P R E S S E M I T T E I L U N G

VON PACMAN ZU WOW – DIE WACHSTUMSINDUSTRIE ONLINE GAMING

Expertenworkshop der Bitkom Akademie am 30. Januar 2007 in Köln

Köln, 08. Januar 2007

Wird die Spieleindustrie zu einem Treiber von IT und TK? Sie ist weltweit inzwischen deutlich größer als die Film-Industrie und gleichzeitig deutlich expansiver. Und nunmehr kommt noch einmal eine Beschleunigung, die sie an andere alteingesessene Industrien heran katapultieren wird. Auch im Bereich der Formate muss mit Neuerungen gerechnet werden. Aktuelle und spannende Aspekte der Spieleindustrie sollen mit Hilfe ausgewiesener Experten in diesem Workshop dargestellt und Zusammenhänge kritisch hinterfragt werden.

Seit bereits über 30 Jahren existiert der Markt für elektronische „Offline"-Spiele. Und seit mittlerweile mehr als zehn Jahren sprechen Branchen-Insider von der Revolution durch Online-Spiele, die die Märkte durcheinander wirbeln würde.

Nur einige von vielen Stichwörtern: IBM steigt wieder in die Prozessor-Entwicklung ein – für Spielekonsolen, Dell kauft einen Hochpreis-PC-Hersteller – für Spiele, die EU ist auf dem Spiele-Trip durch Förderung für Spiele, weil sie in der Spieletechnologie eine große Chance für Impulse für andere Industrien sieht, In-Game-Broadcasting kommt ebenso wie In-Game-Advertising, Serious Gaming bringt den Altersdurchschnitt der Spieler deutlich nach oben. Leben wir alle demnächst in einer zweiten virtuellen Welt, um unsere Träume doch noch verwirklichen zu können? Ein Trend geht zur familientauglichen Unterhaltung, ja weiter noch zu „Serious Gaming". Hier soll spielerisch, z.B. anhand von Simulationen, die Weiterbildung, auch im Beruf, unterstützt werden.

Gerade kommt die neue Nintendo Konsole Wii auf den europäischen Markt und im März 2007 ist die Playstation 3 von Sony zu erwarten. Beides sind Geräte mit sehr hoher Rechenleistung, netzwerkfähig und beide bringen neue Bedienungskonzepte mit sich - so wird beispielsweise der Controller der Wii Konsole durch Beschleunigungsmessung gesteuert.

Am 30. Januar 2007, 13.00 bis 19.00 Uhr, werden Experten von IBM, RTL interactive, Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware, PricewaterhouseCoopers, Ernst & Young, FREY Rechtsanwälte, Electronic Arts, Deutsche Telekom, VW und dem IBM Institute for Business Value, Amsterdam in einem Workshop der Bitkom Akademie in Berlin diese und weitere spannende Aspekte der Spieleindustrie darstellen, Zusammenhänge kritisch hinterfragen und mit den Workshopteilnehmern diskutieren.

Weitere Informationen zum Workshop erteilt
Frau Marion Angermann (Tel.: 0221-5743-7212,
E-Mail: angermann@medienakademie-koeln.de) und
sind online unter www.medienakademie-koeln.de abrufbar.

Abdruck frei, Belegexemplar erbeten
352 Wörter, 2.661 Zeichen mit Leerzeichen

Ansprechpartner für Rückfragen zu dieser Pressemeldung:

Marion Angermann
c/o deutsche medienakademie GmbH
Im MediaPark 6
50670 Köln

E-Mail: angermann@medienakademie-koeln.de
Telefon: +49 221 57 43 - 72 12