

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 Spielmarkt 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 Spieltechnologie 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** **123**
Nutzen wir unser Potenzial?
**Notwendiger Handlungsbedarf und Strategien
für die Zukunft**
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