Dr. Peter Broß

Geschäftsführer des BITKOM e.V.

**Bundesverband Informationswirtschaft,
Telekommunikation und neue Medien e.V.**

Vortrag „Aspekte der Konvergenz in der digitalen Welt“
im Rahmen der CeBIT-Veranstaltung von der Vodafone Pilotentwicklung

22. März 2004

Hannover

- es gilt das gesprochene Wort -

Meine sehr geehrten Damen und Herren,

ich freue mich, dass ich heute im Rahmen dieses Konvergenzsymposiums zu Ihnen sprechen darf.

(BILD 2) BITKOM ist der führende Branchenverband der Informationswirtschaft, der Telekommunikation und der neuen Medien in Deutschland.

Zu unseren Mitgliedern zählen nahezu alle namhaften Produzenten von Endgeräten und Infrastruktursystemen, Hersteller von IT-Hardware, Entwickler und Anbieter von Software, Betreiber von Telco- und IT-Dienstleistungen, Systemhäuser im Bereich von IT-Sicherheit und natürlich auch Unternehmen aus dem Medien- und Content-Bereich.

Schon diese Aufzählung zeigt Ihnen, dass Konvergenz für BITKOM nicht fremd ist, vereinigen wir doch als einziger Industrieverband gerade die Branchen unter einem Dach, die von der Technologiekonvergenz betroffen sind.

Vor diesem Hintergrund freue ich mich besonders über die Einladung zu dieser Veranstaltung. Es hätte kein günstigerer Zeitpunkt und Ort gewählt werden können. Denn hier auf der CeBIT sehen wir, dass Konvergenz beginnt, Realität zu werden.

Das zeigt sich nicht nur daran, dass dieses Jahr die Consumer Electronics auf der CeBIT vertreten sind, sondern insbesondere in den Produkten, die Sie hier sehen: Da wird der PC zum Heim-Server für Musik, Photos und Videos und die Streaming-Clients dafür liefern sowohl PC-, als auch CE-Hersteller.

Den bislang erfolgreichsten Musik-Downloadshop betreibt mit Apple ein Computer-Hersteller in den USA, um seine MP3-Player zu verkaufen. Mit der CeBIT geht nun endlich auch Phonoline, die gemeinsame Plattform der Musikindustrie in Deutschland, online.

Meine Damen und Herren, all dies hat mit Konvergenz zu tun. Technologie-Konvergenz ist ein globales Phänomen und gewaltige Herausforderung, der sich keine Volkswirtschaft entziehen kann. Entscheidend ist aber, was jedes Land daraus macht und ob es Treiber oder Getriebener der Entwicklung ist.

Davon wird es abhängen, wo Konvergenz auf der Welt Märkte schafft und wo nicht, **(BILD 3)** und ob es gelingt, das Fragezeichen in diesem Bild in Deutschland mit Leben zu füllen.

Dazu möchte ich Ihnen einige grundsätzliche Gedanken schildern.

Konvergenz hat bekanntermaßen mit den Fortschritten in den ITK-Industrien zu tun. **(BILD 4)** Diese bewirken vor allem drei Entwicklungen:

1. Die ITK-Technologien haben als Querschnittstechnologien mittlerweile Einzug in nahezu alle Bereiche unseres geschäftlichen und privaten Lebens gefunden. Sie machen andere Produkte intelligenter – denken Sie an den Bremsassistenten im Auto.
2. Die ITK-Technologien tragen zum zweiten aber auch maßgebend dazu bei, Geschäftsprozesse effizienter abzuwickeln, indem sie nun die ganzheitliche Digitalisierung der Prozesse von der Quelle bis zur Senke erlauben. Dabei werden heute vorhandene Wertschöpfungsketten unserer Volkswirtschaft wesentlich leistungsfähiger, da die sie steuernden und begleitenden Informationen nun elektronisch und ohne Medienbruch zur Verfügung stehen.
3. Zum Dritten erlauben die ITK-Technologiefortschritte jedoch auch den Aufbau neuer digitaler Wertschöpfungsketten - dort, wo Information selbst zum eigenständigen Produkt wird. Mit dem Übergang des heutigen schmalbandigen Internets zum Internet der nächsten Generation wird diese Entwicklung in eine Phase breitbandiger Informationsflüsse eintreten. Damit werden die Informationen des Internets zunehmend zu „virtuellen Gütern“ mit einer viel höheren Werthaltigkeit als heute. Das ist leicht zu verdeutlichen an der Vision, dass alle Hollywood-Produktionen eines Jahres mit einem Wert von über 10 Mrd. € elektronisch abrufbar im Netz stehen.

