

5
buch & medien

Okke Schlüter

**Das Buch im Kontext
der Medienkonvergenz**

bramann.

BRAMANN Basics - buch & medien

Band 5

Hg. von Klaus-W. Bramann und Anke Vogel

Okke Schlüter

Das Buch im Kontext der Medienkonvergenz

bramann.

Alle Titel der Reihe werden in der *Deutschen Nationalbibliografie* angezeigt.
Die Deutsche Nationalbibliothek bietet nach Erscheinen detaillierte
bibliografische Informationen unter <http://dnb.d-nb.de>.

© 2020 Bramann Verlag, Frankfurt am Main
Alle Rechte vorbehalten

Herstellung

Margarete Bramann, Frankfurt am Main

Druck und Bindung

Druckerei TZ-Verlag & Print GmbH
Printed in Germany 2020

ISBN (Print) 978-3-95903-007-6

ISBN (EPUB) 978-3-95903-104-2

DANK

unseren akademischen Mitarbeiterinnen und Hilfskräften Benita Geis, Nicole Fröhlich und Josefine Algieri, die uns sehr engagiert und ausdauernd unterstützt haben.

Dieses Buch wurde möglich durch ein Forschungssemester an der Ryerson University (GCM) und das wunderbare Balzac's Ryerson Image Arts.

Inhalt

Vorwort der Herausgeber

1 Grundlagen und Definitionen: Was macht ein Buch aus?

- 1.1 Einführung: Use Cases
- 1.2 Neuere Definitionen des Buches
- 1.3 Das ›Prinzip Buch‹
- 1.4 Entstehungsprozess Buch
- 1.5 Bedeutung des Buches in der Gesellschaft

2 Konvergenzerscheinungen im Medienkontext des Buches

- 2.1 Arbeitsdefinition des Medienbegriffs
- 2.2 Abgrenzung der Medienkonvergenz von der Digitalisierung
- 2.3 Vordenker der Medienkonvergenz
- 2.4 Voraussetzungen für die Medienkonvergenz
- 2.5 Forschungsstand zur Medienkonvergenz
- 2.6 Definition der Medienkonvergenz für die Buchbranche

3 Konvergenzdimensionen in der Wertschöpfungskette von Buchverlagen

- 3.1 Technische Konvergenz
- 3.2 Konvergente Nutzung
- 3.3 Konvergente Produktion
- 3.4 Konvergente Vermarktung
- 3.5 Wirtschaftliche Konvergenz

4 Konvergenzformen auf der Angebotsebene

- 4.1 Typologien crossmedialer Medienprodukte

- 4.2 Der Verlag als Organisation im Wandel
- 4.3 Nach dem Buch ist vor dem Buch: Anschluss Themen

Anhang

Literaturverzeichnis

#Spotlights

Register

Lösungshinweise zu den Aufgaben

Vorwort der Herausgeber

buch & medien, der Untertitel der Reihe **BRAMANN Basics**, ist bewusst gewählt. Denn das Buch ist seit jeher in einem medialen Umfeld zu denken, das in Wechselwirkung mit ihm steht. Vor dem Hintergrund der digitalen Transformation sind die Verflechtungen zwischen den Medien vielfach enger geworden. Medienkonvergenz bedeutet: Bisher getrennte Medienbereiche treten auf unterschiedlichen Ebenen zusammen und verändern die Verlagsarbeit im Hinblick auf Produktion und Vermarktung. Sowohl die technische Konvergenz, die neue Geräte hervorbringt, als auch veränderte Nutzungsgewohnheiten bieten Chancen für neue Geschäftsmodelle, deren Risiken aber sorgfältig abzuwägen sind.

In diesem Band unternimmt Dr. Okke Schlüter, seit 2008 Professor für Medienkonvergenz im Studiengang Mediapublishing an der Hochschule der Medien in Stuttgart, eine konzise Analyse der Auswirkungen von Medienkonvergenz auf die Verlagsarbeit und lässt dabei immer wieder Experten aus der Branche zu Wort kommen. Seine Expertise erwarb er sich u.a. in Führungspositionen in Unternehmen der Klett-Gruppe. Schwerpunkte in der Lehre sind neben der Medienkonvergenz crossmediales Produktmanagement, digitale Geschäftsmodelle und DesignAgility (Design Thinking / Innovationsmanagement für die Medienbranche). Darüber hinaus begleitet er vom Börsenverein des Deutschen Buchhandels angestoßene Innovationsinitiativen.

