

Inhalt

Tabellen- und Abbildungsverzeichnis.....	9
1 Einleitung.....	13
1.1 Der Erfolg digitaler Spiele.....	13
1.2 Aufbau der Arbeit.....	18
2 Digitale Spiele als Forschungsgegenstand.....	21
2.1 Computerspiele, Videospiele und digitale Spiele.....	21
2.2 Aspekte digitaler Spiele	26
2.2.1 Zentrale nutzungsbezogene Aspekte digitaler Spiele.....	27
2.2.1.1 Digitale Spiele und Interaktivität.....	27
2.2.1.2 Digitale Spiele als Medium.....	32
2.2.1.3 Digitale Spiele als Unterhaltung.....	39
2.2.1.4 Zusammenfassende Darstellung nutzungsbezogener Aspekte.....	44
2.2.2 Zentrale technologische Aspekte digitaler Spiele	45
2.2.3 Zentrale ökonomische Aspekte digitaler Spiele	50
2.2.3.1 Ökonomische Grundlagen des Hardwaremarktes.....	50
2.2.3.2 Ökonomische Grundlagen des Softwaremarktes.....	54
2.2.3.3 Ökonomische Eigenschaften digitaler Spiele.....	59
3 Erfolgsfaktoren digitaler Spiele	65
3.1 Erfolg- und Erfolgsfaktoren für digitale Spiele	65
3.1.1 Der Erfolg digitaler Spiele.....	65
3.1.2 Erfolgsfaktoren	68
3.1.3 Ableitung eines Spannungsfelds für den Erfolg digitaler Spiele.....	72
3.1.3.1 Ableitung eines integrativen Rahmenmodells.....	72
3.1.3.2 Integration technologischer Einflussvariablen.....	75

3.2 Empirisch betriebswirtschaftliche Erfolgsfaktorenforschung	80
3.2.1 Ökonomischer Erfolg als abhängige Variable.....	80
3.2.2 Typologisierung von Erfolgsfaktoren als unabhängige Variable... 81	
3.2.2.1 Produktpolitik.....	83
3.2.2.2 Kommunikationspolitik.....	87
3.2.2.3 Preispolitik.....	90
3.2.2.4 Distributionspolitik.....	91
3.3 Erfolgsfaktoren des nutzungsbezogenen Erfolgs.....	94
3.3.1 Theoretische Ansätze zum Unterhaltungsleben	
digitaler Spiele	96
3.3.1.1 Ansätze der Uses & Gratifikation-Forschung.....	97
3.3.1.2 Medienpsychologisch und unterhaltungstheoretisch geprägte	
Ansätze.....	101
3.3.2 Erweiterung unterhaltungstheoretischer Modelle	107
3.3.3 Ableitung und Indikatoren nutzungsbezogener Erfolgsfaktoren. .	110
3.4 Ableitung eines integrativen Modells	115
4 Methodisches Vorgehen	123
4.1 Zugang zum Forschungsfeld.....	123
4.2 Operationalisierung der Sekundärdatenerhebung.....	126
4.2.1 Begründung der Untersuchungseinheiten	
und Auswahlgesamtheit.....	126
4.2.2 Ableitung der abhängigen Variablen.....	132
4.2.3 Ableitung der unabhängigen Variablen.....	132
4.3 Operationalisierung der Experimentalstudie.....	136
4.3.1 Operationalisierung der abhängigen Variablen.....	137
4.3.2 Operationalisierung der unabhängigen Variablen	
und Auswahl der Stimuli.....	138
4.4 Integration der Einzelstudien in das theoretische Rahmenmodell.....	145
5 Empirische Analyse	149
5.1 Einflussfaktoren auf den ökonomischen Erfolg.....	150
5.1.1 Deskription der Topseller-Stichprobe	151
5.1.2 Die Bedeutung von Informationsquellen (Produktpolitik).....	153
5.1.2.1 Wirkungsrichtungsanalyse Genre.....	156
5.1.2.2 Wirkungsanalyse Lizenzen und Pre-sold Property.....	159
5.1.2.3 Wirkungsanalyse Publisher.....	163
5.1.2.4 Wirkungsanalyse Alterskennzeichnungen.....	167

5.1.2.5 Kombinierte Wirkungsanalyse.....	173
5.1.3 Die Bedeutung von kommunikationspolitischen Aspekten für den ökonomischen Erfolg digitaler Spiele.....	184
5.1.3.1 Vorüberlegungen zur Wirkungsanalyse externer Bewertungen.....	184
5.1.3.2 Kausalmodell des Einflusses von externen Bewertungen.....	188
5.1.4 Einfluss distributionspolitikbezogener potentieller Erfolgsfaktoren auf den ökonomischen Erfolg.....	193
5.1.4.1 Wirkungsanalyse saisonaler Einflüsse.....	194
5.1.4.2 Wirkungsanalyse des Entwicklungsstands der Hardwareplattform.....	200
5.1.5 Interdependenzmodell der Erfolgsfaktoren auf den ökonomischen Erfolg.....	212
5.2 Einflussfaktoren auf den nutzungsbezogenen Erfolg.....	219
5.2.1 Indikatoren des nutzungsbezogenen Erfolgs in der Experimentalstudie.....	220
5.2.2 Isolierte Analyse der Wirkung technologischer Einflussfaktoren.....	222
5.2.3 Isolierte Analyse der verwendeten Spiele.....	224
5.2.4 Analyse moderierender Einflüsse auf den nutzungsbezogenen Erfolg in der Experimentalstudie.....	226
5.2.5 Integrierte Analyse der unabhängigen und moderierenden Variablen in der Experimentalstudie.....	229
5.2.5.1 Analyse des Unterhaltungserlebens nach Klimmt als abhängige Variable.....	230
5.2.5.2 Analyse der Grafik- und Steuerungsbewertung als abhängige Variablen.....	233
5.2.6 Einflussfaktoren des Schwierigkeitsgrades auf den nutzungsbezogenen Erfolg.....	235
5.2.6.1 Analyse auf Ebene des Nachfolgeexperimentes.....	236
5.2.6.2 Analyse auf Ebene der Sekundärdatenerhebung.....	240
5.2.7 Analyse des Zusammenhangs zwischen nutzungsbezogenem und ökonomischem Erfolg auf Individualebene.....	245
5.2.8 Integration der Teilergebnisse in das Gesamtmodell.....	249
5.3 Abschließende Analyse.....	253

6 Fazit und Ausblick.....	259
6.1 Resümee.....	259
6.2 Kritische Würdigung.....	264
6.3 Abschließende Relevanz.....	269
7 Literaturverzeichnis.....	271
8 Anhang.....	293