



In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition)

Anja Hempel

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition)

Anja Hempel

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) Anja Hempel

Studienarbeit aus dem Jahr 2009 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Public Relations, Werbung, Marketing, Social Media, Note: 1,7, Freie Universität Berlin (Publizistik- und Kommunikationswissenschaft), Veranstaltung: Seminar "Kindermedienmarkt", Sprache: Deutsch, Abstract: Computersoftware hatte lange Zeit den Vorteil gegenüber immateriellen Gütern wie einer Fernsehsendung, sich aufgrund ihrer Kopplung an einen materiellen Träger durch Transaktionserlöse refinanzieren zu können. Neben der Verbreitung durch Raubkopien stellt für die Softwareindustrie heute jedoch vor allem die illegale trägerunabhängige Verbreitung von Computer- und Videospiele in Online Peer-to-Peer-Netzwerken ein strukturelles Problem dar (Wirtz 2006: 519).

Auch die Wirtschaftskrise ist an dem in den vergangenen Jahren stetig gewachsenen Spielsoftwaremarkt nicht spurlos vorbeigegangen. So ist der Umsatz aus der Distribution 2009 im Vergleich zu 2008 in Deutschland um 11% und in den USA sogar um 23% gefallen (Nitschke 2010). In einer Phase der wirtschaftlichen Depression ist es besonders wichtig, innovative Investitionen zu machen und nach neuen Erlösmodellen zu suchen. Mittlerweile setzt die Computer- und Videospieleindustrie daher nicht mehr nur ausschließlich auf eine Refinanzierung durch Verkaufserlöse, sondern hat ihr Potenzial als Werbeträger erkannt.

Viele Marktexperten sehen In-Game Advertising als Werbeform der Zukunft. Eine Marktstudie von IDATE geht davon aus, dass die jährlichen Ausgaben für In-Game Advertising zwischen 2009 und 2013 von 716 Mio. EUR auf 1,4 Mrd. EUR ansteigen werden, was Spiele zu dem am schnellsten wachsenden Werbemedium überhaupt machen würde (IDATE 2009).

Die Werbewirtschaft hat Kinder längst als bedeutende Zielgruppe erkannt und setzt auf gezielte Strategien, um diese anzusprechen und dauerhaft an bestimmte Marken zu binden. Fast alle großen Firmen bieten auf ihren Internetseiten kostenlose Spiele für Kinder an und investieren einen wachsenden Teil ihres Marketingetats für den Auftritt ihrer Marke in beliebter Kindersoftware.

Die folgende Arbeit soll beleuchten, inwiefern es sich bei In-Game Advertising tatsächlich um eine rentable Werbeform und entscheidenden Beitrag zur Refinanzierung innerhalb der Wertschöpfungskette auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder handeln kann. Zunächst soll ein kurzer Überblick über Formen des In-Game Advertising und eine Eingrenzung des Gegenstandsbereichs erfolgen. Im Folgenden wird es dann um das Potenzial dieser Werbeform zunächst in Hinblick auf die Besonderheiten des Mediums und anschließend in Bezug auf die Zielgruppe Kind gehen, wobei schließlich den Chancen Einschränkungen und Risiken gegenübergestellt werden sollen.

 [Download In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der ...pdf](#)

 [Read Online In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie de ...pdf](#)

Download and Read Free Online In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) Anja Hempel

From reader reviews:

Frances Carlton:

As people who live in often the modest era should be change about what going on or information even knowledge to make them keep up with the era that is always change and advance. Some of you maybe will probably update themselves by studying books. It is a good choice for yourself but the problems coming to anyone is you don't know what one you should start with. This In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) is our recommendation so you keep up with the world. Why, because book serves what you want and want in this era.

Katherine Sorenson:

Reading a guide can be one of a lot of task that everyone in the world loves. Do you like reading book so. There are a lot of reasons why people enjoyed. First reading a reserve will give you a lot of new data. When you read a e-book you will get new information simply because book is one of several ways to share the information or even their idea. Second, studying a book will make a person more imaginative. When you looking at a book especially hype book the author will bring that you imagine the story how the people do it anything. Third, you are able to share your knowledge to others. When you read this In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition), you can tells your family, friends and also soon about yours guide. Your knowledge can inspire different ones, make them reading a guide.

Travis Freeman:

You can find this In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by browse the bookstore or Mall. Merely viewing or reviewing it may to be your solve challenge if you get difficulties on your knowledge. Kinds of this book are various. Not only by simply written or printed but can you enjoy this book by e-book. In the modern era like now, you just looking by your local mobile phone and searching what your problem. Right now, choose your own personal ways to get more information about your guide. It is most important to arrange you to ultimately make your knowledge are still upgrade. Let's try to choose suitable ways for you.

Harry Thomas:

What is your hobby? Have you heard that will question when you got students? We believe that that query was given by teacher with their students. Many kinds of hobby, Every person has different hobby. Therefore you know that little person similar to reading or as reading become their hobby. You should know that reading is very important in addition to book as to be the point. Book is important thing to include you knowledge, except your teacher or lecturer. You discover good news or update with regards to something by book. A substantial number of sorts of books that can you go onto be your object. One of them is this In-

Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition).

**Download and Read Online In-Game Advertising:
Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und
Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) Anja Hempel
#QG124KJFW8H**

Read In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel for online ebook

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel books to read online.

Online In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel ebook PDF download

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel Doc

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel Mobipocket

In-Game Advertising: Refinanzierungsstrategie der Zukunft auf dem Computer- und Videospiegelmarkt für Kinder? (German Edition) by Anja Hempel EPub