

Dirk Martens, Nadine Barthel

Digitalisierung der Filmproduktion und -verwertung

Der Markt und seine Potenziale



Dirk Martens, Nadine Barthel
Digitalisierung der Filmproduktion und -verwertung



Dirk Martens ist Geschäftsführer des Medien- und Marktforschungsinstituts House of Research in Berlin, das für öffentliche und private Auftraggeber u. a. Analysen von Medien- und Technologiemarkten sowie Nutzerstudien durchführt. Erkenntnisse aus vielen dieser Untersuchungen hat er in Fachzeitschriften, Büchern und Vorträgen veröffentlicht.



Nadine Barthel ist bei der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung für die Förderung von Entwicklungsprojekten der Kreativwirtschaft in Europa verantwortlich.

Dirk Martens, Nadine Barthel

Digitalisierung der Filmproduktion und -verwertung

Der Markt und seine Potenziale

UVK Verlagsgesellschaft Konstanz · München

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.ddb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-86764-572-0 (Print)
ISBN 978-3-86496-647-7 (EPUB)
ISBN 978-3-86496-648-4 (EPDF)

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München 2015
Einband: Susanne Fuellhaas, Konstanz
Satz: Claudia Wild, Konstanz
Lektorat: Marit Borcharding, München
Printed in Germany

UVK Verlagsgesellschaft mbH
Schützenstr. 24 · D-78462 Konstanz
Tel. 07531-9053-0 · Fax 07531-9053-98
www.uvk.de

Inhalt

1	Einleitung / Fragestellung	7
2	Das Unternehmensbündnis »dwerft«	9
3	Entwicklung der Medienmärkte	13
3.1	Film	13
3.2	Fernsehen	14
3.3	Video und VoD	16
3.4	Web und Mobile	19
3.5	Werbung und PR	21
3.6	Ausblick	22
4	Teilmärkte der »dwerft«	35
4.1	Production Services	36
4.1.1	Der Fernsehmarkt	36
4.1.2	Filmwirtschaft	41
4.1.3	Virtual Backlot	44
4.1.4	Standortvergleich Brandenburg, Berlin, München, Köln, Hamburg	45
4.1.5	Ausblick	45
4.2	Archive Services	47
4.2.1	Digitalisierungsfinanzierung	52
4.2.2	Kosten der Digitalisierung	53
4.2.3	Ausblick	55
4.3	Distribution Services	56
4.3.1	Explorative und semantische Suche und Empfehlungssysteme	57
4.3.2	Inhalts- und kontextbezogene Werbung	57
4.3.3	Rechtmanagement	62
4.3.4	Ausblick	65
5	Ausblick aus der Perspektive des Gesamtbündnisses ..	67
6	Anhang	71
6.1	Übersicht der befragten Experten	71
6.2	Verzeichnis der Tabellen und Abbildungen	83
6.2.1	Tabellen	83
6.2.2	Abbildungen	84
6.3	Glossar	85

1 Einleitung / Fragestellung

Mit dem Siegeszug des Internets hat sich die Medienwelt grundlegend verändert. Das orts- und zeitunabhängige Konsumieren von filebasierten Medieninhalten ist mittlerweile gängige Praxis, leistungsstarke Technologien und schnelle Übertragungswege bringen Bewegtbilder auf alle Geräte. Medieninhalte werden digital produziert, gespeichert und verbreitet.

Für den Konsumenten steht die mobile Nutzung immer mehr im Vordergrund, die Verbreitung von Smartphones, Tablets und anderen mobilen Geräten erleichtert ihm den Zugang zu Inhalten jederzeit an jedem Ort. Bewegtbilder setzen sich nach und nach auf allen Plattformen dank großer Bandbreiten und Serverkapazitäten durch und müssen deshalb in verschiedenen digitalen Formaten zur Verfügung gestellt werden.

Dieser Wandel der Medien wirkt sich einschneidend auch auf die Produktion, Verwertung und Archivierung von Bewegtbildern aus: Angefangen von der digitalen Kamera über Datenspeicher, Schnitttechnik bis zur Postproduktion und dem digitalen Transport des Materials hat sich die gesamte technologische Plattform von Film und Fernsehen grundlegend gewandelt und wird dies weiterhin tun. Damit gehen ebenso gravierende Veränderungen der Prozessketten und Kompetenzanforderungen einher. All diese Bereiche sind durch neue Akteure gekennzeichnet. Diese neuen Anbieter und die neuen Absatzmärkte verändern die Struktur der Medienbranche entscheidend.

Für diese Branche gilt es, auf zukünftige Herausforderungen zu reagieren, sich auf eine schrittweise Umstellung von Produktions- und Verwertungsprozessen einzustellen und die nötigen Auswirkungen auf Technologien, Arbeitsprozesse und Ausbildungsinhalte zu bedenken. Insbesondere die Frage der Vernetzung wird für die Zukunft der Medienmärkte in allen Belangen entscheidend sein.

