

# **Klickst Du noch oder liest Du schon?**

## **Technische Benutzungsschnittstellen als Chance und Risiko digitaler Buch-, Zeitschriften- und Zeitungsangebote**

Vortrag auf der Jahrestagung der DGPUK-Fachgruppe Medienökonomie  
Fachhochschule Mainz, 14.-15.11.2014

Prof. Dr. Svenja Hagenhoff / Dr. Axel Kuhn

Buchwissenschaft, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



# Gliederung

## 1. Problemstellung

## 2. Interaktive Textoberflächen als Komponente von Schrift- und Lesemedien

- a) aus Sicht der Rezeptionsforschung
- b) aus Sicht der medienökonomischen Forschung
- c) aus Sicht gestaltungsorientierter Disziplinen

## 3. Forschungsausblick

# Gegenstand

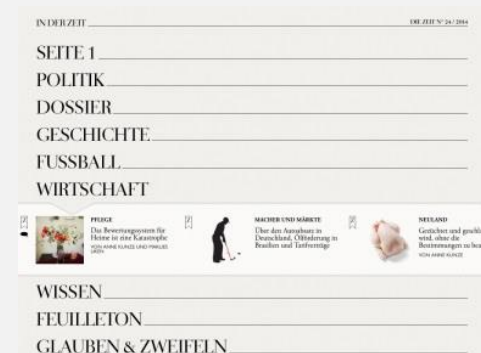
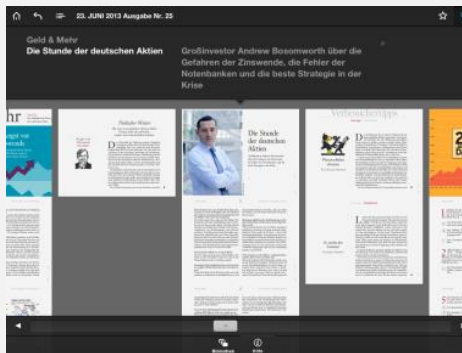
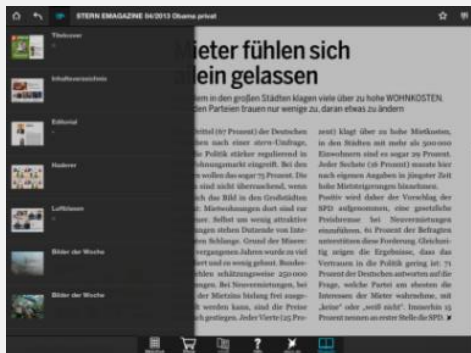
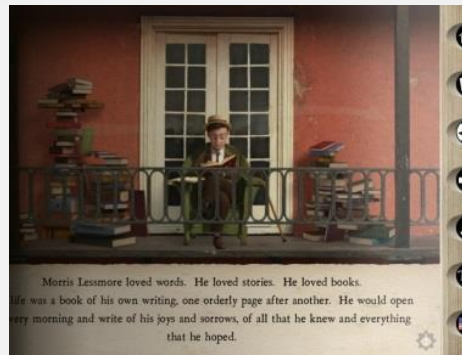


Abb.: Divergierende Benutzungsschnittstellen digitaler Lesemedien auf dem iPad.

# Problemstellungen

## Digitale Lesemedien

- unterliegen der Trennung von Materialobjekt, Content, Textgestaltung und Textzugang
- sind Erfahrungs- und Vertrauensgüter ohne standardisierte Erwartungshaltungen
- sind für Rezipienten und Anbieter risikoreiche Güter
- sind für Rezipienten und Anbieter potentiell chancenreiche Güter

