

Piratenkönig verteilt Geld an Kreative

INTERNET Kann das neue Bezahlungssystem Flattr ein wirksamer Beitrag gegen die Internet-Piraterie sein? Ein Gespräch mit dem Flattr-Begründer Peter Sunde.

PIRMIN BOSSART
wirtschaft@luzernerzeitung.ch

Ginge es nach der Musikindustrie, wäre Peter Sunde (32) ein Verbrecher. Der Schwede ist Mitbegründer der umstrittenen Internet-Tauschplattform Pirate Bay, die Musik und Filme von User zu User vermittelt. Diese können ohne Bezahlung heruntergeladen werden. Gegen die Initianten ist letztes Jahr ein Prozess angelaufen. Das Verfahren liegt zurzeit beim Obersten Gerichtshof Schwedens. Unbehelligt davon gehört Pirate Bay noch immer zu den 60 am stärksten frequentierten Webseiten der Welt.

Mit dem Bezahlungssystem Flattr will Sunde die Abgeltung von kreativen Inhalten im Internet revolutionieren (siehe Box). Anlässlich des Festivals

M4Music weilte der Schwede diese Woche in Zürich und stellte Flattr vor.

Peter Sunde, mit Pirate Bay ermöglichen sie, Webinhalte gratis zu holen, jetzt haben Sie mit Flattr ein System zur Bezahlung entwickelt. Wie kommt dieser Wandel?

Peter Sunde: Bei Pirate Bay geht es nicht um Geld, sondern um Freiheit: Alle bekommen die Möglichkeit, ohne Zensur zu teilen, was immer sie wollen. Eine clevere Methode, auch Geld zu teilen, hat bis jetzt gefehlt. Flattr ist die Einsicht, dass wir Leuten, die etwas kreieren, helfen müssen, Geld zu erhalten. Aber dafür braucht es keine Industrie, die sich dazwischen schaltet. Das soll möglichst direkt zwischen Kreativen und Usern geregelt werden.

Flattr ist freiwillig. Warum sollen Leute jetzt plötzlich für Inhalte etwas bezahlen wollen?

Sunde: Weil sie, wenn sie etwas gut finden, bezahlen wollen. Flattr unterstützt die Idee, dass das Internet frei bleibt. Man bezahlt nicht, um einen Zugang zum Inhalt zu bekommen, wie das bei den traditionellen Zahlungsmethoden der Fall ist. Flattr zwingt, die Inhalte offenzulegen.

Wie verbreitet ist Flattr?

Sunde: In Deutschland ist das System bereits gut vertreten, unter anderem auch bei Zeitungen wie TAZ oder «Der Freitag». Auch in Skandinavien und in England gibt es immer mehr Flattr-Buttons. Wir haben bis jetzt noch nicht

«Die Musikindustrie verliert die Kontrolle. Davor haben sie Angst.»

wirklich Werbung gemacht. Wir sind alle viel zu sehr Technologie-Freaks und ständig dran, das System weiter zu verbessern.

Was ist noch zu erwarten?

Sunde: Wir haben jetzt mit kleinen Applications begonnen. Magst du einen Strassenmusiker, und hat er einen Flattr-Code, könntest du ihn jetzt von deinem Handy aus flattern. Wir sind daran, das System ausserhalb des Internets beliebt zu machen. Beispielsweise sollen auch Medienplayer geflattert werden können: Hört man einen guten Song oder sieht ein Video, das gefällt, dann drückt

man den Flattr-Button auf dem Abspielgerät.

Die Industrie ist bestrebt, technisch die Nutzung und Verbreitung digitaler Medien besser in den Griff zu bekommen (Digital Rights Management – DRM).

Sunde: Meiner Meinung nach verstoßen ihre technischen Sicherheitsverfahren gegen die Freiheitsrechte der Leute. In den Menschenrechten ist verankert, dass jedes Individuum das Recht hat, an der Kultur zu partizipieren. Bei DRM geht es darum, Menschen zu kontrollieren.

Zum Beispiel?

Sunde: Hersteller schränken ein, was auf ihren Geräten gehört werden kann. Auf Facebook wird dir nicht erlaubt, Messages an deine privaten Freunde zu senden, die Links auf Seiten hat, die Facebook nicht mag. Digital Rights werden eingesetzt, um die Freiheit der Kommunikation zu behindern. Ich halte das für gefährlich.

