
Vorwort

Internet und Digitalisierung verändern das Fernsehen. Über Kommunikation, Distribution und Inhalte muss neu nachgedacht werden. Social TV etabliert sich als neue Wortmarke. Auch hat die lineare Ausstrahlung von Bewegtbildern Konkurrenz im Netz bekommen: das Webvideo. Wird damit das Leitmedium Fernsehen abgelöst oder nicht? Hohe Klickzahlen alleine reichen für eine belastbare Antwort wohl nicht aus.

Innovative und gut vernetzte Produzenten und originärer Content spielen dabei eine wesentliche Rolle und werden entsprechend gefördert. Gerade in NRW ist eine Szene entstanden, die beim deutschen Webvideopreis, der in Düsseldorf verliehen wird, zusammenkommt oder beim Videoday, der sich von der Kölner Computerspielemesse „gamescom“ emanzipiert hat und eine eigene Halle füllt: 2013 waren über 8000 Menschen vor Ort – nicht nur das Online-Interesse am Bewegtbild im Netz ist enorm, echte Fans kommen auch hier gern real zusammen. Dabei entstehen Reichweiten, die an das Linear-TV heranreichen. Wer letztlich wen überholt und langfristig am Markt und interessant bleibt, hängt aber auch hier von Innovationen und erfolgreicher Nutzer- bzw. Kundenbindung ab.

Nicht nur für die Träger des Medienstandorts NRW stellen sich Fragen wie: Wo genau und wie zeichnen sich die Entwicklungen ab, die den Fernsehbereich langfristig und eventuell fundamental verändern werden? Entstehen hier neue Bildästhetiken, Erzählweisen und Formate? Welche Herausforderungen entstehen für die Produzenten, für die Frage nach der Qualität von (Netz)Inhalten, für die Medienpädagogik, den Jugendmedienschutz – und für jeden Einzelnen, für jede Einzelne von uns?

Die Film- und Medienstiftung NRW unterstützt nicht nur den deutschen Webvideopreis, sondern verfügt zudem über ein eigenes Förderprogramm für innovative audiovisuelle Inhalte (siehe hierzu ausführlicher den Beitrag von Markus Hündgen und Dimitrios Argirakos in diesem Band).

Bei dem ebenfalls von der Landesregierung maßgeblich unterstützten Grimme Online Award, der jährlich für die besten deutschsprachigen Web-Angebote verliehen wird, spielen Bewegtbildinhalte seit Jahren eine substanzielle Rolle (siehe hierzu ausführlicher den Beitrag von Friedrich Hagedorn und Vera Lisakowski in diesem Band). Daneben werden Angebote zur Mediendebatte und zur Qualifizierung durch die Grimme-Akademie gefördert.

Aspekte dieser o.g. Fragen werden zudem in folgenden vom Land unterstützten Initiativen und Aktivitäten beleuchtet und aufgegriffen:

- *mekonet*, das Medienkompetenz-Netzwerk NRW, ist die Servicestelle für Multiplikator(inn)en in der Medienbildung. *mekonet* bietet ein Webportal mit Nachrichten, Veranstaltungshinweisen, Dokumentationen und Dossiers, Broschüren, unterschiedliche Veranstaltungsformate wie Fachtagungen, Seminare und Webinare, diverse Informationsdienste und eine Hotline an. Zu den *mekonet*-Themen zählen beispielsweise Daten- und Verbraucherschutz, Rechtsfragen in der digitalen Welt, Peer Education in der Medienbildung u. a. m. (vgl. www.mekonet.de).
- Der „Social Community Day“ fokussiert das Phänomen der sozialen Onlinenetze und bietet alljährlich ein Podium, um mit ihnen verbundene Chancen und Risiken zur Sprache zu bringen: Neben Fragen des Jugend- und Verbraucherschutzes geht es dabei auch (immer) um Fragen nach sozialen Online-Video-Netzwerken (vgl. www.social-community-day.de).
- Die Broschürenreihe IM BLICKPUNKT befasst sich mit aktuellen Themen der digitalen Gesellschaft. Ziel der Publikationen ist es, die Bürgerinnen und Bürger über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Medien und über die Herausforderungen der Medialisierung unseres Alltags zu informieren. Fernsehen mit dem Web ist u. a. auch Thema (vgl. www.grimme-institut.de/imblickpunkt).

Der vorliegende Band zwei der „Schriftenreihe Digitale Gesellschaft des Landes NRW“ wäre ohne das Engagement der unterschiedlichen Autorinnen und Autoren und Interviewpartner nicht möglich gewesen. Ihnen möchte ich an dieser Stelle für ihre Mitwirkung danken.

Frauke Jacobsen
Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen