



Fazit zum VR-Katalog

Auswertung Fachbereich Film

Mattias Fabian, Ferdinand Gaube, Zainab Hoher, Dominik Lucha, Iris Mehlhart

Fazit zum VR-Katalog

Auswertung Fachbereich Film

1. Fassung vom 19.03.2018.

© 2018 - Fabian, Gaube, Hocher, Lucha, Mehlhart.

Alle Angaben ohne Gewähr. Alle Rechte vorbehalten,
auch das der auszugsweisen Wiedergabe in Print-
oder elektronischen Medien.

Rückfragehinweis:

Prof. (FH) Mag. Dr. Kai Erenli, LL.M.

info@virtuellewelten.at

kai.erenli@fh-vie.ac.at

Projektteam

Mattias Fabian / Projektleitung

Nach Abschluss des Realgymnasiums Ödenburgerstraße in Wien arbeitete Mattias Fabian für den Kultur- und Bildungsverein *Ich bin O.K.* sowie für zahlreiche österreichische Filmfestivals, unter anderem das *VIS Vienna Shorts* und das *identities Queer Film Festival*. Seit Oktober 2015 studiert er Film-, TV- und Medienproduktion an der FH des BFI Wien und ist im Rahmen der FHV-Kinoabend-Reihe kuratierend tätig. Virtual Reality-Arbeiten sieht er als wertvolle (und nicht zwangsläufig konkurrierende) Ergänzung zum klassischen Filmschaffen.

Ferdinand Gaube / Bereichsleitung Gaming

Als gelernter Kaufmann für Marketingkommunikation verfolgt er mit großem Interesse die neuartigen Entwicklungen in der Welt der Medien. Filme, Games und Serien gehören somit beruflich und privat zu seiner Faszination. Seine Aufmerksamkeit richtet sich stets auf ausgefallene und ungewöhnliche Projekte und Marketingstrategien, sowie deren Auswirkungen auf ihre Zielgruppe. Als nächstes wird er sich in der Münchner Heimat den Video-on-Demand-Anbieter *maxdome* im Rahmen des obligatorischen FH-Praktikums näher anschauen.

Zainab Hoher / Bereichsleitung Gaming

Immer etwas Neues entdecken und dazulernen sind Teil ihrer Lebenseinstellung. Ihre Wissbegierde führte sie über einen Zeitraum von vier Jahren in einem VW Käfer durch 80 Länder um die Welt. Schon in frühen Jahren wurde sie stark durch Veränderungen ihrer Umwelt geprägt – schließlich verbrachte sie viele Jahre in den Vereinigten Arabischen Emirate und in Ägypten sowie ein halbes Jahr in Australien. Ebenso treibt sie ihre Neugierde in beruflicher Hinsicht an, ihren Wissenshorizont zu erweitern. Vor allem interessieren sie dabei aufkommende Trends in der Medienbranche, wozu auch Virtual Reality zählt. Als nächstes steht für sie ein Aufenthalt in München an, wo sie für den Fernsehsender *RTL* tätig sein wird.

Dominik Lucha / Bereichsleitung Film

Dominik Lucha ist gelernter Mediengestalter Bild und Ton. Im Rahmen seiner Ausbildung in Berlin sammelte er beim digitalen Studio der *UFA*, dem „*UFA LAB*“ und bei der *SOKO Leipzig* praktische Erfahrungen. Dem folgte ein kurzer Zwischenstopp als Video-Producer bei *ellevant Media*. Nachdem ihn nun sein Studium nach Wien entführt hatte, geht es im März 2018 mit neuem Rüstzeug als Trainee - Transmedia, Online Video, Social Media and VR zurück zum *UFA LAB*.

Iris Mehlhart / Bereichsleitung Film

Iris Mehlhart stammt ursprünglich aus Oberösterreich und hat dort 2014 ihre Matura an einer höheren Schule für wirtschaftliche Berufe absolviert. Für ihr Studium zog sie schließlich nach Wien: Zunächst noch für Transkulturelle Kommunikation, ihre Filmleidenschaft hat sie aber bald an die FH des BFI Wien geführt. Im März 2018 verschiebt es sie zu den *Burda Media Studios*, genauer gesagt in die Redaktion von *GRIP - Das Motormagazin*, nach München, wo sie im Rahmen eines Praktikums in die Fernsehwelt eintauchen wird.

Prof. (FH) Mag. Dr. Kai Erenli, LL.M., zPM / Projektbetreuung

Leitung des Bachelorstudiengangs "Film-, TV- und Medienproduktion", Stv. Wiss. Leiter MBA Film-, TV & Digital Media Management.

