

Zocken um Monopole

Die EU will mehr Wettbewerb für Toto, Lotto & Co – gegen den Widerstand der Platzhirsche.



Zocken bis zum Abwinken
Dossier
Glück & Spiel

ab Seite 17

Game Design: Baustelle mit Potenzial
Forschung

Seite 3

Sicherheit hoch zwei beim Spiel ums Glück

Technologie Seite 6

Kampf gegen die Anbieter von Online-Wettbüros
Wirtschaft

Seite 13

Eine 25-Jährige spielt sich an die Cyber-Spitze

Leben Seite 21

Thomas Jäkle

„Kratzen, Beißen und Spucken“ – dass sich die Monopolisten gegen die neue Konkurrenz im Glücksspiel-Sektor mit derart rauen Mitteln erwehren wollen, also tief in die Trickkiste greifen wollen, war klar. Diese scharfen Worte findet Karin Klein, Sprecherin des heimischen Internet-Sportwettenanbieters Betandwin (bald Bwin). Die Stimmung in der Branche, vor allem bei den aufstrebenden neuen Sportwetten- und Casinoanbietern im Internet, ist vergiftet. Neben anderen internationalen Anbietern bläst Betandwin den Wind von seiten der Monopolunternehmen, die sich in Europa größtenteils in Staatsbesitz befinden, ins Gesicht. Und zwar kräftig.

Toto, Lotto, Black Jack, Roulette im Internet sowie in Spielbanken – alles soll dem freien Markt überlassen werden, fordern die unzähligen Privatanbieter, die sich mit dem Internetzeitalter, aber auch mit der Öffnung im Osten, wie die Schwammerln vermehrt haben. Und mit der Verbreitung des Internets zum finalen Kampf blasen. Die Platzhirsche à la Casinos Austria mit den

Österreichischen Lotterien sowie die Toto-Lottogesellschaften in Deutschland stemmen sich mit aller Gewalt gegen eine Liberalisierung des Glücksspielgeschäfts. Sie scheuen geradezu die Konkurrenz. Sie führen ihre wichtige Funktion an, dass aus den Gewinnen Gelder für soziale Zwecke und für die Finanzierung des Sports verwendet werden. Aber auch die Sicherheit des ehrenwerten Geschäfts sei durch neue Wettbewerber bedroht. Und da, wo die Sicherheit bedroht ist, wird schnell Gesellschaft aus Sizilien, Napoli und neuerdings aus Russland – simpel auch Mafia genannt – als Argumentationshilfe ins Rennen geführt. Und durch mehr Wettbewerb würde auch die Gefahr

der Spielsucht zunehmen, heißt es bei den Monopolisten.

In Österreich ist die Aufhebung des Glücksspielmonopols zumindest vorläufig vom Tisch. Gegen den Willen von Finanzminister Karl-Heinz Grasser, der angeblich für mehr Markt plädiert hatte, dies aber immer zurückgewiesen hatte, wurde Mitte Juli die Reform mit dem Ziel einer Öffnung des Glücksspielmarkts von der ÖVP abgeblasen. „Das ist vom Tisch“, erklärte ÖVP-Finanzsprecher Günter Stummvoll.

EU für Liberalisierung

Nur vorläufig dürfte das Thema in Österreich vom Tisch sein. Denn die EU-Kommission plant eine Neuregelung des

Glücksspielmarkts. Gestützt durch eine Studie des Schweizer Instituts für Internationale Rechtsvergleichung. Die Juristen sind zu dem für die Privatanbieter nicht überraschenden Ergebnis gekommen, dass nationale Vorschriften über das Betreiben von Glücksspielen und die staatlich gelenkte Einnahmenverwendung dem Grundsatz der Niederlassungsfreiheit widersprechen.

Warum sich ausgerechnet der Glücksspielmarkt nicht für die Liberalisierung eignen sollte – wie die Sektoren Banken, Strom, Telekom, Bahn oder Gas – ist nicht nachvollziehbar. „Es gibt keinen Grund dafür“, erklärt Betandwin-Sprecherin Klein. „Auch wir tun alles für die Sicherheit und gegen die Gefahr der Spielsucht.“ Hannes Reichmann, Sprecher des österreichischen Glücksspielautomatenherstellers Novomatic, will ebenso keinen Wildwuchs: „Das Geschäft braucht sicher Regulierung, da sind wir uns ja alle einig.“ Novomatic wollte zusammen mit Telekom Austria (TA) ein Internet-Glücksspielunternehmen gründen. Doch die restriktive Regelung Österreichs mit dem Festhalten am Glücksspiel-Monopol hat dies nun verhindert – vorläufig zumindest. Die Telekom hat ihre Pläne noch nicht aufgegeben. „Wir wollen dazu nichts sagen, kein Kommentar“, heißt es zur Causa bei der TA, an der die Republik Österreich noch immer mit 25,39 Prozent beteiligt ist. Dass der Eigentümer, die Republik

Editorial

Die Gäste aus dem Ausland sind in den Casinos Baden, Seefeld und Kitzbühel herzlich willkommen. Es sind auch ihre Einsätze, die für ein Umsatzwachstum von 17 Prozent sorgen. Den Wettbewerb jenseits (und diesseits) der Grenzen sehen die Casinos Austria und die Österreichischen Lotterien schon weniger gern. Über das Internet kann jeder herein, und man weiß ja, was sich in diesem Geschäft so alles heruntreibt. Sollte das Monopol eines Tages fallen, dürfen Alkoholisierte und vom Zocken Süchtige ihr

letztes Hemd verspielen – und kein Staat weit und breit, der die Trunkenen vor sich selbst schützt. Kinder sind in dieser schrankenlosen Cyber-



Welt den Schamlosen hilflos ausgeliefert. Wer soll Sport und Senioren im freien Spiel ums Glück Unterstützung geben? Wer des Finanzministers Budgetlöcher stopfen? Ich selbst spiele weder on- noch offline, aber Ängste lassen sich auch in mir schüren. Wie wär es also mit einem Schengen fürs Internet? Sonst könnte ja jeder daherkommen.

Rita Michlits



GZ: GZ 05Z036468 W
 P.b.b. Verlagspostamt 1010 Wien

Fortsetzung auf Seite 2

Quickonomy

Nachrichten



Therapie dank Diagnose 4
Eine Störung der Bewegung schränkt die kommunikativen Fähigkeiten von Demenz-Patienten ein.

Auf Vertrauen gebaut..... 8
Online-Glücksspiele-Anbieter wollen mit offener Informationspolitik punkten.

Mister Zweit-Handy 14
Martin Pedersen soll die Erfolgsstory von Nokia in Österreich und der Schweiz fortsetzen.



Die Macht der schnellen Würfel.. 15
Das Geld aus indianischen Casinos öffnet den Stämmen den Weg in die Politik.

Virtuell zu harten Dollars 22
Im Internet wird eifrig um Güter, Persönlichkeiten und Spielzeit für virtuelle Rollenspiele gehandelt.

Kommentare

Im Rausch der Macht..... 16
Was die Bawag mit Claude Chabrols „Geheimen Staatsaffären“ zu tun hat.

So bunt kann Spielen sein..... 16
Spiele-Entwicklung ist ein interdisziplinäres Feld. Eine Herausforderung für das österreichische Hochschulsystem.

Rien ne va plus?..... 16
Eine Liberalisierung des Glücksspiel-Sektors ist denkbar: mit Augenmaß und strengen Kontrollen für private Anbieter.



Ich zocke!..... 24
Das Geständnis eines Spielers, den das Monopol nicht aufhalten konnte.

Virtuell für das Leben gelernt..... 24
Wie Jäger, Priester oder Schamanen im Rollenspiel reale Erfahrungen sammeln.

Standards

Special Innovation.....	ab 9
Zahlenspiel	14
Dossier	ab 17
Schnappschuss.....	22
Reaktionen auf <i>economy</i>	23
Frage der Woche	23
Consultant's Corner	24

IMPRESSUM

Economy Verlagsgesellschaft m.b.H., 1010 Wien, Gonzagagasse 12/13
Herausgeber (gf): Christian Czaak
Chefredaktion: Thomas Jäkle (jake), Rita Michlits (rem)
Redaktion: Klaus Lackner (kl), Clemens Rosenkranz (rose), Jakob Steuerer (js)
Autoren: Lydia J. Goutas, Anna Hödl, Michael Liebminger, Hannes Stieger (sti), Alexandra Riegler
Illustrationen: Kilian Kada, Carla Müller
Titelbilder: Dpa/Bernd Thissen, Apa/Barbara Gindl, Casinos Austria
Produktion und Artredaktion: Tristan Rohrhofer
Lektorat: Elisabeth Schöberl
Webredaktion: Klaus Lackner
Druck: Luigard, 1100 Wien Druckauflage: 35.000
Internet: www.economy.at E-Mail: office@economy.at
Tel.: +43/1/253 11 00-0 Fax: +43/1/253 11 00-30

Alle Rechte, auch nach § 44 Abs. 1 Urheberrechtsgesetz:
Economy Verlagsgesellschaft m.b.H.
Abonnement: 50 Euro, Studentenabo: 30 Euro
Probeabo: 10 Euro; abo@economy.at



Leo Wallner: „Der absolut freie Markt darf nicht in jedem Bereich regieren.“ Der Generaldirektor der Casinos Austria sieht einen Trend im Glücksspielgeschäft hin zu strengeren Regeln und Normen.

Monopol aufs Glück schützt Spieler vor sich selbst

Rita Michlits

economy: Herr Generaldirektor, aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Wann rechnen Sie damit, dass das Glücksspiel-Monopol in Österreich fällt?

Wallner: Ich rechne überhaupt nicht damit, dass das Monopol fällt. Auch nicht nach der Wahl. Wobei ein Ende der Legislaturperiode freilich sehr geeignet ist, um einen solchen Vorstoß durchzukriegen. Die Diskussion hat aber im Grunde nichts mit der bevorstehenden Wahl zu tun. Ob und inwieweit das Glücksspiel eine besondere Kontrolle braucht, hat immer zu Debatten geführt, und das wird so bleiben. Die Grundfrage ist: Will man in gewissen Bereichen eine Ordnung haben oder nicht? Ich gehöre zu jenen, die sagen, dass der absolut freie Markt hier nicht hingehört.

Ist dieser strenge Zugang ein österreichisches Phänomen?

Nein, im Gegenteil. Die Regulierung des Glücksspiels wird EU-weit stärker werden. Ich bemerke sogar einen weltweiten Trend, strenger vorzugehen. Da geht es um den Schutz des Konsumenten: etwa, ob man Kinder oder Alkoholisierte frei agieren lassen soll. Wie Apotheken garantieren wir mit unserem Namen dafür, dass wir unsere Verantwortung sehr ernst nehmen. So dürfen nur Österreicher oder residente Österreicher auf unserer Internet-Plattform Win-

Steckbrief



Der Betriebswirt Leo Wallner steht den Casinos Austria seit 1968 und den Lotterien seit ihrer Gründung 1986 vor. Darüber hinaus ist der bald 71-jährige gebürtige Niederösterreichischer Präsident des Österreichischen Olympischen Komitees.

Foto: Casinos Austria AG

2day.at spielen, und der Verlust ist pro Woche mit 500 Euro limitiert.

Wie realistisch ist die Gefahr mafioser Praktiken bei einer Marktöffnung?

Sehr, denn im verbotenen Glücksspiel treibt sich viel herum. Und über das Internet kann dann jeder rein zu uns. Es wäre ja auch nicht damit getan, lediglich eine zweite Konzession für elektronisches Glücksspiel zu erteilen, wie dies Telekom Austria und Novomatic gerne gesehen hätten. Dann käme zu Recht der Gleichheitsgrundsatz zum Tragen.

Warum sollen die Österreichischen Lotterien am Glücksspiel verdienen dürfen und die anderen nicht?

Weil wir im Gegensatz zu anderen Steuern in Österreich zahlen und nicht auf irgendeiner Insel. Ich glaube auch nicht, dass die Länder auf die Finanzierung des Sports verzichten werden. Die Sporthilfe, um ein Beispiel zu nennen, könnte ohne uns nicht existieren.

Im Jahr 2007 wollen Sie das erste Casino in Chile eröffnen. Was reizt Sie als Nächstes? Mehr von Osteuropa, etwa Russland?

Nach Russland gehen wir nicht, da muss man Schutzgelder zahlen. Dasselbe gilt für die Ukraine und die baltischen Staaten.

Sie sind jetzt bald 40 Jahre Chef der Casinos Austria. Gibt es einen Job, der sicherer ist als Ihrer?

Ich weiß nicht, ob das sicher ist, wenn man innerhalb von zwei Tagen vor einer völligen Änderung der Situation stehen kann. Wir als Betroffene wurden ja von der geplanten Gesetzesnovelle überhaupt nicht informiert.

Welches Spiel spielen Sie am liebsten?

Schnapsen, mit meinen Kindern. Aber nicht regelmäßig, ich habe ja sonst auch noch einiges zu tun.

Fortsetzung von Seite 1

Rückendeckung erhoffen sich die neuen Glücksspielunternehmen von der EU-Kommission. Kommissar Charlie McCreevy, Generaldirektion Binnenmarkt und Dienstleistungen, gilt als strenger Befürworter der Liberalisierung des Glücksspielmarkts. Und er hat derzeit auch alle Hände voll zu tun. Sieben der 25 EU-Staaten müssen derzeit wegen des Verdachts auf Wettbewerbshemmnisse in Brüssel Bericht erstatten. Zum 7. Juni war Abgabe. Vier Staaten sind säumig – darunter Deutschland. Österreich musste bisher noch keine Stellungnahme abgeben. Weitere 55 Klagen von Unternehmen gegen die derzeit gültigen Regelungen liegen derzeit bei der EU-Kommission vor. Bis Anfang September will die EU einen Zwischenbericht erstellt haben.

Wenn das Glücksspiel-Monopol fallen wird, steht dennoch in den Sternen. Hinter vorge-

haltener Hand, heißt es in EU-Insider-Kreisen, wird es noch dauern. „Bringen sie einmal 25 EU-Staaten unter einen Hut, die unbedingt an dem Glücksspiel-Monopol festhalten wollen“, heißt es. Eine Glücksspiel-Richtlinie, die von den EU-Ländern als Gesetz umzusetzen wäre, liegt noch in weiter Ferne.

Kein Sprint – ein Marathon

Die privaten Glücksspielanbieter – wie Betandwin – haben jedenfalls ihre Lobbyisten in Brüssel in Stellung gebracht und wollen nicht locker lassen. Der Druck wird von Anbietern aus mehreren Ländern rapide zunehmen. Sie brauchen aber einen langen Atem. „Es wird sicher kein Sprint, sondern eher ein Marathon“, sagt Betandwin-Sprecherin Klein. „Wir erwarten, dass die EU sich rasch um eine Lösung kümmert. Es muss ja eine EU-Lösung her, alles andere ist uninteressant.“ Die Zustände in Deutschland, wo sich Bund und Länder mit aller

Macht gegen die deutsche Betandwin stemmen, die zu DDR-Zeiten eine Lizenz erhalten hat, vergleicht Klein mit den Zeiten der „Prohibiton“ in den USA.

Dass das Glücksspiel-Monopol in Österreich gekippt wird, darin sind sich die privaten Anbieter einig. „Österreich wird sich der europäischen Realität beugen müssen“, meint Novomatic-Sprecher Reichmann. „Das Glücksspiel-Monopol in Österreich wird fallen.“ Die privaten Anbieter können sich aber auch mit einem regulierten Glücksspiel-Regime anfreunden. Ein stark regulierter Wettbewerb sei sogar wünschenswert, sagt Reichmann.

Im legalen Glücksspielgeschäft, das weltweit derzeit auf ein Volumen in Höhe von 240 Mrd. US-Dollar (190,9 Mrd. Euro) geschätzt wird, wird es turbulent zugehen. Sal. Oppenheim-Analyst Szopo rechnet mit einer „Konsolidierung“, Unternehmenszusammenschlüssen und weiteren Börsegängen.

Forschung

Baustelle mit Potenzial

Der Spiele-Markt wächst rasant. Eine einschlägige Hochschulausbildung gibt es in Österreich trotzdem nicht.

Rita Michlits

E-Games sind „die kulturelle Ausdrucksform der Gegenwart“, sagt Barbara Lippe. Mit dieser Populärkultur ist die 27-jährige Oberösterreicherin aufgewachsen, und dieses rasant wachsende Geschäft hat sie zu ihrem Beruf gemacht. Wie es bei Marktzahlen so ist, schwanken die weltweiten Umsätze je nach Analysten zwischen 20 und 35 Mrd. US-Dollar. Lippe arbeitet für ein junges Unternehmen namens Avaloop (www.avaloop.com), auf dessen Business-Plan tatsächlich steht, eine virtuelle Welt zu erschaffen. Die Chefgrafikerin, die ihr Handwerk im Studiengang Multimedia-Art an der FH Salzburg (www.fh-salzburg.ac.at/mma) erlernt und in der japanischen Character-Design-Werkstatt Furi Furi perfektioniert hat, zeichnet „für das gesamte visuelle Erscheinungsbild“ und somit auch jenes der Schlüsselpersonen in Avaloops Paralleluniversum verantwortlich. Laut Gesellschafter Lev Ledit, geborener Georg Gschwend, soll ein erster Launch im Jänner 2007 erfolgen. Ledit ist der Erfinder des Online-Spiels und für alle Regeln und Mechaniken zuständig.

Es hat eine „sehr starke soziale und kommunikative Komponente“, verrät Geschäftsführer Martin Sirlinger, zuletzt verantwortlich für das Innovationszentrum Smart Space des Mobilfunkers One. Der Name des Spiels bleibt ein Geheimnis. Wenn man mit Sirlinger telefoniert, hat man immer das Gefühl, er schmunzelt selbst ein bisschen über das waghalsige Ansinnen, mit Spaß und Spiel in Österreich Geschäfte machen zu wollen. „Das Departure hat uns eine Förderung zugesagt. In der nächsten Zeit geht es uns also ganz gut“, atmet der Betriebswirt in Sirlinger auf. Die Wirtschaftskammer und die Spezialbank Austria Wirtschaftsservice fördern erfolgversprechende Kreativprojekte im Rahmen des Impulsprogramms Kreativwirtschaft (www.impulsprogramm.at).

