Web-Dogmen: Die Abrechnung 2007

These 1: "Web 2.0 betrifft nur die Großen"

Web 2.0: Wikipedia-Definition

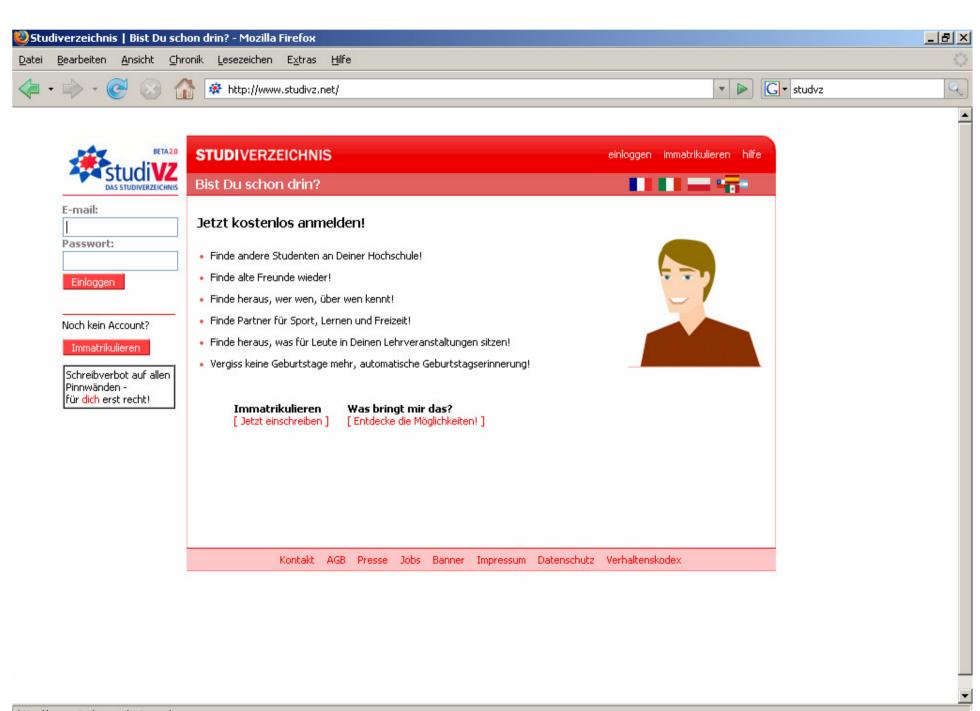
"Der Begriff "Web 2.0" beschreibt eher vage eine veränderte Wahrnehmung und Benutzung des Webs. Hauptaspekt aus organisatorischer Sicht: Inhalte werden nicht mehr nur zentralisiert von großen "Medien" erstellt und an die Massen verbreitet, sondern auch von unabhängigen Leuten, die sich untereinander vernetzen. Typische Beispiele hierfür sind <u>Wikis</u>, <u>Weblogs</u> sowie Bild- und Videoportale und Tauschbörsen."

Die zwei Grundprinzipien

- Internetanwendungen, die ausschließlich im Internet laufen und über einen Browser zugänglich sind. Weitere Software muss nicht installiert werden.
- Die User bestimmen die Inhalte bzw. bringen Inhalte ein bzw. sind Mitgestalter und erstellen "User Generated Content" bzw. Social Software: Community, Forum, Blog, Wikis, Tagging, Links.
- Schlagworte: Kollektive Intelligenz, Long Tail

Wenn...

- ...Google für YouTube 1,65 Mrd. \$
- ...NewsCorporation f
 ür MySpace f
 ür 580 Mio.
 und
- ...Holtzbrinck geschätzte 85 Mio. EUR für die Studentencommunity StudiVZ...
- ausgeben, dann sind die alten New Economy-Zeiten mit ihrem Gigantismus nicht mehr weit...



