



IDEEN-VORLAGE (Prof. Dr. Ziemer - Elektronische Spiele)

Titel der Idee (Schlagwort)	Elektronische Spiele
Kurze Beschreibung	Elektronische Spiele (Computerspiele) stellen einen Markt mit außerordentlichem Wachstumspotential dar. Außerdem liegt ihnen eine hochkomplexe und anspruchsvolle Technologie zu Grunde. In Deutschland sind Produktion und Verlag bislang nicht stark entwickelt. Die USA, Frankreich und Japan sind Vorreiter. Es gilt hier Anschluss zu gewinnen.
Konkrete Aktion (Projekt, Konferenz, Arbeitskreis, ...)	Konferenz im 2. Halbjahr 2007
Geschätzter Aufwand (Ressourcen, Kosten, ...)	
Ziel: „Was will der MK erreichen?“	Dieser Wachstumsmarkt muss in der Öffentlichkeit mehr Stellenwert erhalten. Zur Zeit ist er eher in Nischen angesiedelt.
Adressaten: „Wen will der MK ansprechen?“	Politik (Medien), Publisher und Investoren
Dauer	1 Tag
Bevorzugte Zeitplanung (warum?)	2. Halbjahr 2007, um mit der Entwicklung des Marktes für Triple Play und interaktive Digitalangebote konform zu laufen.