Vorreiter Fachhochschulen

Avaloops Kreativdirektor Lev Ledit unterrichtet praktisch an allen Fachhochschulen, an denen eine Spezialisierung auf Game Design möglich ist – am Joanneum, in Hagenberg und in Salzburg. Wie Lippe hat er Multimedia-Art studiert. „Heute würde ich an die TU Wien gehen“, sagt er.

Eine eigene Ausbildung für Spieleentwicklung gibt es weder an den Fachhochschulen noch an den Universitäten. Unisono beantworten die Verantwortlichen die Frage, ob man dieses Berufsfeld an ihren Instituten studieren kann, mit „wir sind dabei, diesen spannenden Bereich aufzubauen“. Meist wird innerhalb von Informatik oder von Design-Studiengängen die Möglichkeit einer Vertiefung angeboten. Es verhält sich in diesem

Umfeld anscheinend so wie beim Interesse am PC- und Videospiel selbst: Viel Eigeninitiative ist angesagt, um es zum Fachmann oder zur Fachfrau auf Hochschulniveau zu bringen. „Die Spielindus-

trie wird gerne belächelt“, weiß Christoph Anthes vom Virtual Reality Center der Johannes Kepler Universität Linz. Anthes ist am EU-Projekt Edutain@grid beteiligt, bei dem es unter anderem dar-

um geht, eine Spiel- und Lern-Architektur zu schaffen, die Ressourcen für möglichst viele Benutzer sicherstellt.

Fortsetzung auf Seite 4

Wir sehen
einen sicheren Umgang mit Computer und Internet.

Gemeinsam mit führenden heimischen Partnern aus Wirtschaft und Politik hat Microsoft in Österreich die Initiative „Sicher im Internet“ ins Leben gerufen. Ziel ist es, den Umgang mit dem Computer sicherer zu machen. Durch diese Initiative konnte bereits 2005 der sichere Umgang mit PC und Internet um zwölf Prozent gesteigert werden. So sorgen wir dafür, dass Ihr Business mit Sicherheit weiterläuft. Machen Sie mit unter microsoft.com/austria/potential

Your potential. Our passion.™
Microsoft

© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and "Your potential. Our passion." are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Forschung

Notiz Block



Risiko minimieren mit Methode

Mit einer für Österreich neuen Analyse internationaler Investment-Produkte erleichtern es die Wissenschaftler Edwin O. Fischer und Christoph P. Mitterer Anlegern, Entscheidungen zu treffen. Die Kapitalmarkt-Experten untersuchten in ihrer Langzeitstudie von März 1996 bis März 2006 die Kursentwicklung von rund 2.000 Produkten aus Österreich und Deutschland. Im Gegensatz zu herkömmlichen Analysen berücksichtigt das Ranking der beiden Forscher nicht nur die Rendite, sondern schätzt auch das Risiko der jeweiligen Investments realistisch ein. Insgesamt zeigt das Ranking der Grazer Wissenschaftler, dass in den Top 30 von den alternativen Investments besonders die Managed Futures gut vertreten sind. Der Managed Futures Q-AG von Superfund steht auf Platz eins.

Quantensprung im Denken mit Vier

Im Alter von etwa vier Jahren erlangen Kinder sprunghaft die Fähigkeit, zu erkennen, dass ein Objekt je nach Perspektive unterschiedlich beschrieben wer-

den kann. Diese scheinbar einfache Leistung ist erst aufgrund kognitiver Veränderungen möglich, die genau in diesem Alter weit genug vorangeschritten sind. Im Rahmen eines Projekts, das der Wissenschaftsfonds (FWF) unterstützte, konnte Daniela Kloof von der Universität Salzburg mit Spielkarten nachweisen, dass Kinder ab diesem Alter in der Lage sind, einen Gegenstand unterschiedlich zu beschreiben, zum Beispiel als Apfel und als rotes Objekt. Dreijährige können ein und dasselbe Objekt nicht nach Form und Farbe klassifizieren.

Rettungshelm für Extremsportler

Forscher der Medizinischen Universität Innsbruck haben einen neuen Überdruckhelm entwickelt. Der Beatmungshelm ermöglicht die mobile Behandlung der gefürchteten Höhenkrankheit. Bis zu einem Viertel der Bergsteiger erkrankt oder verletzt sich in extremer Höhe, drei von hundert Personen bezahlen ihr Abenteuer mit dem Leben. Der TAR (Thin Air Rescue)-Helm ist ein Rettungsgerät, das im Unterschied zu den relativ schweren Überdrucksäcken leicht zu transportieren ist und den Patienten in seiner Mobilität nur geringfügig einschränkt. Die Wirksamkeit des inzwischen patentierten Systems wollen die Forscher um Universitätsprofessor Robert Koch im Selbsttest ergründen. Am 26. Juli starteten sie eine Expedition auf den 7.134 Meter hohen Pik Lenin im zentralasiatischen Kirgisien. *rem*

Im Fördertopf

„Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag, EU.“ Unter diesem Motto steht ein Design-Wettbewerb, den die Kommission, das Europäische Parlament, der Rat, der Europäische Wirtschafts- und Sozialausschuss sowie der Ausschuss der Regionen ausgerufen haben. Studenten und Absolventen (mit Studienabschlüssen von 2006) der Fachrichtungen Kunst und Design sind eingeladen, ein Geburtstagslogo zu entwerfen, welches das offizielle Symbol für den 50. Jahrestag des Vertrags von Rom im nächsten Jahr sein wird. Die Kommission und alle anderen Europäischen Institutionen werden das Siegerlogo im Jahr 2007 für alle EU-Veranstaltungen in Zusammenhang mit dem 50. Geburtstag verwenden. Einsendeschluss für den Wettbewerb ist der 30. September 2006. Die Auswahl des Siegerlogos trifft eine Jury, der Vertreter der fünf Institutionen unter dem gemeinsamen Vorsitz von Kommissionsvizepräsidentin Margot Wallström und dem Vizepräsidenten des Europäischen Parlaments, Alejo Vidal-Quadras, angehören. Das Preisgeld für den Siegerentwurf beträgt 6.000 Euro, der zweite Preis wird mit 4.000 Euro belohnt, und für das drittbeste Logo gibt es 2.000 Euro. Hintergrundinformationen und Wettbewerbsregeln können unter www.logo-competition.eu heruntergeladen werden. *rem*



Wissenstransfer: Absolventen der Unis stellen ihre Arbeiten vor

Therapie dank Diagnose

Bewegungsstörung schränkt Demenz-Patienten zusätzlich ein.

Anna Hödl

Die Kommunikation dementer Personen mit ihrer Umwelt wird durch mehrere Faktoren wie Probleme mit Gedächtnis und Sprache oder Aufmerksamkeitsstörungen beeinträchtigt. Doch auch die nonverbale Kommunikation, ein wesentlicher Bestandteil unseres täglichen Miteinanderlebens, kann durch eine Beeinträchtigung, genannt ideomotorische Apraxie, gestört sein.

Dabei handelt es sich um eine Störung der Handlungsplanung und der Bewegungsausführung, die auftritt, auch wenn die Bewegung spontan ohne Probleme ausgeführt werden kann, also keine körperliche Behinderung oder Unwille des Patienten dahintersteckt. Betroffen sind vor allem das Imitieren von Bewegungen, das Ausführen von Gesten (zum Beispiel Zeigefinger vor den Lippen: Aufforderung, leise zu sein) und pantomimische Bewegungen (etwa pantomimisches Darstellen des Telefonierens). Spontan und ohne nachzudenken können all diese Bewegungen vom Patienten problemlos ausgeführt werden, nur bei der geplanten

Ausführung verlieren Patienten das Wissen über die Bewegung. Eine Apraxie tritt bei vielen Erkrankungen des Gehirns auf, am häufigsten bei Schlaganfällen, Blutungen, Demenzen oder nach Unfällen. Gerade die nonverbale Kommunikation erleichtert oft zusätzlich körperlich behinderten Patienten den Umgang mit der Umwelt. Kann ein Patient mit einer Sprachstörung nicht mehr pantomimisch zeigen, dass er gerne etwas zu trinken hätte oder rauchen möchte, so geht häufig die letzte Verbindung zur Außenwelt verloren.

Gut behandelbar

Apraxie als eine Art von nonverbaler Kommunikationsstörung ist bei bestimmten, den Hirnmantel betreffenden Demenzen bereits seit Langem bekannt und ein zentrales Zeichen gewisser Demenzarten wie Alzheimer. Bis heute wurde die Apraxie nicht als Symptom der Demenzen der tiefen Hirnstrukturen erkannt. Doch gerade diese Patienten mit Krankheiten wie Chorea Huntington, einer seltenen, vererbaren Erkrankung mit einer großen Anzahl an Bewegungsstörungen

und psychischen Beeinträchtigungen, leiden oft sehr stark an dieser zusätzlichen Einschränkung durch die fehlerhafte nonverbale Kommunikation.

In meiner Dissertation zeigte sich nach der Untersuchung von 126 Patienten mit verschiedenen Demenzarten, dass Patienten mit einer Demenz, ausgelöst durch die Abnahme der tiefen Hirnstrukturen, die gleiche Art von Bewegungsstörung entwickeln können wie Patienten mit einer „klassischen“ Alzheimerdemenz. Chorea Huntington-Patienten entwickeln in einem späten Krankheitsstadium eine Sprachstörung, welche die verbale Kommunikation behindert. Zusätzlich können diese Patienten unter einer nonverbalen Kommunikationsstörung durch die Apraxie leiden. Gerade schwer gehandicapte Patienten mit Chorea Huntington profitieren von der Therapie der Apraxie, die von speziellen Therapeuten sehr gut behandelt werden kann und bis heute leider viel zu oft übersehen wird. *Die Autorin hat an der Medizinischen Universität Graz studiert und arbeitet zurzeit an der Universitätsklinik für Psychiatrie in Graz.*

Fortsetzung von Seite 3

Anthes, der zwei einschlägige Lehrveranstaltungen an der Uni Linz betreut, bemängelt die geringe Anzahl an Publikationen zum Thema Electronic Games (*Anm.* Sammelbegriff für Konsolen- und Computerspiele). Barbara Lippe hat in diesem Bereich geforscht und ihre Dissertation an der Universität für angewandte Kunst „Game Boys for Play Girls“ genannt. Eine ihrer Erkenntnisse aus den Online-Umfragen unter rund 50 Frauen aus Japan, Korea und Europa ist die, dass sich E-Games keineswegs fest in Männerhand befinden. Lippe: „Viele der Frauen, die heute in der Videospiel-Industrie arbeiten, haben schon sehr früh selbst viel gespielt.“ In Japan sind dies in überwiegender Maße Konsolenspiele.

Sie habe ihrem kleinen Bruder seine ersten Nintendo-Konsolen weggenommen, um selbst zu spielen, gibt die Designerin bereitwillig zu. Aufgrund ihres Interesses hätten ihr die Eltern aber bald eigene Videospiele geschenkt. „Jeder Mensch hat einen Spieltrieb, das ist keine Gender-Frage, sondern eher eine Frage, welcher Typ man ist oder in welcher Stimmung man sich gerade befindet“, kritisiert die Designerin die „falsche Vermarktung“. Während Buben aus dem Vollen schöpfen dürfen,

biete man Mädchen vor allem Lernspiele an. „Da muss immer alles einen Sinn haben“, wundert sich Lippe über stereotype Rollenbilder: Das halte Frauen davon ab, selbst etwas auszuprobieren, herumzuprogrammieren und später in diesem Metier Fuß zu fassen, meint sie. „Ich wollte mein Zeichentalent anders verwerten, als Zeichenlehrerin zu werden“, bemüht die Spezialistin ein eher klassisch weibliches Berufsbild.

Buntes Forschungsfeld

Gegen den Mangel an wissenschaftlich fundierter Arbeit will eine interdisziplinär besetzte Gruppe um Peter Purgathofer von der TU Wien, Ernst Strouhal, Kultursoziologe an der Angewandten, Gerit Götzenbrucker, Publizistik-Institut der Uni Wien, und andere österreichische Wissenschaftler vorgehen. Die Forscher haben sich zum Ziel gesetzt, Dissertanten zu betreuen, die fächerübergreifende Arbeiten zum Thema E-Games schreiben wollen. Die Plattform sei im Aufbau begriffen, das erste Treffen habe vor vier Wochen stattgefunden, erzählt Purgathofer vom Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung an der TU Wien.

Eine Ausbildung für Spieleentwickler müsste seiner Meinung nach interdisziplinär sein, weiß er um „das Span-

nungsfeld zwischen Spielidee und technischer Umsetzbarkeit“. Die enge Zusammenarbeit zwischen Informatikern, Grafikdesignern, Kommunikationswissenschaftlern und Didaktikern ist wohl noch etwas zu modern für unser Hochschulsystem. Und so bleibt es dem Engagement einzelner Professoren überlassen, ob das große Interesse der Studierenden mit Lehrangeboten befriedigt wird. „Seit drei Jahren haben Informatiker bei uns die Möglichkeit, in Gruppen große Game Design-Projekte durchzuführen“, bemerkt Purgathofer.

An der FH Salzburg ist es Teil der Multimedia-Art-Ausbildung, dass „Studierende der vier Fachbereiche Audio, Video, Design und Animation im dritten Studienjahr gemeinsam an einem Spiel arbeiten“, erzählt auch Josef Schinwald, Leiter des Bereichs Animation & Game Design. Die Produkte der einjährigen Arbeit würden regelmäßig Preise einfahren (Animago, Top Talent).

„Wir bereiten eine Vertiefung in Game Design im Studiengang Medieninformatik vor“, gibt Studienprogrammleiter Wolfgang Klas von der Uni Wien einen Ausblick in den Herbst 2007. Die Donau-Uni Krems startet bereits heuer im November. Kostenpunkt: 12.900 Euro.

Special Wissenschaft

Elisabeth Tischelmayer: „Biowissenschaftliche Forschung bleibt im Fokus der Wissenschaftsförderung in Österreich“, erklärt die Referatsleiterin für Biowissenschaften in der Abteilung für Forschungs- und technologische Grundsatzangelegenheiten des Wissenschaftsministeriums.

Genomforschung: Dem Leben auf der Spur

Manfred Lechner

economy: Welchen Stellenwert haben die Biowissenschaften?

Elisabeth Tischelmayer: Die Biowissenschaften sind eine Schlüsseldisziplin, die über großes Potenzial verfügt. Um die Standortqualitäten zu verbessern, war es in den vergangenen Jahren daher wichtig, beste Voraussetzungen für die Biowissenschaften in Österreich zu schaffen. Dafür wurden zahlreiche Programme und Projekte ins Leben gerufen. In Österreich haben wir exzellente Forscher und Einrichtungen, die in diesem Bereich international an der Spitze mitspielen.

Was ist unter Genomforschung zu verstehen?

Die Genomforschung ist ein systematischer Ansatz, bei welchem alle Gene einer Zelle oder eines Organismus gemeinsam betrachtet werden. Dies

erleichtert unter anderem das Auffinden neuer Zielmoleküle, die als Ansatzpunkte für neue Medikamente dienen können.

Welche Wirkungen hat Grundlagenforschung?

Solche Forschungsergebnisse können unter anderem für die Entwicklung neuer Medikamente von großem Nutzen sein. Ein Beispiel: Fettleibigkeit und Fettstoffwechselstörungen stellen ein immer größer werdendes Problem dar. Um wirksame Interventionsmöglichkeiten zu schaffen, ist es notwendig, die molekularen Grundlagen dieser Entwicklung genau zu erforschen. Forscher des Instituts für molekulare Biowissenschaften der Universität Graz arbeiten daran und konnten bereits erste vielversprechende Forschungsergebnisse publizieren.

Welche Exzellenzzentren sind in den letzten Jahren neu entstanden?

In den letzten Jahren wurden zahlreiche Institutionen gegründet. Es entstanden drei neue Institute der Österreichischen Akademie der Wissenschaften: das Institut für molekulare Biotechnologie (IMBA) und das Gregor Mendel Institut am Vienna Biocenter Campus sowie das Forschungszentrum für molekulare Medizin (Cemm) auf dem Gelände des Wiener AKH. In Wien entstand auch das österreichische Zentrum für Biomolekule und Transgenetik (ÖZBT) auf dem Campus der Veterinärmedizinischen Universität. In Graz wurde eine



Die Grundlagenforschung schafft die Voraussetzungen dafür, dass neue Wirkstoffe und Medikamente schneller und billiger entwickelt und getestet werden können. Foto: Bildbox.com

große Biobank mit humanen Gewebeproben eingerichtet, und in Innsbruck wird der Fokus speziell auf Proteomforschung, die Forschung an der Gesamtheit der Proteine in einer Zelle, gelegt. Auch der Altersforschung wird in den kommenden Jahren viel mehr Augenmerk geschenkt werden, dafür wurde bereits das Institut für biomedizinische Altersforschung in Innsbruck ausgebaut.

Welche Förderung erfahren die Biowissenschaften?

Mit dem im Jahr 2001 gestarteten österreichischen Genomforschungsprogramm Gen-au setzte das BMBWK einen zusätzlichen Schwerpunkt, um diesen

Forschungsbereich zu stärken. Die im Rahmen von Gen-au geförderten Forschungsprojekte bieten zusätzliche Projektförderungen zu jenen der nationalen Förderungsfonds. Bis zum Jahr 2011 werden 100 Mio. Euro zur Verfügung gestellt. Dazu kommen jene Maßnahmen, die das BMBWK für die Exzellenzzentren gesetzt hat.

Existieren Lücken in der Forschungsinfrastruktur?

Aufholbedarf besteht unter anderem in der Bioinformatik. Durch die Unterstützung systematischer Ansätze entstehen große Datenmengen, die intelligente Software-Systeme zur Analyse notwendig machen.

Bioinformatik hilft computerunterstützt, das Wechselspiel von Genen und Proteinen zu verstehen und damit auch die Ursachen von Krankheiten besser zu erkennen.

Welche Schritte wurden seitens des Wissenschaftsministeriums gesetzt?