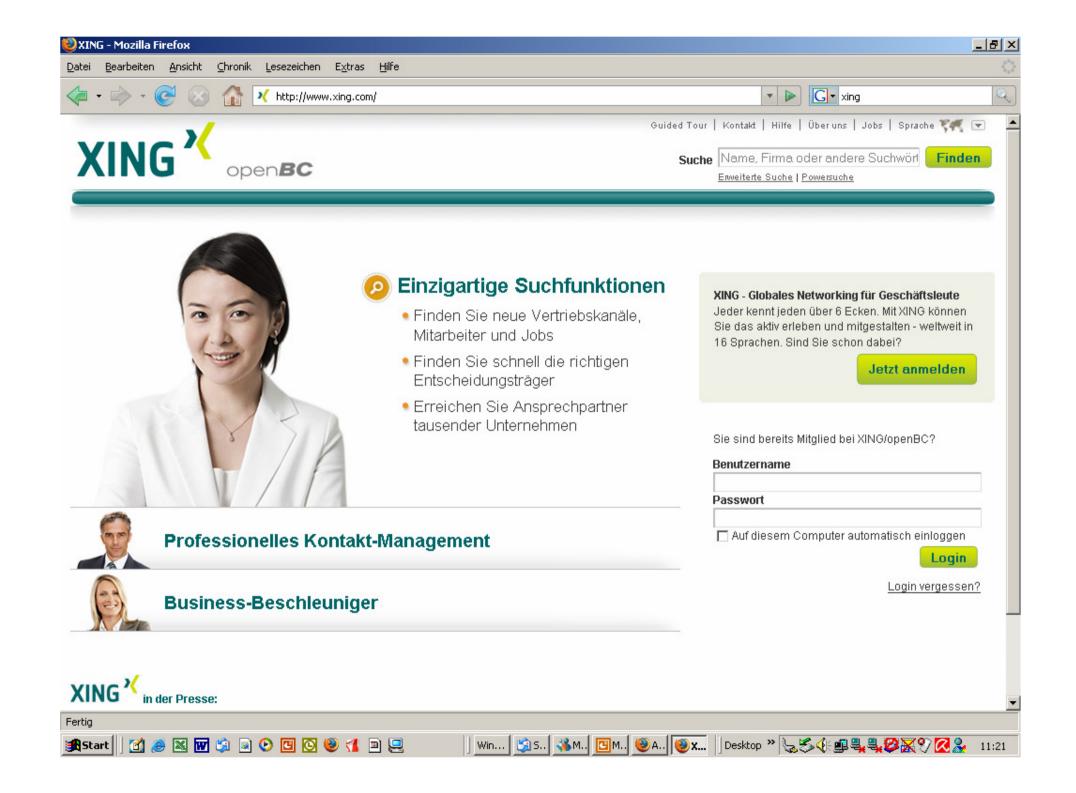
Zum Beispiel StudiVZ

85 Mio. € für eine Community:

- ...die gerade ein Jahr alt war,
- ... deren Werbeumsätze in keinem Verhältnis zum Kaufpreis standen,
- ... das komplett kostenfrei ist...
- Ist das nicht ein bisschen viel???

Zum Beispiel StudiVZ: Kaufbegründung

- Michael Grabner: "Etwa drei Prozent aller Studenten sind 'Zeit'-Abonnenten und rund sieben Prozent aller Studierenden lesen die 'Zeit'. Zu StudiVZ hingegen gehen 70 Prozent aller Studenten in Deutschland. Ich frage Sie: Was wäre ein Printmedium wert, das von 70 Prozent der Studenten gelesen wird?
- Stefan von Holtzbrinck: "Wenn bei einer Plattform wie StudiVZ täglich 90 Millionen Mal geklickt wird, kann man davon ausgehen, dass diesen Interessen bestimmte Bedürfnisse folgen – auch nach Inhalten und Services."