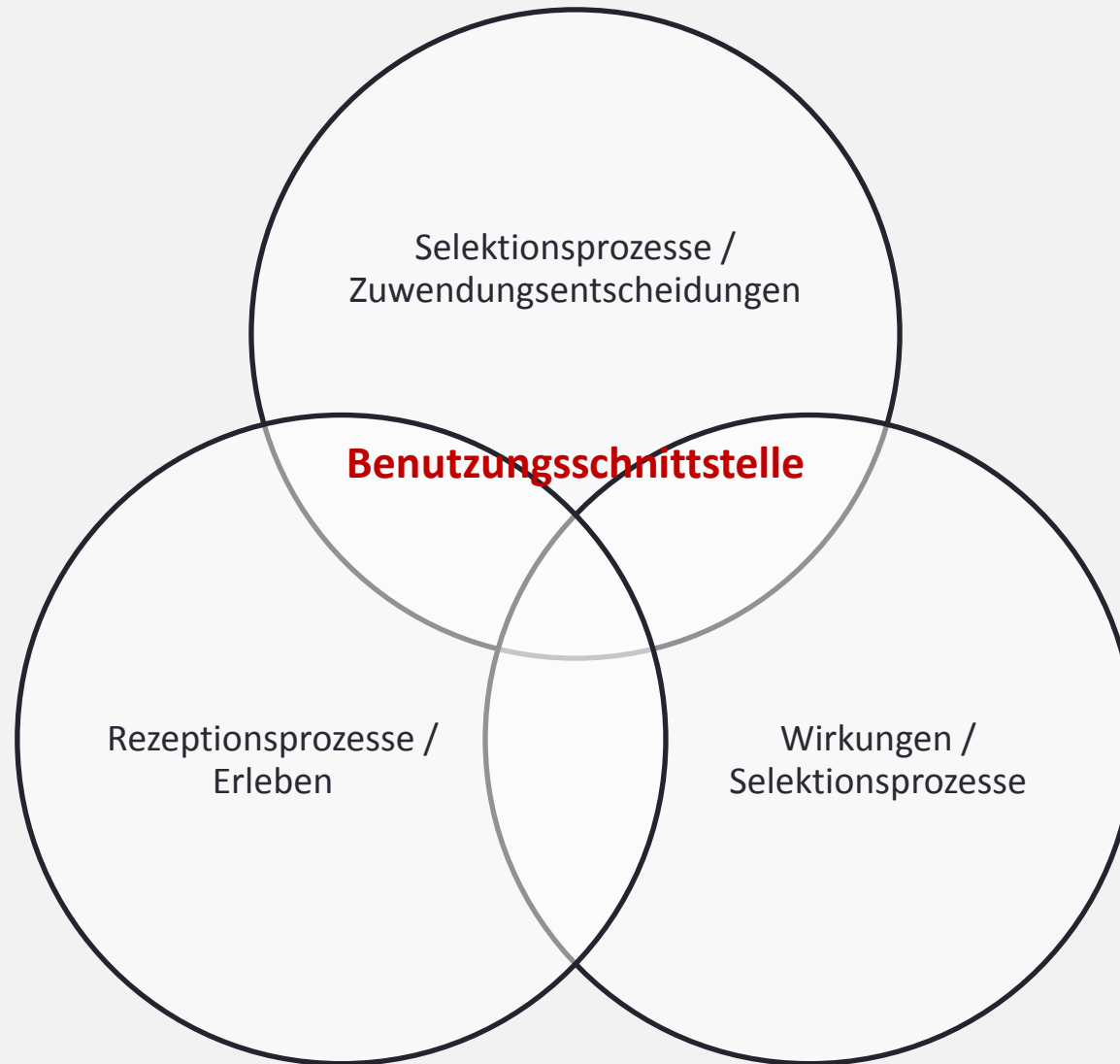
## Fragestellungen

- Wie können Benutzungsschnittstellen digitaler Lesemedien so nutzerorientiert gestaltet werden, dass sie für den Leser kein Risiko und ggbf. sogar einen Mehrwert darstellen?
- Können die Erwartungen der Leser im Hinblick auf technische Limitationen und ökonomische Anforderungen erreicht werden und ggbf. sogar eine Unique Selling Proposition für einen Anbieter darstellen?

# Gliederung

1. Problemstellung
2. Interaktive Textoberflächen als Komponente von Schrift- und Lesemedien
  - a) **aus Sicht der Rezeptionsforschung**
  - b) aus Sicht der medienökonomischen Forschung
  - c) aus Sicht gestaltungsorientierter Disziplinen
3. Forschungsausblick

# Rezipientenorientierte Forschung



# Analogien



Grafische Benutzeroberflächen digitaler Lesemedien weisen Analogien zu grafischen Benutzeroberflächen von Games auf.

