

# Das Lesen ist ein Spiel

Von Simone Kreamsberger

**Wie werden Geschichten in Zukunft erzählt, wie werden sie vermittelt und gelesen? Eine Trendschau über einige andauernde und neue Bewegungen am Buchmarkt: E-Books, „Transmedia“ und „Gamification“.**

## Elektronisch lesen: E-Books und E-Reader

Vor einem Jahr waren E-Books in aller Munde: 2010 würde den Durchbruch der elektronischen Bücher bringen. Auch wenn das Angebot an E-Books und Lesegeräten von E-Readern bis zu den immer beliebteren Tablets und Smartphones ständig wächst, ist der Trend zum elektronischen Buch im deutschsprachigen Raum immer noch nicht ganz beim Leser angekommen. In Deutschland geht man jedoch davon aus, dass der Markt für E-Reader noch in diesem Jahr stark zulegen wird. Der Umsatz mit Geräten zur Darstellung elektronischer Bücher werde um 33 Prozent von derzeit 24 auf 31 Millionen Euro steigen, teilten die Frankfurter Buchmesse und der Hightech-Verband BITKOM mit.

In den USA boomt das E-Book weiterhin: Amazon verkündet einen Kindle-Millionär nach dem anderen. Laut dem US-Verlegerverband Association of American Publishers sind die E-Book-Verkäufe von Jänner bis April 2011 um 160 Prozent gestiegen – das entspricht einem Umsatz von 389,7 Millionen US-Dollar.

## Transmedial erzählen: Storytelling im Internet

E-Books können für AutorInnen durchaus profitabel sein: Nun hat auch Bestsellerautorin Joanne K. Rowling, die sich lange gegen elektronische Bücher gewehrt hat, ihre Meinung geändert. Sie vertreibt die E-Books ihrer „Harry Potter“-Romane künftig



selbst auf ihrer neuen Website „Pottermore.com“. Zugleich ist „Pottermore“ eine moderne Leseerlebniswelt, die neue Möglichkeiten des Storytelling im Internet auslotet. Ab Oktober soll die Seite, die bislang unveröffentlichte Texte der Autorin wie auch multimediales „Bonusmaterial“ zu den bekannten Geschichten rund um den berühmtesten Zauberlehrling der Welt bieten soll, kostenlos für alle Interessierten zugänglich sein. Eine Million Fans konnten „Pottermore“ bereits vorab erkunden: Um sich als Beta-TesterInnen zu qualifizieren, mussten sie Rätsel lösen und den „Magischen Federkiel“ ergattern.

## Spielerisch vermitteln: „Gamification“

Mit diesem spielerischen Aspekt liegt „Pottermore“ auch ganz in einem neuen Trend, der derzeit aus den USA nach Europa schwappt: „Gamification“. Dabei geht es darum, den Menschen beim Spieltrieb zu packen und Methoden des Spielens auf andere Bereiche zu übertragen. Unternehmen und Marketing-



experten interessieren sich schon lange für das Konzept, und auch die Buchbranche wird zunehmend „spielifiziert“: Auf spielerische Weise macht es mehr Spaß, Inhalte zu lesen, aufzunehmen und zu kombinieren. Vor allem im Bildungsbereich nutzt man die Idee, mit Wettbewerbselementen und Belohnungsanreizen den Spaß am Lesen und am Lernen zu vergrößern – etwa in Form von Lernsoftware mit Quizfragen.



FOTO: JACEK CHABRASZEWSKI/FOTOLIA.COM

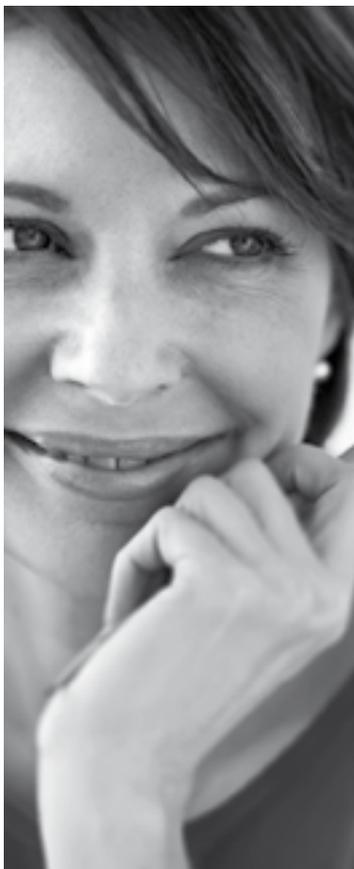
## „Lesezirkel im Internet“

Wie sieht die Zukunft des Lesens aus? Die „Büchereiperspektiven“ haben Katja Böhne um ihre Prognose gebeten.

„Ich glaube, die Zukunft des Lesens ist ganz stark von gemeinschaftlichen Leseerlebnissen bestimmt. Wir beobachten weiterhin ein riesiges Interesse an Lesungen und an Begegnung mit dem Autor, diese Begegnung kann aber auch online stattfinden. Der Autor wird auch übers Netz mit seiner Community in Kontakt bleiben.

Das stille Lesen wird es weiter geben. Durch die zunehmende multimediale Aufbereitung der Inhalte wird das kontemplative Sich-Zurückziehen mit dem Buch, das eher Nach-innen-Gewandte aber ein bisschen zurückgehen. Der Trend zum Austausch über Inhalte und das Aufleben der Lesezirkel-Tradition ist auch ein Argument für Bibliotheken; dort, wo man es schafft, den Leser genau damit einzufangen, werden auch Bibliotheken oder Buchhandlungen sehr erfolgreich sein.“

**Katja Böhne** ist Leiterin der Abteilung Kommunikation und Pressesprecherin der Frankfurter Buchmesse.



BEZAHLTE ANZEIGE

## ENDLICH EIN KASSENAUTOMAT MIT „EINE SORGE WENIGER“- TECHNOLOGIE.

Immer eine Idee voraus hat Crown einen Kassenautomaten entwickelt, der für Sie arbeitet: den Crown BGT. Perfekt geeignet für öffentliche Einrichtungen und Bibliotheken ermöglicht er Ihren Kunden problemlos das selbstständige Erledigen der Zahlungsvorgänge. Mit individueller Softwareschnittstelle lässt sich der Automat in bestehende IT-Systeme einbinden und übernimmt die Verbuchung. Mit dem Crown BGT brauchen Sie sich um den Zahlungsverkehr keine Sorgen zu machen und haben mehr Zeit für die wichtige Kundenberatung. Mehr unter [www.crown-systems.de](http://www.crown-systems.de)



**Crown** SYSTEMS  
MECHANICAL GROUP  
SMART IDEAS THAT WORK FOR YOU.