Im Rahmen des Programms Gen-au wurde eine Technologieplattform für Bioinformatik geschaffen, in der Wissenschaftler aus Graz, Innsbruck und Wien vertreten sind. Das BMBWK sieht sich hier in der Rolle des Impulsgebers zur Schaffung von ausreichenden Infrastrukturen und Ausbildungsmöglichkeiten.

Steckbrief



Elisabeth Tischelmayer ist Leiterin des Referats Biowissenschaften im Wissenschaftsministerium.

Foto: Bronnenmayer

Anlaufstelle für seltene Erbkrankheiten

Die Grazer Kinder-Universitätsklinik ist Zentrum für die Erforschung und Behandlung von Mukopolysaccharidosen.

Etwa 20 Mio. Europäer leiden an einer Erkrankung, die bei weniger als fünf Kindern pro 10.000 Geburten auftritt. Obwohl diese seltenen Erkrankungen kaum bekannt sind, stellen sie eine gewaltige aktuelle Herausforderung für die europäische Gesundheitspolitik dar.

An der Grazer Universitätsklinik für Kinder- und Jugendheilkunde, einer Referenzstelle für Patienten mit Verdacht auf seltene Erberkrankungen, beschäftigt sich Eduard Paschke seit 30 Jahren mit Mukopolysaccharidosen (MPS), das heißt langsam fortschreitenden, tödlichen Stoffwechselerkrankungen, die auch von gesunden Eltern vererbt werden können. „MPS kann

durch Veränderungen an elf Genen entstehen. Gene kann man sich als Baupläne vorstellen, die festlegen, wie die Enzyme, die ‚Stoffwechselmaschinen‘ des Körpers, aussehen sollen. Es gibt etwa 30.000 davon, manche von ihnen zerlegen gebrauchtes Zellmaterial in seine Bestandteile. Funktioniert ein Enzym nicht, bleiben überschüssige Substanzen in der Zelle liegen und vergiften sie“, erläutert Paschke. Kinder mit MPS erscheinen bei der Geburt völlig gesund, entwickeln aber im Laufe der Jahre schwere, fortschreitende Schäden im Skelettaufbau, an inneren Organen und auch im Zentralnervensystem. „Zu rechnen ist, dass in Österreich jährlich

drei bis vier Neugeborene betroffen sind“, erklärt Paschke, der in den letzten Jahren dank finanzieller Unterstützung durch die Gesellschaft für Mukopolysaccharidosen (www.mps-austria.at) nahezu alle in Österreich geborenen MPS-Kinder biochemisch und genetisch untersucht hat.

Viele offene Fragen

Vor Kurzem gelang es, Patienten durch Infusionen mit gentechnisch erzeugtem, intaktem Enzym zu behandeln. Obwohl diese von den Gesundheitsbehörden bereits zugelassenen „Enzymersatztherapien“ die erste, ursächliche Behandlungsmethode darstellen und vor allem

die Symptome in Bindegewebe und inneren Organen positiv beeinflussen, sind zahlreiche Fragen offen. Eine Behandlung des Skelettsystems und des Nervensystems ist nicht möglich. Auch stellt die große Variation im zeitlichen Verlauf und der klinischen Ausprägung ein Problem dar, da aus einer Untersuchung der Gene allein nur selten eine Prognose des Krankheitsverlaufs gelingt. Paschke: „Wir werden uns der Erforschung unbekannter Zusammenhänge zwischen Gendefekt, gestörter Enzymwirkung und daraus folgenden Krankheitsprozessen widmen.“ Neben einer Optimierung des Enzymersatzes könnten auch andere Möglichkeiten,

etwa eine teilweise Reaktivierung defekter Enzyme durch niedermolekulare Substanzen („Chaperones“), neue Möglichkeiten eröffnen. malech

Grundlagen der Wissenschaft

(Teil 8 der Serie)

Erscheint mit finanzieller Unterstützung durch das Zukunftsministerium: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur. Die inhaltliche Verantwortung liegt bei economy. Redaktion: Ernst Brandstetter. Der neunte Teil erscheint am 11. August 2006.

Technologie

Sicherheit hoch zwei

Die Österreicher bekommen seit dem Start von Lotto im Jahr 1986 jährlich neue Möglichkeiten, ihr Geld in Glücksspiel zu „investieren“. Ganz selbstverständlich gehen wir davon aus, dass dabei nichts passiert. Hohe Sicherheitsstandards sollen das garantieren.

Klaus Lackner

Wenn auch der Zufall in der Geschäftstätigkeit von Lotterien und Wettunternehmen eine Rolle spielt, so wird beim Thema Sicherheit diesem nichts überlassen. Hunderte Server, die für die Abwicklung von Lotto, Sportwetten und Co. verwendet werden, werden hinter Schloss und Riegel verwahrt. Und das nicht nur einmal.

So haben die Österreichischen Lotterien zwei getrennte Rechenzentren eingerichtet. Eines am Firmensitz in Wien und ein zweites in Wiener Neustadt, wobei die Systeme jeweils redundant ausgelegt sind. Beide Zentren arbeiten parallel, sämtliche Daten werden so mehrfach abgespeichert. Im Rechenzentrum in Wiener Neustadt ist eine vom Firmensitz am Wiener Rennweg unabhängige Energieanbindung gegeben, sodass keine gleichzeitigen Versorgungsstörungen auftreten können und kein paralleles Anlaufen der beiden Notstromversorgungen erforderlich ist. „Absolute Sicherheit und die entsprechenden Maßnahmen sind unbedingt notwendig, um die Spiele seriös und transparent anbieten zu

können. Wir wickeln eine Vielzahl an Spielen mit unterschiedlichsten Systematiken und Ziehungsrythmen über diese beiden Rechenzentren ab. Also ist eine gewisse Schnelligkeit vonnöten. Um beides bestmöglich zu vereinen, ist eine mehrfache Redundanz der Systeme in zwei geografisch getrennten, jedoch parallel arbeitenden Rechenzentren erforderlich. Selbstverständlich erneuern wir kontinuierlich die Infrastruktur und setzen modernste Technologie ein“, erklärt Emil Mezgolics, der Vorstandsdirektor der Österreichischen Lotterien.

Gesicherte Transaktionen

Nur so kann sichergestellt werden, dass jeder Lotto-Tipp von den rund 4.000 Annahmestellen per Tippschein, Handy oder Internet hundertprozentig sicher angenommen werden kann. Bei den Lottoannahmestellen ist das Thema Sicherheit schon seit Jahren gegessen und recht einfach zu lösen. Wurden früher eigene Telefonleitungen genutzt, so werden auch gekapselte, sichere Verbindungen über das Internet verwendet. Um den Anwendern auch über das Internet die nötige Sicher-



Bei jeder Lotto-Ziehung ist ein Notar zur Überwachung vor Ort. Die Internet-Welt stellt andere Ansprüche. Foto: Österreichische Lotterien

heit zu geben, werden auch hier immer neueste Technologien eingesetzt.

So werden auf der rasant an Zuspruch gewinnenden Internet-Spielplattform Win2day.at der Österreichischen Lotterien und Casinos Austria alle Transaktionen nur nach Aufbau einer sicheren Internet-Verbindung unter Verwendung einer 128-Bit-Verschlüsselungstechnologie durchgeführt. Ein eigener Spielreport zeichnet jedes Spiel detailliert auf und kann vom Spielteilnehmer jederzeit abgefragt werden. In einem Zahlungsreport werden alle Transaktionen festgehalten. Sämtliche Zahlungsabwicklungen basieren auf dem Konzept der elektronischen Geldbörse. Die Beträge werden dem Spieldepot des Spielteilnehmers gutgeschrieben. Auszahlungen erfolgen durch den Spielteilnehmer nur auf das von ihm angegebene österreichische Bankkonto.

Doch neben dem Internet hat sich auch das Handy zum Online-Spielinstrument gemauert. „Das Win2day.at-Angebot beschränkt sich nicht nur auf das Internet, sondern kann zum Teil auch über das Mobiltelefon genutzt werden. Auch hier tragen wir der Weiterentwicklung dieser Geräte Rechnung und optimieren im Hinblick auf die technischen Möglichkeiten“, betont Mezgolics.

Nur durch die ständige Anpassung an neue technische Standards kann dem ständigen Zustrom neuer Online-Spieler Rechnung getragen werden. So werden heute in Österreich

pro Kopf 177 Euro für Online-Glücksspiel ausgegeben, hat das Marktforschungsunternehmen Goldmedia errechnet. Das ist immerhin viereinhalbmal so viel wie unsere deutschen und fünfmal so viel wie unsere Schweizer Nachbarn. Tendenz stark steigend.

Lose unter Fälschungsdruck

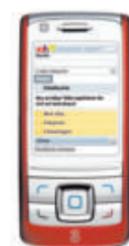
Sicherheit stellt aber nicht nur im Hinblick auf die Durchführung von Transaktionen, sondern auch bezüglich der Entwicklung der Spiele einen ganz wesentlichen Aspekt dar. So gibt es beim Rubbellos eine Reihe von Maßnahmen, die dem Schutz vor Manipulation durch Farbkopieren, Chemikalien-einfluss und Einkleben von Bestandteilen eines anderen Loses dienen. Bei der Herstellung unterliegen die Lose geheimen Qualitätskontrollen der noch geheimen Produktionsprozesse.

Trotz Einhaltung höchster Sicherheitskriterien ist es den Österreichischen Lotterien gelungen, die Rubbellose umweltverträglich herzustellen. Die eher wie Sondermüll wirkenden Lose können mit der Druckfarbe trotz Lackierungen und Rubbelfarbe über die Altpapiersammlung entsorgt werden. Überdies wurde auf die gesundheitliche Unbedenklichkeit der verwendeten Materialien größter Wert gelegt. Somit sind auch die nichtspielenden Mitbürger auf der sicheren Seite. Besonders ressourcenschonend ist aber das Aufrubbeln der Lose über das Internet, das seit Dezember vergangenen Jahres möglich ist.

Warenkorb

● **Auktion.** Österreichs UMTS-Mobilfunkanbieter „3“ kooperiert mit dem Internet-Auktionshaus Ebay. „3“-Kunden können künftig via Handy direkt am Ebay-Portal an Internet-Auktionen teilnehmen. Die Kunden sind so rund um die Uhr über den Bieterstand informiert. Überbieten wird damit ausgeschlossen. Ein 24 Stunden-Ticket kostet 49 Cent, ein Sieben-Tages-Ticket 1,99 Euro und ein 30-Tages-Ticket 3,99 Euro.

Foto: Hutchison 3G Austria



● **Orientierung.** Computer-Bauer zeigen gerne, wo es langgeht. Der Westentaschen-PC Pocket Loox N100 von Fujitsu Siemens Computers weist im Auto, zu Fuß oder auf dem Rad dank GPS in 37 Ländern den Weg. Für Musik sorgt beim 110 Gramm schweren PDA ein MP3-Player. Achtung: Derartige Gerät muss fix im Auto befestigt werden. Laut ADAC-Test bergen umherfliegende PDA und Handys bei Unfällen zusätzliche Verletzungsgefahren. Das Gerät ist ab August im Handel. Preis: 299 Euro. Foto: Fujitsu Siemens Computers

Computers



● **Video-Schwätzchen.** Die steigende Bandbreite von Internet-Verbindungen macht es möglich: Video-Chats sind angesagt. Logitech verspricht mit der rund 150 Euro teuren Quickcam Ultra Vision besonders lebensnahe Chats. Der Grund: Das Objektiv ist lichtempfindlicher und hinter Glas verpackt. Schlieren sind somit Vergangenheit. jake/kl Foto: Logitech



Tool der Woche

Die Frösche kehren zurück: „Frogger“, ein Uralt-Game, das Konsolenspielern im Alter von 35plus noch in Erinnerung ist, feiert ein Comeback auf den neuesten technischen Spielmaschinen. Genau 25 Jahre nachdem der „Frogger“ auf den ersten Spielkonsolen laufen und hüpfen gelernt hat, kann der Frosch auf dem Online-Portal Xbox-Live aus dem Dornröschenschlaf wachgeküsst werden. Microsoft setzt mit dem Game des japanischen Publishers Konami auch auf die Retrowelle in der Spiele-Community. Viele dieser Retro-Games wurden ja dank Emulator-Programmen schon für den PC fit gemacht. Das Retrospiel kann nunmehr auch auf Microsofts neuester Spielkonsole Xbox 360 gespielt werden. Im Unterschied zum Ur-Frosch wird der Mutant anno 2006 mit neuer Grafik und etlichen Sounds ausgestattet auf die Online-Reise geschickt. Der Frosch soll auch mit der Xbox 360 – wie früher mit den Altkonsolen – eine stark befahrene Straße oder einen reißenden Fluss überqueren. Die erfolgreichen Überquerungen werden mit Bonuspunkten belohnt, die jenseits von Fluss und Straße eingesammelt werden können. Das Game kann auch als Multiplayer-Game via Internet gespielt werden. Der Preis dafür: 400 Microsoft Points – das ist Microsofts Schattenwährung für Online-Games. In echter Münze sind es fünf Euro. Über Xbox Live Arcade ist das Game im Netz zum Download für Konsolen erhältlich. jake Foto: Microsoft



Technologie

Auf Vertrauen gebaut

Der Boom bei Online-Glücksspielangeboten hält beständig an. Nicht zuletzt dadurch müssen Anbieter durch Seriosität bestechen. Der Schlüssel zum Erfolg sind Offenheit und gute Informationspolitik.

Klaus Lackner

Mit dem Pyjama ins Casino: Vor wenigen Jahren wäre das noch ein Ding der Unmöglichkeit gewesen. Doch heute steigt die Zahl der Online-Casino-Besucher vor dem Computerbildschirm rasant an. Die Anzahl der registrierten User bei der österreichischen Spiele-Plattform Win2day.at erhöhte sich von 172.000 zu Jahresbeginn auf 228.000 zu Ende des Jahres 2005. Mit Juli 2006 waren es bereits 256.000.

Neue Spielerschichten werden mit „Tropical Stud Poker“ oder mit „Multiplayer Ameri-

can Roulette“ angezogen. Es sind vor allem Spieler, die nicht unbedingt das Ambiente eines Casinos brauchen. Doch auch die Oberfläche eines Online-Casino-Portals muss den Ansprüchen der Anwender genügen, wie eine Studie des Schweizer Marktforschungsunternehmens Telono festgestellt hat.

Wie in der realen Welt müssen Anbieter von Internet-Casinos vor allem das Vertrauen der Spieler gewinnen. Woher soll man im Vorhinein wissen, dass der Zufall nicht gegen einen ausgerichtet ist? Es gibt derzeit keine globalen Vorschriften, wie Online-Glücksspiel in dieser

Hinsicht gestaltet sein muss. So haben sich klassische Anbieter in 50 Ländern bereits die staatliche Legitimation geholt. Doch das ist nur der erste Schritt. Das Vertrauen der Online-Spieler wird durch gutes Design der Webseite gefördert. So zählt Usability, also die einfache, intuitive Bedienung der Seite, zu den bedeutenden Faktoren.

Offenheit gewinnt

Allgemeine Informationen über das Unternehmen (wie Gesellschaftsform und offizielle Registrierungsnummern), klare Spielregeln oder unabhängige Prüfer, die ständig ein Auge auf den Anbieter werfen, sind bei 34 Prozent der befragten Personen das wichtigste Kriterium. Allgemeine Informationen sind das Vertrauenskriterium Nummer eins. Sie müssen aber auch leicht zu finden sein.

Die Beziehung zwischen dem Spieler und dem Anbieter muss reibungslos verlaufen. So wünschen sich 26 Prozent der Befragten die Möglichkeit, einfach Fragen über diverse Kommunikationskanäle stellen zu können und Antworten schnell und in hoher Qualität zu bekommen. Zum positiven Gesamtbild zählt auch, dass Gewinne schnell und einfach gutgeschrieben werden. Die dritte wichtige Voraussetzung zur Steigerung des Kundenvertrauens ist eine gut gestaltete Oberfläche. Man soll sich nicht nur einfach zurechtfinden, sondern die Inhalte müssen vor allem richtig und wahrheitsgetreu aufbereitet sein. Niemand wird vertrauen, wenn regelmäßige Rechtschreib-, Tipp- oder inhaltliche Fehler das Spielvergnügen trüben. Dies und lange Antwortzeiten, bedingt durch eine überforderte technische Infrastruktur, sind für 22 Prozent der Befragten Grund genug, zur Konkurrenz abzuwandern.

Prinzipiell sind erfahrene Casino-Besucher dem Online-Gewinnspiel eher zugetan. Aber immerhin ein Drittel aller Befragten hat sich über das Internet zum ersten Mal dem Glücksspiel hingegeben. Dabei haben es Anbieter, die nur im Cyberspace auftreten, schwieriger als etablierte Markennamen. Dennoch sind neue Marken kein Hindernis. Umso wichtiger ist es, sich als seriöser Anbieter zu erweisen.