# Gliederung

1. Problemstellung
2. Interaktive Textoberflächen als Komponente von Schrift- und Lesemedien
  - a) aus Sicht der Rezeptionsforschung
  - b) aus Sicht der medienökonomischen Forschung**
  - c) aus Sicht gestaltungsorientierter Disziplinen
3. Forschungsausblick



# Differenzierung vs. Standardisierung

- Differenzierung als Strategie
  - Realisierung divergenter Merkmalsausprägungen von Leistungen aufgrund heterogener Kundenpräferenzen
  - Ziel: Maximierung der Varietät
  - Herausforderung: Hohe Produktions-, Transaktions-, und Lernkosten
  - Theoretischer Hintergrund: z.B. Industrieökonomik 1930er, Toffler 1979, Porter 1980, Anderson/Pine 1997
- Standardisierung als Strategie
  - Schaffen von Kostenvorteilen
  - Ziel: Minimierung der Varietät
  - Herausforderung: Orientierung am Durchschnittskunden, fehlende Flexibilität in Bezug auf die Qualität des Lösungsbeitrags
  - Theoretischer Hintergrund: Preis-Absatz-Funktion, sinnvolle Vollautomatisation (Mertens), Anderson/Pine 1997

# Standardisierung und Medien

- Standardisierung wird verbunden mit Fließband und Industrie, aber nicht mit Kreativwirtschaft und medialer Vielfalt



- Aber: Etablierte Medien sind standardisiert; Nutzer wünschen Standards bei digitalen Schriftmedien (z.B. VdZ (Hrsg.): Ergebnisse der VdZ-Studie „Zeitschriftennutzung auf dem iPad“, Berlin 2011)
- Konsequenzen des Einsatzes von Standardsoftware

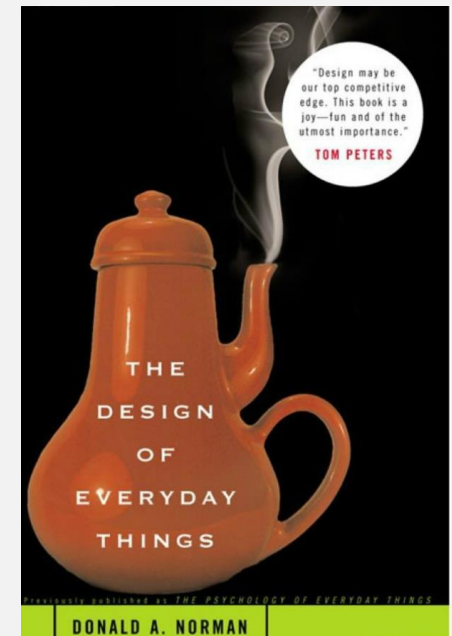


# Gliederung

1. Problemstellung
2. Interaktive Textoberflächen als Komponente von Schrift- und Lesemedien
  - a) aus Sicht der Rezeptionsforschung
  - b) aus Sicht der medienökonomischen Forschung
  - c) **aus Sicht gestaltungsorientierter Disziplinen**
3. Forschungsausblick

