

**Insider Teil 2** Der Weg vom allabendlichen Kampf um Aufmerksamkeit zum Zusammenwachsen von Film, TV & Gaming

# Emotional Primetime

Im zweiten Teil seiner Analyse kommt Norbert Hillinger zum Schluss, dass PS 3 & Co. zwar zeigen, wie die Zukunft des (Home) Entertainment aussehen kann – sie aber nur ein Bestandteil des Unterhaltungskonglomerats aus Spielen, Filmen und TV-Serien sind, das auf uns zukommt.



Film 3.0 in Perfektion: Um den dritten Teil der „Pirates of the Caribbean“-Story virtuell nachzuerleben, galt es, sich für einen Zugang zu beweben – so groß war der Andrang.



TV-Aktion: Der TV Sender CBS – CSI-Produzent – ließ Original-Schauplätze in Second Life nachbauen und Fans auf virtuelle Spurensuche gehen.

**NORBERT HILLINGER**  
Senior Trend Analyst,  
TrendOne, www.trendone.de  
Kontakt: hillinger@trendone.de



Nur wenn Film, Fernsehen und Gaming noch stärker zusammenwachsen und sich aufeinander abstimmen, kann in Zukunft jede Branche weiterhin Erfolge feiern.“

NORBERT HILLINGER

Alles, was man für einen Film braucht, ist ein Revolver und ein Mädchen.“ Jean-Luc Goddard beschrieb 1991 mit einem einzigen Satz eine ganze Industrie. Dass er damit auch eine weitere Branche in Bewegung brachte, war dem Kultregisseur und führenden Vertreter der Nouvelle Vague damals vermutlich noch nicht klar. Drei Jahre später wurde nämlich die wohl berühmteste Computerspielfigur Lara Croft erfunden und damit das Zeitalter des modernen Computerspiels eingeläutet.

2008 sind die Kinofilm-, Fernseh- und Gaming-Industrie zu den wichtigsten Anbietern von Inhalten geworden, die tagtäglich in der Primetime um die emotionale Aufmerksamkeit des Publikums ringen. Anstatt sich jedoch gegenseitig zu kannibalisieren, heißt das Schlüsselwort Konvergenz.

#### Entertainment – All in One

Nur wer das Prinzip Film 3.0 versteht und damit die kontinuierliche Annäherung von Filmen, Fernsehsendungen und Games intelligent koordiniert, hat Aussichten auf Erfolg. Die Next-Generation-Spielkonsolen Wii, Playstation 3 und Xbox 360 sowie deren Disc-Formate – z.B. Blu-ray – stellen erste Aspekte dieser neuen Konvergenz dar. Sie dienen nicht mehr nur der spielerischen Unterhaltung, sondern sind vollständig ausgerüste-

te Multimedia-Heimkinoanlagen mit TV- und Internetfunktion. Auf ihnen kann der User Hollywood-Filme und TV-Inhalte on Demand konsumieren, speichern und sogar neu zusammenschneiden. Der Viewer wird so zum „Viewer“.

Auf Sonys momentanem Aushängeschild, der Playstation 3, wird Film 3.0 groß geschrieben. Demnächst startet der japanische Konzern eine eigene virtuelle 3D-Welt, die Second Life ähnelt. Nutzer, die in der virtuellen Welt „HOME“ zum Player werden, können wie in Second Life Avatare erschaffen und hochqualitative 3D-Welten erkunden. Die starken Prozessor-kapazitäten der Konsole machen das multimediale Erlebnis visuell noch eindrucksvoller. Jeder Nutzer hat eine eigene Wohnung, in der er sich mit Freunden treffen, spielen sowie Musik, Videos und andere Inhalte austauschen kann. Hier findet Medienkonsum nach dem „Jump-in“ des Users also komplett in einer virtuellen Umgebung statt. Auch Nintendo hat mit seiner Wii, die mehr auf Spielspaß durch innovative Controller-Handhabung als auf gestochen scharfe und vor allem real wirkende Bilder in High Definition setzt, den Konvergenz-Trend Film 3.0 erkannt. Zum Kinostart von „Stirb Langsam 4.0“ im Spätsommer 2007 kooperierte der Filmverleiher Twentieth Century Fox mit dem Spielkonsolen-Hersteller. Mit dem ersten Wii-Online-Advergame für einen Film ging Fox neue Wege und unterstrich damit

seine Bereitschaft für zukunftsweisende Projekte im Bereich Konvergenz. Mit dem in der Wii integrierten Opera-Browser konnten die Nutzer unter livefreordiehard.com das Game starten, das dem Box-Spiel auf Wii-Sports ähnlich ist. Als John McClane mussten die Spieler mit ihren interaktiven Controllern im Faustkampf gegen die Bösewichter antreten.

#### Verlängerte Auswertung

Die Indizien, dass sich die Industrien in die richtige Richtung bewegen, sind jedoch nicht nur an den Spielkonsolen ablesbar. Das Videospiel zum Film ist keine Seltenheit mehr. Die üblichen Auswertungsstufen Kino, DVD, Video on Demand und TV werden um die ertragreiche Verwertungsstufe Game erweitert. Auch umgekehrt werden immer mehr Videospielklassiker – unter anderem sogenannte Playstation Movies – wie „Tomb Raider“, „Hitman“, „Final Fantasy“ oder „Resident Evil“ äußerst erfolgreich ins Kino gebracht, wodurch die Synergieeffekte zwischen den Industrien gestärkt werden.

