

Null-TV

Nulltv.net

Projektbeschreibung

Informationen können heute einfacher und schneller beschafft werden als je zuvor. Die Informationsflut macht es für Einzelne bei grundsätzlich knapper Zeit und begrenzter Motivation aber immer schwieriger, relevante Informationen zu finden, sie zu verifizieren und in ihren Wissenskontext einzubinden. Da die Kapazität von Aufmerksamkeit begrenzt ist, wird sie zu einer immer knapperen Ressource. Aber nur wenn Information auf Aufmerksamkeit stößt, besteht die Chance, daß daraus verändertes Handeln -oder im Kontext mit vorhandenen Erfahrungen und anderen Informationen -neues Wissen entsteht. Von Aufmerksamkeit losgelöste Information bleibt unwirksam.

Fernsehen als kulturelles Leitmedium

Der europäische Fernsehmarkt gliedert sich in öffentlich-rechtliche und private Betreiber. Die ausschlaggebenden Inhalte dieser Anbieter werden (prozentuell unterschiedlich) von PR-Vorstellungen der Politik und über Zielgruppenwünsche multinationaler Konzerne bestimmt.

Weltweit wächst der Widerstand gegen die wirtschaftliche, politische und soziale Entwicklung. NGOs, Filmemacher, Verlage, Labels und Künstler versuchen sich auf verschiedensten Plattformen Gehör zu verschaffen. Relevante Information und Material ist in großem Ausmaß vorhanden, findet aber in der gewinnorientierten Massenmedienwelt keinen Sendeplatz, oder geht in der Flut von Desinformation unter.

.

Aufbau eines europaweiten TV-Kanals Null.tv

null.tv

- . •ist der erste freie, unabhängige, demokratische, interaktive non-profit TV-Kanal Europas
- . •ist spenden-und nicht werbefinanziert
- . •als Träger fungiert eine gemeinnützige NPO
- . •ist über Kabel und Satellit, mehrsprachig in ganz Europa frei empfangbar (100 Mio. Haushalte)
- . •sendet auf der 0, vor allen anderen TV-Sendern
- . •baut eine neues, unabhängiges Lizenzsystem auf

(Umverteilung des Spendenaufkommens nach gesendeten Minuten an die Filmemacher)

null.tv sendet Material

-von NGOs, Filmarchiven und Akademien, das nur einem kleinen Kreis zugänglich ist -das bei anderen Sendern nicht oder nur "versteckt" nach Mitternacht läuft -das nur in Programmkinos und/oder auf Festivals läuft -von weltweit verstreuten Regionalsendern mit minimalen Reichweiten -aus dem Internet das sich die Aufmerksamkeit mit über 11 milliarden anderer Sites teilt

null.tv verbindet die Vorteile des Internet

-unzensurierte und relevante Informationen -Inhalte abseits des Mainstream -Interaktivität -offener Zugang / Partizipation

mit den Vorteilen des Fernsehens

-höhere Aufmerksamkeit (100 TV-Stationen/11.000.000.000 Internetsites) -dadurch breitere und höhere Gesamtreichweite -Übertragungsqualität -Komfort -Anregung zur gemeinschaftlichen Auseinandersetzung des Gesehenen

1/2



Projekteinschätzung

Ein Grundlegendes Problem ist der Umgang mit „Macht“. Was man immer wieder beobachten kann ist, dass alternative Projekte letztendlich an ihrem Erfolg (durch das korrumpierende Element der Macht) scheitern. Deswegen haben wir ein neues System entwickelt. Die Fernsehredaktion ist klassisch strukturiert – ihre Aufgabe ist es weltweit Material gezielt zu sammeln und im Sendeschema zu planen. Zusätzlich besteht durch die bereits erwähnte „reale Simulation“ die Möglichkeit für die Zuseher direkt in die Programmgestaltung einzugreifen und zeitlich begrenzt sämtliche Aufgaben der Redaktion übernehmen. Dadurch agiert jede Gruppe als Regulativ der anderen, wodurch weder eine Gruppe noch einzelne Personen innerhalb dieser Gruppen Macht auf längere Zeit ausüben können.

null.tv ist ein völlig neuer Ansatz der Informationsvermittlung durch eine Kombination aus

-redaktionell zusammengestellten Programm (Kuratorenprinzip)

-kollaborativen Arbeitsplattformen (Wikipedia)

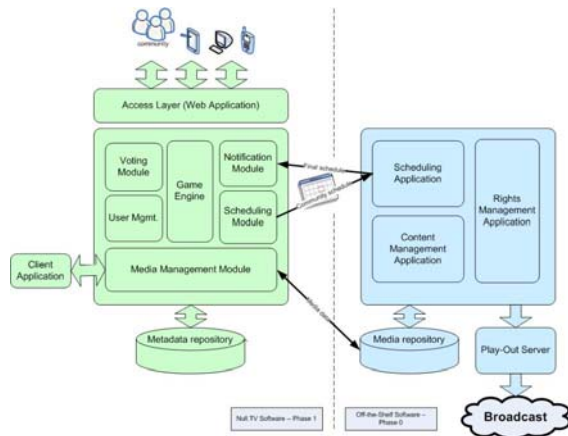
-der Informationsbereitstellung durch Digital Memory Engineering
(gedächtnisleistende Systeme auf Basis von hochstrukturierten Informationen)

-Realen Simulationen (Entwicklung und Implementierung eines experimentellen Prototyps, gesteuert durch eine GameEngine auf dem die „reale null.tv-Simulation läuft. Implementierung von Webanwendungen durch die die herkömmliche kommerzielle Planungssoftware erweitert und die Einflussnahme der Community auf die Programmgestaltung ermöglicht wird)

-Bewertungssystemen auf Basis von Massive Multiplayer Game Engines (sämtliche Aufgabenbereiche, von der Produktion über die Redaktion bis zur Sendeplanung können von der Community übernommen werden)

-**Voteware** Bewerten, Klassifizieren und Diskutieren des null.tv-Materials / ermöglicht eine ständigen Meinungs- und Interessensaustausch zwischen Redaktion und Community)

-**assoziativen Ketten** (Wie suche und finde ich etwas das ich nicht kenne?)



(Open-Source Software in Zusammenarbeit mit der Uni Wien -Institute of Distributed Multimedia Systems, dem Institut für Informatik und Wirtschaftsinformatik – Multimediale Informationssysteme, dem Research Studio Austria – Digital Memory Engineering und dem Fraunhofer Institut – Integrierte Publikations- und Informationssystem)

Informationen unter <http://nulltv.net> contact@nulltv.net

2/2 3/2



www.innovationspreis.org