Okke Schlüters Fazit: Medienkonvergenz hat neue Interaktionsräume für das ›traditionelle Buchgeschäft‹ eröffnet. Weil neue Gerätetypen entstehen und der Content sich vom Medium löst, können Buchinhalte sich frei über die Grenzen von Medien und Oberflächen hinwegbewegen. Die unterschiedlichen Medienpräferenzen einzelner Teilzielgruppen zwingen Verlage dazu, die Inhalte möglichst medienneutral zu entwickeln, um sie dann mit geringstmöglichem Aufwand in der gewünschten Form auszuspielen. Damit hat sich das Verlagsgeschäft von Grund auf verändert: Ein Buch verlegen bedeutet in Zukunft, einen Content zu kreieren oder erstellen zu lassen, um ihn in den von den betreffenden Zielgruppen gewünschten Medien und Formaten zu publizieren. Dabei entstehen sowohl neue Kommunikationsbeziehungen und Diskurse als auch neue Formen der Zusammenarbeit mit externen Partnern.

August 2020

Klaus-W. Bramann und Anke Vogel

1

Grundlagen und Definitionen: Was macht ein Buch aus?

Alle Lehrbücher, Tutorials, Massive Open Online Courses (MOOCs, Online-Lernprogramme) und dergleichen mehr, kurz gesagt alle didaktisch aufbereiteten Materialien, beginnen in der Regel mit einer Definition des Themengebietes oder des betreffenden Phänomens. Auch in diesem Kapitel geht es um Definitionen, unter anderem um die Beantwortung der Frage, was ein Buch eigentlich ausmacht. Da das übergreifende Ziel jedoch ein Handlungsziel ist, dieser Band nämlich dazu beitragen möchte, dass seine Leser erfolgreich in oder im Umfeld der Buchbranche arbeiten, beginnt dieses Kapitel mit einigen typischen Situationen, in denen Bücher bzw. Medien eine Rolle spielen.

Diese Situationen werden hier als [#Use Cases](#) bezeichnet, einem Begriff aus der Softwareentwicklung, der eine Reihe von Handlungen umfasst, die die Interaktion mit einem Gegenstand beschreiben und zu einem bestimmten Ziel führen. In den folgenden [Use Cases](#) geht es darum, wie verschiedene Nutzertypen Bücher benutzen. Die Nutzer werden als [Persona](#) bezeichnet - ein Konzept aus der Marketingpraxis, mit dem typische Nutzer portraitiert

werden, die stellvertretend für eine große Zahl von realen Individuen stehen können.

PERSONA

Das Konzept einer Persona wird Alan Cooper zugeschrieben. Sie repräsentiert einige künftige Nutzer eines zu entwickelnden Produktes oder einer Lösung. Die Nutzer werden dabei nach Art eines Steckbriefes in den für den Kontext wesentlichen Eigenschaften beschrieben. Um sie möglichst realistisch zu gestalten, fügt man oft ein Foto, einen Vornamen und weitere fiktive persönliche Details hinzu. (Goodwin 2008)

1.1

Einführung: Use Cases

Persona 1 (f, 25)

Mona (25) postet auf Instagram einen Kommentar zu dem Roman, den sie als E-Book im Urlaub gelesen hat. Der Autor Felix Frasendrescher hat von Mona ein Like bekommen, er hat eine eigene Facebook-Seite, die sie regelmäßig besucht. Einer Freundin wird Mona den Roman in Kürze zum Geburtstag schenken. Dafür wird sie ihn als gedrucktes Buch kaufen, schwankt aber noch zwischen Taschenbuch und der gebundenen Ausgabe. Auf vorablesen.de hat Mona sich bereits mit einem ›Leseindruck‹ beworben und hofft, für eine Rezension ausgelost zu werden. Ideal wäre natürlich der neue Roman ihres Lieblingsautors, der in Kürze erscheinen soll. Auf der Facebook-Seite des Verlags hat sich Mona am Cover-Voting beteiligt und für einen Coverentwurf

gestimmt, den sie bereits als Wallpaper für den Homescreen ihres Smartphones heruntergeladen hat.

