

'PHÄNOMEN MMOG'

12.11.2007, 15:24 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *GAMEplaces*

Zwischen sozialer Interaktion, Wettbewerb und Marketing: Die Online-Welten der Massive Multiplayer Online Games (MMOG) bei GAMEplaces am 21. November

Frankfurt am Main, 12. November 2007 – Das Spielen im Netz boomt wie nie zuvor. Die Communities der so genannten Massive Multiplayer Online Games (MMOG) wachsen rasant. Etliche Millionen Spieler weltweit bewegen sich in den virtuellen Welten von 'World of Warcraft' & Co.; doch auch die Zahl der registrierten Nutzer von weniger bekannten MMOGs wie beispielsweise 'Habbo Hotel' oder 'Puzzle Pirates' überschreitet nicht selten die Millionenmarke. Der kommende GAMEplaces-Abend, der am 21. November in Frankfurt am Main stattfindet, ist den Online-Spielwelten der MMOGs gewidmet. Neben kulturellen Faktoren wie sozialer Interaktion oder Organisation virtueller Gesellschaften sollen auch die Potentiale beziehungsweise Risiken der Online-Welten aus wirtschaftlicher Sicht diskutiert werden.

Welchen Einfluss haben virtuelle Welten im Allgemeinen und die MMOGs als eine besonders populäre Spielart auf soziale Prozesse wie Kommunikation und Interaktion? Wie sind virtuelle Welten, aber auch virtuelle Freundschaften im Vergleich zu ihren Pendanten im 'wirklichen' Leben zu bewerten? Fragen, denen die Betreiber der großen MMOGs zunehmend auch in Bezug auf die Vermarktung ihrer Titel nachgehen, denn die Online-Communities avancieren zur attraktiven Zielgruppe für das so genannte In-Game-Advertising.

"In welcher Form sich die jeweiligen Online-Communities konstituieren hängt natürlich eng mit dem Genre des Spiels zusammen", beschreibt Janette Keller von Weber Networking, die an der Konzeption des kommenden GAMEplaces-Abends beteiligt ist. "Deshalb werden wir das Thema anhand unterschiedlicher MMOGs aufbereiten", so Keller weiter.

GAMEplaces ist eine Initiative der Wirtschaftsförderung Frankfurt GmbH, des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) sowie der Weber Networking GmbH. Partner der Initiative sind Hessen-IT und Red Carpet Event. Mit ihrer im April 2006 ins Leben gerufenen Veranstaltungsreihe wollen die Initiatoren für die Thematik 'Games & Gaming' sensibilisieren. Brancheninterne und -übergreifende Netzwerke sollen gefördert und gestärkt werden. GAMEplaces richtet sich in erster Linie an Entscheider aus der Games- und Medienbranche, Politiker, Journalisten sowie allgemein Interessierte und findet vier Mal jährlich statt. Für jeden Termin wird ein spezieller Aspekt der Gesamthematik aufbereitet. Deren Potenzial soll auf diese Weise kritisch und unter verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet werden.

Mehr Informationen über GAMEplaces finden Sie unter www.gameplaces.de; hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, sich für den kommenden Termin anzumelden.

Termin: Mittwoch, 21.11.2007

Ort: CineStar METROPOLIS
Eschenheimer Anlage 40
60318 Frankfurt am Main

Beginn: 19:30 Uhr

Teilnahme: nach Anmeldung auf www.gameplaces.de
kostenlos

Rebecca Gerth
Kastanienallee 73

10435 Berlin

Tel. 030 28 59 93 39

Fax 030 28 59 93 39

Mobil 0178 389 88 08

Email rebecca.gerth@gameplaces.de

Web www.gameplaces.de

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU): Der BIU ist die Interessengemeinschaft der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland. Als Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen möchte er Interessierten die Branche näher bringen und gibt gerne Auskunft rund um das Thema: Computer- und Videospiele.

Red Carpet Event GmbH: Die Full-Service-Agentur hat sich neben dem klassischen Eventgeschäft auf die Vermarktung von Filmtheatern als Veranstaltungsorten spezialisiert. Neben der Organisation und Umsetzung von Veranstaltungen bietet Red Carpet Event ihren Kunden auch weitere, ergänzende Dienstleistungen, beispielsweise Eventtechnik, Catering, Dekoration oder Personalservice, an. Seit August 2007 vertritt Red Carpet Event die 85 Häuser der CineStar-Gruppe exklusiv.

Portrait

Wirtschaftsförderung Frankfurt GmbH: ist ein Tochterunternehmen der Stadt Frankfurt am Main und fördert alle Maßnahmen, die der Stärkung der Wirtschaftskraft in Frankfurt dienen. Mit dem Engagement will sich die Stadt Frankfurt im Bereich Games positionieren, der Branche ein Forum und in Frankfurt eine Heimat bieten.

News-ID: 170475 • Views: 1414 (Stand: 03.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/170475/PHAeNOMEN-MMOG.html>