Alle drei Entwicklungen treiben die Konvergenz, da sie zur Diffusion von digitalen Infrastrukturen beitragen. Bestimmend für Konvergenz ist allerdings, in wieweit hierbei digitale Inseln oder bereits vernetzte Strukturen entstehen. Konvergenz braucht Vernetzung und Vernetzung braucht Konvergenz.

Ich möchte mich im Folgenden auf den dritten Aspekt konzentrieren – also auf den Aufbau neuer erweiterter digitaler Wertschöpfungsketten. Denn Konvergenz wird hier am deutlichsten die Entwicklung unserer Volkswirtschaft zur Informationsgesellschaft prägen.

Diese Wertschöpfungsketten – wenn sie denn entstehen - öffnen die Märkte von morgen. Es gibt nämlich gute Anhaltspunkte dafür, dass die Nachfrager von morgen ihren Bedarf an elektronischen Dienstleistungen und virtuellen Gütern auf virtuellen digitalen Serviceplattformen decken, die wesentlich reichhaltiger und leistungsfähiger als die heutigen Plattformen und vor allem logisch nicht mehr zersplittert sind.

Dieses Zukunftsszenario stellt sich folgendermaßen dar **(BILD 5):**

Die Anwender von morgen werden ihre gewohnten und die neuen elektronischen Dienste und Inhalte nach dem Prinzip „Anywhere, Anytime und Any Device“ nutzen können, ohne dass es eine Rolle spielt, über welches Medium dieser Zugang technisch realisiert wird und wie sie sich in ihre Servicewelt einloggen.

Sie werden hierbei ihren individuellen aber ganzheitlichen Kommunikations- und Informationsraum definieren und diesen zeitlich und räumlich mit ihrer Identität „mitnehmen“ können.

Und dies in allen Nutzungssituationen – ob im Büro, mobil auf Reisen oder entspannt auf der Couch daheim - , mit der stets gleichen, vertrauten, vertrauensvollen und personalisierten Benutzeroberfläche.

Sie öffnen ihre Servicewelt mit Vorweisen ihrer Web-Identität, die untrennbar an ihre natürliche Identität geknüpft ist, und fühlen sich dieser Servicewelt und nicht mehr zersplitterten Netzen, Diensten und Endgeräten zugehörig.

Diese Servicewelt wird sowohl die geschäftlichen wie auch die privaten und Freizeit-orientierten Anwendungen für den Nutzer bereithalten. So kann er – der zunehmenden Flexibilisierung unserer Tagesabläufe entsprechend – alle Servicekategorien von einem Endgerät und in einer Sitzung nutzen.

Die künstliche Trennung zwischen geschäftlichen Medien und Freizeitmedien wird damit überwunden.

Konvergenz schafft Konsumentensouveränität, da der Anwender nicht mehr dem Diktat von Programmdirektoren, von Endgeräte- und Softwareentwicklern, Wohn- und Büroausstattern usw. unterliegt.

Und sie schafft die Voraussetzung, um unser traditionell konditioniertes Konsumverhalten von Information zu überwinden. Denn niemand wird behaupten, dass es natürliches Verhalten ist, um 19.59 Uhr an die Fernsehnachrichten zu denken.

Dies ist das Leitbild einer anwendungsmäßig konvergenten Welt. Zu ihrer Realisierung brauchen wir die technologische Konvergenz von IT, Telekommunikation und Medien, aber darüber hinaus noch viel mehr.

Wir müssen konvergente elektronische Dienste und Anwendungen zukünftig verstehen als integrierte Produkte aus Inhaltepräsentation, Telekommunikation, Informationsverarbeitung und Inhaltegenerierung – also als OEM-Geschäft.

Die Produkte werden auf verteilten Plattformen arbeitsteilig hergestellt und vermarktet. Sie sind damit das Ergebnis des Workflows „digitaler Güter“ entlang einer sich wesentlich verlängernden Wertschöpfungskette.

Neu ist hierbei, dass diese Kette und ihre Supply Chain vor allem auch über die Grenzen der heute noch traditionell aufgestellten Branchen der BITKOM-Wirtschaft vernetzt und integriert werden muss.