The screenshot shows the 'Vorablesen' website with a red header containing navigation links: BÜCHER, AUTOREN, FORUM, WIE FUNKTIONIERTS, ANMELDEN, and REGISTRIEREN. The main heading is 'Unsere aktuellen Vorablesen-Verlosungen'. Below this, a text block reads: 'Diese Bücher kannst Du noch vor Erscheinen gewinnen! Dir gefällt die Leseprobe? Dann verfasse jetzt Deinen Leseindruck, um an der Verlosung teilzunehmen.' Four book covers are displayed in a row, each with a '5 Tage bis zur Verlosung' timer. The books are: 'Das Grab unter Zedern' by Remy Eysen (100 reviews), 'Tödliche Provence' by Sandra Åslund (99 reviews), 'Der Kreidemann' by C.J. Tudor (273 reviews), and 'Ohne ein einziges Wort' by Rosie Walsh (29 reviews). Each book listing includes 'E-Book' and 'Print' buttons. A red button at the bottom says 'Mehr Bücher entdecken'.

Buchcommunity Vorablesen (Quelle: vorablesen.de)

Persona 2 (m, 13)

Leon, derzeit in der 9. Klasse, hat seit jeher ein etwas zwiespältiges Verhältnis zu seinen Schulbüchern. Einerseits sind sie für ihn der Inbegriff von langweiligem Unterricht. Da die Bücher in der Schule ausgeliehen werden können, muss er auch noch schonend damit umgehen. Andererseits arbeiten zwei seiner Lehrer manchmal im Unterricht mit einem Whiteboard, da werden aus den ödesten Themen plötzlich spannende Geschichten. Die Hausaufgaben müssen dann wieder auf Papier erledigt werden. Für die

Klassenarbeiten lernt Leon am liebsten mit Apps, wo immer es welche zum Thema gibt. Trotz seines zwiespältigen Verhältnisses zu seinen Schulbüchern findet Leon es schade, dass er sie am Ende des Schuljahres abgeben muss und sie in den Sommerferien dann nicht zur Verfügung hat. Letzten Sommer wollte ihm sein Onkel mal Mathe erklären, da haben sie eine ganze Weile nach Rechenaufgaben im Internet gesucht.