Ausgangslage – Projektkurzbeschreibung

Brille auf, Kopfhörer an: Im Rahmen der diesjährigen *Biennale* in Venedig fand auch die erste internationale VR-Competition in eigens hierfür eingerichteten Räumlichkeiten statt – ein weiterer bedeutsamer Schritt in Richtung künstlerischer Anerkennung von Virtual Reality-Filmen. Gleichzeitig setzen auch im Gaming-Sektor mehr und mehr Spiele auf VR-Inhalte, Konsolenhersteller entwickeln kompatible Abspielsysteme und auch günstige Cardboard-Gestelle erlauben den niederschweligen und breitenwirksamen Zugang zu dieser Technologie. Kurzum: VR durchdringt langsam den Entertainment-Markt – und das auf recht unübersichtliche Weise.

Im Rahmen unseres Projektpraktikums „VR Lab“ wollen wir uns dem breitgefächerten und auf den ersten Blick nahezu undurchschaubaren Dickicht an VR-Content verschreiben: Hauptziel des Projekts ist es, anhand bestimmter vorher definierter Kriterien einen Katalog aus zumindest 350 Film- und Gaming-Titeln zu erstellen. Es handelt sich also um eine Art „Marktanalyse“, im Rahmen derer wir Virtual Reality-Content für Unterhaltungszwecke akribisch systematisieren und Auffällig- bzw. Regelmäßigkeiten analysieren. Die Ergebnisse aus diesen Untersuchungen werden abschließend gemeinsam mit Expertinnen und Experten der Branche reflektiert und besprochen. Sämtliche Erkenntnisse finden überdies in einem kurzen schriftlichen Fazit Eingang. Nebenher möchten wir Zwischenergebnisse unserer Rechercharbeiten bzw. besonders hervorhebenswerte Erkenntnis über den Webblog „*Virtuelle Welten*“ teilen.

Bereichsfazit VR-Film

Worum geht es bei der Katalogisierung?

Im Rahmen des Projekts „VR-Lab“ haben wir nach aktuellen VR-Filmtiteln recherchiert, diese katalogisiert und entsprechend analysiert. Ziel war es, eine gewisse Ordnung und Struktur zu schaffen sowie einen groben Überblick über den VR-Markt zu erhalten. Überdies wurden Ergebnisse und Auffälligkeiten gefiltert und beschrieben. Zu diesem Zweck haben wir uns zu Beginn des Projektes dazu entschlossen, die Filmtitel nach den nachfolgenden Kriterien auszuwerten. Zunächst wurde erkennbar, dass die von uns angestrebten Informationen teilweise nur schwer zu recherchieren waren - unter anderem ist dies mit der Seltenheit von Pressekits zu begründen.

Die Grundproblematik

Bei der Suche nach VR-Film-Content ging es zunächst darum, VR-Filme zu klassifizieren. Je mehr wir in die Materie eintauchten, desto klarer stellte sich heraus, dass die Bezeichnung „Film“ für VR-Content sehr schwierig zu greifen ist. Grund hierfür ist, dass es zahlreiche Hybridformen bzw. Filme mit Gaming-Elementen gibt.

So beschreibt das Team der *Oculus Studios* die Lage selbst:

"One of the most compelling questions we ask at Story Studio centers around the concept of What is a game vs. what is a movie? This question is deeply rooted in the bipolarity of the team."¹

Die Typisierung von VR-Filmen, mit den schon zu Beginn ausgewählten Kategorien

- „360-Grad-Video“;
- „VR-Film linear“ (bei linearen, nicht veränderbaren Handlungen);
- „VR-Film immersiv“ (bei non-linearen, veränderbaren Handlungen) und
- „Experience“ (wenn es um das reine Erlebnis, nicht aber um eine Story geht)

erwies sich als ein sehr kompliziertes Unterfangen. Bedingt ist dies unter anderem dadurch,

dass die Begrifflichkeiten „immersive“ und „Experience“ in offiziellen Beschreibungen von VR-Filmen inflationär oft (und daher zum Teil nicht korrekt bzw. einheitlich) verwendet werden und sich nur schwer für eine Klassifizierung eignen.