Leo Wallner, Generaldirektor der Österreichischen Lotterien, hat es offensichtlich erkannt: „Wir bieten unseren Spielteilnehmern auf Win2day.at einen umfassenden Service und sprechen mit unterschiedlichen CRM-Maßnahmen ganz bewusst unsere Zielgruppen an.“

Notiz Block



Digital glotzen ab Nationalfeiertag

In Österreich soll das Digitale Antennenfernsehen – DVB-T oder Digital Video Broadcasting Terrestrial genannt – am 26. Oktober 2006 anlässlich des Nationalfeiertags starten, etwa vier Wochen später als geplant. Zunächst wird DVB-T in den neun Landeshauptstädten via Antenne gesendet. Bis 2010 sollen 95 Prozent der Bevölkerung Österreichs DVB-T empfangen. Nach einer EU-Empfehlung soll das alte, analoge Fernsehen bis 2012 abgelöst werden. DVB-T hat den Vorteil, im Container-Prinzip Ton- und Bilddaten im MPEG-2-Standard gebündelt und komprimiert zu übertragen. Ein Fernsehkanal kann so mehrere TV-Programme und zusätzliche Daten übertragen. red

Oracle schießt auf Linux

Der Charme des freien, kostenlosen Betriebssystems Linux hat nun auch Datenbank- und Unternehmenssoftware-Hersteller Oracle gepackt. Der US-Konzern will noch in den Sommermonaten ein Service-Paket schnüren. Oracle, das sein Portfolio gerade verbreitert, will mit

den Linux-Services in erster Linie IBM angreifen. jake

Massive Zunahme an Cyber-Attacken

Professionelle Hacker haben internationale Finanzriesen im Visier. Die Zahl der Cyber-Attacken hat laut Studie des Beratungskonzerns Deloitte massiv zugenommen. 78 Prozent der befragten Top 100 der Finanzbranche gaben an, 2005 mindestens ein Mal Ziel einer Attacke gewesen zu sein, 2004 waren es 26 Prozent. Drei Viertel der geschädigten Unternehmen beziffern den Schaden auf etwa eine Mio. US-Dollar (787.000 Euro). Mehr als die Hälfte (51 Prozent) aller externen Attacken erfolgte durch Phishing- oder Pharming-Angriffen, 18 Prozent waren Spyware oder Malware. Insider-Betrug (28 Prozent), Betrug durch Mitarbeiter und der unberechtigte Zugriff auf Kundendaten (18 Prozent) zählen zu den drei häufigsten internen Sicherheitsverletzungen. pte

Brennstoffzelle für UMTS-Handy

Der japanische Telekom-Konzern NTT Do Co Mo hat mit Aquafairy speziell für 3G-Handys eine Brennstoffzelle auf Wasserstoffbasis entwickelt. Es handelt sich dabei um eine Polymer-Elektrolyte-Brennstoffzelle. Sie ist 45 Gramm schwer, bringt es auf eine Leistung von zwei Watt und soll sich in ersten Tests bewährt haben. Der Ladevorgang dauert so lange wie mit herkömmlichen Netzteilen. red

GZ 603.101/0012-III/15/2006

bm v r t

Bundesministerium
für Verkehr,
Innovation und Technologie

FIT-IT Embedded Systems 6. Ausschreibung

Das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie startet die 6. Ausschreibung der Programmlinie "Embedded Systems" im Technologieförderprogramm FIT-IT mit einem Volumen von ca. 3 Mio. Euro.

Ziel von FIT-IT ist die Entwicklung radikal neuer Informationstechnologie bis zum funktionsnachweisenden Prototyp am Standort Österreich zur Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit der österreichischen Forschung und Wirtschaft.

Inhalt der Ausschreibung sind visionäre kooperative Forschungsprojekte im Bereich Embedded Systems mit dem Ziel signifikanter Technologiesprünge, sowie Dissertationsstipendien und Begleitmaßnahmen.

Einreichfrist:

30. Oktober 2006, 12 Uhr einlangend bei der Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft (FFG) DI Georg Niklfeld, Sensengasse 1, A-1090 Wien info@fit-it.at Tel. +43 (0) 577 55 - 50 20

Die Beratung der Förderwerber erfolgt durch eutema, Dr. Erich Prem Dr.-Karl-Lueger-Ring 10, A-1010 Wien Tel. 01/5245316

Details zum Programm FIT-IT Embedded Systems und Unterlagen zur Einreichung: www.fit-it.at

Informationen zur Ausschreibung erhalten Sie auch im Rahmen der Veranstaltung

"Networked Embedded Systems - rEvolution"

Haus der Forschung, Sensengasse 1, 1090 Wien
5. September 2006, 14:00 - 18:00 Uhr

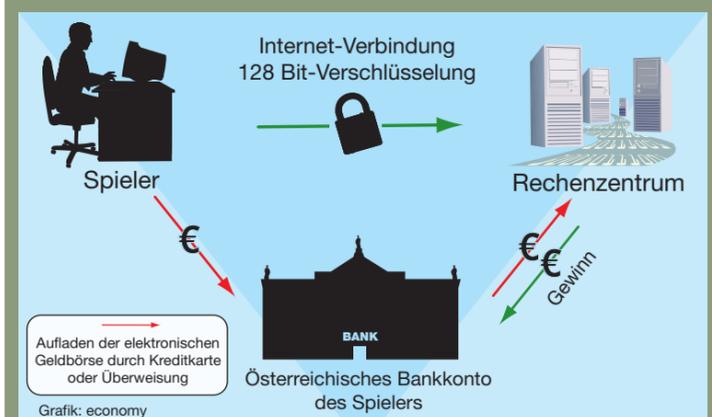
Die Veranstaltung behandelt neue Herausforderungen für vernetzte, drahtlose und eingebettete Systeme und die Einreichbedingungen der Ausschreibung.

Anmeldung: info@fit-it.at Information: www.fit-it.at

FIT-IT [Embedded Systems

Wie funktioniert ...

... Online-Glücksspiel



Während die Umsätze bei traditionellen Glücksspielen eher stagnieren oder gar rückläufig sind, können die Online-Varianten starken Zuwachs verzeichnen. Durch die hohe Zunahme von Anbietern sollte man prinzipiell nur bei vertrauenswürdigen sein Glück versuchen. Eine sichere Spiele-Seite erkennt man an der Verschlüsselung. Die Adresse im Browser beginnt mit „https://“. Auf der Spiele-Seite wird ein persönliches Konto angelegt, das man mittels diversen Bezahlmethoden befüllt. Gewinne werden gegengerechnet. Guthaben sollten jederzeit auf ein Referenzkonto gutgeschrieben werden können. kl

Special Innovation

Leonie Ringrose: „Experimentelle Molekularbiologie in Verbindung mit Bioinformatik und der Erstellung von mathematischen Modellen schafft die Voraussetzung für ein besseres Verständnis des Zellgeschehens“, erklärt die Gruppenleiterin am Wiener Institut für Molekulare Biotechnologie.

Gen-Déjà-vu lässt Wachstum erwachen

Manfred Lechner

economy: Welche Aufgaben erfüllt die zelluläre Erinnerung?

Leonie Ringrose: Das Wissen um die Gedächtnisfunktion der Master-Regulator-Gene ist erst seit einigen Jahren bekannt. Bisher konnten rund 500 so genannte Master-Regulator-Gene beim Menschen identifiziert werden, die mit einer Gedächtnisfunktion ausgestattet sind. Aufgabe eines Master-Gens ist es, im Rahmen eines zellulären Prozesses Aktivitäten anderer Gene zu koordinieren.

Sind die Master-Gene für die embryonale Entwicklung verantwortlich?

In der embryonalen Phase haben die Master-Regulator-Gene die Funktion, Organe und Körperabschnitte festzulegen. Sie schalten mittels Proteinen

eine Kaskade von Genen ein, die etwa zur Bildung von Kopf und Armen führen.

Gibt es darüber hinaus Aufgaben, die von Master-Genen erledigt werden?

Das Gedächtnis der Master-Regulator-Gene entscheidet auch darüber, ob bestimmte Gene, die für die Zellteilung verantwortlich sind, ein- oder ausgeschaltet werden.

Und welche Funktion haben sie bei Erwachsenen?

Es muss zwischen embryonalen und adulten Stammzellen unterschieden werden. Während aus den embryonalen Stammzellen sozusagen alles werden kann, sind die adulten spezialisiert.

Wie kann man sich das praktisch vorstellen?

Zum Beispiel Gehirnstammzellen, die bei Bedarf neue Gehirnzellen generieren. Eine Hand voll Gene sorgt dafür, dass aus einer Stammzelle beispielsweise ein Neuron und nichts anderes wird. Soweit wir bis jetzt wissen, ist dieser Vorgang unumkehrbar, das Neuron kann nicht wieder zu einer Stammzelle werden. Wichtiger Teil der Forschung ist, mehr darüber zu erfahren, wie Ein- und Ausschaltvorgänge vor sich gehen und wie der Informationstransfer erfolgt.

Bleibt im Fall eines Gentransfers das zelluläre Gedächtnis erhalten?



Grundlagenforschung schafft ein Mehr an Wissen über die Abläufe genetisch gesteuerter Prozesse, die einen wesentlichen Einfluss auf die Gesundheit von Organismen haben. Foto: Lukas Beck

Steckbrief



Leonie Ringrose ist Gruppenleiterin am Wiener Institut für molekulare Biotechnologie. Foto: IMBA

Welche Rolle spielt die Bioinformatik?

Angesichts der Informationsflut, die durch die Sequenzierung vieler verschiedener Genome zustande kommt, ist Bioinformatik außerordentlich wichtig geworden, um Sequenzinformationen verstehen zu können. Forschungsschwerpunkte sind vor allem die von Genen codierten Proteine, die aus Aminosäuren bestehen. Weiters sind die nichtcodierenden Bereiche des Genoms, deren DNA Steuerungsfunktionen hat, aufzuzählen. Als Drittes ist die RNA zu erwähnen, die regulatorische und strukturelle Funktionen

hat, deren Verständnis auch noch weitgehend unklar ist.

Wozu dient mathematische Modellierung?

Der Zeitfaktor spielt eine große Rolle im Zellgeschehen. Etwa wenn sich Gedächtnisproteine beispielsweise ein Stück DNA „setzen“, ihre Wirkung entfalten und wieder verschwinden. Diese Abläufe sind sehr dynamisch, geschehen außerordentlich rasch und lassen sich mittels mathematischer Gleichungen darstellen, die aussagekräftige Modelle liefern, um die Vorgänge besser verstehen zu können.

Star Wars im Wimpertierchen-Zellkern

Die Entdeckung eines perfekten Schutzsystems ermöglicht völlig neue Sichtweisen auf das Zellgeschehen.

Am Wiener Institut für molekulare Biotechnologie forscht Kazufumi Mochizuki, dessen Arbeit über die Abwehrkräfte des Wimpertierchens von der Zeitschrift *Science* 2002 zum wissenschaftlichen Durchbruch des Jahres erklärt wurde.

Mochizuki, der die Entdeckung als Postdoc gemeinsam mit Martin Gorovsky an der New Yorker University of Rochester machte, gelang es, zu entschlüsseln, wie sich Wimpertierchen vor einem Angriff schützen. „Der Mechanismus stellt sicher, dass eingedrungene frem-

de DNA zerstört wird“, betont Mochizuki. Hauptanteil daran hat eine Gruppe von Molekülen, die als „small RNAs“ bezeichnet werden.

Zellkern als Safe

„Die Ergebnisse belegen, dass scheinbar rein theoretische Fragen in der Grundlagenforschung wichtige Erkenntnisse für medizinische Themen wie etwa virale Infektionen liefern können“, fährt Mochizuki fort. Das Wimpertierchen kann sich gewisse Eigenschaften von Angreifern zunutze machen, um

diese mit den eigenen Waffen zu schlagen. Wimpertierchen haben zwei Zellkerne, die sich in Größe und Funktionsweise unterscheiden. Der kleinere Mikronukleus übernimmt die Aufgabe eines sicheren Safes und speichert das Genom der Zelle ab. Der Makronukleus, der rund 15 Prozent weniger DNA (Desoxyribonukleinsäure)-Sequenzen beinhaltet als der kleinere, nutzt hingegen die DNA zur Steuerung der Zelle.

Kommt es nun zu einer Zellteilung, wandern RNA (Ribonukleinsäure)-Stränge von

einem Zellkern zum anderen, bevor die neue Zelle gebildet wird. „Die RNA-Stränge dienen als Fotokopie, in der auch genetisches Fremdmaterial gespeichert wird“, erklärt Mochizuki.

Um sicherzustellen, dass keine genetischen Fremdinformationen, die etwa von Viren stammen können, weitergegeben werden, gleicht der Makronukleus vor der Zellteilung die DNA mit der im Mikronukleus aufbewahrten ab. Die Abgleichung erfolgt dadurch, dass die RNA-Stränge zwischen Mikro- und Makronukleus wandern. In

einem ersten Schritt wird die Fotokopie mit den Geninformationen abgeglichen und jedwede eigene DNA zerstört. Die Kopie mit dem genetischen Fremdmaterial wird im Mikronukleus aufbewahrt, der auch für die Entstehung des neuen Makronukleus verantwortlich ist.

Die RNA-Kopie wandert in Letzteren, dort kommt es wieder zu einem Abgleich, doch in diesem Fall werden alle genetischen Fremdanteile zerstört, was eine exakte Reproduktion der ursprünglichen DNA möglich macht. *malech*

Der berechnete Blick nach innen

Software sorgt für brillante Bilder, die Ärzten verbesserte Entscheidungsgrundlagen für Diagnosen bieten.

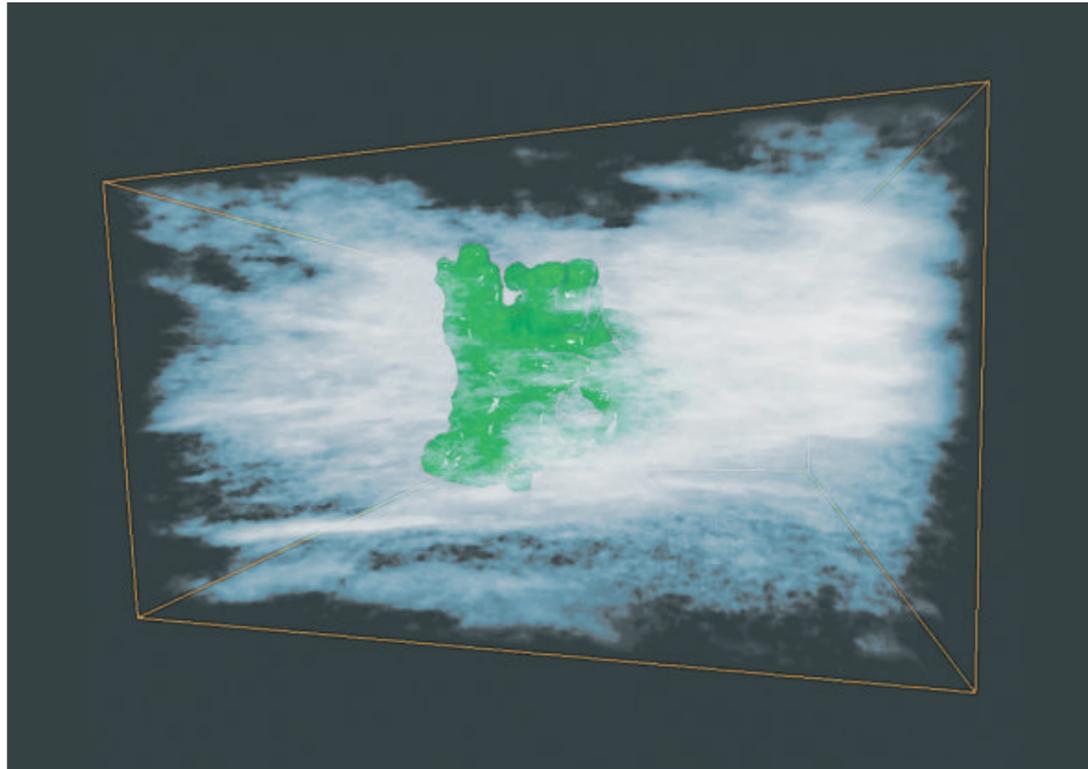
Manfred Lechner

Medizinische Diagnostik ist ohne bildgebende Verfahren nicht mehr denkbar. Otmar Scherzer, Professor für Informatik an der Universität Innsbruck und Bereichsleiter für Bildverarbeitung am Linzer Kompetenzzentrum Industriemathematik (IMCC) hat die Optimierung von bildgebenden Verfahren für Diagnosezwecke zu seinem Spezialgebiet erkoren.

Scherzer beschäftigt sich an der Universität mit mathematischer Grundlagenforschung und arbeitet als Projektleiter des IMCC auch eng mit Medizintechnikunternehmen wie General Electric zusammen – eine glückliche Kombination für den Wissenschaftler: „Ich bin außerordentlich zufrieden mit der guten Kooperation mit dem IMCC und den durch dieses Kompetenzzentrum vermittelten Industriekontakten, da die Grundlagenforschung durch diese Anregungen sehr profitiert.“

Industriepartner wichtig

Ein weiterer für Scherzer bedeutender Punkt ist, dass von ihm entwickelte Software von Industriekunden auf ihre Brauchbarkeit evaluiert und auf Herz und Nieren getestet wird. „Wir profitieren von beiden Welten – der universitären und der Industrie“, betont der Forscher und verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass in Runden mit unterschiedlichen Experten immer wieder neue Fragestellungen auftauchen,



Ultraschalluntersuchungen von Embryos sind fixer Bestandteil der Vorsorgemedizin, die durch bildgebende Verfahren eine Vielzahl von Störungen frühzeitig entdecken kann. Foto: Scherzer

die gelöst sein wollen. „Fakt ist: Wir liefern die Bilder, und Ärzte treffen mit ihrer Hilfe Entscheidungen. Unsere Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass die bildlichen Entscheidungsgrundlagen immer besser lesbar werden. Software-Lösungen sorgen für bessere Darstellung von Bildstrukturen. Sie bieten die Möglichkeit, auch nur die von Ärzten gewünschten Teile – wie beispielsweise den Armknochen eines Embryos – zu segmentieren.“ Dazu wird ein Bild mathe-

matisch in seine Einzelbestandteile zerlegt. „Vorteil ist, dass die Grenzen von Objekten weit besser, als dies bisher der Fall war, erkannt werden können“, fährt Scherzer fort. Aber auch für dokumentarische Momentaufnahmen einer Biopsie eignet sich dieses Verfahren. „Denkbar ist, dass dadurch der Nachweis erbracht werden kann, dass bei einer Biopsie Zellen – zum Beispiel aus einer Zyste – punktgau entnommen wurden“, so

Scherzer. Andere Anwendungen der Bildverarbeitung ergeben sich bei Untersuchungen im Hinblick auf die Beurteilung des embryonalen Wachstums, der Fruchtwassermenge und der Plazentareifung.