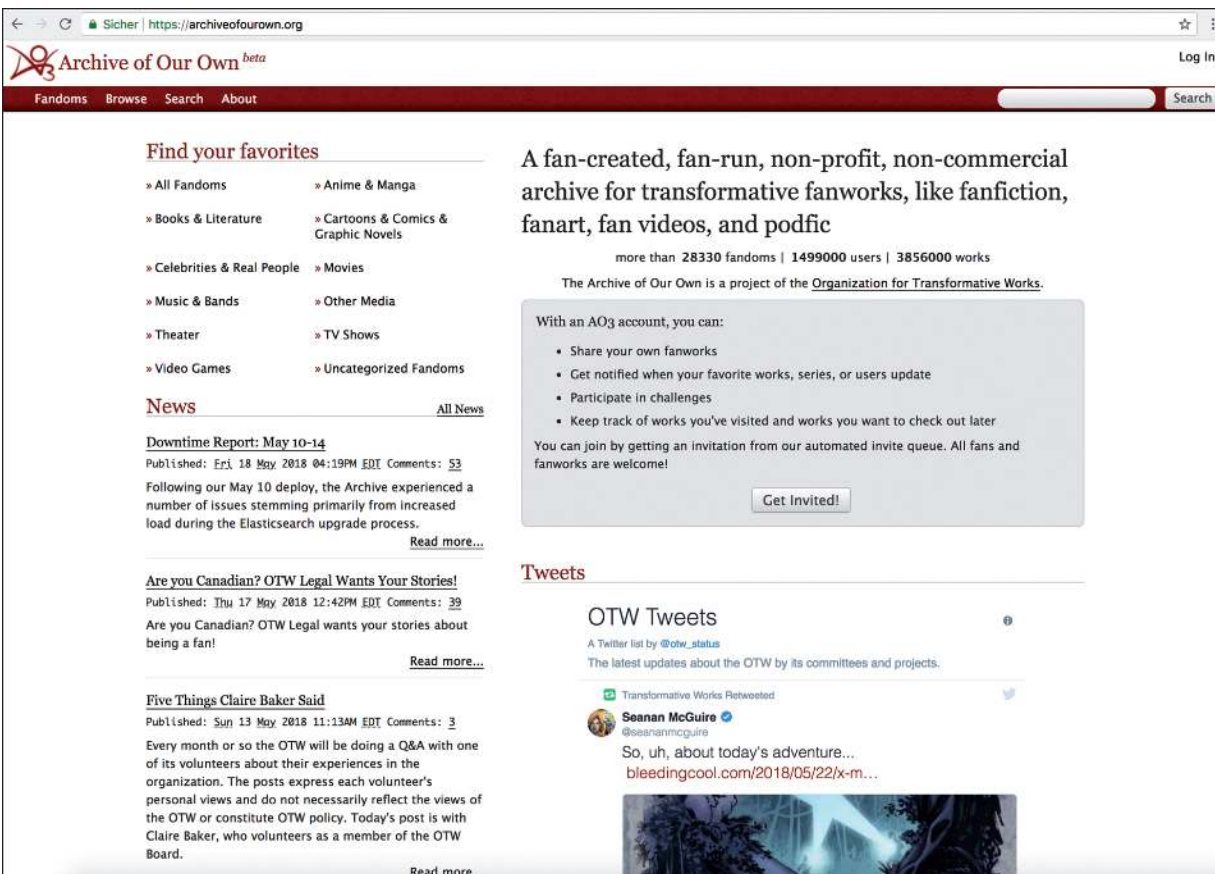
Persona 3 (m, 49)

Stefan entwickelt als Ingenieur gerade einen neuen Werkstoff für bionische Linsen. Diese kann man wie Kontaktlinsen einsetzen, aber wie ein Display eines Smartphones benutzen. Um einen [#Prototypen](#) zu entwickeln, braucht Stefan Angaben zu den Eigenschaften der verwendeten Materialien. Seine Firma hat für solche Fälle eine eigene Fachbibliothek, dort findet er aber nichts zu den Materialien, die er einsetzen möchte. Die Bibliothek hat allerdings einen Datenbankzugang von einem Fachverlag lizenziert. In dieser Datenbank findet Stefan alle Materialeigenschaften, die er benötigt; sie sind zudem immer auf dem aktuellen Stand.

Persona 4 (m, 38)

Guido postet regelmäßig auf seinem Blog Erlebnisse und Eindrücke von seinen Reisen. Über die Jahre sind eine Menge Texte zusammengekommen, z.T. mit Fotos oder Ausschnitten von Landkarten oder Skizzen, wo ein Foto taktlos gewesen wäre. Seine Eltern interessieren sich sehr für seine Reiseberichte, weil sie selbst keine weiten Reisen mehr unternehmen und Guido nicht viel fotografiert. Da sie

sich jedoch mit dem Internet schwer tun, können sie das Blog nur lesen, wenn ihnen jemand die Seite aufruft. Guido hat deshalb beschlossen, die fertigen Berichte als Buch drucken zu lassen und dieses seinen Eltern zu Weihnachten zu schenken.



Fanfiction Platform (Quelle: archiveofourown.org)

Persona 5 (f, 19)

Vanessa ist im Erzähluniversum einer Fantasy-Trilogie zuhause. Sie findet es sehr entspannend, sich in dieser Parallelwelt herumzutreiben, gerade in der stressigen Prüfungszeit an der Uni. Für das Treffen der Cosplayer auf der letzten Leipziger Buchmesse hat sie sich extra ein Kostüm ihrer Lieblingsfigur genäht. Leider sind keine