

Video on Demand

Fernsehen auf Abruf

Der Ausdruck „Video-on-Demand“ (VoD) bezeichnet einen Dienst, der mit Hilfe digitaler Technologie (z. B. Internet) audiovisuelle Medieninhalte jeglicher Art, also Spielfilme, Serienepisoden, Dokumentationen, Magazine etc., zur Verfügung stellt.

Nutzungsmuster

Video-on-Demand-Dienste werden häufig als ernsthafte Alternative zum traditionellen Programm(fluss)fernsehen gehandelt, da sie eine individualisierte und zeitversetzte Mediennutzung ermöglichen: „Unabhängig von der Verbreitung der Inhalte durch Fernsehsender kann der Konsument auf die Inhalte bei Bedarf zurückgreifen. (...) Video-on-Demand bietet im Sinne des sich wandelnden Fernsehkonsums das höchste Maß an zeitlicher Souveränität und inhaltlicher Selektivität.“ (Kaumanns/Siegenheim, S. 623)

Distribution und Wertschöpfung

Nicht nur für die Rezeption, sondern auch für die Distribution von Bewegtbildinhalten eröffnet Video-on-Demand neue Perspektiven: „Die Anbieter der VoD-Dienste müssen nicht zwangsläufig klassische Fernsehsender sein, sondern die Rolle der Inhalteverbreitung in der Wertschöpfung können auch Produzenten, Internet Service Provider, Rechthändler oder neue Anbieter einnehmen.“ (Kaumanns/Siegenheim 2006, S. 623)

In den letzten Jahren haben sich digitale Abrufdienste etabliert, die Videos entweder kostenfrei (oft werbefinanziert) ins Netz stellen oder Nutzungsgebühren verlangen. Ein Beispiel für die kostenlose Variante ist die ZDF-Mediathek, bei RTL-Now hingegen können ältere Programminhalte des Muttersenders nur noch gegen Gebühr abgerufen werden.

Auf kommerzieller Ebene unterscheiden Kaumanns/Siegenheim unterschiedliche Formen der Wertschöpfung:

- Pay-per-View (PPV) = Konsument muss für die (meist) einmalige oder zeitlich begrenzte Nutzung eines Inhalts bezahlen
- Download-to-own (DTO) = Nutzer kauft einen Inhalt, kann ihn archivieren und so oft nutzen, wie er möchte.
- Abonnement = kostenpflichtiger Zugriff auf ein Programm bouquet, das für die Dauer eines Abonnements genutzt werden kann bzw. das eine limitierte Anzahl von Inhalten einschließt (vgl. Kaumanns/Siegenheim 2006, S. 622).

Techniken

Technisch kann Video-on-Demand (dt. Video auf Nachfrage) mit drei verschiedenen Methoden realisiert werden: 1. kompletter Download einer Datei, 2. progressiver Down-load, 3. Video-Streaming. Voraussetzung für die Varianten 2 und 3 ist ein leistungs-fähiger Breitbandinternetzugang (Kabel, DSL).

Beim progressiven Download wird ein Video auf die Festplatte gespeichert und in einer temporären Datei gespeichert. Im Unterschied zum klassischen Komplettdownload (Variante 1) kann das Video schon beim Downloadvorgang angeschaut werden, wenn vorher genügend Daten vorgespeichert wurden (Zwischenpufferung). Das Vor- und Zurückspulen ist grundsätzlich nur innerhalb der tatsächlich heruntergeladenen Dateisegmente möglich. Will man etwa ans Ende eines Films springen, muss erst die gesamte Datei heruntergeladen werden.

Beim Streaming wird das Video nicht auf der Festplatte gespeichert, sondern direkt von einem Streaming-Server geliefert. Wie beim progressiven Download wird zunächst ein Teil der Videodatei als Puffer vorgeladen, um unerwünschten Unterbrechungen bei der Videosichtung vorzubeugen. Nach kurzer Zeit kann dann der Abspielvorgang beginnen, während der weitere Ladevorgang im Hintergrund stattfindet. Vor- und Zurückspulen ist bei einer guten Verbindung zum Streaming-Server uneingeschränkt möglich. Dabei geht das Verfahren sehr ökonomisch und bandbreitenschonend vor. Es werden nicht global alle Daten heruntergeladen, sondern nur die tatsächlich vom Nutzer angeforderten Dateisegmente.

Ökonomisch ist das Verfahren noch aus anderen Gründen. Über weite Strecken werden nur die Daten übertragen, die abweichende Bildteile kodieren. Wenn sich etwa bei einer Moderationsstrecke der Tagesschau der Hintergrund nicht ändert, wird sozusagen der „Datensatz Hintergrund“ nur einmal zu Beginn der Sequenz übertragen. Anschließend transportiert der Datenstrom nur noch nicht-redundante Informationen über Bildveränderungen, wie ein wechselndes Hintergrundfoto. Die Abspielsoftware des Zielcomputers dekodiert dann die komprimierten Daten des Streams, „re-konstruiert“ dabei einen kompletten Datensatz für ein zusammenhängendes Gesamt-bild und gibt das Resultat dann an die Wiedergabeeinheit (z. B. Computermonitor) weiter.

Marktdaten

Digitale Videotheken erfreuen sich wachsender Beliebtheit: „Die Anzahl einzelner Film-downloads über legale Plattformen (wie z. B. Maxdome, Videobuster oder Videoload) stieg laut BVV gegenüber dem Vorjahr um mehr als das Doppelte an (von 1,8 Millionen Verleihvorgängen im Jahr 2008 auf 3,8 Millionen 2009).“ (Turecek/Bärner/Roters 2010, S. 319)

Entwicklung der Filmdownloads* im Jahresverlauf 2005 bis 2009 Angaben in Mio

Jahr	Anzahl der Abrufe	Steigerung in % (ca.)
2005	0,3	–
2006	0,6	100
2007	1,2	100
2008	1,8	50
2009	3,8	110

* Kommerzieller Verleihmarkt Deutschland, Video-on-demand/Pay-per-View ohne Abo.
Quelle: GfK Panel Services Deutschland im Auftrag der FFA, Media Perspektiven 6/2010

Quellen

Kaumanns, Ralf / Siegenheim, Veit 2006: Video-on-Demand als Element im Fernsehkonsum? Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. In: Media Perspektiven 12/2006, S. 622–629.

Turecek, Oliver / Bärner, Helmut / Roters, Gunnar 2010: Videomarkt und Videonutzung 2009. Videobranche übersteht Finanzkrise bisher unbeschadet. In: Media Perspektiven 6/2010, S. 316-325.

weitere Informationen

Oliver Turecek / Gunnar Roters: Videomarkt und Videonutzung 2010. Wirtschaftlich stabile Lage der deutschen Videobranche. In: Media Perspektiven 6/2011, S. 311-320. Download unter: http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/06-2011_Turecek_Roters.pdf