Objektivierung erzielt

Andere Anforderungen waren hingegen bei der Optimierung der Bilder des so genannten Doppler-Ultraschalls zu lösen. Diese Messung gibt unter anderem Aufschluss über

den Blutfluss in den kindlichen Gefäßen und das Durchblutungsverhalten in den Gebärmuttergefäßen. „Die Bilder des Doppler-Ultraschalls sind stark verrauscht“, erklärt Scherzer, „möglich ist es, die Herzkurve eines Ungeborenen zu berechnen.“ Am IMCC wurden neue Verfahren entwickelt, die trotz der Verrauschung der Bilder eine weit exaktere Darstellung der errechneten Herzkurve als bisher zu liefern imstande sind. Dieses Verfahren wurde von ausgewählten Referenzärzten des Industriepartners General Electric auf seine Praxistauglichkeit geprüft. „Weiterer Benefit ist“, so Scherzer, „dass dadurch auch die Untersuchung standardisiert werden konnte, denn bisher wurde diese Kurve individuell von Ärzten interpretiert, während jetzt die Ergebnisse mit dem Wissen von Referenzärzten berechnet werden und dadurch ein objektives Ergebnis liefern.“

In der Grundlagenforschung engagiert sich Scherzer in der Entwicklung neuer Untersuchungsgeräte. Mithilfe von Thermoakustik entwickelt er ein bildgebendes Verfahren. „Körper absorbieren Wärme. Wir nutzen diese Eigenschaft, um mittels dieses Koeffizienten Bilder errechnen zu können.“ Benötigt wird ein Laser, der den Körper erwärmt. Stellen, die stärker blutgetränkt sind, wie Tumore, erzeugen eine stärkere Druckwelle, die visuell dargestellt wird. „Der Vorteil ist“, betont Scherzer, „dass keine Strahlenbelastung entstehen kann.“

Sprachsteuerung verbessert Mobilität

Das Forschungszentrum Telekommunikation Wien setzt auf die Entwicklung neuer Software-Anwendungen.

In vielen Berufen werden erfolgreich Diktiersysteme verwendet, da Menschen rund 150 bis 200 Wörter in der Minute sprechen können, während selbst geübte Schreiber in derselben Zeit auf weniger als 100 Wörter kommen. In einem Projekt des Forschungszentrums Telekommunikation Wien (FTW) geht man der Frage nach, wie sich Handys so weit optimieren lassen, dass sie auch Spracheingaben verarbeiten können.

„Derzeit gibt es beim Handy Spracherkennung nur in rudimentärer Form, etwa die sprachaktivierte Auslösung eines Wählvorgangs“, erklärt FTW-Wissenschaftler Edward Schofield, der daran arbeitet, die Sprachinterpretationsarbeit von mobilen Geräten verlässlicher zu machen. „Zur Verbesserung der Spracherkennung forschen

wir über Sprachmodelle. Dabei handelt es sich um einen statistischen Ansatz, der es ermöglicht, Auskunft darüber zu geben, welche Wörter in Fragen oder normalen Sätzen auf bestimmte andere Wörter folgen und wie sie sich syntaktisch im

Deutschen, Englischen oder anderen Sprachen zusammensetzen“, erklärt Schofield. Um den Speicherbedarf von Handys nicht aufzublähen, erwähnt der Forscher die Möglichkeit, die Sprachmodelle auf Servern verfügbar zu machen: Das Handy

nimmt bei Spracheingabe Kontakt zum Server auf, gleicht die Ergebnisse ab und sorgt für die Ausführung der gesprochenen Anweisung.

Lärm-Bibliothek

Probleme bereitet den Forschern derzeit noch der Umgebungslärm. Erfolgt eine Spracheingabe im öffentlichen Raum, müssen beispielsweise die Verkehrsgeräusche erkannt und herausgefiltert werden. „Analog zur Spracherkennung ist vorstellbar, dass eine Geräusch-Bibliothek geschaffen wird: Das mobile Gerät nimmt Kontakt zum Server auf, erkennt die Geräusche und filtert sie heraus“, beschreibt Schofield. Einsatzmöglichkeiten für sprachverarbeitende Systeme ergeben sich aber über die Gerätesteuerung hinaus, denn auch sprachgesteu-

erte Internet-Suchabfragen sind vorstellbar. „Die Sprachtechnologie soll es den Benutzern ermöglichen, E-Mails von normalen Handys aus zu senden, wie derzeit etwa von Blackberries – nur eben durch das Sprechen, nicht durch Drücken von Tasten“, erläutert Schofield.

FTW-Forscher untersuchen weiters Faktoren, wie der Einsatz von Hör- und Sprachtechnologie die Hörerlebnisse von Benutzern verbessern kann. Ein Beispiel ist „dreidimensionales Audio“: Hierfür müssen Kopfhörer verwendet werden. Algorithmen sorgen dafür, dass die Sound-Effekte oder Stimmen aus verschiedenen Richtungen kommen. Diese Technologie eignet sich, um Spiele zu verbessern oder auch um räumliches Hören für Blinde möglich zu machen. malech



Spracheingabe vereinfacht die Suche im Internet oder das Versenden von E-Mails mit dem Handy. Foto: ftw

Special Innovation

IT-Zukunftslösungen beschleunigen Wachstum

IDS Scheer implementiert Aris Smart Path auf Basis von SAP All-in-One in der Rekordzeit von drei Monaten.

Manfred Lechner

Branchenlösungen sichern rasche Implementierung und Inbetriebnahme neuer IT-Tools zur Produktivitätssteigerung. Rund 80 Prozent aller Kunden von IDS Scheer, dem Spezialisten für Geschäftsprozess-Management, entscheiden sich für eine solche Lösung.

Zu den Entscheidern zählt auch Croma Pharma, ein wachstumsorientiertes und innovatives österreichisches Pharmafamilienunternehmen, das seit mehr als 25 Jahren national und international erfolgreich für die Gesundheit des Menschen arbeitet. Die Unternehmensschwerpunkte liegen in den Bereichen Augenheilkunde und Orthopädie.

Integrierte Gesamtlösung

„Für uns war es vor allem wichtig, dass die neue Software eine integrierte Gesamtlösung darstellt, bei der alle bestehenden Geschäftsprozesse abgebildet werden können“, erklärt Andreas Hugh-Bloch, Projektleiter von Croma Pharma. „Außerdem sollte die Software von Hardware und Datenbank unabhängig sein und allen lokal gültigen gesetzlichen Anforderungen entsprechen.“ Croma Pharma stellte zur Bedingung, dass die Software sowohl den Validierungsvorschriften entsprechen als auch für den geplanten Einstieg in den US-amerikanischen Markt geeignet sein musste.



Optimierung der Prozesssteuerung ist die Voraussetzung, wenn Unternehmen neue Märkte erobern wollen und ihre Marktposition nachhaltig ausbauen möchten. Foto: Bilderbox.com

Europäische und US-amerikanische Richtlinien fordern von Pharma-Herstellern eine Validierung. Um dies zu bewerkstelligen, wird ein dokumentierter Beweis erbracht, dass ein Prozess oder ein System die vorher spezifizierten Anforderungen im praktischen Einsatz erfüllt. Dies betrifft nicht nur die Produktion, sondern auch die Hardware und Software. Im Rahmen der

Validierung werden Anforderungen definiert und stufenweise detailliert. Gegengleich ist zu prüfen, ob die eingesetzten Lösungen die Anforderungen auch erfüllen. Dieses Modell setzt ein prozessorientiertes, strukturiertes und zielorientiertes Vorgehen voraus. IDS Scheer konnte sowohl die Anforderungen von Croma Pharma bezüglich Validierung als auch hinsicht-

lich einer Branchenlösung erfüllen. „Mit Aris (Architektur integrierter Informationssysteme) Smart Path Pharma, auf Basis von My-SAP-Software für die Pharmabranche, verfügen wir über ein entsprechendes Branchenpaket, welches durch unsere Implementierungsmethode auch den Validierungsvorschriften entspricht“, erklärt IDS Scheer-Projektleiter Dja-

wad Tabatabaei. Vorteil ist, dass IDS Scheer auch in der Lage ist, die Software-Validierung selbstständig durchzuführen.

Prozessevaluierung

In der ersten Phase wurden aufbauend auf dem von Croma Pharma zur Verfügung gestellten Lastenheft und unter Zuhilfenahme der in Aris Smart Path enthaltenen Lösungen die Anforderungen analysiert. Es folgte die Entwicklung von grundsätzlichen Realisierungsvorschlägen für die betriebswirtschaftliche und organisatorische Ausgestaltung der untersuchten Arbeitsgebiete in Verbindung mit Aris Smart Path und SAP R/3 Best Practice Pharmaceuticals.

Auf Basis eines von IDS Scheer und Croma Pharma erarbeiteten Detailkonzeptes erfolgte die Implementierung sowie Schulung und Validierung in einer Rekordzeit von drei Monaten. Dabei wurden die Module Finanz- und Anlagenbuchhaltung, Controlling, Vertriebsabwicklung, Materialwirtschaft inklusive Beschaffung und Bestandsführung sowie Warehouse Management und Teile der Produktionsplanung umgesetzt. Im Anschluss daran folgte die Phase zwei des Implementierungsprozesses, in der das Qualitätsmanagement, die Produktionsplanung und Steuerung sowie die Produktkostenkalkulation im Unternehmen eingeführt wurden.

Robert Pöll: „Mit geringem Aufwand anzupassende Standardlösungen ermöglichen mittelständischen Unternehmen die optimale Abbildung und Beherrschung ihrer Geschäftsprozesse“, erklärt der Verantwortliche für Sales und Marketing in der Geschäftsleitung von IDS Scheer Österreich.

Durch Optimierung schlagkräftiger werden

economy: Was brauchen Unternehmen?

Robert Pöll: Mit isolierten IT-Lösungen für einzelne Funktionsbereiche wie etwa Finanzen, Personalwesen oder Produktionsplanung können mittelständische Unternehmen dem heutigen Wettbewerbsdruck nicht mehr standhalten.

Welche Anforderungen werden an die Integrationsfähigkeit gestellt?

Neben dem Bedarf an zusätzlichen Funktionen wie Business Intelligence, Management-Informationssystemen, Supply Chain Management oder Customer Relationship Management zur Verbesserung der Kunden- und Lieferantenbeziehungen spüren in zunehmendem Maße viele heimische mittelstän-

dische Unternehmen die Anforderung, unterschiedliche Standorte in ihre IT-Landschaft einzubinden. Diese Anforderungen sind jedoch nur mit integrierten Enterprise Resource Planning (ERP)-Lösungen als Gesamtsystem realisierbar.

Wie können Redundanzen vermieden und Schnittstellen verbessert werden?

Die Vorteile eines integrierten ERP-Systems wie beispielsweise die Vermeidung von Datenredundanzen und die Minimierung der Schnittstellenproblematik liegen auf der Hand und haben unter anderem dazu geführt, dass Lösungen der SAP AG die ERP-Landschaft im gehobenen Mittelstand und bei den Großunternehmen schon seit Langem dominieren.

Steckbrief



Robert Pöll ist verantwortlich für Sales und Marketing von IDS Scheer.

Foto: IDS Scheer

Welche Vorteile bieten Komplettlösungen?

IDS Scheer folgt dem Markttrend und bietet mit dem Mittelstandspaket Aris (Architektur

integrierter Informationssysteme) Smart Path eine ERP-basierte Komplettlösung für das Geschäftsprozess-Management auf Basis SAP All-in-One an. Die Lösung besteht aus Software, Prozess-Referenzmodellen und entsprechender Beratung. Außer der vorkonfigurierten ERP-Lösung All-in-One der SAP AG gehört dazu ein prozessorientiertes Vorgehensmodell, und spezifische Branchen-Referenzmodelle Aris Smart Path werden zum Festpreis angeboten.

Werden die Markterfordernisse von Klein- und Mittelbetrieben (KMU) berücksichtigt?

Die Total Cost of Ownership der Lösung ist an die Markterfordernisse von KMU angepasst und bildet je nach Branche bereits im Standard die Kern-

prozesse ab, die mit geringem Aufwand an die Bedürfnisse angepasst werden können.

Welche Branchen werden abgedeckt?

In Österreich bietet IDS Scheer Aris Smart Path-Lösung für Capital Goods, Chemie & Pharma, Consumer Goods, Hightech und ab dem 4. Quartal 2006 auch für Transport und Travel an.

Was sind die Vorteile einer Standardlösung?

Aris Value Engineering ist ein geschlossenes System mit qualitätsgeprüften Modulen und Komponenten. Es zielt auf komplette Abdeckung individueller Bedürfnisse bei gleichzeitiger Ausnutzung der Vorteile eines Standardangebotes ab. malech

Special Innovation

Harald Epner: „Auch Klein- und Mittelunternehmen sind aufgrund der Globalisierung mit sinkenden Margen konfrontiert. Optimierungspotenziale liegen in der Automatisierung der Prozesse und der elektronischen Vernetzung über Unternehmensgrenzen hinweg“, erklärt der Director Solution Sales von SAP Österreich.

Schlanke Business-Lösungen gefragt

Manfred Lechner

economy: Welche Vorteile bringen Enterprise Resource Planning (ERP)-Lösungen?

Harald Epner: ERP-Systeme wie beispielsweise My-SAP ERP sind Werkzeuge, die dem Management ermöglichen, Unternehmen in ihrer Gesamtheit zu steuern. Hauptsächlich werden sie in den Bereichen Finanzen, Kostenrechnung, Finanzbuchhaltung, Lagerhaltung sowie Verkauf und Einkauf eingesetzt. Darüber hinaus lässt sich auch die Steuerung der Personalressourcen damit bewerkstelligen. Festzustellen ist, dass eine schrittweise Implementierung der einzelnen Module möglich ist. Wichtig für rasches Entscheiden ist die Übersichtlichkeit, daher bietet SAP etwa die grafische Darstellung von Analysen.

Sind Kundenbeziehungen auch ein ERP-Thema?

ERP-Systeme geben auch darüber Auskunft, was Unter-

nehmen über ihre Kunden wissen, was ihnen wiederum die Möglichkeit verschafft, Stärken und Schwächen in den Kundenbeziehungen orten zu können.

Was sind die Treiber, die Unternehmen bewegen, sich für die Implementierung zu entscheiden?

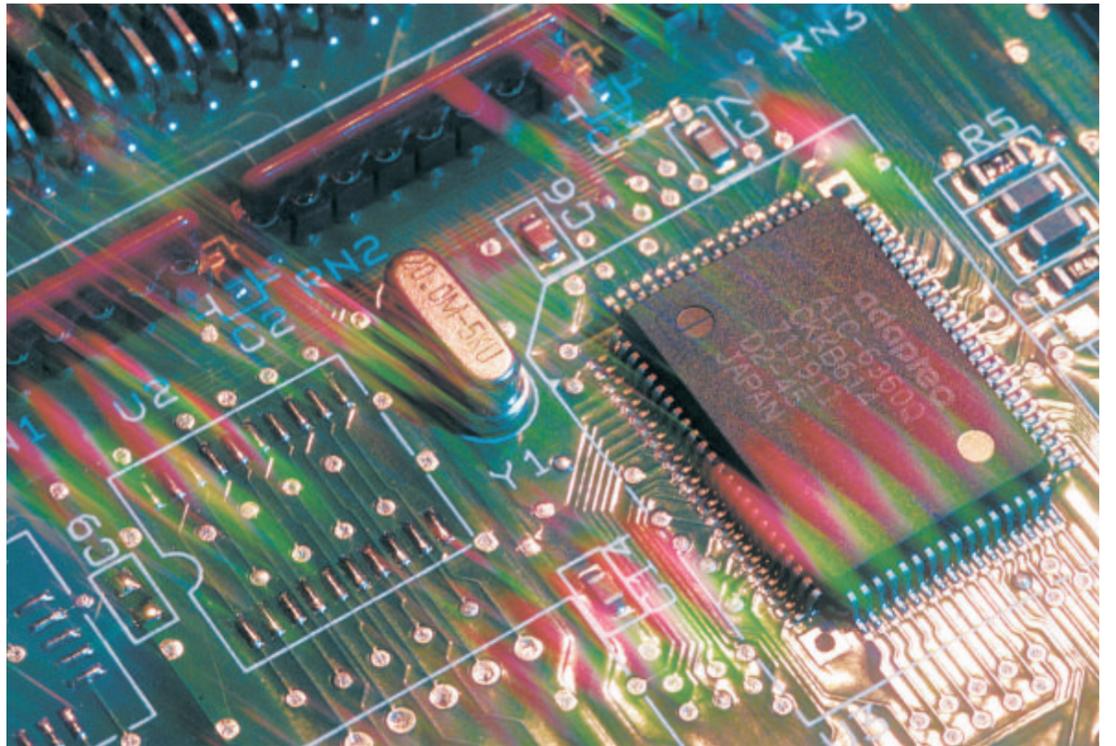
In den vergangenen vier Jahren ist der stark zunehmende Trend zu beobachten, dass die Vernetzung auch über Unternehmensgrenzen hinweg erfolgt. Folge davon ist, dass auch Geschäftsprozesse zwischen den Unternehmen automatisiert werden müssen. Was wiederum bedeutet, dass Firmen über Schnittstellen zu verfügen haben, über die dieser Austausch bewerkstelligt werden kann.

Welche Vorteile können Unternehmen aus der Automatisierung generieren?

Globaler Wettbewerbsdruck zieht Margendruck nach sich, den auch Klein- und Mittelunternehmen zu spüren bekommen. KMU, deren Geschäftsprozesse nicht in dem den Marktanforderungen gemäßen Ausmaß automatisiert sind und die den unternehmensübergreifenden Datenaustausch nicht beherrschen, haben dann natürlich die schlechteren Karten.

Welches Optimierungspotenzial ist bei KMU gegeben?

In vielen KMU sind derzeit noch immer Lösungen im Einsatz, die nicht mehr zeitgemäß sind. Zumeist handelt es sich um Patchwork-Lösungen, die beispielsweise nur die Lagerverwaltung abdecken. Nachteil



Serviceorientierte Software-Architektur ermöglicht schlanke und zukunftssichere Lösungen, die jederzeit nach Bedarf erweitert werden können. Foto: Bilderbox.com

ist, dass Veränderungen des Lagers nicht automatisiert in die Buchhaltung übernommen werden können. Standardisierte Lösungen haben den Vorteil, dass sie sehr schnell implementiert werden können und alle Bedürfnisse punktgenau abdecken.

Für welche Unternehmensgrößen und Branchen werden ERP-Lösungen angeboten?