Trotzdem: Warum sollen digitale Produktionen gratis sein? Diese müssten doch auch abgegolten werden?

Sunde: Wenn ein TV-Produzent eine Musik für seine Show braucht, muss er diese Person dafür bezahlen. Denn er erwirtschaftet damit einen finanziellen Profit. Aber Endkonsumenten, die sich Inhalte oder Informationen beschaffen, sollten wir nicht zum Zahlen zwingen.

Vielleicht haben sie kein Geld. Wenn sie nicht zahlen können, können sie nicht teilnehmen.

Sie wären also dafür, dass Leute Inhalte auch nehmen und gebrauchen können, ohne dafür zu bezahlen?

Sunde: Wenn wir vernünftige Methoden haben, dafür zu zahlen, dann ist das okay. Das kommt vor. Leute zahlen auch Steuern, die für Kriege eingesetzt werden, obwohl sie das auf keinen Fall wollen.

Die Musikindustrie beklagt grosse Verluste wegen dem Downloads.

Sunde: Klar haben sie massiv an CD-Verkäufen verloren. Aber das heisst nicht, dass sie Geld verlieren. Konzerte sind heute massiv teurer als früher. Musiker nehmen heute viel mehr Geld ein durch Konzerte und Merchandising als durch CD-Verkäufe. Die Musikindustrie macht noch immer Profit. Was sie tatsächlich verlieren, ist die Kontrolle. Davor haben sie Angst.

Unterdessen wird auf dem Netz munter weiter kopiert und heruntergeladen. Die Schöpfer der Inhalte gehen leer aus.

Sunde: Wir kopieren immer Musik und alle möglichen Arten von Kultur voneinander. Das wird sich fortsetzen. Das ist die menschliche Natur. Wir kopieren ständig. Alles, was wir sehen, und was wir lernen, ist eine Kopie von etwas.



Peter Sunde segelt unter neuer Flagge.
Illustration Bruno Muff

Was ist Flattr?

ONLINE-VERGÜTUNG pb. Flattr ist ein niederschwelliges Mikrobezahlungssystem. Mit ihm können Internetautzer Inhalte von Blogs, Podcasts, Musik- oder News-Anbietern per Mausclick abgelden. Wer daran teilnehmen will, zahlt pro Monat einen frei wählbaren Betrag auf ein Konto ein (flattr.com). Gefällt einem ein Text oder Musikstück auf dem Internet, klickt man den dazugestellten Flattr-Button. Am Ende des Monats werden die Klicks des Nutzers gezählt und der Betrag wird gemäss der Anzahl Klicks verteilt. Hat man beispielsweise zehn Autoren angeklickt, bekommen alle einen Zehntel des Betrags. Zehn Prozent der Transfers bleiben bei Flattr. Laut Peter Sunde will man diesen Anteil reduzieren. Der Luzerner Blog www.kulturteil.ch setzt flattr ein.

NACHRICHTEN

LOL steht neu im Wörterbuch

LONDON sda. Das Oxford-Englisch-Wörterbuch hat die Online-Abkürzung LOL – für den Ausruf «laughing out loud» – als anerkannte Abkürzung aufgenommen. Der Ausdruck ist einer von mehreren neuen Einträgen in der aktuellen Online-Version des Nachschlagewerks. Andere vom Internet inspirierte Ausdrücke wie OMG für «Oh my God» oder BFF für «best friends forever» wurden ebenfalls aufgenommen.

Mercury sagt der Single Ade

MUSIKINDUSTRIE sda. Das traditionsreiche Musiklabel Mercury, das Stars wie Elton John und U2 zu seinen Künstlern zählt, wird künftig praktisch keine Singles mehr herausbringen und sich auf Downloads konzentrieren. Nur noch in «sehr seltenen Ausnahmefällen» werde man einzelne Hits als Single auf CDs oder Platten pressen, teilte Mercury gestern in London mit. Mittlerweile machen physisch angebotene Singles nur noch einen Anteil von rund 1 Prozent des gesamten Singlemarktes aus.

Ohne Brille in 3-D spielen

GETESTET Nintendos jüngerer Handheld erzeugt dreidimensionale Effekte, die eine Spezialbrille überflüssig machen. Was steckt dahinter?

