

Inhaltsübersicht

1.	Multimediales Erzählen: Theorie und Forschungsstand	25
1.1	Der Begriff Multimedia	28
1.2	Typologie: Die verschiedenen Formen des multimedialen Erzählens	31
1.3	Historischer Kontext: Vom Film zur Visual Story	33
1.4	Forschungsstand: Was wir über Multimediaproduktionen wissen	43
1.5	Die Qualitätsdebatte: Was ist guter Journalismus?	52
1.6	Spezifische Qualität: Stärken und Schwächen der Medienformen	64
1.7	Spezifische Qualität: Zur Dramaturgie von Multimedia-Geschichten	78
1.8	Zusammenfassung: Grundlagen und Forschungsstand zur Qualität von Multimedia-Geschichten	83
2.	Erster empirischer Schritt: Nutzung von Multimedia-Geschichten	88
2.1	Methodik: Nutzungsanalyse von Multimedia-Geschichten	89
2.2	Analyse der Multimedia-Geschichten	95
2.3	Interpretation zur Nutzung der Multimedia-Geschichten	139
2.4	Ergebnis der Interpretation: Raum für mehr	162
3.	Zweiter empirischer Schritt: Experiment mit drei Versionen einer Geschichte	164
3.1	Methodik: Warum ein Experiment?	165
3.2	Methodik: Die Forschungsfragen	172
3.3	Die zentralen Ergebnisse des Experiments	176
3.4	Zusammenfassung der Ergebnisse und Interpretation	192

4.	Dritter empirischer Schritt: Interviews mit Multimedia-Journalisten	195
4.1	Methodik: Experteninterviews	195
4.2	Auswertung der Interviews nach Thesen	203
4.3	Zusammenfassung: Was die Multimedia-Experten meinen	242
5.	New Digital Storytelling: Ergebnisse und Forschungsausblick	247
5.1	Zusammenfassung: Zur Qualität von Multimedia-Geschichten	247
5.2	Zur Zukunft multimedialer Formen	252
5.3	Die Debatte um Qualität	253
5.4	Finanzierung von Multimedia-Journalismus	254
5.5	Ausblick: Innovationen von morgen?	256
	Literaturverzeichnis	259
	Verzeichnis der zitierten Multimedia-Geschichten	279

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	19
Tabellenverzeichnis	23
1. Multimediales Erzählen: Theorie und Forschungsstand	25
1.1 Der Begriff Multimedia	28
1.2 Typologie: Die verschiedenen Formen des multimedialen Erzählens	31
1.3 Historischer Kontext: Vom Film zur Visual Story	33
1.3.1 Bewegte Bilder: Die frühen Formen	34
1.3.2 Die Ära der Computer	36
1.3.3 Journalismus in http	37
1.3.4 Flash und Multimedia-Journalismus	38
1.3.5 Die ersten Webreportagen	39
1.3.6 Die „Snow Fall“-Zäsur	41
1.3.7 Vom Labor zum Standard	42
1.4 Forschungsstand: Was wir über Multimediaproduktionen wissen	43
1.4.1 Die Produzenten: Online-Journalisten in Deutschland	43
1.4.2 Die User: Online-Nutzer in Deutschland	45
1.4.3 Die Web-Zeit: Was wie genutzt wird	45
1.4.4 Der Markt: Finanzierung von Online-Journalismus	47
1.4.5 Die wichtigsten Multimedia-Redaktionen in Deutschland	49
Die öffentlich-rechtlichen Sender	49
Überregionale Zeitungs- und Zeitschriftenverlage	50
Die Freien	52
1.5 Die Qualitätsdebatte: Was ist guter Journalismus?	52
1.5.1 Aktueller Kontext: Fake News und Qualität	53
1.5.2 Historischer Kontext: Eine alte Diskussion	54
1.5.3 Der moderne Diskurs: Qualitäts-Pudding?	55
1.5.4 Drei Begründungsstränge für journalistische Qualität	57
1.5.5 Qualität im Netz: Online first?	58

1.5.6	Stand der Qualitätsforschung bei Multimedia-Geschichten	60
1.5.7	Qualität und Disruption	63
1.6	Spezifische Qualität: Stärken und Schwächen der Medienformen	64
1.6.1	Stärken und Schwächen von Videos: Action!	65
1.6.2	Stärken und Schwächen der Animation: Das artifizielle Erklären	67
1.6.3	Stärken und Schwächen von Audio: Ganz Ohr	68
1.6.4	Stärken und Schwächen von Grafiken: Interaktiv um jeden Preis?	69
1.6.5	Stärken und Schwächen von Fotos: Wenn die Szene zum Moment gefriert	71
1.6.6	Stärken und Schwächen von 360°-Fotos: Die Welt im Panorama	73
1.6.7	Stärken und Schwächen von 360°-Videos und Virtual Reality: Eine Frage der Brille	74
1.6.8	Stärken und Schwächen von Text in einer Multimedia-Geschichte: Zwischen Bleiwüste und Cliffhanger	76
1.6.9	Zusammenfassung der Stärken und Schwächen: Neue Möglichkeiten – neue Herausforderungen	77
1.7	Spezifische Qualität: Zur Dramaturgie von Multimedia-Geschichten	78
1.7.1	Drei Motive für Storytelling	79
1.7.2	Aktueller Kontext: Storytelling, das Buzzword	79
1.7.3	Dramaturgie: Die Grundlagen	80
1.7.4	Dramaturgie: Heldenreise und Aufbau	81
1.7.5	Zusammenfassung der Dramaturgie von Multimedia-Geschichten: Alles nach Plan?	82
1.8	Zusammenfassung: Grundlagen und Forschungsstand zur Qualität von Multimedia-Geschichten	83
1.8.1	Die Qualitätsfrage	84
1.8.2	Grundlage und Methodik für den empirischen Teil	85
2.	Erster empirischer Schritt: Nutzung von Multimedia-Geschichten	88
2.1	Methodik: Nutzungsanalyse von Multimedia-Geschichten	89
2.1.1	Methodik: Die analysierten Multimedia-Geschichten	90
2.1.2	Methodik: Welche Daten wurden ausgewertet?	91