ERP ist für alle Unternehmensgrößen verfügbar. Selbst für Kleinbetriebe mit ein oder zwei Mitarbeitern bietet SAP Lösungen. So ist SAP Business One eine schlanke Busi-

ness-Lösung, die alles abdeckt und im Schnitt binnen zwei Wochen eingeführt ist. Wir bieten 24 Branchenlösungen, die alle Anforderungen abdecken. Alle Pakete liegen in vielen Sprachen vor und berücksichtigen die länderspezifischen juristischen Anforderungen.

Wie zukunftssicher sind die derzeitigen ERP-Produkte?

SAP-Lösungen müssen auch bei einer Veränderung des Kerngeschäfts weiter verwendbar sein. Verwandelt sich etwa ein produzierendes Unternehmen in einen Handelsbetrieb mit

outgesourcter Produktion, muss dies nachvollzogen werden können. Besteht darüber hinaus der Wunsch, die Produktion weiter zu kontrollieren, kann dies über das ERP-System erfolgen.

Ist serviceorientierte Architektur flexibler?

Der SAP-Anspruch an unsere Produkte wie zum Beispiel My-SAP ERP 2005 ist, dass die Zukunft schon begonnen hat. Binnen zwei Jahren wird der Umstieg auf eine serviceorientierte Architektur vollständig vollzogen sein, was dann noch mehr Flexibilität ermöglicht.

Steckbrief



Harald Epner ist Director Solution Sales von SAP Österreich. Foto: SAP

Schnelles Finden ist erfolgreiches Suchen

IBM bietet Consulting- und Software-Lösungen für umfassendes Content Management und Archivierung.

Studien, die von IBM erstellt wurden, haben ergeben, dass sich die Datenbestände in Unternehmen alle sechs bis acht Monate verdoppeln. „Aus diesem Grund wird es immer wichtiger, optimale Voraussetzungen für die Archivierung und das Auffinden von Daten zu schaffen“, ist Stefan Jaschke von IBM Software Group überzeugt.

Unternehmen, die sich für einen Umstieg entscheiden, geben als Beweggründe an, dass sie etwa die aufwändige Belegsuche, die von zentralen Stellen erledigt werden muss, optimieren wollen. „Zirkulieren Dokumente nur in elektronischer Form im Unternehmen, hat dies

Effizienzsteigerungen und Kosteneinsparungen zur Folge“, erklärt Jaschke, der kürzlich bei einem großen österreichischen mittelständischen Unternehmen ein Content Management-System implementierte.

Alles aus einer Hand

Nachteil historisch gewachsener Systeme ist, dass sie oft nicht mehr optimierbar sind, was sich auch daran zeigt, dass keine Workflow-Lösungen umgesetzt werden können. „Der Umstieg kann während des laufenden Betriebs erfolgen“, betont Jaschke und verweist darauf, dass das von ihm betreute Projekt binnen drei Monaten in

Betrieb ging. Anforderung war, dass Zugriffe auf Dokumente sowohl über den IBM Content Manager als auch über SAP möglich sein sollten. Vorteil eines Anbieters wie IBM ist: Firmen können Consulting-Dienstleistungen und Software-Lösungen aus einer Hand in Anspruch nehmen. Aus Kunden-Feedback weiß Jaschke, „dass großer Wert auf sorgfältige, umfassende Produktauswahl, Internationalität des Anbieters und intensive Vorbereitung gelegt wird.“ In einem ersten Teilschritt wurde die Archivierung der tausenden täglich anfallenden Eingangrechnungen von Mikroverfilmung auf Scannen umgestellt,

was Voraussetzung für deren elektronische Verfügbarkeit im Unternehmen war. Aus Gründen der Revisionssicherheit besteht bei der überwiegenden Mehrzahl von Unternehmen auch der Wunsch, Daten, die in einem ERP-System anfallen, so zu archivieren, dass sie schnell wieder auffindbar sind.

Dazu wird die von IBM entwickelte Suchmaschine Omni Find eingesetzt. Jaschke: „Anwender wollen Dokumente einfach ablegen und wiederfinden können, daher muss eine Suchmaschine über intelligente Funktionen verfügen, damit die Suche erfolgreich ist.“ Welche Potenziale in diesem Bereich

brachliegen, zeigt die Tatsache, dass rund 50 Prozent der von Mitarbeitern durchgeführten Recherchen erfolglos abgebrochen werden, was jährlich Kosten in der Höhe von beachtlichen 4.000 Euro pro Mitarbeiter verursacht. malech

Das Special Innovation entsteht mit finanzieller Unterstützung von ECAustria. Die redaktionelle Verantwortung liegt bei *economy*.

Redaktion:
Ernst Brandstetter

Wirtschaft

Kampf gegen Online-Wettbüros

An mehreren Fronten werden derzeit Internet-Sportwettenanbieter herausgefordert. Einerseits hat die Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland nicht die erhofften Erträge gebracht und den Höhenflug abrupt gebremst. Zum anderen rüsten die Behörden in Deutschland und den USA auf, um die rechtlichen Rahmenbedingungen zu verschärfen.

Hannes Stieger

Turbulente Zeiten für Anbieter von Online-Wetten: Aufgrund einer Serie von Geschehnissen in den vergangenen Wochen sind die Aktienkurse der Unternehmen im Sinkflug begriffen. David Carruthers, der Chef des US-Anbieters „Bet on Sports“, wurde von den US-Behörden festgenommen – ein Ereignis, das weltweit die Aktien von Online-Wettanbietern in den Keller schickte.

Den österreichischen börsennotierten Anbieter Betandwin – er firmiert ab August unter Bwin – hat es ebenfalls erwischt. Im zweiten Quartal ist trotz Fußball-WM ein „signifikant negatives Ebitda“ zu erwarten. Im Klartext: Der Gewinn vor Zinsen, Steuern und Abschreibungen stellt keinen Gewinn mehr dar, sondern einen Verlust. Zur Draufgabe bläst Bwin in Deutschland eine steife Brise entgegen: Gleich mehrere Bundesländer gehen nun auf Kon-

frontationskurs und wollen die zu DDR-Zeiten erworbene Lizenz der Österreicher nicht anerkennen.

Ausgangspunkt der Turbulenzen war das Kerngeschäft der Internet-Wettbüros. Wider Erwarten erwies sich die Fußball-WM nicht als Margen-Booster. „Aufgrund der zahlreichen aus Buchmachersicht unvorteilhaften Favoritensiege in der Vorrunde ist während der Fußball-WM lediglich eine Brutto-Rohermargen aus Sportwetten von 6,7 Prozent erzielt worden“, zieht Bwin Bilanz. Bis dato war man Rohmargen von acht bis zehn Prozent gewöhnt. Da das Ertragspotenzial neu gewonnener Kunden erst in den Folgeperioden nachhaltig lukriert wird, sei aufgrund der starken Marketing-Investitionen ein „signifikanter Ebitda-Abgang“ im zweiten Quartal zu erwarten, hieß es offiziell.

„Von der Kundengenerierung her lief es während der WM für die Wettanbieter ganz gut“,

kommentiert Leopold Salcher, Analyst bei der RCB, im Gespräch mit *economy*. „Die Kunden vergleichen aber permanent die Quoten bei einzelnen Anbietern, was diese stark unter Margendruck bringt.“ Darüber hinaus hat sich der Anteil der Live-Quoten substantiell erhöht. Und dort sind die Brutto-Rohmargen von Haus aus geringer, glaubt Salcher.

Ungünstiger Zeitpunkt

Die Festnahme von David Carruthers kommt für die Branche zu einem ungünstigen Zeitpunkt. Der Chef des US-Online-Wettanbieters Bet on Sports wollte in den USA eine Kampagne zur Regulierung und Legalisierung von Internet-Wetten starten. Die Bundespolizei FBI wies vier Telefongesellschaften an, Bet on Sports keine Dienste mehr zur Verfügung zu stellen. Die US-Behörden werfen Carruthers und anderen Branchenvertretern Gaunerei, Verschwörung und Betrug vor. Bwin sieht



Die Fußball-WM hat den Online-Wettbüros nicht auf die Sprünge geholfen. Und Pferderennen bringen noch wenig Umsatz. Foto: Epa

sich von diesen Branchenvorkommnissen trotz US-Engagements nicht betroffen, weil man andere Wettprodukte anbiete. Dennoch: Die Aktien aller Online-Wettanbieter haben seit dem Vorfall gelitten. Bet on Sports hat mittlerweile seine Website geschlossen und alle Transaktionen vorübergehend

gestoppt. Zunächst soll die weitere Entwicklung der Lage beobachtet werden, hieß es seitens des Unternehmens. Bet on Sports hatte den Großteil seines Wettgeschäfts mit Kunden aus den Vereinigten Staaten abgewickelt.

Fortsetzung auf Seite 14

Nur exzellente Prozesse führen zu exzellenten Ergebnissen.



ARIS™ IDS™ Y™

„ARIS“, „IDS“ und das Symbol „Y“ sind eingetragene Marken der IDS Scheer AG, Saarbrücken. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Business Process Excellence bedeutet:

- Geschäftsprozesse effizient managen
- Geschäftsprozesse messen und optimieren
- SAP prozessoptimiert einführen und konsequent zur Prozessoptimierung nutzen
- Exzellente Kundenprozesse gestalten
- Mit IT-Services Prozesse solide unterstützen

Sprechen Sie mit uns: IDS Scheer Austria GmbH
 Modecenterstrasse 14, 1030 Wien
 Telefon: 01/795 66-0; Telefax: 01/798 69-68
 E-Mail: info-at@ids-scheer.com

www.ids-scheer.at

IDS SCHEER
 Business Process Excellence

Wirtschaft

Notiz Block



Abrechnungen nach Sekunden

Österreichs Handy-Netzbetreiber machen endlich das, was sie schon lange könnten: Sie rechnen die Gespräche nach Sekunden ab. Dank Computer-Abrechnung wäre das schon seit gut zehn Jahren möglich. Nicht wie bisher in der Regel nach 30- oder 60-Sekundentakten werden die Gespräche nun auf die Sekunde genau abgerechnet. Ein 18-Sekunden-Gespräch kostet künftig um die drei Cent. Nach dem Minuten-Takt war ein Gespräch bisher um das Drei- bis Fünffache – je nach Betreiber – teurer, weil der volle Takt abkassiert wurde. Erst nach der Forderung der Konsumentenschützer ließen sich die Handy-Netzbetreiber zu der Lösung „überreden“. Wer billiger telefonieren will, muss beim Anbieter nachfragen und seinen Tarif umstellen lassen. red

Autofabriken in Schwellenländern

Neue Autofabriken werden einer Studie von Pricewaterhouse Coopers (PWC) zufolge vor allem in Schwellenländern entstehen. Hauptgrund für die Standortentscheidung seien die

hohen Wachstumserwartungen dieser Länder. PWC rechnet bis 2010 mit einem weltweiten Produktionszuwachs von 9,1 Mio. Pkw und Kleinlastwagen. 84 Prozent davon würden in Schwellenländern hergestellt werden. 2005 verließen weltweit rund 60 Mio. Autos die Fabriken. Wichtigster Wachstumsmarkt für die Autoindustrie ist die Asien-Pazifik-Region. Hier wird die Hälfte der Mehrproduktion verkauft. Wegen niedriger Produktionskosten beliebt sind Standorte in Mexiko, Mittel- und Osteuropa sowie China. Apa

Welthandelsrunde erneut gescheitert

Fünf Jahre nachdem mit der Doha-Runde über den globalen Abbau von Handelsschranken Verhandlungen aufgenommen wurden, sind die Gespräche in Genf erneut gescheitert. Vertreter von Australien, Brasilien, Indien, Japan, den USA sowie der EU (G6) konnten sich nicht einigen. Zentrale Streitpunkte stellen der Abbau von Zöllen für Industriegüter, die Öffnung der Agrarmärkte für Entwicklungsländer und der Abbau von wettbewerbsverzerrenden Staatsbeihilfen der USA und der EU für ihre Agrarexporte dar. Die EU warf den USA fehlende Kompromissbereitschaft vor. Knackpunkt waren insbesondere die Agrarhilfen. Die USA subventionieren ihre Farmer mit 18 Mrd. US-Dollar (14,2 Mrd. Euro) pro Jahr. Die 25 EU-Regierungen, die unter Druck stehen, fördern ihre Landwirte mit 80 Mrd. US-Dollar (63,3 Mrd. Euro). Apa/red

Martin Pedersen: „Das richtige Handy für die richtigen Leute für den richtigen Zweck.“ Der 36-jährige Däne soll die Erfolgsstory von Nokia in Österreich und der Schweiz fortsetzen.

Mister Zweit-Handy

Thomas Jäkke

Handy-Weltmarktführer Nokia lässt seine Top-Manager rotieren. Alle zwei bis vier Jahre werden die Spitzen-Positionen beim finnischen Konzern neu besetzt und die Karten durchgemischt. Martin Pedersen ist seit Anfang Juni neuer Chef bei Nokia Alps (Österreich und Schweiz). Er übernimmt die Führung vom Österreicher Jörg Pribil, der statt einer Länder-Chef-Position bei Nokia nunmehr den Großkunden T-Mobile International weltweit unter seine Fittiche nimmt.

economy: Ihr Vorgänger hat die Messlatte hoch gelegt. Der Marktanteil von Nokia liegt in Österreich bei etwa 41 Prozent. Was sind Ihre Ziele?

Martin Pedersen: Vorrangig geht es darum, den Marktanteil zu sichern und zu halten. Zunächst müssen strukturell einige Dinge verbessert werden.

Wo wollen Sie zuerst ansetzen?

Wir müssen in der Außenwirkung noch viel präsent werden. Das heißt: den Vertrieb über Mobilfunkanbieter und den Großhandel stärken. Aber auch den Direktvertrieb über die Shops wollen wir forcieren. Gleichzeitig werden wir das Lösungsgeschäft ausbauen. Da gibt es viel Nachholbedarf. Da müssen wir aufklären und Überzeugungsarbeit leisten.

Ist die Idee Nokias, das Handy sei ein Computer, der wie der PC viel kann, beim Konsumenten nicht angekommen?

Viele Nutzer wissen nicht, dass sie mit ihrem Handy viele interessante und vor allem nützliche Dinge tun können – nicht nur telefonieren, SMSen und fotografieren. Es ist offenbar manches zu kompliziert. Da müssen wir ansetzen, dass das richtige Handy für die richtigen Leute zum richtigen Zweck kommt. Wir machen bereits Produkte für elf Kundensegmente. Darauf werden wir aufbauen. Internetsurfen, Fotografieren und E-Mail per Handy ist ja schon möglich. Neue Dienste wie Mobile-TV, Local Based Services und weitere attraktive Geschäftsanwendungen kommen nun auf den Markt. Und das Internet zum Handy wird eine neue Bedeutung bekommen.

Fehlt es an Fantasie oder an einer Killer-Applikation, um beim Konsumenten zu landen?

Es ist keine Killer-Applikation in Sicht. Was derzeit zählt, ist eine hohe Geschwindigkeit bei der Datenübertragung im Mobilfunknetz sowie die Qualität und Größe der Handy-Bildschirme. Um die Services auf den Markt zu bringen, müssen die Netzbetreiber dafür sorgen, dass die Kosten transparenter werden. Eine Flat Rate wäre da sehr hilfreich und für den Kunden übersichtlich.

Steckbrief



Seit 1997 ist Martin Pedersen beim finnischen Telekommunikationsunternehmen Nokia. Zuletzt war der Absolvent der Copenhagen Business School Sales Director für den skandinavischen Markt. Foto: Nokia

Ziel für Sie müsste sein, den Marktanteil auf 50 Prozent zu steigern. Wenig Spielraum bei einer Marktdurchdringung von 103 Prozent?

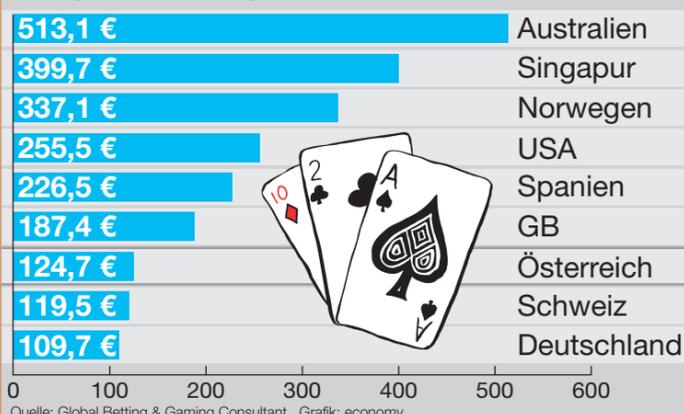
Der Verdrängungswettbewerb ist sehr stark, wie in fast keinem anderen Land. Aber es gibt Potenzial für Wachstum, wie das Handy für jede Lebenslage. Konsumenten werden sich ein Zweit-Handy kaufen, eines für die Freizeit, das andere für den Beruf, vielleicht auch eines zum Musikhören oder Joggen.

Und die 50-Prozent-Marke?

Dazu darf ich als Chef einer Nokia-Ländergesellschaft nichts sagen (lächelt). Es wäre aber eine ambitionierte Marke.

Zahlenspiel

Verspieltes Geld pro erwachsener Person (2004)



31 Prozent des weltweit für Glücksspiel eingesetzten Geldes werden in Lotterien investiert. In Casinos stecken 24 Prozent der Gelder. 18 Prozent werden in den Schlund von Glücksspielautomaten geworfen. Zehn Prozent bleiben auf der Pferderennbahn liegen. Und vier Prozent verteilen sich auf diverse Sportarten. Gemessen an den australischen Spielern, die pro Jahr und Nase 513,1 Euro ausgeben, sind die Österreicher beim Zocken mit 124,7 Euro vergleichsweise sparsam. Insgesamt wird das weltweite Volumen des legalen Glücksspiels auf 191 Mrd. Euro geschätzt. kl

Fortsetzung von Seite 13

„In den USA sind mehrere Kongressabgeordnete dahinter, dass die Online- und Telefon-Wettanbieter Schwierigkeiten bekommen“, sagt RCB-Analyst Salcher. „Dabei wird durchaus zu harten Mitteln gegriffen. Das Ziel ist absehbar – man will die Anbieter kriminalisieren.“ Treibende Kraft hinter dem Szenario sind die möglichen Steuereinnahmen, die den USA durch Firmensitze der Telefon- und Online-Anbieter in Costa Rica oder Gibraltar entgehen. „Die Branche hat einfach darauf gesetzt, dass es zu keinen nennenswerten Aktionen kommt“, meint Salcher. „Dabei war die Handlungsweise der US-Regierung eigentlich vorhersehbar.“ Glück für die Österreicher: Bwin ist vordergründig nicht vom Vorgehen gegen Bet on Sports betroffen, da es vorerst nur gegen Telefonwetten geht.