Im geschlossenen Zustand sehen sich der 3DS und sein Vorgänger DSi ähnlich. Einmal aufgeklappt, kommen jedoch die unterschiedlich grossen Bildschirme zum Vorschein. Der obere ist zuständig für die neuartigen stereoskopischen Effekte und misst in der Diagonalen 8,9 Zentimeter. Das neueste Kind von Nintendo ist seit Freitag in der Schweiz erhältlich.

Ein spezieller Regler auf der rechten Seite legt die Stärke der Tiefenwirkung fest. Kinder und Leute mit empfindlichen Augen wählen eine niedrigere Einstellung, um Übelkeit oder Kopfschmerzen vorzubeugen.

Gut für Rennsimulationen

Selbst wenn die 3-D-Leistung um die Hälfte reduziert wird, entstehen plastische Figuren und Schauplätze, die aus dem Gerät zu ragen scheinen. Abhängig von Blickwinkel und Abstand verliert der verblüffende Eindruck an Intensität, es treten sogar Fehler in der Darstellung auf. Während Renn- und Flugsimulationen (Ridge Racer, Pilotwings

Resort) ihr Potenzial entfalten, sind Prügelspiele (Super Street Fighter 4) eher ungeeignet, weil die Übersicht fehlt.

Auch Fotos in 3-D

Das untere Display ist mit 7,6 Zentimetern etwas kleiner ausgefallen, hat aber eine berührungsempfindliche Oberfläche. Darauf lassen sich mit Hilfe des beiliegenden Stifts diverse Anwendungen bedienen. Im Speicher des 3DS (eine SD-Karte mit zwei Gigabyte gehört zum Lieferumfang) schlummert vorinstallierte Software. Dazu gehören Programme zum Erstellen von Avataren, Musik und Fotos. Letztere können

sogar in 3-D geknipst werden: Zwei winzige Kameralinsen mit 0,3 Megapixeln an der Aussenseite sorgen für das technische Wunder. Ab Mai will Nintendo den bisher nicht funktionsfähigen Browser sowie den Online-Shop im Menü der portablen Konsole aktivieren.

Analoge Gefühle

Nebst Zweikern-Prozessor und aufgemotztem Grafikchip brilliert der 3DS mit einem analogen Stick, der das klassische Layout (Steuerkreuz, Aktionsknöpfe, Schultertasten) sinnvoll ergänzt. Aber angesichts der aktualisierten Hardware hält der interne Akku leider nur drei bis vier Stunden ohne Netzteil durch – ein unnötiger Wermutstropfen.

GUIDO HAUS

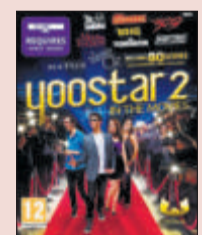


HINWEIS

► Gerät: Nintendo 3DS. Spezifikationen: Zwei Bildschirme mit 800 x 240 respektive 320 x 240 Bildpunkten, drei Kameras, Beschleunigungs- und Neigungssensoren, Wi-Fi, DS- und SD-Fach, Speicherkarte, Netzteil, Kopfhöreingang, verschiedene Bedienelemente und LEDs, Ladeschale, Software, Anleitung. Preis: 329 Franken. ◀

3D wird tragbar.
PD

Hollywood daheim



Wer die passende Hardware (Kinect oder Move) zu Hause hat, darf 80 Szenen aus berühmten Filmen nachspielen. Eine innovative Technologie kopiert die Teilnehmer ins Geschehen. Eingebendete Zitate gilt es im Karaoke-Stil wiederzugeben. Eine Datenbank verknüpft alle Beiträge. gh

«YooStar 2». System: PS3, X360. Ab 12 Jahren. 69 Franken. ★★★☆☆

Düstere Prognose



In ferner Zukunft gleicht die Erde einer Ruine. Klimakatastrophen und Ausserirdische vernichteten grosse Teile der modernen Zivilisation. Mit einer übernatürlichen Rüstung will ein Soldat die Krise bewältigen. Das effektgeladene Epos entpuppt sich als simples Ballerspiel.

«Crysis 2». System: PS3, X360. Ab 16 Jahren. 79 Franken. ★★★☆☆ GH