2.1.3	Methodik: Fallanalyse der Multimedia-Geschichten	92
2.1.4	Der Vergleich der Geschichten	95
2.2	Analyse der Multimedia-Geschichten	95
2.2.1	Multimedia-Geschichte 1: „Was heißt schon arm?“	95
	Zusammenfassung	95
	Aufbau der Geschichte	98
	Nutzungsanalyse	99
2.2.2	Multimedia-Geschichte 2: „Vom Ende der Dunkelheit“	101
	Zusammenfassung	101
	Aufbau der Geschichte	102
	Die Nutzungsanalyse	104
2.2.3	Multimedia-Geschichte 3: „Die Glimmer-Kinder“	106
	Zusammenfassung	106
	Aufbau der Geschichte	107
	Die Nutzungsanalyse	109
2.2.4	Multimedia-Geschichte 4: „Blutsschwestern“	110
	Zusammenfassung	110
	Aufbau der Geschichte	111
	Die Nutzungsanalyse	113
2.2.5	Multimedia-Geschichte 5: „Die Hungermaschine“	114
	Zusammenfassung	114
	Aufbau der Geschichte	117
	Die Nutzungsanalyse	118
2.2.6	Multimedia-Geschichte 6: „Die Schatzinsel“	119
	Zusammenfassung	119
	Aufbau der Geschichte	122
	Die Nutzungsanalyse	123
2.2.7	Multimedia-Geschichte 7: „Die Stadt, die es nicht gab“	124
	Zusammenfassung	124
	Aufbau der Geschichte	125
	Die Nutzungsanalyse	129
2.2.8.	Multimedia-Geschichte 8: „Gejagte Jäger“	130
	Zusammenfassung	130
	Aufbau der Geschichte	131
	Die Nutzungsanalyse	133
2.2.9	Multimedia-Geschichte 9: „Die schlanken Kinder von Seinäjoki“	134
	Zusammenfassung	134
	Aufbau der Geschichte	137
	Die Nutzungsanalyse	138

2.3	Interpretation zur Nutzung der Multimedia-Geschichten	139
2.3.1	Interpretation anhand der bekannten Qualitätskriterien	143
	Emotionalität	143
	Das obere Drittel: Nah an den Protagonisten	143
	Die Mitte: Armut und Glimmer	145
	Das untere Drittel: Städte, Inseln, Kinder	147
	Navigation und Usability	148
	Playfulness	149
	Dramaturgie	150
	Die Klassiker: Drei Akte	151
	Protagonisten auf Heldenreise	152
	Schwächen im unteren Drittel	153
	Multimedialität	154
	Screenshots statt Fotografie	157
	Fazit: Tendenz – absteigend	158
2.3.2	Zwischenfazit: Reichen die bestehenden Qualitätskriterien?	158
	Was ein Introvideo ausmacht	159
	Der Rhythmus: Ausgewogen oder geballt?	159
	Linearität: Von A nach B	160
	Selektivität: Alle für einen oder jeder für sich?	161
	Visualität: Das Auge liest mit	161
2.4	Ergebnis der Interpretation: Raum für mehr	162
3.	Zweiter empirischer Schritt: Experiment mit drei Versionen einer Geschichte	164
3.1	Methodik: Warum ein Experiment?	165
3.1.1	Versuchsaufbau: Welche Form des Experiments?	166
3.1.2	Die Auswahl der Multimedia-Geschichte	167
	Inhaltliche Zusammenfassung von „Schweigen ist Tod“	168
	Aufbau von „Schweigen ist Tod“	169
3.1.3	Vorbereitung des Experiments	170
	Die Qualitäts-Stellschrauben: Musik in Dauerschleife?	170
	Die drei Varianten von „Schweigen ist Tod“	171
3.2	Methodik: Die Forschungsfragen	172
3.2.1	Methodik: Die Hypothesenbildung	172
3.2.2	Methodik: Die Probanden	173
3.2.3	Methodik: Der Versuchsaufbau	174
3.2.4	Methodik: Die Auswertung des Fragebogens	175