Die ursprüngliche Unterkategorie „360-Grad-Video“ lässt sich im Nachhinein nunmehr als eine mögliche Überkategorie für die verbleibenden drei Typisierungen identifizieren. So sind fast alle VR-Filme „360-Grad-Videos“. Bei den „Experiences“ hat sich gezeigt, dass solche häufig in Form von Installationen präsentiert werden und sich dahingehend teils nur schwer als „Filme“ klassifizieren lassen. Filmfestivals führen diese jedoch trotzdem als Filme bzw. Filminstallationen an - so auch der Katalog. Es scheint sich hier eher um audiovisuelle Inhalte als Gesamtes zu handeln, an welchen man mehr oder weniger aktiv teilnimmt.

Bei den meisten Filmen des Katalogs handelt es sich folglich um „360-Grad-Videos“ mit linearem Handlungsstrang und verschieden starker Immersionsrate. Einige der Arbeiten bieten jedoch die Möglichkeit, die lineare Handlung zu unterbrechen bzw. minimal neue Handlungsstränge zu öffnen; Beiträge, die wir als „VR-Film immersiv“ kategorisierten. Das aktive Teilhaben an Filmen zeigt sich bisher vor allem durch die Möglichkeit, unter Erzählsträngen wählen zu können; oder aber in Gestalt von eingearbeiteten Minispielen (Gaming-Elemente).

Der Übergang von der linearen Handlung bis hin zur Einflussnahme in das Geschehen verläuft unscharf getrennt und schwimmt im Übergang zum VR-Game.

So haben sich die verwendeten Kategorisierungen nicht als vorteilhaft herausgestellt. Ein vergleichender Blick in den *Oculus Store* lässt ähnliche Überlegungen erkennen: Zwar wird dort nach Genres differenziert, bewusst aber nicht zwischen spielähnlichem Content und Film ohne Einflussnahme unterschieden.

¹ *Oculus Story Studio Blog: Protovis*, <https://www.oculus.com/story-studio/blog/protovis/>, letzter Zugriff am 19.03.2018.

Im Rahmen der Projekterarbeitung ergaben sich folgende Fragen:

- Wo beginnt die Bezeichnung „Film“ und wo hört sie auf?
- Um nicht mit den gewohnheitsbedingten Erwartungshaltungen Verwirrung zu stiften, kann in Zukunft der Begriff „Film“ (ohne genauere Angabe von Grenzen) überhaupt treffend sein?

Jahr, Produktionsländer, Hersteller und Sprache

Die Anzahl der Produktionen stieg in den letzten Jahren enorm an, so gab es alleine in unserem Katalog 2014 (2), 2015 (13), 2016 (56), 2017 (91) VR-Produkte. Während die Filme in durchaus verschiedenen Ländern produziert werden, sind rund 60% des katalogisierten Contents aus den USA, 10% aus Großbritannien und 7% aus Kanada. Außerdem beinhaltet unsere Liste auch 3% an österreichischen Produktionen.

Wenig überraschend dominieren hier die USA als primäres Herstellungsland, die Produktion von VR-Titeln ist in erster Linie im angloamerikanischen Raum angesiedelt. Dadurch ergibt sich auch die vorrangig gewählte Sprache – Englisch.

Es stechen, trotz einer vielfältigen Auswahl an Produktionsfirmen, vor allem drei Contentproduzenten heraus. Diese produzieren nicht nur viel, sondern auch qualitativ hochwertigen VR-Content. Die auffälligsten drei Unternehmen, sind „*Here Be Dragons*“ (US), „*Felix & Paul Studios*“ (CAN) und „*Penrose Studios*“ (US). „*Here Be Dragons*“ sind dabei auch Marktführer in der hochwertigen VR-Produktion und können bereits eine große Menge an Auszeichnungen vorweisen.

Genre

Dokumentarfilme sind mit 33%igem Anteil am Katalog ein besonders häufig bedientes Genre. Bei der Recherche fiel vor allem auf, dass hier die Verwendung von 360-Grad Kameras ob der vergleichsweise recht simplen Nutzung gerne verwendet wurden. So hat der Dokumentarfilm (und die Reportage) mit vielen der Herausforderungen des Mediums nicht zu kämpfen und kann die Stärken des immersiven Erzählens voll und ganz ausnutzen. Der/die Zusehende wird

mit an den Ort des Geschehens genommen, kann sich umsehen und die Welt der Protagonist*innen erleben. Dabei ist er/sie nicht durch zu viele Stimuli einer fiktionalen Handlung abgelenkt.