Diese Entwicklung bietet den BITKOM-Industrien die große Chance auf einen neuen nachhaltigen Aufschwung, da der Markt Integration als wesentlichen Mehrwert honorieren wird. Allerdings nur, wenn wir den „Technology Push“ der Konvergenz wirkungsvoll in einen „Demand Pull“ umsetzen können.

Wie sieht also die digitale Wertschöpfungskette für elektronische Dienste aus, die es zu vernetzten gilt, und wo stehen wir?

(BILD 6) Sie besteht aus vier generischen aufeinander aufbauenden Stufen:

- Inhaltepräsentation: hier besteht die Wertschöpfung darin, die Benutzer-Netz-Schnittstelle und damit die Nutzbarkeit von elektronischen Diensten zu realisieren, die zugehörige Branche ist die Endgeräteindustrie vom Handy über den PC, den MP3-Player und Fernseher bis zu den Smart Devices von morgen,
- Inhalteverteilung: die Wertschöpfung ist hier die Bereitstellung von Informationen über räumliche Distanzen, die zugehörige Branche ist die Telekommunikationsindustrie vom Festnetz über den Mobilfunk bis zum Broadcastnetz; enthalten sind aber auch die Offline-Medien,
- Inhalteverarbeitung: die Wertschöpfung umfasst hier das Verarbeiten und Bündeln von Quellinformationen zu anwendungsgerechten Diensten und Lösungen, als Industrie ist hier vorrangig die Online-, Internet- und Medienindustrie angesprochen, und schließlich die
- Inhaltegenerierung: ihre Wertschöpfung umfasst die Erzeugung von Inhalten wie z.B. Texte, Bilder, Filme, Softwareprogramme etc, die betroffenen Branchen sind die Audio-, Video- und Verlagsindustrie sowie die Industrie der Anwendungssoftware.

Heute sind wir in der Informationswirtschaft von einer vollständigen elektronischen Vernetzung entlang dieser Wertschöpfungskette noch weit entfernt, auch wenn es partiell dafür Ansätze gibt.

Es mag sein, dass bisher hierfür noch nicht alle erforderlichen Technologien entlang der Wertschöpfungskette zur Verfügung standen, bzw. dass diese Technologien in der Verbreitung noch nicht die kritische Masse erreicht haben.

Diese technologischen Barrieren werden nun zunehmend überwunden. Denken Sie nur an die Verfügbarkeit von Breitbandtechnologien, an Mobile und Grid Computing, an Massenspeichermedien etc. Die Technologien durchlaufen beachtliche Reifeschritte und stehen aufgrund des einhergehenden Preisverfalls zur massenhaften Anwendung bereit.

Und noch wichtiger ist, dass alle diese Technologien konvergieren: Bestes Beispiel dafür ist das Handy, das sicherlich das konvergenteste Massengerät derzeit darstellt, betrachtet man die Funktionalitäten, die in ihm vereinigt sind.

Der Engpass liegt an anderer Stelle. Die an der digitalen Wertschöpfungskette beteiligten Industrien agieren heute noch sehr unabhängig und untereinander unkoordiniert. Natürlich stehen sie zueinander in Liefer- und Leistungsbeziehungen, aber eben nicht – oder viel zu selten – in einer gemeinsamen strategischen Partnerschaft. Damit delegieren sie die Realisierung der anwendungsmäßigen Konvergenz auf den Kunden:

Der Nachfrager kann mangels anderer Angebote nur die Komponenten – wie z.B. Telekommunikation, Rundfunk, IT-Services, Softwarepakete, Inhalte – beziehen und muss sie selbst integrieren und zusammensetzen: physisch, indem er Geräte miteinander verbindet, logisch, indem er sich aus vielen Quellen mühselig die Dienste holen muss, die er zur Erfüllung seines ganzheitlichen Informations- und Kommunikationsbedarfs benötigt.

Die Vernetzung der Komponenten zu einem integrierten Angebot leistet der Markt bisher nur in Ansätzen, da die Konvergenz der Technologien noch nicht in gemeinsamen Geschäftsstrategien über die gesamte Wertschöpfungskette und damit in konvergente Geschäftsmodelle und Produkte umgesetzt ist.

