

# Die Mobilisierung des Spiels – Experteninterviews zum Thema Cloud Gaming

Masterarbeit von Cindy Marie Kruner

## Zur Person

Cindy Marie Kruner, geboren 1986 hat im Jahre 2012 das Bachelorstudium an der Fachhochschule Potsdam im Studiengang Information und Dokumentation erfolgreich absolviert.

Im Masterstudium der Informationswissenschaften spezialisierte sie sich auf Wissenstransfer und Projektkoordination.

### PRAXISERFAHRUNGEN

Praxiserfahrungen erwarb sie durch ihre Tätigkeiten als Freelancer bei web4biz Consulting, VISTAS Real Estate GmbH sowie beim Potsdamer Stadtmagazin EVENTS.



Cindy Marie Kruner  
missiqueen@web.de

## Masterarbeit

### TITEL DER ARBEIT

Die Mobilisierung des Spiels –Experteninterviews zum Thema Cloud Gaming

### GUTACHTER

Prof. Dr. Stephan Büttner  
Dr. Stephan Humer

### ZIEL DER ARBEIT

Untersuchung der historischen Entwicklung des digitalen Spiels unter Berücksichtigung des Aspektes der Mobilisierung sowie Analyse und Umsetzbarkeit von Cloud Gaming Diensten.

### METHODIK

Literatursauswertung sowie Durchführung und Analyse einer Expertenbefragung mit sechs Teilnehmern aus der Gaming Industrie.

### FORSCHUNGSFRAGEN

Wie hat sich das digitale Spielen im Verlauf der Jahre verändert?

Wird das digitale Spielen zukünftig noch mehr mobilisieren?

Wird Cloud Gaming einen fließenden Übergang zwischen allen Endgeräten bewirken?



### HYPOTHESEN

Das digitale Spielen hat sich im Verlauf der Jahre stark mobilisiert.

Cloud Gaming wird klassische Spielkonsolen zukünftig weitestgehend überflüssig machen.

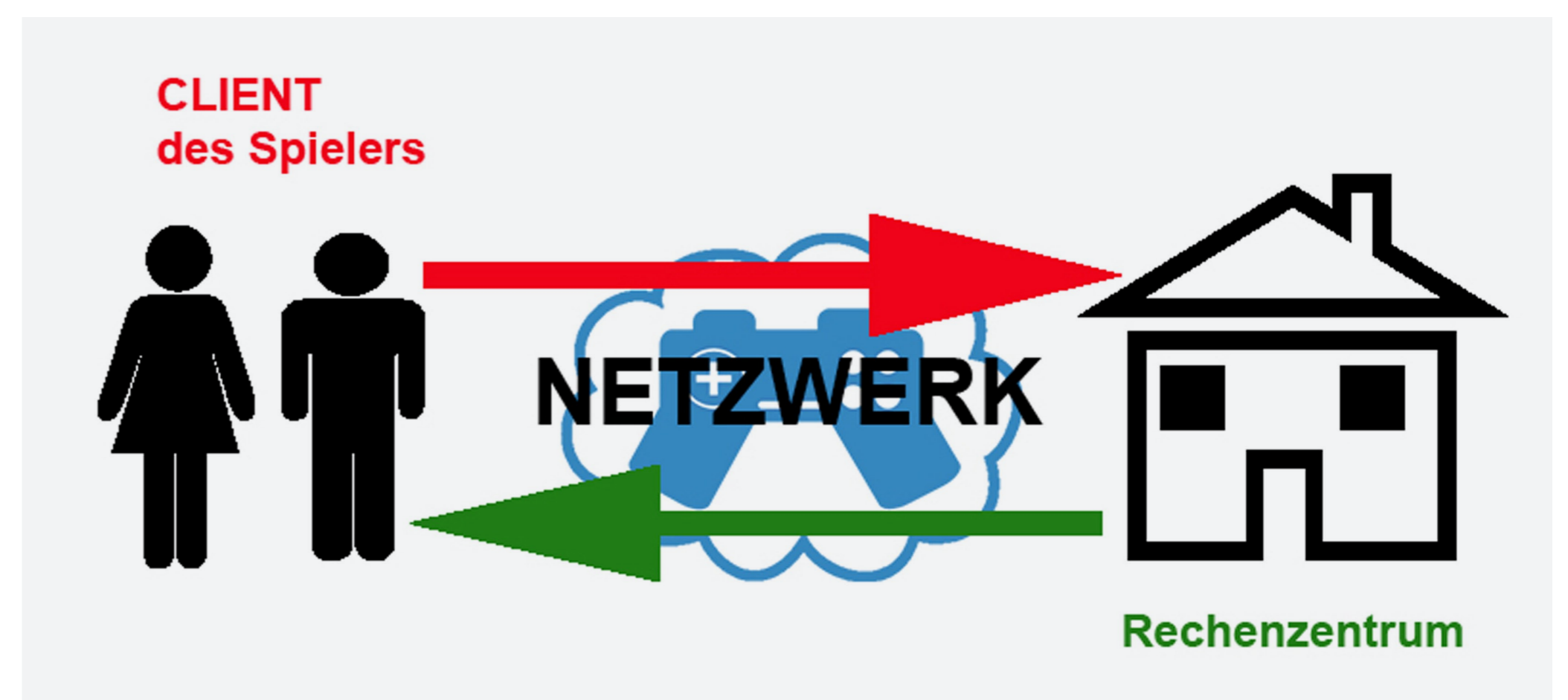
Cloud Gaming schafft einen fließenden Übergang zwischen allen Endgeräten, auf denen gespielt werden kann.