Best Practice – Empfehlungen:

„*Dear Angelica*“ aus dem Hause Oculus, „*Separate Silences*“ vom VIA University College, „*Bloodless*“ von Crayon Film/Gina Film sowie die Reihen „*The Possible*“ und „*Look But With Love*“ von *Here Be Dragons*, die auf allen Plattformen über die Within App kostenfrei angesehen werden können.

Kosten und Länge

70% der Filme stehen kostenlos zur Verfügung. Wenn allerdings jene Titel mit einbezogen werden, zu deren Preis keine Angaben zur Verfügung stehen, so lässt sich davon ausgehen, dass das Verhältnis an kostenfreien Filmen sogar noch höher ist.

Rund 80% der im Katalog enthaltenen Titel weisen eine Spiellänge von unter 20 Minuten auf. Natürlich gibt es Ausnahmen, „feature length“ VR-Filme wurden im Zuge dieses Projekts allerdings nicht ersichtlich. Dies liegt in erster Linie auch daran, dass ein langer Konsum von VR-Inhalten zumeist als unangenehm empfunden wird (Stichwort Motion Sickness). Ein weiterer Grund ist, dass die Herstellung von VR-Content um einiges aufwendiger (und damit teurer) als die klassischer Filminhalte ist. Was die Produktionskosten der Titel angeht, ließen sich aber keine genauen Zahlen finden.

Verfügbarkeit

Es gibt eine Vielzahl an Plattformen und Devices, über welche VR-Filme konsumiert werden können; oft gibt es eigene Apps, die heruntergeladen werden müssen. Die „Big Player“, bei denen der Großteil des Contents erhältlich ist, sind schnell identifiziert: *Oculus Store*, *Viveport*, *Steam* und der *Playstation Store* (darüber hinaus auch die *Jaunt*-App und die *Within*-App, welche man sowohl über die gängigen Devices, als auch in *Apples App Store* bzw. *Googles Playstore* beziehen kann).

Konsumieren lässt sich der Großteil der Filme daher auch mit einem mobiltelefonbasierten

Device, wie dem *Samsung Gear VR*. Was die reinen VR-Devices betrifft, gibt es sowohl für *Oculus Rift*, als auch für *HTC Vive* die größte Auswahl an Inhalten.

Kompatibilität bei 360-Grad-/VR-Videos hängt in den meisten Fällen nicht mit den Herstellern zusammen, sondern von der Verfügbarkeit auf den jeweiligen Plattformen ab. Das ändert sich, sobald die Filme vermehrt auf 3D-Engines zurückgreifen. Besonders im animierten Bereich sind Geschichten, die eben solche nutzen, möglich. Etwa 44% der von uns analysierten Titel sind überdies bereits Animationsfilme.

Filme, die sich im Jahr 2017 noch im Festival-durchlauf befanden, sind zum Großteil noch gar nicht für den Consumer verfügbar. Zumeist ist es also eher eine Frage der Distribution und Lizenzierung, als der Kompatibilität. Die Dateigrößen variieren überdies zwischen den VR-Devices und den Mobiltelefonen stark, was auf die Formatgröße beziehungsweise die Qualität zurückzuführen ist.

Beurteilung

Was die ursprüngliche Agenda angeht, Ordnung und Struktur in das vorhandene Chaos an VR-Filmen zu bringen, kann Folgendes zusammengefasst werden: Je weiter wir in die Materie eingetaucht sind, desto klarer wurde, dass das Angebot viel größer ist, als ursprünglich angenommen. Die eigentliche Herausforderung war es, qualitativ hochwertiges Content herauszufiltern und sinnvoll einzuordnen.

Hier war vor allem die relativ große Anzahl wichtiger Festivals mit eigener VR-Sparte eine Hilfe. Viele der Titel liefen etwa bei der *Biennale*, bei *Sundance*, *Raindance*, in *Tribeca* oder in *Cannes* (Market). Auch ist aufgefallen, dass sehr viele Festivals im Laufe der letzten Jahre eine eigene Sidebar (sowohl *competitive* als auch *non-competitive*) für VR-Content programmiert haben. Zudem sind einige neue Festivals entstanden, die sich ausschließlich mit VR beschäftigen (z.B. das *VR Fest*).

Favorisierung

Als Handlungsempfehlung lässt sich Folgendes festhalten: Wer Filme in VR erleben will, dem steht bereits eine breite Auswahl an kostenlo-

sem Content zur Verfügung. Auch der Kauf einer teuren VR-Brille ist, abgesehen von der Bildqualität für den reinen Filmgenuss, nicht zwingend notwendig. Mit dem Download der Apps *Jaunt*, *Within* für iOS und Android sowie auch mit *YouTube* steht eine breite Auswahl teils preisgekrönter Filme zur Verfügung.