3.3 Die zentralen Ergebnisse des Experiments	176
3.3.1 Je besser die Variante ist, desto besser wird sie von den Rezipienten beurteilt (H1)	176
Nachgefragt: Was hat Ihnen besonders an der Geschichte gefallen und warum?	177
3.3.2 Je besser die Variante ist, desto besser fühlen sich die Rezipienten informiert (H2)	179
3.3.3 Je stärker ein Qualitätskriterium in einer Variante der Multimedia-Geschichte ausgeprägt ist, desto stärker wird es wahrgenommen (H3)	180
3.3.4. Die Variante, bei der das Qualitätsmerkmal am meisten ausgeprägt ist, wird im Hinblick auf dieses Qualitätsmerkmal am besten bewertet (H4)	182
Welche Kriterien empfanden die User als wichtig?	184
Wie wurden die Medien eingesetzt?	184
Nachgefragt: Warum denken Sie, dass die einzelnen Medien gut oder weniger gut eingesetzt wurden?	185
3.3.5 Je besser die Variante ist, desto mehr Zeit möchte der Nutzer für die Geschichte aufwenden (H5)	186
Nachgefragt: Ausstiegspunkte in den Multimedia-Geschichten	188
3.3.6 Je besser die Variante ist, desto eher geben die Nutzer nach dem Lesen an, dass sie gerne mehr solcher Geschichten lesen würden (H6)	189
3.3.7 Die Rezipienten würden mehr Geld für eine bessere Multimedia-Story bezahlen als für eine schlechtere Variante (H7)	189
Nachgefragt: Zahlungsbereitschaft?	191
3.4 Zusammenfassung der Ergebnisse und Interpretation	192
Die Richtung entscheidet	192
Eine Frage der Tendenz	193
4. Dritter empirischer Schritt: Interviews mit Multimedia-Journalisten	195
4.1 Methodik: Experteninterviews	195
4.1.1 Methodik: Warum Leitfadeninterviews?	198
4.1.2 Methodik: Leitfaden und Gesprächssituation	199
4.1.3 Methodik: Die Auswertung der Interviews	201

4.2	Auswertung der Interviews nach Thesen	203
4.2.1	These 1: Multimedia-Geschichten werden außergewöhnlich stark genutzt	203
4.2.2	These 2: Erfolg bei Multimedia-Geschichten ist die hohe und möglichst vollständige Nutzung	205
4.2.3	These 3: Multimedia-Geschichten sind besonders ressourcenaufwändig	209
4.2.4	These 4: Der technische Teil ist in der Produktion von Multimedia-Geschichten erheblich größer als der eigentlich journalistische Teil	215
4.2.5	These 5: Multimedia-Geschichten können ein entscheidender Teil einer Paid-Content-Strategie sein	218
4.2.6	These 6: Multimedialität – also die sinnhafte Kombination verschiedener Medien – wird von den Befragten als definitorische Voraussetzung für Multimedia-Geschichten gesehen	223
4.2.7	These 7: Die Basis der Qualität einer Multimedia-Geschichte ist deren einwandfreie Usability und Navigation	224
4.2.8	These 8: Der Rhythmus, in dem Elemente wie Videos, Grafiken oder Textabschnitte bei Multimedia-Geschichten angeordnet sind, spielt für die Qualität eine große Rolle	226
4.2.9	These 9: Visualität ist ein wichtiges Qualitätskriterium für Multimedia-Geschichten	228
4.2.10	These 10: Emotionalität ist ein wichtiges Qualitätskriterium für Multimedia-Geschichten	229
4.2.11	These 11: Die stringente Dramaturgie ist bei Multimedia-Geschichten noch wichtiger als bei monomedialen Geschichten	231
4.2.12	These 12: Bei Multimedia-Geschichten ist der gut gestaltete Übergang von Element zu Element entscheidend für die Qualität der Geschichte	233
4.2.13	These 13: Medienelemente in einer Multimedia-Geschichte sollten auch herausgelöst für sich stehen können, um in sozialen Netzwerken zu funktionieren oder eher oberflächliche Nutzer nicht zu frustrieren	235
4.2.14	These 14: Die Immersivität, also das Gefühl, in die Geschichte hineingezogen zu werden, ist bei Multimedia-Geschichten besonders bedeutend	237

4.2.15	These 15: Playfulness, also das Spiel mit den Möglichkeiten des Wiedergabegerätes, ist bei Multimedia-Geschichten besonders wichtig	239
4.2.16	These 16: Neben den erarbeiteten Qualitätsdimensionen gibt es nach Ansicht der Befragten noch weitere Kriterien	241
4.3	Zusammenfassung: Was die Multimedia-Experten meinen	242
5.	New Digital Storytelling: Ergebnisse und Forschungsausblick	247
5.1	Zusammenfassung: Zur Qualität von Multimedia-Geschichten	247
5.2	Zur Zukunft multimedialer Formen	252
5.3	Die Debatte um Qualität	253
5.4	Finanzierung von Multimedia-Journalismus	254
5.5	Ausblick: Innovationen von morgen?	256
	Technik annehmen und im eigenen Sinne prägen	257
	Literaturverzeichnis	259
	Verzeichnis der zitierten Multimedia-Geschichten	279