Es gibt heute nur wenige Beispiele für die dauerhafte und vorausschauende Abstimmung von Strategie- oder Produktentwicklungen zwischen verschiedenen BITKOM-Branchen. Die enge Zusammenarbeit zwischen den Telco-Anbietern und ihren Netzausrüstern bei der Entwicklung der nächsten Technologie-Generationen im Mobilfunk ist eher eine Ausnahme. Zwischen den anderen Branchen findet nicht einmal eine systematische Koordinierung der Forschungsaktivitäten statt.

Dies resultiert vor allem daraus, dass sich auch die BITKOM-Industrien nach den typischen Verhaltensmustern traditioneller Sektor-Strukturen verhalten. Sie versuchen, auch in einem sich wandelnden Umfeld zunächst ihre Marktpositionen zu verteidigen.

Das ist verständlich, aber auch riskant. Sie laufen dabei Gefahr, durch unerwartete Trends an anderer Stelle der Wertschöpfungskette und durch die entstehenden Rückwirkungen auf den eigenen Markt ihre Handlungsoptionen zu verlieren.

Das gilt umso mehr, als niemand heute voraussagen kann, was wirklich passiert, wenn Märkte unterschiedlicher Charakteristika durch Konvergenz miteinander „gekreuzt“ werden. Was heißt es z.B., wenn ein Markt wie Consumer Electronics – gekennzeichnet durch Massenprodukte, Verkauf über den Ladentisch, in den Cent-Bereich reichendes Kostenmanagement und Life Style Charakter – mit IT-Geräten verwächst?

Welches „Chromosom“ setzt sich durch und bestimmt am Ende die Erlösmodelle und Rentabilität des entstehenden neuen Marktes? Da die Antwort nur der Markt geben kann, werden die Länder hier vorne sein, die diese Entwicklung treiben.

Welche Herausforderungen ergeben sich aus dieser Situation?

Die größte Herausforderung zur vollen Ausschöpfung des Potenzials des skizzierten Szenarios besteht darin, Industrien in einer übergreifenden strategischen Kooperation zusammenzuführen.

Jede an dem Wertschöpfungsnetz beteiligte Branche muss ihren „Zulieferbeitrag“ erbringen **(BILD 7)**. So muss

- die Endgeräteindustrie multifunktionale Geräte bereitstellen, die Kommunikations- und Informationsfunktionen auf sich vereinigen und die über offene Schnittstellen und Middleware-Lösungen Anwendungen unterschiedlicher Diensteanbieter auf einem Gerät darstellen können. Diese Geräte müssen über Benutzeroberflächen verfügen, die auch für komplexe Dienste geeignet sind.
- die Telco-Industrie hat leistungsfähige Netze und neue hybride Plattformfunktionen wie z.B. flexible Abrechnungssysteme für elektronische Inhalte zu realisieren und soll die Fähigkeit, große Kundenstämme dauerhaft und kundengerecht zu betreuen, ausbauen und nutzbringend zur Verfügung stellen,
- die IT-Industrie muss preiswerte, skalierbare Verarbeitungsprozesse und Speicherkapazitäten entlang der Wertschöpfungskette bereitstellen und ihre Fähigkeit, Geschäftsprozesse in IT-Anwendungen umzusetzen, ausbauen. Dazu muss sie neue Fähigkeiten im Bereich Service- und Projekt-Engineering bilden. Sie muss Software für

das Management heterogener Netze und von verteilten Anwendungen einbringen, modular aufgebaut mit konsensualen Schnittstellen und Standards.

- die Inhalte- und Applikationsindustrien müssen die Verfügbarkeit und Weltmarktfähigkeit von Content in deutscher Sprache verbessern und ihre Fähigkeiten zur erfolgreichen Paketierung von Inhalten ausbauen.

  Außerdem müssen sie neue interaktive Medien-Formate schaffen, die für die Präsentation auf den jeweiligen Endgeräten geeignet sind, senkenneutral erstellt und in personalisierten Diensten angeboten werden.

Das Wichtigste bei dieser Entwicklung ist, dass in den Branchen nicht nur die genannten Einzelkompetenzen auf- und ausgebaut werden, sondern dass mit den anderen Industrien gemeinsam konvergente Produkte und Vermarktungsmodelle geschaffen werden.

Zum Erreichen dieser Ziele sind Industrie und der Staat gleichermaßen gefordert.