Zum Beispiel XING

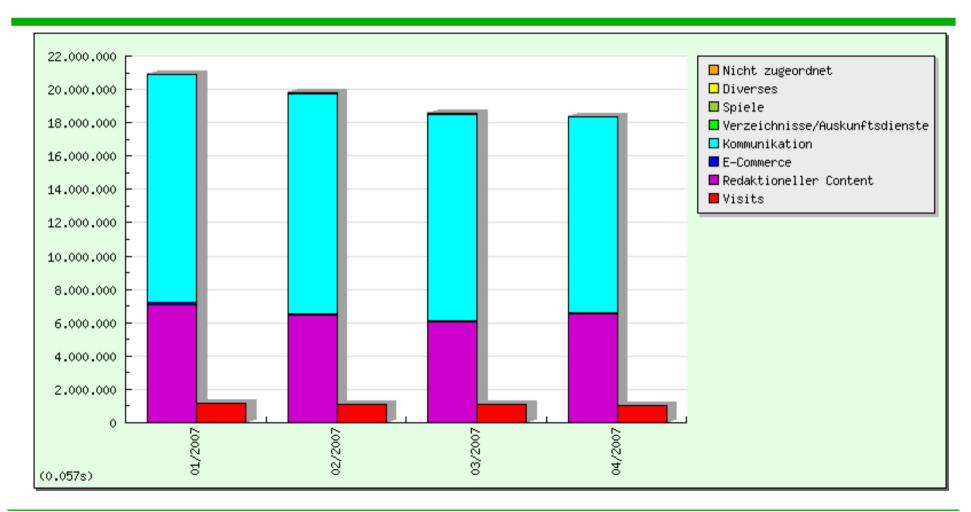
- Die größte Business-Community Europas
- 2003 gegründet, seit 2004 mit Venture Capital finanziert
- Mit 1,5 Mio. Mitglieder, davon ca. 100.000 im kostenpflichtigen Premiumbereich, größte Business-Community in Europa
- Umsatz 2006:. 6 Mio. EUR, werbefrei!
- Seit Ende 2006 börsennotiert, Kapitalisierung: 150 Mio. EUR.



Zum Beispiel Urbia

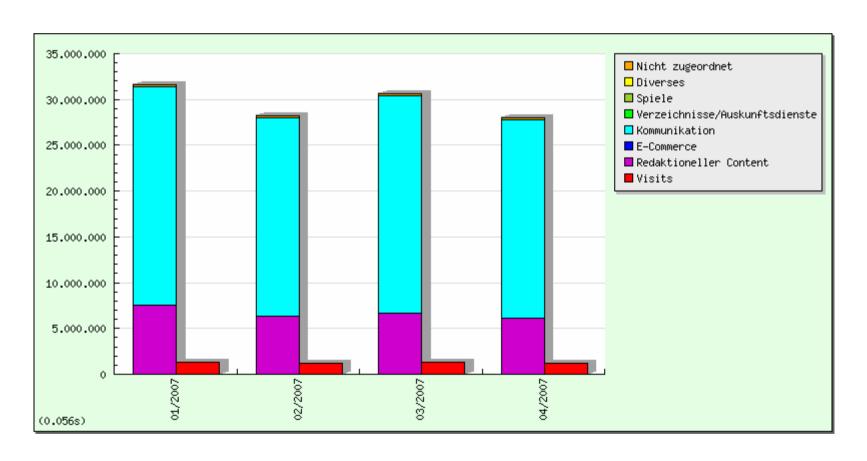
- Urbia ist die größte Community für Eltern
- Kunstname, kein Verlagshintergrund
- Das wird geboten:
 - Hunderte Artikel mit zu Familienthemen
 - 42 Diskussionsforen zu speziellen Themen und die Möglichkeit, dort gezielte Fragen zu stellen
 - Etwa 40 teils interaktive Services mit einem hohen Nutzwert
 - Einen Shop mit Produkten rund um die Familie
 - Chats zum Austausch, zum Beispiel über Schwangerschaft oder Kinderwunsch
 - Eine Suchmaschine für das Forum und eine für unsere Fachartikel, die durch Eingabe eines Stichwortes schnell und genau das gesuchte Thema auf den Bildschirm bringen

Zugriffe bei Eltern.de





Urbia.de: Mehr Zugriffe als Eltern.de



Beispiel IDG

Pat McGovern, CEO von IDG: "Früher setzten wir für einen neuen Printtitel im IT-Segment Investitionen von fünf bis acht Millionen Dollar an. Bei einem Online-Angebot können wir eine vernünftige Website mit einigen Grundfunktionen schon für 150.000 Dollar auf die Beine stellen."

