



**I D E E N - V O R L A G E**

<p>Titel der Idee (Schlagwort)</p>	<p><b>Gaming – Boom der Virtuelle Realitäten</b></p>
<p>Kurze Beschreibung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Game Konsolen erobern zunehmend das Wohnzimmer, PCs in vielen Haushalten werden für Spiele genutzt, mobile Spiele sind nach Ringtones und Logos das dritte Standbein der mobilen Datenwelt, Tragbare Game Consolen erobern neue Segmente</li> <li>- Gaming kommt zunehmend aus der Schmutzdecke heraus und wird Mainstream in der Gesellschaft – insbesondere da die Spiele sich auch über reine Baller- und Geschicklichkeitsspiele hinausentwickeln</li> <li>- Gaming ist ein Milliardenmarkt – mit hohen Produktionskosten, signifikanten Umsätzen (insb. bei Filmproduktionen) und eigenen Märkten (z.B. Charakter-Erschaffung bei Online Game Communities in China)</li> <li>- Viele Marktteilnehmer entdecken den Spielmarkt für sich – Telcos (als Umsatzgenerierer), Chiphersteller (als Treiber für neue Chips), Microsoft (als Einfalltor in das Wohnzimmer), Filmindustrie (als neue Umsatzquelle), Werbeindustrie (als personalisiertes, natürliches Werbemedium), Unternehmen (als Mittel zur Mitarbeiterschulung/Recruiting)</li> <li>- Viele offene Fragen bleiben:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Welche Relevanz hat der Markt für Spiele in der ITK Industrie – eher Nische oder Boombereich?</li> <li>2) Welche Rolle wird die Spieleindustrie in der Zukunft spielen – wird sie eine Führungsrolle übernehmen? Welchen Einfluss hat der Spielebereich auf die Medienindustrie?</li> <li>3) Welche gesellschaftlichen Auswirkungen hat die Verbreitung der Spiele – insb. Massive Multi-Player Games? Welche politischen Entscheidungen sind ggfs notwendig (e.g. Jugenschutz)?</li> <li>4) Welche Rolle wird Deutschland in diesem sich entwickelnden Markt einnehmen?</li> <li>5) Welche Umsatzquellen können erschlossen werden? Welche Rolle spielen Spiele für die Werbeindustrie?</li> <li>6) Wird die Game Console zum Media Hub im Wohnzimmer, oder kann die Consumer Equipment Industrie nachlegen?</li> <li>7) Was ist die Zukunft von Online Betting und Online Gambling in Deutschland?</li> <li>8) Welche Zukunftsvisionen sind denkbar – über das reine Spielen hinaus – in Richtung Virtual Reality? (z.B. Virtuelle Reisen)</li> </ol> </li> </ul>
<p>Konkrete Aktion (Projekt, Konferenz, Arbeitskreis, ...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konferenz zum Thema Gaming</li> </ul>



Geschätzter Aufwand (Ressourcen, Kosten, ...)	Normale Konferenz
Ziel: „Was will der MK erreichen?“	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Information und kritische Diskussion des aufkommenden Trends – sowohl aus wirtschaftlicher und industriestrukturreller als auch aus politischer und gesellschaftlicher Sicht</li> <li>- Denkanstöße, Information</li> </ul>
Adressaten: „Wen will der MK ansprechen?“	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vertreter aus ITK Branche und Politik</li> </ul>
Dauer	1 Tag
Bevorzugte Zeitplanung (warum?)	<p>Wahrscheinlich 2te Jahreshälfte</p> <p>Abhängig vom Start Sony Playstation 3, IFA, CeBIT</p>