

Inhalt

- | | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Begrüßung | 1 |
| | Prof. Dr. Arnold Picot, Universität, München | |
| 2 | Homo Ludens –
Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiel | 13 |
| | Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Universität Mainz | |

WIRTSCHAFTLICHE BEDEUTUNG DER ELEKTRONISCHEN SPIELE

Moderation: Dr. Said Zahedani,
Microsoft Deutschland GmbH, Unterschleißheim

- | | | |
|----------|---|-----------|
| 3 | Elektronische Spiele:
Wachstumsmarkt mit großer Wertschöpfung | 25 |
| | Olaf Wolters.
Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Berlin | |
| 4 | Spielemarkt aus der Sicht der
Spiele-Entwickler und des Risikokapitals | 37 |
| | Frank Holz, 10Tacle Studios AG, Darmstadt7 | |
| 5 | Konvergenz von Spielen und Fernsehen | 45 |
| | Georg Broxtermann, ProSiebenSat1 Media AG, Unterföhring | |

DER EINFLUSS ELEKTRONISCHER SPIELE AUF BILDUNG UND MEDIENKOMPETENZ

Moderation: Prof. Dr. Albrecht Ziemer, Konstanz

- | | | |
|----------|---|-----------|
| 6 | Spieleplattformen:
Zukunftspotenzial für Jedermann | 51 |
| | Dirk Primbs, Microsoft Deutschland GmbH, Unterschleißheim | |
| 7 | Elektronische Spiele als Forschungstreiber | 59 |
| | Prof. Dr. Rüdiger Westermann,
Technische Universität München; Garching | |

8	Aufbau einer akademischen Ausbildung für Spieletechnologie und -wissenschaft	75
	Klaus P. Jantke & Gunther Kreuzberger, FIT Leipzig & TU Ilmenau	

DEUTSCHLAND IM INTERNATIONALEN VERGLEICH

Moderation: Prof. Dr. Jörg Eberspächer, Technische Universität München

9	Spiel-Entwicklung und Technologie	91
	Stephan Reichart, Aruba Studios GmbH, Mülheim	
10	Zielgruppen und Nutzerprofile	101
	Christoph Zeh, GfK Panel Services Deutschland GmbH, Nürnberg	
11	Infrastrukturbasierte Geschäftsmodelle für Online-Spiele	109
	Dr. Behrend Freese, Deutsche Telekom AG, Berlin	
12	Podiumsdiskussion Nutzen wir unser Potenzial? Notwendiger Handlungsbedarf und Strategien für die Zukunft	123
	Moderation: Dr. Martin Fabel, A.T. Kearney GmbH, Berlin	

Teilnehmer:

Frank Holz, 10Tacle Studios AG, Darmstadt
 Prof. Dr. Klaus P. Jantke, technische Universität Ilmenau
 Sven Liebich, EA Phenomic, Ingelheim
 Dirk Primbs, Microsoft Deutschland GmbH, Unterschleißheim
 Olaf Wolters, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.,
 Berlin
 Christoph Zeh, GfK Panel Services Deutschland GmbH, Nürnberg

13	Schlusswort	145
	Prof. Dr. Jörg Eberspächer, Technische Universität München	

Anhang	147
Liste der Referenten und Moderatoren	

Spielend die Zukunft gewinnen
Wachstumsmarkt Elektronische Spiele
Zahedani, S.; Ziemer, A. (Hrsg.)
2008, VIII, 148 S. 83 Abb., Softcover
ISBN: 978-3-540-78714-3