Quelle: werben & verkaufen Nr. 18/2007, S. 56

Web 2.0-Anwendungen als Massenmedien

- Über die Hälfte (54%) der deutschen Internetnutzer besuchten im Februar 2007 Web 2.0 Websites, wie eine Sonderanalyse des Marktforschungsinstituts Nielsen//NetRatings zeigt.
- Damit sind diese Sites, bereits fast so beliebt wie Finanzsites (57% Reichweite) und ebenso beliebt wie Reisewebsites (53% Reichweite).
- Die Zahl der Nutzer (Unique Audience) auf Web 2.0 Websites ist zwischen Februar 2006 und Februar 2007 um 32% auf 19,7 Millionen gestiegen.
- Page Views kletterten im selben Zeitraum sogar um 77% auf 2,1
 Milliarden und die auf diesen Sites verbrachte Zeit wuchs um 48% auf durchschnittlich 45 Minuten pro Monat.

Web 2.0: Konsequenzen für Verlage

- Kernziele von Web 2.0 stimmen mit Verlagszielen überein:
 - Reichweite in der Zielgruppe
 - Informationsversorgung
 - Profilgenerierung
- Zielgruppenmitglieder kennen sich gut aus und starten ein Web-Business.
- Die Einstiegsbarrieren sind so niedrig wie nie zuvor: Technik wird immer günstiger und leistungsfähiger.
- Noch nie war es so leicht, so viele Menschen zu erreichen. Das Internet skaliert wesentlich besser als Print. Die Betreibergröße koppelt sich vom Erfolg ab.

Herausforderungen und Chancen für Verlage

- Jeder Verlag kann Web 2.0-Ansätze nutzen.
- Mancher Verlag ist überrascht, was seine Leser schon alles im Netz machen.
- Die Herausforderung liegt in erster Linie im "neuen Denken", also im veränderten Bewusstsein.
- Medienmarken bieten eine exzellente Ausgangsbasis
- Verlag hat mehr Marketingpower als rein virtuelle Wettbewerber (er muss sie nur nutzen...)
- Vom Content-Publisher zum Community- und Network-Organizer!

Warum Verlage sich mit Web 2.0 schwer tun

- "Es lässt sich nicht rechnen": Kalkulation wie bei bisherigen Verlagsprodukten funktioniert nicht
- Oft geringe Risikobereitschaft
- Wenig Web 2.0-Kompetenz
- Wenig oder keine (Multi)Mediakompetenz (Video)
- Keine (oder nur schlechte) Erfahrungen mit zahlungspflichtigen Services
- Traditionelles "Verlegerdenken": Autor/Redakteur
 - Produkt Leser

Warum Verlage sich mit Web 2.0 schwer tun

- Zu geringe Kenntnisse über das Informationsund Kommunikationsverhalten der Zielgruppen
- Angst bzw. Unsicherheit über Kontrollverlust
- Probleme, Communities zu kommerzialisieren
- Probleme bei der organisatorischen Einordnung
- Planungsdenken:
 - Was wir nicht planen können, machen wir nicht
 - Mangelnde Geschwindigkeit und Flexibilität

Ein Verleger als Vordenker

- Der Begriff wurde Web 2.0 wurde mitgeprägt durch Tim O'Reilly, dessen Aufsatz "What Is Web 2.0" (auf <u>Deutsch</u>) zurecht Kultstatus besitzt.
- "Native Web-2.0-Firmen genießen den natürlichen Vorteil, dass sie zuvor keine alten Muster, Geschäftsmodelle und Einnahmequellen loswerden müssen."

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Ehrhardt F. Heinold
Heinold, Spiller & Partner Unternehmensberatung GmbH BDU
Behringstraße 28a
22765 Hamburg

Telefon: + 49 40 3986620

Fax: + 49 40 39866232

Internet: www.hspartner.de

Blog: http://publishing-business.blogspot.com
E-Mail: ehrhardt.heinold@hspartner.de