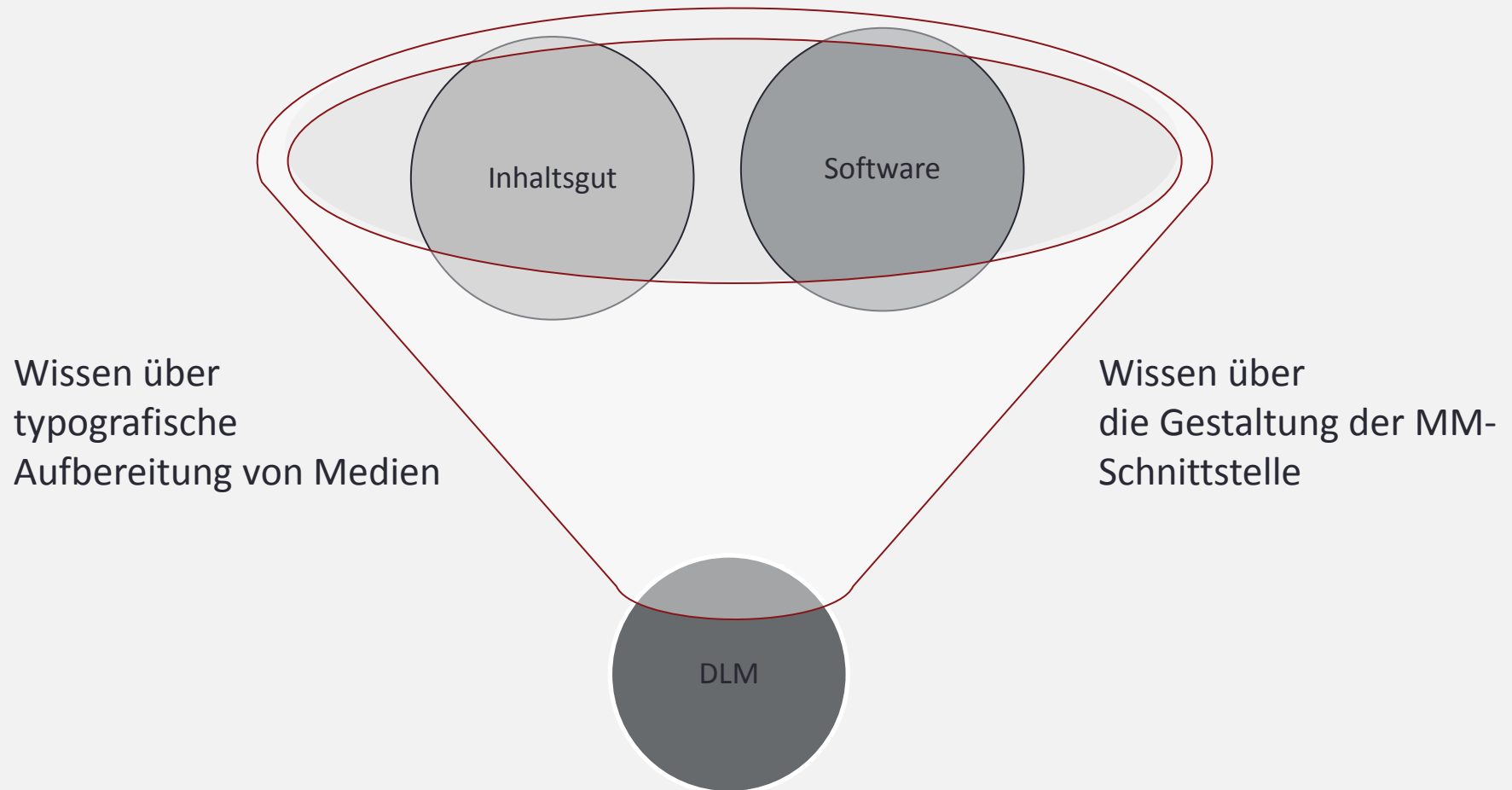
# Gebrauchstauglichkeit und MM-Schnittstelle

- Gebrauchstauglichkeit ist das Ausmaß in dem ein Produkt, System oder ein Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen (DIN EN ISO 9241-11)
- Gebrauchstauglichkeit  $\neq$  Benutzbarkeit
- Ergonomische Dialoggestaltung (DIN EN ISO 9241-110):
  - Aufgabenangemessenheit
  - Selbstbeschreibungsfähigkeit
  - Steuerbarkeit
  - Erwartungskonformität
  - Fehlertoleranz
  - Individualisierbarkeit
  - Lernförderlichkeit



[www.barnesandnoble.com](http://www.barnesandnoble.com)