Die vorliegende Untersuchung erfasst die Teilmärkte, die sich mit digitaler, filebasierter Produktion und Verwertung befassen. Neben einer Darstellung von Marktumfang und -struktur sollen Herausforderungen und Risiken für die Zukunft herausgearbeitet werden. Die Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung basieren auf der Auswertung aktueller Studien sowie Statistiken und wurden zwischen Juni und August 2012 im Rahmen von acht Interviews mit namhaften Experten aus Forschung und Wissenschaft, Technologieberatung sowie mit erfolgreichen Medienunternehmen diskutiert. Die hierbei gewonnenen Informationen halfen bei der Einordnung der Befunde und vor allem bei der Bewertung der Zukunftspotenziale der verschiedenen Medientechnologien und -märkte. Den Experten sei an dieser Stelle herzlich für ihre Unterstützung gedankt. Die namentliche Auflistung der von uns befragten Fachleute sowie nähere Informationen zu ihnen finden sich in [Anhang 6](#).

Nachdem im [Kapitel 2](#) die Entwicklung der (inter-)nationalen Medienmärkte dargestellt wird, legt [Kapitel 4](#) den Fokus auf die Teilmärkte, die für die Teilprojekte des Unternehmensbündnisses »dwerft« von besonderer

Relevanz sind. Das Bündnis »dwerft« hat diese Untersuchung beauftragt und wird im folgenden Kapitel näher beschrieben. [Kapitel 5](#) schließlich resümiert die Lage der Teilmärkte und betrachtet die Zahlen aus der Perspektive des Gesamtbündnisses.

2 Das Unternehmensbündnis »dwerft«

Im innovativen regionalen Wachstumskern »dwerft« haben sich zehn Partner aus Wirtschaft und Wissenschaft zu einem Forschungsbündnis für neue Film- und Fernsehtechnologien auf Basis von IT am Medienstandort Babelsberg zusammengeschlossen. Das Bündnis will die Vernetzung der Produktion, Archivierung und Distribution von audiovisuellen Medieninhalten vorantreiben. Im Zentrum der Arbeit steht die verlustfreie Vernetzung der Arbeitsprozesse durch die gemeinsame Nutzung anfallender Informationen über offene, interoperable Standards. Ziel ist die Schaffung einer Technologieplattform mit dem Namen »Linked Production Data Cloud«.

Die Medienbranche durchlebt gerade ihren größten Transformationsprozess seit Erfindung des Laufbildes: Digitale Technologien lösen die bisherigen Film- und Broadcast-Technologien in den Prozessketten zur Produktion, Archivierung, Distribution und Nutzung von audiovisuellen Medien ab. Mit der Einführung von durchgehend filebasierten Produktionsketten, dem vollständig filebasierten Austausch von medialen Inhalten sowie der digitalen Archivierung verändern sich nahezu alle bekannten Arbeitsprozesse in der Medienwirtschaft. Zunehmend sind Informationstechnologien zentrale Faktoren im Herstellungs- und Verarbeitungsprozess von Medien.

Die einzelnen Prozesse finden dabei wie unabhängige Inselösungen nach- oder nebeneinander statt, die Chancen der Nutzung einer einheitlichen (Daten-)Sprache mit der filebasierten Kerntechnologie bleiben oftmals ungenutzt. Das Resultat: mangelhafte Vernetzung, vielfach redundante Arbeitsschritte, handgeschriebene Meta- und Kommunikationsdaten und somit zusätzliche Aufwände. Diese Arbeitsweise und die daraus resultierenden Nachteile möchte »dwerft« auflösen. Das Bündnis will Technologien und Verfahren anbieten, die ein vernetztes Arbeiten zwischen den Gewerken der Film- und Fernsehbranche erlauben.

Ziele

Kern des Wachstumskerns »dwerft« ist die gemeinsame Erforschung und Entwicklung neuer Lösungen im Markt des digitalen Bewegtbildes, die den Technologiewandel bei Produktion, Archivierung und Distribution als Ganzes reflektieren – mit dem Ziel, durch den Einsatz von Medien-IT die steigende Fülle an Daten sowie die Komplexität der Produktions- und Verarbeitungsprozesse intelligent zu strukturieren und zu organisieren. Dazu entwickelt das Forschungsbündnis »dwerft« eine Technologieplattform mit dem Namen »Linked Production Data Cloud«. Die Technologieplattform ist eine dezentrale Wissensbasis. Jeder aktive Nutzer verwaltet eine eigene Wissensbasis, die sich aus den semantisch annotierten Metadaten seiner genutzten Prozesse zusammensetzt. Die Wissensbasen aller Nutzer werden zu einer großen, beständig erweiterbaren Datenbank vernetzt. Grundlage bilden dabei formale Wissensrepräsentationen (Ontologien),