

Spielend die Zukunft gewinnen

Wachstumsmarkt Elektronische Spiele

Der Markt für elektronische Spiele wächst seit 20 Jahren, auch in Deutschland. Diese Spiele kombinieren inhaltliche Kreativität mit technologischer Herausforderung. Sie machen Spaß, sind pädagogisch lehrreich und führen in die Welt des Internets. Anders als etwa in europäischen Nachbarländern oder in Japan fehlt es hierzulande dennoch an gesellschaftlicher Anerkennung. Fachleute des MÜNCHNER KREISES haben sich mit den Risiken und Chancen an der Schnittstelle zwischen Markt, Technologie und gesellschaftlicher Relevanz auseinandergesetzt.

Der Markt für elektronische Spiele wächst seit 20 Jahren und hat in Deutschland die Milliardengrenze überschritten. Bei diesen Spielen verzahnen sich inhaltliche Kreativität und technologische Herausforderung. Der Spieler ist nicht passiver Konsument, er ist Akteur, erfährt Abenteuer, Herausforderung und Erlebnis, wird im strategischen Denken gefordert. Es macht Spaß, ist pädagogisch lehrreich und führt in die Welt des Internets. Dennoch fehlt hierzulande die gesellschaftliche Anerkennung. Der MÜNCHNER KREIS hat sich mit diesem Phänomen auseinandergesetzt, mit dem Markt und den Wirkungen. Was ist bei uns anders als in europäischen Nachbarländern, in Japan, Korea und den USA? An der Schnittstelle zwischen Markt, Technologie und gesellschaftlicher Relevanz wurden die Risiken und Chancen dieses großen Marktes sowie eines Akzeptanzwandels analysiert: Welches ist die Funktion der Spiele als Technologietreiber, welches der Einfluss auf Bildung und Ausbildung? Das vorliegende Buch enthält die Ergebnisse.



56,99 €
53,26 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783540787143
Medium: Buch
ISBN: 978-3-540-78714-3
Verlag: Springer Berlin Heidelberg
Erscheinungstermin: 31.03.2008
Sprache(n): Deutsch
Auflage: 2008
Produktform: Kartoniert
Gewicht: 254 g
Seiten: 148
Format (B x H): 155 x 235 mm