Auf Industrieebene möchte ich folgende 5 Aspekte besonders hervorheben **(BILD 8):**

1. Business Development-Konzepte für neue Dienste und Anwendungen in einer konvergenten Technologieumgebung müssen alle Ebenen der digitalen Wertschöpfungskette einbeziehen.

So wird z.B. Video On Demand als Killer-Anwendung der Servicewelt von morgen nur gelingen, wenn Breitbandigkeit in den Telco-Netzen mit Smart Devices beim Kunden, mit Streaming-Lösungen im Softwarebereich, mit zugriffsschnellen Speicherlösungen und digitaler Formataufbereitung auf der Inhalteebene und sicheren Lösungen für das Rechtemanagement von virtuellen Gütern in einem Geschäftsmodell kombiniert wird.

Das von Vodafone und seinen Partnern gestartete Projekt bmco ist ein erstes Leuchtturmprojekt in dieser Richtung, da es die Verknüpfung des Mobilfunks mit dem Broadcast-Bereich und der Endgeräte-, Software- und Inhalte-Industrie in konkreter Form austestet.

2. Wir müssen gemeinsam Konzepte entwickeln, um die völlig unterschiedlichen Produktlebenszyklen der einzelnen Branchen – also von Endgeräte-, Telco-, IT- und Medienindustrie - in übergreifenden Lösungen aufeinander abzustimmen.

Die zu überbrückende Spannweite ist hier sehr groß – größer sogar als in der Automobilindustrie. Die Produktzyklen reichen bei uns von einigen Monaten in der Softwareindustrie bis zu ca. zehn Jahren in der Telco-Industrie.

3. Ebenso groß ist die Herausforderung, die dramatisch wachsende Komplexität von Technologien und Geschäftsprozessen entlang der gesamten digitalen Wertschöpfungskette wirtschaftlich beherrschbar zu machen. Die digitalen Güter und Dienste der Zukunft sind nun einmal – wegen ihrer hohen Wertschöpfungstiefe - wesentlich komplizierter als die Produkte und Dienste von heute.

Damit werden die Notwendigkeit von Spezifierung von ITK-Schnittstellen, Formaten, Protokollen und Prozessen und ihre breite Anwendung dringlicher denn je in den BITKOM-Industrien. Nur modulare aufgebaute Serviceplattformen und Architekturen werden die erforderliche Performanz und Flexibilität ermöglichen.

Deshalb müssen die zukünftigen Systemarchitekturen auf Prozess- und Schnittstellenstandards beruhen, die offen und zu fairen Bedingungen zugänglich sind und erlauben, dass Produkte, Software und Dienste unterschiedlicher Hersteller global miteinander kombiniert werden können. Damit kann die Entwicklungskraft der gesamten Industriegemeinschaft sowie von Forschung und Wissenschaft aktiviert werden.

Interoperabilität zwischen den Teilprozessen und zwischen den Ebenen der Wertschöpfungskette ist unverzichtbar. Insbesondere aus Anwendersicht ist ein nahtloses Zusammenspiel der vielfältigen Dienste über unterschiedliche Netze, Plattformen und auf diversen Endgeräten eine Grundvoraussetzung für Akzeptanz.

4. Des Weiteren wird es notwendig, ein neues Verständnis von Infrastrukturdiensten zu entwickeln. Grundfunktionen digitaler Serviceplattformen wie z.B. Bezahl-Funktionen, Authentisierung und Autorisierung sollten als Basisdienste allen darauf tätig werdenden Anbietern zugänglich sein, so dass nicht jedes Einzelunternehmen die gesamte Infrastruktur eines sicheren digitalen Geschäftsbetriebs selbst erstellen muss. Ich bin sicher, dass sich für diese Art von Leistungen ein neuer eigenständiger Markt entwickeln wird.

5. Um Dienstleistungs-Standardisierung wirkungsvoll betreiben zu können, brauchen wir auch Dienstleistungs-Forschung. Im Rahmen der Maßnahmen der EU stehen zurzeit lediglich 5% des Forschungsbudgets hierfür zur Verfügung. Wir müssen hier auf einen deutlichen Ausbau drängen.

Auch die öffentliche Hand ist gefordert (BILD 9):

Ich möchte hier 4 Aspekte nennen:

1. Angesichts eines Staatsanteils von 50% an unserem Bruttosozialprodukt ist die öffentliche Hand selbst Träger von vielfältigen Dienstleistungen und Inhalten. Als moderner Staat sollte sie einer der bedeutendsten Anwender von ITK-Technologien im Sinne der erweiterten digitalen Wertschöpfungskette sein.