# Digitale Lesemedien als Melange

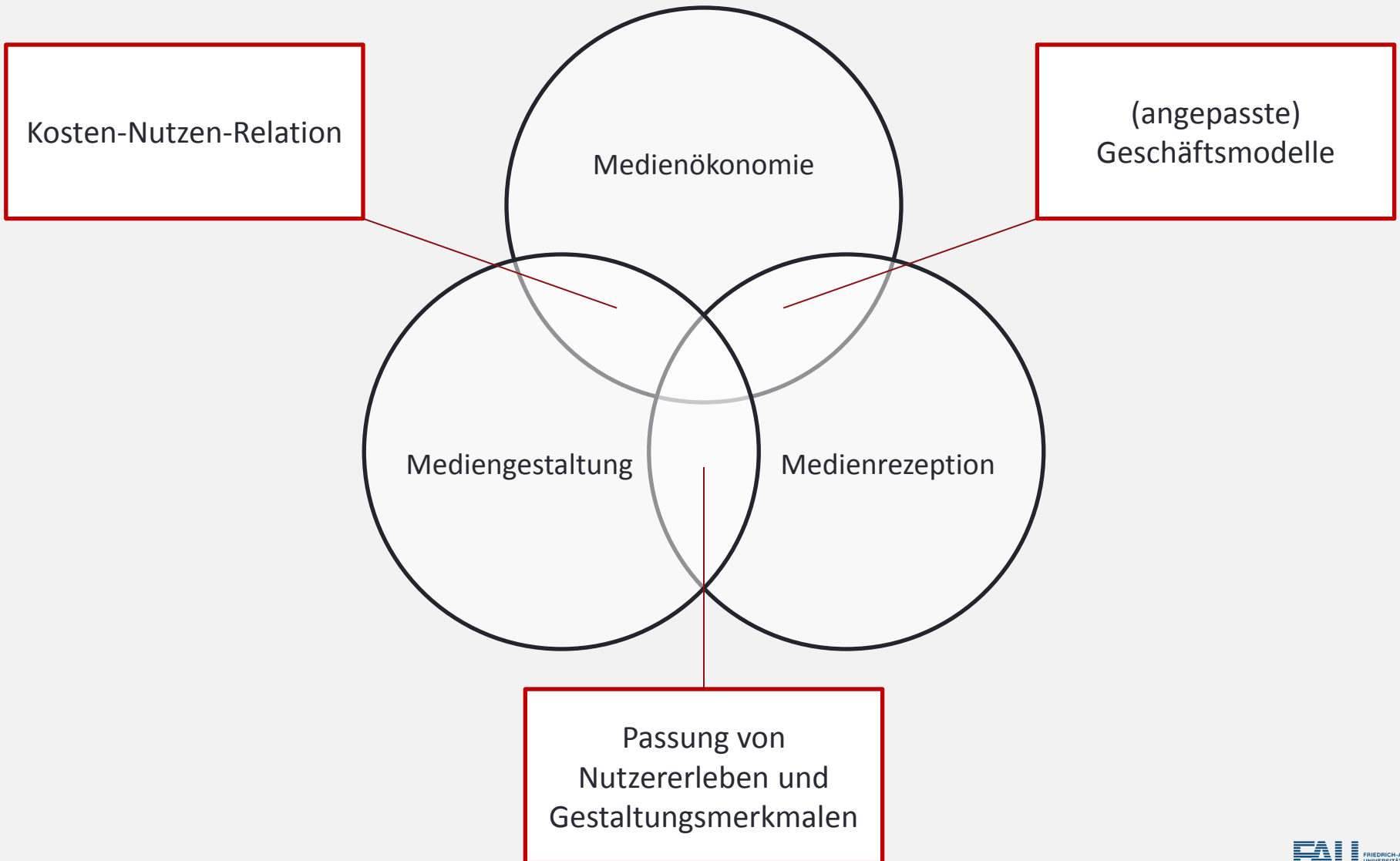


# Gliederung

1. Problemstellung
2. Interaktive Textoberflächen als Komponente von Schrift- und Lesemedien
  - a) aus Sicht der Rezeptionsforschung
  - b) aus Sicht der medienökonomischen Forschung
  - c) aus Sicht gestaltungsorientierter Disziplinen

## 3. Forschungsausblick

# Schnittstellen



# Literatur

- Anderson, D.; Pine, J.: Agile product development for mass customization. Chicago 1997.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: Flow. Das Geheimnis des Glücks. Stuttgart 2004.
- Porter, Michael: Competitive Strategy. New York 1980.
- Schweiger, Wolfgang: Nutzung informationsorientierter Hypermedien. Theoretische Überlegungen zu Selektions- und Rezeptionsprozessen und empirischer Gehalt. In: Rössler, Patrick / Kubisch, Susanne / Gehrau, Volker (Hrsg.): Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung (Angewandte Medienforschung 23). München 2002, S. 49–73.
- Sherry, John L.: Flow and Media Enjoyment. In: Communication Theory 4 (2004), S. 328 – 347.
- Toffler, Alvin: Future Shock, Cologne 1970.
- Mertens, P.: Wirtschaftsinformatik – Von den Moden zum Trend. In: König, W. (Hrsg.): Wirtschaftsinformatik '95 – Wettbewerbsfähigkeit, Innovation, Wirtschaftlichkeit. Heidelberg 1995, S. 25–64.