In Deutschland ist das Bedrohungsszenario schon weitaus konkreter. Bwin betreibt sein Geschäft mit einer DDR-Lizenz

und ist damit zu einem der Konkurrenten des staatlichen Anbieters Oddset geworden. Das Bundesverfassungsgericht hatte zwar das staatliche Monopol auf Oddset-Sportwetten Ende März grundsätzlich als zulässig erklärt, aber an strenge Vorgaben zum Kampf gegen die Spielsucht geknüpft. Möglich ist aus Sicht des Verfassungsgerichts entweder ein deutlich zurückhaltenderes staatliches Angebot oder die Zulassung privater Unternehmen. Die Länder oder der Bund müssen bis zum 31. Dezember 2007 eine Neuregelung erlassen.

Die Bayern haben ihre Ansicht bekräftigt, Bwin agiere in Deutschland illegal. Die Fußball-Profis des TSV 1860 München dürfen ab sofort nicht mehr in den umstrittenen Trikots mit dem Aufdruck „Bwin.de“ auftreten. Die Stadt München hat im Sponsoren-Streit, bei dem es um Millionenbeträge geht, eine entsprechende Unterlassungsverfügung erlassen. Der Verein muss die Werbung für Bwin vom Dress entfernen.

Gleichzeitig wird die juristische Auseinandersetzung um Bwin als neuer Trikotsponsor des VfB Stuttgart ausgedehnt. Werder Bremen darf hingegen mit dem Schriftzug werben.

30 Millionen für Sponsoring

Bald 30 Mio. Euro steckt Bwin jährlich in das Sport-Sponsoring. 3,6 Mrd. Euro setzten die „privaten“ Wettanbieter im vergangenen Jahr in Deutschland um. Der staatliche Anbieter Oddset – eigentlich Monopolist – kam hingegen nur auf vergleichsweise magere 430 Mio. Euro. Falls der Wettmarkt liberalisiert werden sollte, wird mit einer Steigerung des Marktes auf bis zu acht Mrd. Euro gerechnet. „Oddset muss seine Wetten anders versteuern und ist damit in puncto Wettquoten eindeutig im Nachteil“, kommentiert Salcher die schwache Stellung des staatlichen Anbieters. Die jüngsten Warnschüsse aus Deutschland nimmt er durchaus ernst: Kürzlich wurde das Kursziel von Bwin von 68 auf 31 Euro gesenkt.

Wirtschaft

Die Macht der schnellen Würfel

Indianische Casinos sind in den USA ein Milliardengeschäft. Das Geld öffnet den Stämmen den Weg in die Politik.

Alexandra Riegler San Diego

Die staatliche Aufsichtsbehörde National Indian Gaming Commission (NIGC) präsidierte dieser Tage die Zahlen des Jahres 2005: 22,6 Mrd. US-Dollar (17,8 Mrd. Euro) brachten die 391 Spielstätten in 20 Bundesstaaten ein. Die 16 Prozent Wachstum überraschen kaum noch: Seit 1995 hat sich der Umsatz verfünffacht, Tendenz anhaltend. Entsprechend zufrieden verweist NIGC-Chairman Phil Hogen auf die zunehmende Eigenfinanzierung der Reservate. Wofür früher der amerikanische Staat in die Tasche greifen musste, zahlen die Stämme nun selbst. Von der großen Lust am Gambling profitieren inzwischen auch die Regionen rund um die Reservate, die je nach Bundesstaat und ausgehandeltem Vertrag Geld für Verbrechenverhütung, Umweltschutz oder Budgetlöcher kassieren.

Mitsprache auf Augenhöhe

Längst entbrannt ist damit auch die Debatte, wo Steuerbegünstigungen enden und die Verantwortung für das Gemeinwohl beginnen sollte. Schwarzenegger-Vorgänger Gouverneur Gray Davis etwa wandte sich 2003 mit der Forderung an die kalifornischen Stämme, 1,5 Mrd. US-Dollar (1,18 Mrd. Euro) zur Budgetsanierung beizutragen. Im Gegenzug ließ sich Davis nicht lumpen: Kalifornische Indianer haben ein Exklusivrecht auf Glücksspiel – inklusive der umstrittenen als „einarmige Banditen“ bezeichneten Glücksspielautomaten.

Tatsächlich schien Anfang der 1980er Jahre nach den erfolglosen Versuchen der Regierung, auf dem Land der Native Americans – wie sich US-Bürger indogener Abstammung selbst nennen – wirtschaftliche Impulse zu setzen, eine Wende in Sicht. Mit der Beliebtheit staatlicher Lotterien gewann auch das zunächst unregulierte Glücksspiel in den Reservaten an Bedeutung. Indianisches Bingo lockte mit höheren Gewinnen, und die Besucher kamen in Strömen.

Dem anschließenden Glücksspiel-Boom, dem Bau von Casinos und den versuchten Schließungen der Spielstätten seitens Kaliforniens und Floridas setzte der Kongress 1987 den Indian Gaming Regulatory Act (IGRA) entgegen: Die Casino-Betreiber wurden verpflichtet, ihre Gewinne zum Ausbau von Sozial-, Gesundheits- und Bildungswesen sowie Infrastruktur in den Reservaten zu verwenden. Gleichzeitig sollte sich die Entscheidung, ob Casinos auf indianischem Boden nun rechtens sind oder nicht, am Gesetz der jeweiligen Bundesstaaten orientieren. Wer ein Casino bauen wollte, musste seine Verträge mit dem umliegenden Bundesstaat ausverhandeln.

Regulierung als Bremsmanöver

Nach Ansicht vieler Betreiber ein Rückschritt: Kaum war neuer Entscheidungsspielraum gewonnen, wurde die First Nation wieder zurück an den Verhandlungstisch gezwungen. Der jüngste Regulierungsversuch heißt S.2078, eine von Senator John

McCain, dem Vorsitzenden des Senatskomitees für indianische Angelegenheiten, eingebrachte Gesetzesnovelle, die der Aufsichtsbehörde NIGC größere Kontrollmacht zuweisen soll. Ernie Stevens, Chairman der Interessenvertretung National Indian Gaming Association, zeigt sich ernüchtert: „Gesetzesvorschläge wie S.2078 sind eine enttäuschende Erinnerung daran, dass manche Leute der Ansicht sind, wir hätten zu viel an Boden

gewonnen.“ Aus Sicht der NIGC soll die Novelle sicherstellen, dass ein Mindestmaß an Kontrollen greift: „90 Prozent der Staaten haben keine ausreichenden Kontrollmechanismen“, erklärt NIGC-Sprecher Shawn Pensoneau. „Es gibt niemanden, der hinausgeht und überprüft, was mit den Einnahmen passiert.“

Eine gleichmäßige Verteilung des Kuchens steht aber auch innerhalb der Stämme aus: 60 der 391 Spielcasinos

– die meisten befinden sich in der Nähe von Ballungsräumen – verantworten 80 Prozent des Umsatzes. In San Diego etwa zahlen die Casinos jährlich 22 Mio. US-Dollar (17,4 Mio. Euro) an Gehältern. Dennoch ist die Hälfte der Reservatsiedler arbeitslos, ein Drittel lebt unter der Armutsgrenze. Auch liegt die Lebenserwartung der amerikanischen Ureinwohner bei 47 Jahren. Der Durchschnittsamerikaner lebt 31 Jahre länger.

VERBLÜFFEND



Unvergleichliche Farbqualität mit garantierter Kostenkontrolle:

Die Solid Ink-Technologie von Xerox wird die DNA Ihres Unternehmens verändern.

Xerox Colour. Farbe macht Sinn.

Wenn auch Ihr Unternehmen ein wenig Farbe gebrauchen kann, sollten Sie sich für die neuen Solid Ink-Farbdrucker Xerox Phaser 8500 und 8550 entscheiden. Sie liefern Farbdruke in höchster Qualität bei einer Geschwindigkeit von bis zu 30 Seiten pro Minute. Benötigen Sie eher ein Multifunktionsgerät, bietet sich das Xerox WorkCentre® C2424 an. Es kopiert, druckt und scannt bis zu 24 Seiten pro Minute. Und bei günstigen Preisen ist die Farbe nicht der einzige Faktor, der überzeugt. Mit der Xerox PagePack-Option haben Sie auch Ihre Kosten im Griff, denn dieser Festpreis-Servicevertrag deckt Ihren gesamten Service- und Verbrauchsmaterialienbedarf** ab. Bei so vielen Vorteilen wird sofort klar, dass die Xerox



Ab € 799,-*

Solid Ink-Technologie für eine ganz neue Generation von Farbgeräten für den Bürobedarf steht. Machen Sie die Probe aufs Exempel und lassen Sie sich zeigen, welche verblüffenden Veränderungen die Solid Ink-Technologie von Xerox in Ihrem Unternehmen herbeiführen kann. Um die Adresse Ihres Fachhändlers zu erfahren, eine Vorführung zu arrangieren oder Info-Material anzufragen, besuchen Sie unsere Website oder rufen Sie uns unter nachstehender Nummer an.



XEROX

Technology | Document Management | Consulting Services

*Bezieht sich auf eine Phaser 8500 AN-Konfiguration. Empfohlener Richtpreis ab € 799,- (zzgl. Mehrwertsteuer). **Ohne Papier. Der Xerox PagePack-Vertrag muss mit dem Händler vereinbart werden.
© 2006 XEROX CORPORATION. Alle Rechte vorbehalten. XEROX®, Phaser®, WorkCentre® und 'Xerox Colour. Farbe macht Sinn.' sind Warenzeichen der XEROX CORPORATION.

Kommentar

Thomas Jäkke

Ein Ausflug im Rausch der Macht



Eine Staatsanwältin klagt an. Keine kleinen Fische. Sie hat sich kapitale Hechte ausgesucht. Politiker und Manager werden unruhig. Der „Herr Vorsitzende“ eines halbstaatlichen Konzerns hat die Grenzen zwischen Geschäft, Freunderlpartie (mit Politikern) und Eigennutz – etwa großzügige Finanzierung einer Freundin – nicht richtig trennen können. Zum Wohl der Republik, weil Mio. verschleudert wurden, begibt sich die Staatsanwältin in die Abgründe von Korruption, Bestechung und Veruntreuung – im Film „Geheime Staatsaffären“ von Claude Chabrol. Eingangs heißt es, Ähnlichkeiten mit lebenden und verstorbenen Personen sowie mit Unternehmen seien rein zufällig. Etliche Passagen erinnern aber an den Politskandal des Ölkonzerns Elf Aquitaine. Frankophile Cineasten schmunzeln, klatschen sich ob der Liebe zum Detail gar auf die Schenkel. Der Altmeister des französischen Films hat für sein neues Opus Mimen ausgewählt, die zu Politikern und Managern gewisse Ähnlichkeit aufweisen. Der Gedanke, die Protagonisten auszutauschen, liegt geradezu auf der Hand. Ein Investmentbanker namens Flöttl, die Ex-Bawag-Chefs Zwettler und Elsner, ein Finanzminister Grasser und der Bankier Julius Meinl V. wären für die Austro-Version durchaus kompatibel. Die Herren spielen ja mit im Millionenspiel. Und haben alle (noch) reine Westen – wie in Chabrols Film. Flöttl, Grasser und Meinl V. umgibt dazu Glamour, haben sie sich doch nur zum gemeinsamen Chill-out auf einer Yacht in der Adria getroffen. Ein Stoff, aus dem geschliffene Filme entstehen, wo kristallklar Privates von Geschäftlichem getrennt wird. Dass die Herren nur dem Wahren, Schönen und Guten zugetan waren, nehmen wir einmal als gottgegeben hin – sagen wir: im Rausch der Macht. So würde es jedenfalls Chabrol deuten. Und: Weg frei für die Staatsanwältin.

Rita Michlits

So schön bunt kann Spielen sein



Laut Marktforscher IDC ist der weltweite Umsatz für Hard- und Software in der Spielindustrie um 24,4 Prozent auf 25,6 Mrd. US-Dollar (20,26 Mrd. Euro) gestiegen. In Österreich mag diese Branche zwar klein sein, Jobs gibt es aber auch hier: notfalls im eigenen Jungunternehmen. Oder im Ausland, für die wenigen Österreicher, die mit einem Umzug ins Unbekannte keine Probleme haben. Doch im Gegensatz zum Consulting aller Art, das gut und gerne als Ich-AG geführt wird, ist in der Spielentwicklung die kommunikative Teamarbeit gefragt.

Der Anspruch, fundiert ausgebildete Fachleute für die audiovisuelle Gestaltung, die Animation, die Spielidee und die technische Umsetzung an einen Tisch zu bekommen, ist zugegebenermaßen gewagt. Aber in dieser Herausforderung steckt Potenzial für unsere Hochschulausbildung. Denn wir sind gar nicht so schlecht, wie wir uns immer reden. Ansätze gibt es. An der Fachhochschule Salzburg arbeiten die Studierenden der Multimedia-Art für ein ganzes Jahr an einem Game-Projekt, sie spielen sozusagen gemeinsam. Bis zu 20 Leute entwickeln aus einer interessanten Spielidee ein ausgereiftes Endprodukt. Sie lernen auch, mit den Stärken und trotz der Schwächen jedes Einzelnen an einem Strang zu ziehen. Wer je mit Kreativen und/oder Technikern zusammengearbeitet hat, weiß vielleicht, wie anspruchsvoll diese Aufgabe sein kann. Die TU Wien tut es im kleineren Kreis. Dort können etwa fünf Informatiker ein Semester lang ihr theoretisches Wissen über Game Design in einem Praktikum anwenden. Spielentwicklung ist interdisziplinär – in der Ausbildung und im Job danach. Das macht dieses Feld so spannend. Gleichzeitig erschwert die Notwendigkeit des fachübergreifenden Arbeitens die Entwicklung einer einschlägigen Ausbildung. Bedarf hätte die Industrie, und Interesse melden immer mehr Studierende an.

Rien ne va plus?

Auch im Glücksspiel will die EU-Kommission den freien Wettbewerb forcieren. Eine Liberalisierung mit Augenmaß, die strenge Kontrollen privater Anbieter vorsieht, könnte Schutz und Sicherheit bringen.

Christian Rupp

Die Aussage des US-Justizministeriums, wonach das Online-Glücksspiel in den USA bereits seit 45 Jahren verboten sei, schickte die Aktienkurse der Internet-Wettbüros zuletzt auf Talfahrt. Das Gesetz aus 1961 verbietet die telegrafische Annahme von Wetten und Spieleinsätzen über Grenzen von Bundesstaaten hinweg. Die Auslegung des Gesetzes ist umstritten, hat doch niemand seinerzeit an Online-Casinos gedacht. Gesetze gehen eben nicht immer mit der Technologieentwicklung einher. Die WTO (Welthandelsorganisation) hat die USA bereits Ende 2004 ermahnt, dass die Regelung den internationalen Freihandel behindere.

Der lukrative Glücksspielmarkt muss aber auch in Europa (52 Mrd. Euro per anno) neu geordnet werden – so das Ergebnis einer Studie des Schweizerischen Instituts für Internationale Rechtsvergleichung. 25 EU-Mitgliedstaaten haben mindestens genauso viele unterschiedliche Vorschriften, die das Glücksspiel regeln. So gibt es in Schweden und Österreich staatlich geschützte Monopole, in Deutschland ist die Zahl der Anbieter begrenzt oder hat der Staat laut Verfassungsgericht eine unter Auflagen bestätigte Monopolstellung bei Sportwetten. Dies führte in Deutschland

zuletzt zu rigorosem Vorgehen gegen private Wettanbieter. Es entzweit Sportverbände, da Werbung, wie „Betandwin“ auf Fußballadressen, aus Suchtpräventionsgründen von einem Stadamt zuerst verboten, danach vom Verwaltungsgericht desselben Bundeslandes aufgehoben wurde. Viel Geld steht auf dem Spiel. Und der Schutz der Bürger vor unseriösen Anbietern steht fast immer im Vordergrund der nationalen Regelungen. Laut Schweizer Studie verstoßen einzelne EU-Staaten damit gegen den Grundsatz der Niederlassungsfreiheit. Diese Meinung vertritt übrigens auch der Europäische Gerichtshof.

Grund genug für EU-Kommissar Charlie McCreevy, GD Binnenmarkt und Dienstleistungen, gegen einzelne Mitgliedstaaten nun vorzugehen. Eine Liberalisierung scheint aber in weiter Ferne zu sein.

