Vorwort

Virtuelle Welten sind in den vergangenen Jahren mit wechselnder Intensität in der medialen Öffentlichkeit diskutiert worden. Gleichzeitig sind das wissenschaftliche Interesse und die Notwendigkeit zur Erforschung dieses Plattformtyps kontinuierlich angestiegen. Die technologische Basis virtueller Welten bilden 3D-Interaktionsräume, kombiniert mit Avatar-Repräsentation und Voice-over-IP, die die Reichhaltigkeit und Interaktivität bestehender Web-Anwendungen bei weitem übersteigen. Vielfach rezipierte Beispiele bilden soziale virtuelle Welten wie „Second Life“, deren Geschäftsmodell vollständig auf User-Generated Content basiert und die auch verstärkt für Anwendungen im Unternehmensbereich (bspw. bei IBM und HP) erprobt wurde, sowie die virtuelle Spielwelt „World of Warcraft“ mit mehr als 11 Millionen Nutzern. Es war die Absicht der Tagungsveranstalter, die Diskussion über die neuen Web-basierten sozialen Netze, ihre Nutzung und die sozialen, rechtlichen, politischen und ökonomischen Konsequenzen nicht den Soziologen, Juristen, Politikern und Ökonomen zu überlassen, sondern sie wieder stärker in die Informatik hinein zu holen, um deutlich zu machen, dass die Informatik sich nicht als neutraler Technologielieferant versteht, sondern schon immer auch selbst den Diskurs über die Technologiefolgen angeregt und geführt hat.

Diese interaktiven Unterhaltungsdienste bilden ein besonderes Wachstumssegment. Nach einer BITKOM-Studie aus dem Jahr 2009 haben 14% aller Bundesbürger über 14 Jahren schon einmal online gespielt und zeigen auch eine Zahlungsbereitschaft für derartige Dienste. Das Volumen des Gaming-Marktes wird für 2015 mit weltweit 70 Milliarden US-Dollar prognostiziert (DFC Intelligence 2010).

Für die Informatik eröffnet sich mit virtuellen Welten ein neues Untersuchungsfeld mit einer Vielzahl von Forschungsfragen. Im Rahmen des Workshops “Virtuelle Welten und Computerspiele” befassen sich zwei Beiträge mit Fragestellungen des Einsatzes virtueller Welten im Unternehmenskontext. Der Artikel “Erweiterung virtueller Welten für den unternehmensinternen Einsatz” analysiert bestehende Nutzungshemmnisse virtueller Welten auf Grundlage einer Befragung und leitet anschließend aus der Literatur Ansätze ab, die beschreiben, wie Virtuelle Welten hinsichtlich Design und Technik besser an Unternehmensbedürfnisse angepasst werden können. Der zweite Beitrag “Virtuelle Welten als Plattform für Virtual Customer Integration“ betrachtet die Potenziale Virtueller Welten als Instrument der Kundenintegration. Hierzu werden die spezifischen Charakteristika Virtueller Welten aufgezeigt und mit den Anforderungen der Kundenintegration abgeglichen.

Zwei weitere Beiträge setzen sich mit den an Bedeutung gewinnenden Eigenschaften von Computerspielen auseinander. Der Artikel „Postadoption von Social Games – Eine empirische Studie“ thematisiert auf Grundlage von Interviews die Anreizmechanismen und das Nutzungsverhalten von Social Games, die einhergehend mit der Verbreitung von Social Network Sites wie Facebook entstanden sind. Einen weiteren Aspekt betrachtet der Beitrag „Gamification of Online Idea Competitions: Insights from an Explorative Case“, der die Anwendung von Spiel- und Wettbewerbsprinzipien zur Innovationsgenerierung in Unternehmen untersucht.

Der Workshop richtet sich sowohl an Wissenschaftler als auch Unternehmensvertreter, die sich mit den Themengebieten Virtueller Welten und Computerspiele beschäftigen. Eingereichte Beiträge wurden vom Programmkomitee sorgfältig geprüft, nach dem Peer-Review-Prinzip ausgewählt und ggf. überarbeitet, um eine hohe Qualität sicherzustellen.

Rüdiger Zarnekow, Stefan Stieglitz, Danny Pannicke

erschienen im Tagungsband der INFORMATIK 2011
Lecture Notes in Informatics, Band P192
ISBN 978-3-88579-286-4

Programmkomitee

Prof. Dr. Christoph Lattemann (Jacobs University Bremen)
Prof. Dr. Ulrike Lechner (Universität der Bundeswehr München)
Prof. Dr. Stefan Stieglitz (Universität Münster)
Prof. Dr. Susanne Strahringer (TU Dresden)
Prof. Dr. Rüdiger Zarnekow (TU Berlin)

erschienen im Tagungsband der INFORMATIK 2011
Lecture Notes in Informatics, Band P192
ISBN 978-3-88579-286-4