

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
WELT 1: In-Game-Advertising	
1.1 Definition des In-Game-Advertising	4
1.1.2 Abgrenzung zum In-Game-Marketing und Around-Game-Advertising	5
1.2 Video- und Computerspiele als Trägermedium für In-Game-Advertising	6
1.2.1 Der besondere Charakter von Video- und Computerspielen und seine Bedeutsamkeit für das In-Game-Advertising	7
1.3 Instrumente des In-Game-Advertising	9
1.3.1 Static In-Game-Advertising (SIGA)	10
1.3.2 Dynamic In-Game-Advertising (DIGA)	10
1.3.3 Product Placement	11
1.3.4 Advergame / Advergaming	12
1.4 Der Markt des In-Game-Advertising: Vom Zufall über Lizenzen zum real existierenden Geschäftsmodell	13
1.4.1 Marktdaten des Trägermediums	15
1.4.2 Marktteilnehmer, Wertschöpfungs- und Kostenstruktur des In-Game-Advertising	16
1.5 Reglementierungen für das Trägermedium	21
1.6 Zentrale rechtliche Problemstellungen im In-Game-Advertising	22
1.7 Zielgruppen für In-Game-Advertising	23
1.7.1 Zielgruppenbesonderheit: Was motiviert, Videospiele zu spielen?	25

WELT 2:	Markenmanagement in Video- und Computerspielen	
2.1	Die Marke, was ist das überhaupt?	26
2.2	Relevante Ansätze des Markenmanagement	27
2.3	Identitätsorientiertes Markenmanagement als systematischer Prozess	29
2.4	Transfer des Markenmanagement in die Virtualität der Spielwelten	31
2.5	Identitätsorientiertes Markenmanagement in virtuellen Spielwelten (IMVS)	32
2.5.1	Phase 1: Risikomanagement	33
2.5.2	Phase 2: Analyse und Zielfestlegung	35
2.5.3	Phase 3: Strategische Planung	37
2.5.4	Phase 4: Umsetzung und Qualität der Instrumente des In-Game-Advertising	38
2.5.5	Phase 5: Markencontrolling	46
2.6	Der Rücktransfer von In-Game-Advertising in die reale Realität	51
2.7	Fazit und Diskussion	52
2.8	Extralevel: Die zehn Gebote für erfolgreiches IMVS im Kontext In-Game-Advertising	55
WELT 3:	Cases: gute und schlechte Zeiten der Umsetzung von In-Game-Advertising	
3.1	Vorbildlich: Ben Sherman in <i>Test Drive: Unlimited</i>	58
3.2	Übertrieben: Burger King in <i>Fight Night: Round 3</i>	59
3.3	Schlau: H&M in <i>Die Sims 2: H&M Fashion Accessoires</i>	60
	Quellenverzeichnis	61
	Video- und Computerspieleverzeichnis	70
	Abbildungsverzeichnis	71