**Zeitschrift:** Comtec: Informations- und Telekommunikationstechnologie =

information and telecommunication technology

Herausgeber: Swisscom
Band: 80 (2002)

Heft: 9

Inhaltsverzeichnis

## Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

## **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

## Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 19.11.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

## Mobiltelefone werden zu Spielkonsolen

m sinkende Umsätze aus der klassischen Sprachtelefonie auszugleichen, suchen die Betreiber von Mobiltelefonnetzen derzeit nach neuen Einnahmequellen. Gerade mit Blick auf die Einführung von UMTS stellen Datendienste die grösste Hoffnung der Anbieter dar. Noch bringt das Erfolgsmodell SMS den Löwenanteil der Einnahmen aus den Datendiensten, aber schon bald könnten Spiele auf Mobiltelefonen zu einem neuen Umsatzbringer werden. Laut einer neuen Analyse der Unternehmensberatung Frost & Sullivan¹ sollen die weltweiten Erlöse von derzeit 304 Millionen US-\$ (2001) bis zum Jahr 2008 auf 12,8 Milliarden US-\$ steigen. Erfasst wurden hierbei Messaging- und webbasierte sowie Download-Spiele.

Von den weltweit schätzungsweise 847 Millionen Mobiltelefonen und PDAs werden derzeit nur ungefähr 15,4 Millionen zum Spielen genutzt. Im Jahr 2008 sollen laut Prognose immerhin schon 178,8 Millionen mobile Spieler für Umsatz sorgen. Kalkuliert man die steigende Verbreitung von Mobiltelefonen ein, so entspricht dies einer Rate von ungefähr 12,8% aller potenziellen Nutzer.

evor der Spielemarkt sein volles Potenzial entfalten kann, müssen die Mobilnetzbetreiber allerdings so genannte Micro-Billing-Systeme einführen, mit denen die Leistungen der Content-, sprich Spielelieferanten beglichen werden können. Hierdurch sollen

den Nutzern Bedenken genommen werden, die bei der Verwendung von Kreditkarten als Zahlungsmittel über Mobiltelefone derzeit noch vorherrschen. Der einfachste Weg wäre die Begleichung der Kosten direkt über die Telefonrechnung.

Eine weitere Herausforderung stellt die durch das Internet geprägte «Gratiskultur» dar. Die Konsumenten sind es mittlerweile gewohnt, kostenfreie Anwendungen und Inhalte aus dem Netz herunterzuladen, und viele Internet-Anbieter scheiterten daran, die Kunden für die Nutzung kostenpflichtiger Dienste zu gewinnen. Dieses Problem könnte sich auch den Anbietern der mobilen Spiele stellen.

ine neue, intelligentere Generation von Mobiltelefonen mit Javaund BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) -Technologie soll speziell das Segment der Download-Spiele fördern. Die Hauptzielgruppe der jungen Erwachsenen und Teenager wird wegen des vorab hohen Preises derartige Geräte wohl aber erst in ungefähr zwei Jahren nutzen.

Hannes Gysling Redaktion com**tec**®

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Frost & Sullivans: World Mobile Gaming Markets, Homepage: www.frost.com

sprich Spielelieferanten beglichen werden konnen. Hierdurch sollen	<sup>1</sup> Frost & Sullivans: World Mobile Gaming Markets, Homepage: www.frost.com
INFORMATION SOCIETY	CONSUMER COMMUNICATION SERVICES
CHRISTOPH SPAHR	CYRILL MEIER AND OLIVER KRONE
	Swisscom Innovations Programmes: Swisscom Approaches Unified Communication 63
KMU: Strategisches Potenzial noch nicht erkannt	у г фризимия замини и и и
PETER ZIMMERMANN	ACHIM BOSSE  Nutzung digitaler Medien: Die digitale Welt der
E-Government Schweiz: Kaum mehr als ein elektronischer Amtsanzeiger	
ANITA GRÜNEIS	MOBILITY
Studium «Telekommunikation und Informatik»: Am Draht bleiben	RÜDIGER SELLIN
ANITA GRÜNEIS	Komfortgewinn mit SMS Connect: Attraktiver Zugang zu den SMS Services von «gomobile» 74
Neuer Studiengang: Informationswissenschaft	B
SIDDHARTH MOHAN	ENTERPRISE COMMUNICATION SERVICES
European E-Business: A wide Range of Factors	STEPHAN BRECHBÜHL UND LARS ERDMANN  EsDIRECT: Vertrieb und Bewirtschaftung
COMMUNICATION NETWORKS AND NETWORK	komplexer Telekommunikationsprodukte 76
MANAGEMENT	SERVICE MANAGEMENT AND SECURITY
MONIRA ABU EL-ATA, MICHAEL SCHÄDLER, SIMON WINIKER	, RÜDIGER SELLIN
MARC DANZEISEN, AND JESÚS ROY SOLANAS  Swisscom Innovations Programmes: Bluetooth –	Service & Business Assurance: Nachhaltige
Towards Ubiquitous Wireless Communication 3:	3 Unterstützung der Geschäftsabläufe 80
RÜDIGER SELLIN	PHILIPP OSWALD UND FREDY SCHWYTER
Bluetooth: Bereicherung der mobilen  Bürokommunikation  4	Network Solution: Service Management und Sicherheit 88
	RUBRIKEN
NICK HUNN  The Market Status: Bluetooth and Wi-Fi  4	Forschung und Entwicklung 10, 19, 47, 58, 62, 68
GUNNAR ALMGREN	Bücher 91
Broadband Wireless ISPs: Roaming between	News <b>32, 62, 68, 92</b>
Wireless ISPs 5	
MARKUS LUTZ	Impressum 96
Multi-Channel-Unternehmen: Störungsfreier Dokumentenfluss	Titelbild: Lucent Technologies; Komposition: Karin Haslimann

**comtec**\* 9/2002