### ERGEBNISSE

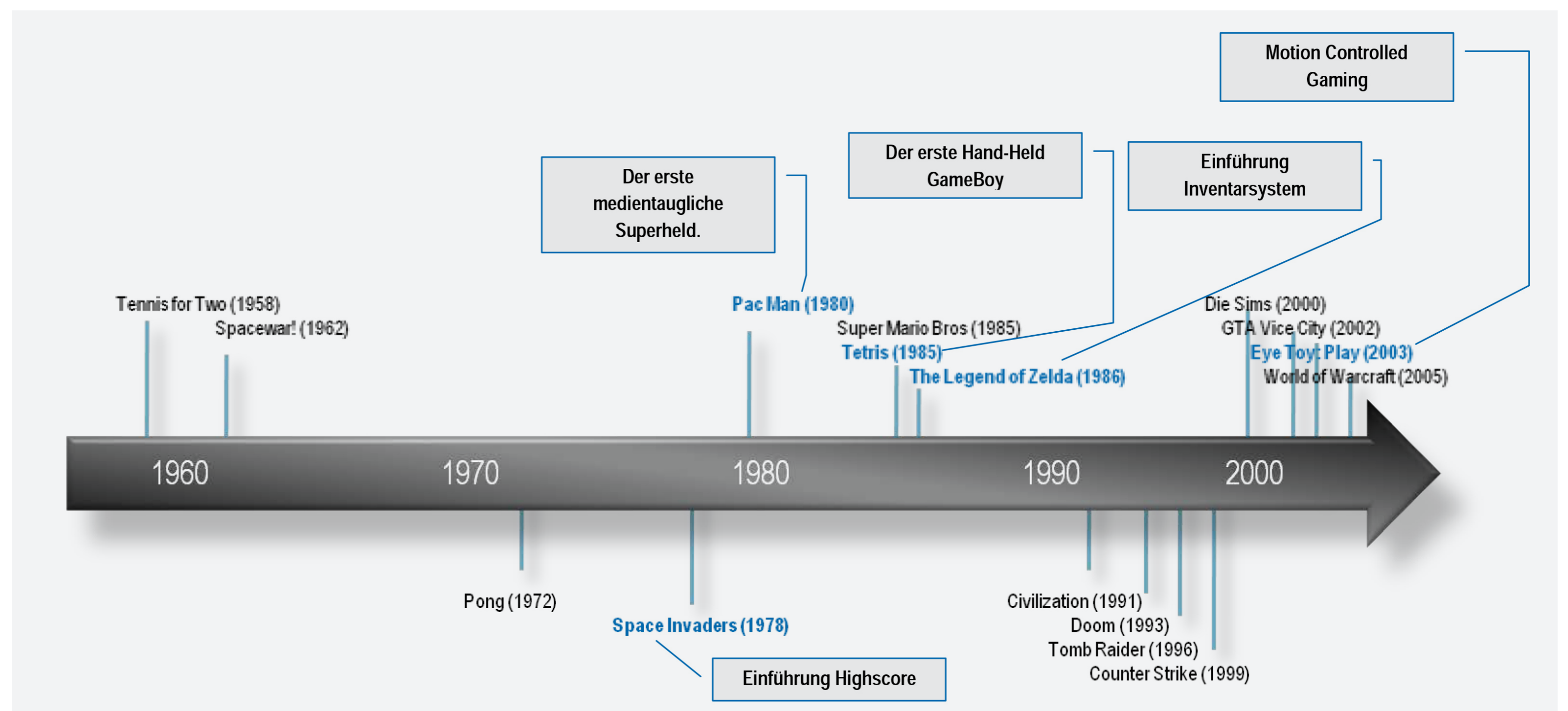
Cloud Gaming Dienste stellen die Gesellschaft sowie die Informationswissenschaft vor eine neue Herausforderung. Der Stellenabbau sowie Neugewinn hinsichtlich der Neuausrichtung der Zugangsmodalitäten sind ein wichtiger Aspekt der die IT zu Umschulungen und Weiterbildungen zwingen wird. Es entstehen neue Anforderungen an die Informationskompetenz der Mitarbeiter. Die Archivwissenschaft ist vermehrt darauf angewiesen, dass IP-Holder eine Zusammenarbeit anstreben, um die ausschließlich gestreamten digitalen Dienste bewahren zu können.

### FAZIT

Die moderne Informationsgesellschaft wird immer schneller und dem Komfort von Cloud Gaming sowie anderen Cloud Computing Diensten steht nichts voran. Keine bisherige Entwicklung bietet eine derartig hohe Flexibilität innerhalb der Endgeräte. Der Nutzer kann ohne Probleme sein liebstes Betriebssystem nutzen, ohne Gefahr zu laufen, bestimmte Spiele nicht mehr spielen zu können und das mobil sowie stationär. Cloud Gaming steht noch ganz am Anfang. Bevor der Netzausbau in Deutschland nicht verbessert wird, wird ein hochwertiges Spielen, sowohl mobil, als auch stationär nicht möglich sein. Ein Spielen mit hohen Latenzen oder niedriger Auflösung bietet nicht das gewünschte Spielerlebnis. Ist diese Bedingung erfüllt, wird sich Cloud Gaming stark auf dem Spielmarkt behaupten und sogar die Möglichkeit schaffen, Konsolen überflüssig zu machen.



Vereinfachtes Cloud Gaming Ablaufmodell



Historie des digitalen Spiels