2. Im gemeinsamen Vorgehen von Staat und Wirtschaft - also in Public Private Partnerships - können die Lücken entlang der Wertschöpfungskette adressiert und gefüllt werden. Dazu gibt es in den E-Government- und E-Health-Programmen Ansätze.

Sie reichen jedoch nicht aus, da sie darauf ausgerichtet sind, bestehende Geschäftsprozesse mit den Bürgern und den Trägern des Gesundheitswesens effizienter abzuwickeln, aber nicht um Produktinnovation zu stiften.

3. Aber der Staat ist noch stärker in einem anderen Zusammenhang gefordert - nämlich als Regulierer und Gestalter der Rahmenbedingungen für die Märkte. Er sollte eine visionäre, übergreifende Forschungs-, Wirtschafts- und Förderungspolitik auf EU- und nationaler Ebene zur Realisierung von Konvergenz betreiben.

Die digitale Wertschöpfungskette zeichnet sich dadurch aus, dass sie Märkte enthält, die über die allgemeine Marktregulierung hinaus sektorspezifisch reguliert sind: die Telekommunikationsmärkte, die Medienmärkte und die Inhaltemärkte.

Die Regulierungssysteme für diese Märkte stammen noch aus einer Zeit technologisch disjunkter Märkte und schaffen heute eher künstliche Marktabgrenzungen. Die Regulierungssysteme müssen gründlich daraufhin überprüft werden, inwieweit sie den gebotenen Verflechtungen entlang der Wertschöpfungskette noch gerecht werden. Sektorale Regulierung ohne Blick auf das Ganze wird Kolateralschäden in den Nachbarmärkten verursachen. Die Realisierung von Konvergenz erfordert deshalb auch konvergente Regulierungssysteme. Wie die Industrie die verschiedenen Branchen unter einem Dach vereinigen muss, muss die Politik ihre divergenten Regulierungssysteme zusammenführen.

Auch wenn die komplizierten Gesetzeslagen der Telekommunikations-, Medien- und Inhaltemärkte dies zugegebenermaßen zu einer Herkulesaufgabe machen, kann der Staat im Konvergenzprozess noch in einer anderen Weise eine aktive – und vielleicht sogar wirkungsvollere – Rolle spielen – nicht repressiv als Hoheitsträger, sondern kooperativ als

Moderator und Mediator zwischen den Industriebranchen, die offensichtlich nur schwer zusammenfinden.

Was kann BITKOM tun, um die Dinge voranzubringen? (BILD 10)

Ich hatte eingangs schon darauf hingewiesen, dass wir als „integrierte Serviceplattform“ der digitalen Wirtschaft dazu beitragen wollen, den Vernetzungsprozess entlang der Wertschöpfungskette voranzubringen.

Deshalb haben wir gerade ein umfassendes Restrukturierungsprojekt aufgesetzt. Unsere Plattform, auf der wir uns gemeinsam mit der Industrie um die Belange unserer Märkte kümmern, wird zukünftig deutlicher an der Wertschöpfungskette ausgerichtet und ausgebaut.

BITKOM bietet zukünftig auch vermehrt Raum für den Dialog mit Wissenschaft und Anwendern unserer Technologien.

Zusätzlich hat BITKOM in diesen Tagen einen „Dialogkreis Konvergenz“ ins Leben gerufen. In ihm sollen Experten aus allen Branchen der digitalen Informationswirtschaft

- einen Überblick über den Stand der Konvergenz erarbeiten,
- frühzeitig Bottlenecks entlang der Wertschöpfungskette identifizieren und konkrete Handlungsnotwendigkeiten erkennen,
- den erzielten Informationsgewinn zur Gestaltung der Rahmenbedingungen und der politischen Interessensvertretung nutzen
- und als Katalysatoren zwischen den verschiedenen Branchen und der Politik wirken.

Dieser Prozess soll helfen, die Kräfte der an den Zukunftsmärkten beteiligten Branchen im vorwettbewerblichen Bereich zum Vorteil des Standortes Deutschland zu bündeln.

Ich lade Sie herzlich ein, diese Initiative zu unterstützen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.