Im TV-Bereich gibt es ebenfalls bereits Beispiele für Format- und Aufmerksamkeitsverlängerungen in das Gaming-Genre. Die berühmte TV-Serie „CSI – Crime Scene Investigation“ befasst sich in einer Folge mit moderner Internetkriminalität. Ihre Ermittlungen führen die Protagonisten in die virtuelle Welt von Second Life. Damit spielt Linden

Labs zweite Welt zum ersten Mal in einer populären TV-Serie eine zentrale Rolle. Doch damit nicht genug. Der amerikanische TV-Sender CBS, der die Serie produziert, hat zeitgleich die Schauplätze aus der Serie in Second Life nachbauen lassen, um den Fans zu ermöglichen, auch selbst auf virtuelle Spurensuche zu gehen.

In Hollywood lässt man sich die Formatverlängerung noch einiges mehr kosten und programmiert gleich eigene virtuelle Filmwelten. Film 3.0 erlebt mit dem Launch der virtuellen Welt zur „Pirates of the Caribbean“-Trilogie eine neue Dimension. Disney ermöglicht es den Fans von Captain Jack Sparrow auch nach der Kinoauswertung des dritten Teils der beliebten Saga, die Abenteuer der Piraten in der virtuellen Welt zu erleben. Aufgrund des großen Andrangs im Vorfeld mussten sich interessierte User für einen Zugang bewerben. Wie bei Second Life gibt es auch beim Piratenspiel einen kostenlosen Basic-Account, der mit Werbung ausgestattet ist, und einen gebührenpflichtigen Premium-Account.

#### Machinima – neue Inhalte

In diesen sogenannten Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) sind Charaktere häufig an Filmfiguren angelehnt. Meist stehen sogar Filmstars Modell für jene Game-Figuren, in die der User schlüpft. Sie leihen ihnen nicht nur ihre Stimme, son-



Synergieeffekte: Videospieldassiker – unter anderem sogenannte Playstation Movies – wie „Tomb Raider“, werden erfolgreich verfilmt.

den stehen auch für die Bewegung Pate. Möglich wird dies durch das aus der Filmbranche stammende Motion Capturing, ein Prozedere, bei dem der Schauspieler in einem Anzug voller Sensoren steckt.

Diese registrieren seine Bewegungen, wodurch ein naturgetreues 3D-Modell entsteht. Für die durch das Web 2.0 aktivierten User ergeben sich dadurch bisher ungeahnte Chancen, Inhalte zum Beispiel in Form von Videos zu produzieren. Das populärste Format sind Machinimas. Der Begriff setzt sich aus den englischen Begriffen „machine“, „cinema“ und „animation“ zusammen und steht für einen neuen Weg der Filmproduktion in

virtuellen 3D-Welten. In den USA kaufte der TV-Riese HBO kürzlich die ersten Lizenzen für einen Machinima-Film. Weltweit gibt es mittlerweile eigene Filmfestivals, auf denen die besten Machinimas gezeigt und prämiert werden.

#### Potenzialträger Mobile

Besonders der mobile Entertainment-Sektor ist derzeit noch ausbaufähig, vor allem wenn es um konvergente Angebote in den Bereichen Gaming, Film und TV geht. Auch hier sind Spielkonsolen wie Sonys Playstation Portable oder Nintendos DS bereits dabei, zum Kino- und TV-Gerät

Alles, was man für einen Film braucht, ist ein Revolver und ein Mädchen.“

JEAN-LUC GODARD, 1991

für unterwegs zu werden. Für andere mobile Endgeräte wie iPhone, Blackberry oder Handy gibt es allerdings noch kaum Anwendungen. Sofatronic stellt hier eine Premiere dar. Die Anwendung integriert Micro Games in Filme und stellt eine Verknüpfung der Inhalte mit dem mobilen Endgerät her. Einzelne Szenen können bewertet und auf

das Handy übertragen werden. Per Fernbedienung können zudem einfache Spiele parallel zu dem Handlungsstrang des Films gespielt und Verknüpfungen mit Gewinnspielen aufgebaut werden. Eine Shop-Einbindung sowie Community-Tools wie eine Buddy List, ein Simultan-Watching-Modus oder eine Chat- und E-Mail-Funktion runden den Service ab.

Die Zukunft: Nach der Einführung von Next-Generation-Spielkonsolen 2007 wird die Evolution des Films bzw. die Konvergenz zwischen den Branchen mit dem Sprung auf das mobile Endgerät 2008 ein weiteres Mal sprichwörtlich in Bewegung kommen.

#### DAS SOLLTEN SIE SEHEN

Den Bericht über Sony Home <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6429039.stm>

Das erste Nintendo Wii-Film-Adventure zu „Stirb Langsam 4.0“ <http://www.livefreeordiehardddvd.com/>

Die virtuelle Tätersuche bei CSI [www.cbs.com](http://www.cbs.com)

Das „Fluch der Karibik“-MMORPG <http://apps.pirates.go.com/pirates/v2/>

Die Sofatronic-Website <http://sofatronic.de>

#### MEDIANET-TIPP

Mitte März 2008 erscheint die TrendOne-Studie zu Film 3.0 = Film/Gaming-Convergence  
Bezug: [www.trendone.de](http://www.trendone.de)