Um in den vollen Genuss des VR-Erlebnisses zu kommen – also auch für Spiele und kommende Anwendungen – sind die VR-Devices der gängigen Anbieter die beste Wahl. Wer sich jedoch noch ein wenig Zeit lässt, wird bald Standalone-Geräte nutzen können, für die es keinen Computer benötigt.

Eine genaue Auswertung des Film-Katalogs findet sich im Anhang unmittelbar nach dem Fazit.

Film (Detail)

Typ

Experience 50x
VR-Film immersiv 9x
[VR-Film linear 99x](#)
VR-Serie linear 5x

Produktionsjahr

2014 2x
2015 13x
2016 56x
[2017 91x](#)
2018 1x

Länge

1 Min. 1x
2 Min. 4x
3 Min. 9x
4 Min. 12x
[5 Min. 19x](#)
6 Min. 15x
7 Min. 15x
8 Min. 13x
9 Min. 4x
10 Min. 12x
11 Min. 8x
12 Min. 7x
13 Min. 3x
14 Min. 4x
15 Min. 6x
16 Min. 3x
17 Min. 2x
18 Min. 1x
20 Min. 5x
21 Min. 1x
22 Min. 1x
24 Min. 1x
26 Min. 2x
30 Min. 2x
35 Min. 1x
45-60 Min. 1x

Durchschnitt: 15,5 Min.

Produktionsländer (inkl. Koproduktionsländer)

AUS 2x
[AUT 5x](#)
BRA 1x
CAN 12x
CH 1x
CHE 1x
CHN 2x
CYP 1x
DE 2x
DNK 2x
ESP 4x
FRA 8x
IRL 1x
ISL 1x
IT 1x
JAP 1x

JUR 1x
KOR 2x
NER 1x
NLD 4x
QAT 1x
TWN 1x
UK 17x
[US 99x](#)

Hersteller (Auswahl)

Breaking Fourth 4x
Penrose Studios 4x
Oculus Studios 4x
RYOT 4x
SOC Films 5x
Felix & Paul Studios 11x
[Here Be Dragons 17x](#)

Gesprochene Sprachen

Arabisch 1x
Chinesisch 1x
Dänisch 1x
Deutsch 5x
[Englisch 122x](#)
Französisch 3x
Italienisch 3x
Indonesisch 1x
Japanisch 1x
Koreanisch 2x
Lushootseed 1x
Niederländisch 2x
Portugiesisch 1x
Spanisch 3x
Tlingit 1x
Urdu 5x
Ohne Dialog 29x

Untertitelung

ja 25x
k.A. 10x
[nein 128x](#)

Genre

Abenteuer 18x
Action 1x
[Dokumentation 55x](#)
Drama 34x
Educational 3x
Experimental 8x
Fantasy 6x
Gangster 1x
Graphic Novel 1x
Horror 5x
Komödie 10x
Krimi 5x
Live Performance 1x
Musik 15x
Mystery 2x
Reportage 2x
SciFi 9x
Show 1x
Simulation 1x
Thriller 7x
Branded Entertainment 2x

Anzahl animierter Filme

72 (44,17%)

Preis

[Kostenlos 113x](#)
€0,99 2x
€2,00 1x
€2,99 2x
€3,00 3x
€3,99 1x
€5,00 1x
€7,00 2x
€8,00 2x
€9,00 1x
€10,- 2x
k.A. 35x

Durchschnitt: €0,67

Durchschnitt nicht kostenloser

Titel: €5,11

Altersfreigaben

0 1x
[3 21x](#)
4 1x
6 1x
7 4x
12 4x
13 11x
14 1x
16 3x
17 2x
k.A. 114x

Verfügbarkeit/Plattformen

App Store/Play Store 28x
Arte 360 App 2x
Dark Corner App 1x
Discovery VR App 1x
Facebook 3x
Hulu 2x
JAUNT 13x
k.A. 8x
noch nicht verfügbar 22x
NYT VR 3x
[Oculus Store 66x](#)
Playstation Store 20x
Samsung VR App 3x
Sky VR 2x
Steam 47x
Vimeo 3x
Viveport 15x
WARP App 3x
Wiener Zeitung VR 1x
Within 22x
YouTube 18x

Devices

[Mobiltelefon-basiert 105x](#)
Oculus 98x
HTC Vive 77x
Playstation VR 47x
andere 33x