Zweischneidiges Schwert

Der Markt für Online-Spiele expandiert allerdings nicht nur anderswo, auch in Österreich sind die Zahlen beeindruckend. So erhöhten die Österreichischen Lotterien ihren Umsatz im Jahr 2005 um 17,4 Prozent auf 1,83 Mrd. Euro vor allem durch das Online-Lottoangebot Win2day.at. Novomatic, Hauptgesellschafterin von Admiral Sportwetten, profitiert durch Exporte in Mittel- und

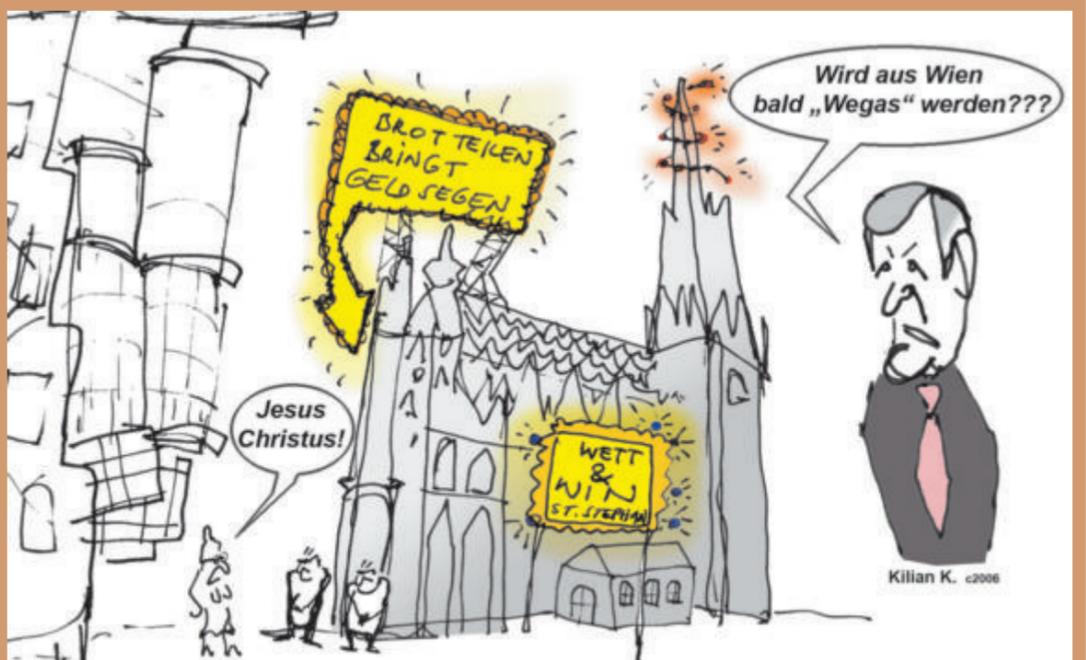
Osteuropa und steigerte den Umsatz um 37 Prozent auf 645,5 Mio. Euro.

Glücksspiel, ob online oder offline, ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits sind Informations- und Kommunikationstechnologien der Faktor für Wachstum und Beschäftigung in Europa trotz starker Konkurrenz aus den USA und Asien. Auf der anderen Seite steht der Konsument, der in die Informationsgesellschaft integriert und gleichzeitig aber auch geschützt werden muss.

Es ist daher eine Liberalisierung mit Augenmaß gefragt, zum Beispiel über einen streng kontrollierten Wettbewerb privater Anbieter. Der Staat kann dann trotzdem – über Gebühren und Steuern – weiterhin vom Glücksspiel profitieren. Denn kein Staat kann glaubwürdig vor Glücksspielen warnen, wenn er gleichzeitig selbst als größter Anbieter auftritt.

Aber auch eine Bekämpfung der Spielsucht kann nur über eine Regulierung – und nicht Reglementierung – des Marktes gelingen. Denn Computerspiele mögen noch so harmlos wirken, für viele können sie genauso wie Alkohol oder Glücksspiel zur Sucht werden. Irgendwie erinnert das Ganze an den Warnhinweis auf Zigarettenschachteln: „Rauchen macht sehr schnell abhängig. Fangen Sie gar nicht erst an!“

Karikatur der Woche



Casinos Austria Chef Leo Wallner bangt um das Glücksspielmonopol und malt ein düsteres Bild der Zukunft...

Zeichnung: Kilian Kada

Dossier Glück & Spiel

Zocken bis zum Abwinken

Rubbeln, ankreuzen, setzen, gambeln. Über die historischen Entwicklungen des Glücksspiels zwischen wissenschaftlichem Erkenntnisgewinn und der Hoffnung auf Gewinn seitens der Glücksritter.

Es ist ein bisschen wie im Film ‚der Clou‘, wo man auch mit schlechten Karten den großen Bluff wagen kann“, erklärt der Geschäftsführer eines jungen aufstrebenden Unternehmens im Event-Bereich. Sein Name tue nichts zur Sache, meint er. Freitagnachmittags sitzt der korpulente Mittdreißiger gegen 17 Uhr real im schwarzen Büroleadersessel, virtuell mit einem Ungarn, Russen, Dänen und Italiener am Pokertisch bei Betandwin (ab 1. August Bwin). Die fünf sind nur ein verschwindend kleiner Teil der 4.771 Online-Spieler, die sich zur selben Zeit an den Pokertischen beim größten heimischen Anbieter von Sportwetten tummeln.

„Beim Pokern geht es eigentlich darum, mit dem vermeintlich besten Blatt zum passenden Zeitpunkt zu gewinnen“, erläutert der Office-Kartentippler. Während der Russe den Tisch verlässt und sich ein Franzose hinzugesellt, erzählt er von seinem Werdegang und ersten Spielerfahrungen via Handy. „Texas Hold'em King 2“ gegen den Computer diente dem Lernen von Strategien beziehungsweise taktischen Finessen. Ohne Einsatz. Ohne Gewinn. Vielmehr lockte die Herausforderung. Es zählte der Spaß, denn Geld sei im Spiel eben nur ein Faktor. „Der Kick kommt durch neue Spiele oder durch die Fehler und Fehleinschätzungen der anderen.“

Der Statistikteil der Website berichtet Gegensätzliches. In der vergangenen Stunde wurden 112 Blätter gespielt mit einem Einsatz von 274,10 US-Dollar (216,82 Euro) pro Runde. Schlussendlich bewegten sich rund 30.700 US-Dollar an diesem einen virtuellen Spieltisch, wobei Betandwin als sechster Teilnehmer

prozentuell am Gewinn des jeweiligen Rundengewinners (Pot) mitnaschte. Die Brutto-Rohträge aus dem Online-Pokergeschäft beliefen sich für den Plattformbetreiber im Jahr 2005 auf 2,6 Mrd. US-Dollar. Erwartete Tendenz: stark steigend mit bis zu 40 Prozent Zuwachs.

Seit Jahrhunderten ist die Lust am Spiel unverändert, nur die technischen Möglichkeiten passten sich der jeweiligen Zeitepoche an. Und genauso lange begleiten das Glücksspiel auch Verbote. Andererseits gelten Glücksspiele als Indikator wirtschaftlichen Aufschwungs einzelner Regionen. Das reine Würfelspiel wird auf 3000 v. Chr. zurückdatiert, wobei die „Würfel“ nicht immer sechs Seiten mit Augen auswies. Häufig fanden sich Pyramiden oder Buchstaben auf den verzierten Vielseitern. „Ihre Leidenschaft im Gewinnen ist so hemmungslos, dass sie, wenn sie alles verspielt haben, mit dem äußersten und letzten Wurf um die Freiheit und ihren eigenen Leib kämpfen“, berichtet beispielsweise Tacitus über die Germanen.

Senatoren-Raten

Österreichs Lottospieltradition währt mittlerweile ununterbrochene 255 Jahre. 1751 führte Kaiserin Maria Theresia das „Lotto di Genova“ in den böhmischen und österreichischen Erbländen ein. Der Ursprung des modernen Zahlenlottos geht auf das Jahr 1575 zurück. Damals wurden in den Großen Rat der Stadt Genua aus einer 90-köpfigen Bürgerliste fünf Senatoren hineingelost. Die Italiener schlossen daraufhin Werten ab, wer den Sprung in den Rat schaffe. Im Laufe der Zeit entstand aus der Senatorenwahl das „Lotto“ mit der Spielformel „5 aus 90“, wobei sich „Lotto di



Foto: Barbara Gindl/Apa, Casinos Austria AG Bearbeitung: economy

Genova“ sehr rasch über ganz Italien ausbreitete. Zu Beginn des 17. Jahrhunderts galt Venedig mit unzähligen illegalen „Casini“ als Mekka der Spielenden. Das Beispiel Venedig machte bald die Runde, weil Adelshöfe und Politiker die praktischen fiskalischen Zusatzträge aus den Spielbanken erkannten.

Auch daran hat sich bis heute wenig geändert. Finanzminister Karl-Heinz Grasser erhält alljährlich Steuereinnahmen von mehr als 550 Mio. Euro

aus den heimischen Glücksspiel-Monopolbetrieben, zumal sich die Ausschüttung bei Lotto und Toto bei 50 Prozent bewegt. Der Geschäftsführer, der seinen Wochenausklang mit Online-Pokern verbringt, ist kein Einzelfall. Jeder Österreicher verzockt 600 Euro pro Jahr mit Glücksspielen wie Lotto oder Rubbellosen, mit Casinobesuchen und an Spielautomaten, 177 davon via Internet. Unsere deutschen Nachbarn kommen nicht einmal auf zwei Drittel des

Betrages (380 Euro), die Schweizer sind noch zurückhaltender, fast bescheiden nüchtern. Weltweit rechnen Analysten bis 2010 mit einer Verdoppelung der Bruttospielerträge auf 24,5 Mrd. US-Dollar.

Das mittlerweile häufig verbreitete Geschäft mit Sportwetten findet in diesem Zahlenwert keine Berücksichtigung. Werten zählen nämlich nicht zum Glücksspiel im engeren Sinn.

Fortsetzung auf Seite 18

Dossier – Glück & Spiel

Fortsetzung von Seite 17

Glücksspiele, veraltet auch als Hasardspiele (von französisch hazard = Zufall) bezeichnet, sind Spiele um einen Vermögenswert, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall und nicht vom Geschick oder den Entscheidungen der Spieler abhängen. So formuliert es zumindest der Gesetzgeber in Österreich im Bundesgesetz vom 28. November 1989 zur Regelung des Glücksspielwesens (Glücksspielgesetz – GSpG).

Am 12. April 1934 eröffnete in Baden bei Wien Österreichs erstes Casino mit sechs Roulette-Doppeltischen und fünf Bakarat-Tischen seinen Betrieb. Noch heute umweht das Casino ein Flair eleganter, unverfänglicher Unterhaltung, in dem die Protagonisten einen letzten Hauch von gespielter Noblesse an den Tag legen. Die Realität

sieht freilich anders aus. Das Casino ist zum Tummelplatz für Jung und Alt verkommen, die Eleganz vergangener Zeiten ist längst gewichen. Leger, teils im T-Shirt, umringen die Glücksspieler im vorderen Casinobereich die grün betuchten Tische. Miteinander gesprochen wird kaum. Nicht selten durchbricht die schweigende Personenansammlung ein geflüstertes „Ich hab schon alles verspielt“ eines Hinzukommenden, das von einem traurigen Blick begleitet wird. Die Angesprochene klimpert infolgedessen noch glücklich mit ihren Jetons.

An guten Tagen versammeln sich rund 15 bis 20 Spieler pro Spieltisch, und noch einmal so viele beobachten die Hoffnung auf den großen Gewinn. Selten bleiben Felder jetonleer. Nach dem langwierigen Prozedere des Setzens dauert der Spannungsmoment nur wenige Sekunden, bis sich die Kugel für eine Zahl entschieden hat. Einer

bescheidenen Anzahl an drei bis vier Gewinnern („Jaaaa!“) steht ein höherer Prozentsatz an Verlierern gegenüber. Eine ältere, stark überschminkte Dame wechselt mit verbissenem Gesicht zum nächsten Tisch, denn ein Schuldiger („Schlechter Tisch!“) scheint rasch gefunden zu sein. Andere wiederum hetzen von links nach rechts, spielen an zwei Tischen gleichzeitig. Immerhin bietet das Roulette die höchste Ausschüttungsquote (97 Prozent) und die größten Gewinnchancen.

Unendlich leer

Hinter dem Bar-Bereich im Spielcasino Baden befinden sich unzählige „einarmige Banditen“ (Slot-Machines). 1899 in Amerika erfunden, präsentieren sich am Gerät drei bis fünf Walzen mit verschiedenen Symbolen, deren Kombinationen unterschiedlich hohe Gewinne versprechen. Rund ein Drittel der Automaten ist gegen Mitter-

nacht noch besetzt. Die Generation 50 plus sitzt aufgereiht nebeneinander, als würde jeder von ihnen nur darauf warten, dass die Zeit vergeht, gerade so, als gäbe es nichts Besseres zu tun. Die Blicke stieren auf die Glasfläche mit den bunten Bildchen, Zahlen und Zeichnungen, wobei die derart ins Spiel Versunkenen eine unendliche Leere vermitteln. An der Mimik keines Einzelnen ließe sich erkennen, ob eben gewonnen oder verloren wurde.

Manch einer meidet die taubenähnlichen Ansammlungen im Casino, siedelt sich alleine fernab anderer Spieler an. Automatenreihen dafür gibt es in ausreichender Anzahl. Hastig drückt der schlaksige, ungepflegt wirkende am Startknopf, zieht zwischendurch am Hebel, um gleich wieder auf den Startknopf zu hauen. Auch sein Blick bleibt monoton am Automaten haften, die Geschehnisse rings um ihn interessieren ihn wenig bis gar nicht. Der kurze Kick des Gewinnens entlockt ihm keinen Wimpernschlag, die Mundwinkel bleiben unverändert nach unten gezogen.

Wissenschaft im Spiel

Das Glücksspiel besitzt nicht nur eine lange historische Entwicklung, sondern auch Tradition im Hinblick auf wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn. So entstanden aus der Analyse des Würfelspiels Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik. Die Analyse der Gesellschaftsspiele brachte die Spieltheorie hervor. Heutzutage forschen an der Universität Hohenheim Juristen zu rechtlichen Fragen des Glücksspiels, Konsumforscher beschäftigen sich mit der Suchtproblematik, Kommunikationswissenschaftler mit den Gewinnspielen per Telefon, wie sie beispielsweise vom Münchner Sender Neun Live ganztags praktiziert werden, während sich Mathematiker beziehungsweise Statistiker immer noch mit Gewinnwahrscheinlichkeiten auseinandersetzen.

Das Zocken als Methode des Gewinnmachens rückte ins Zentrum der Gesellschaft. „Grundlage für diese Entwicklung ist die vollzogene Entkoppelung von Geld und Arbeit, von Leistung und Lohn“, erläuterte die Wiener Philosophin Isolde Charim gegenüber der heimischen Tageszeitung *Der Standard* in einem Interview. Nicht mehr die Erwartung, für konkrete Tätigkeiten ein gerechtes Entgelt zu bekommen, treibe das wirtschaftliche Streben des modernen Menschen an, sondern die „Hoffnung auf Gewinn“, wie dies auch im Großen „der Finanzkapitalismus uns allen vormacht.“

An den Rand der Gesellschaft rücken die Spielsüchtigen, die sich verschulden und ihre Familien in Existenzängste stürzen, um ihre Sucht zu finanzieren. Die Zahl der Spiel-

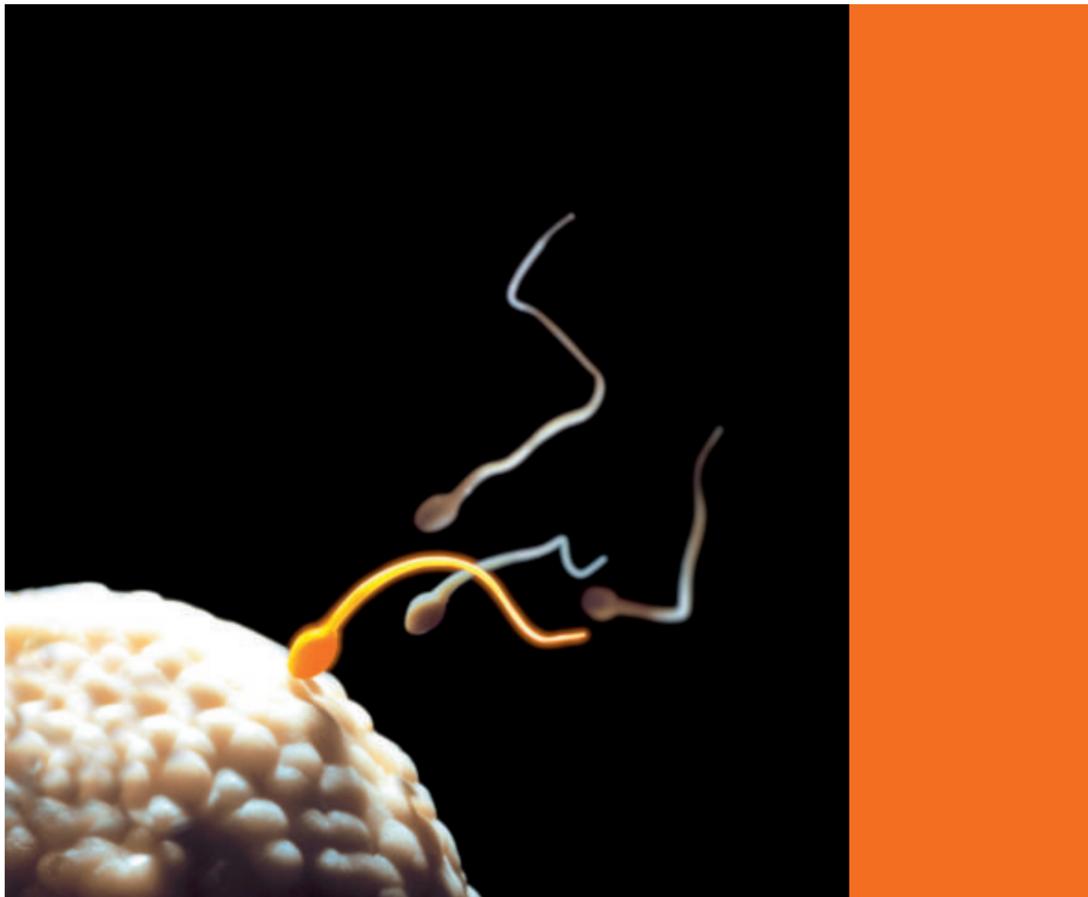
süchtigen wird in Österreich mit vier Prozent angegeben. Viele von ihnen sind so genannte Automaten-Junkies, wobei die Geräte nicht nur in Casinos betrieben werden, sondern in zahlreichen Cafés, Wettbüros und Gasthäusern anzutreffen sind. In der Phänomenologie, Ätiologie (*Anm.* die Ursachen einer Erkrankung) und Therapie weist die Spielsucht große Parallelen zur Kaufsucht auf. Beide Süchte werden auf Störungen der Impulskontrolle mit der Tendenz zur Risikosuche zurückgeführt.

In Österreich sind die Casinos Austria AG und die Österreichischen Lotterien die einzig erlaubten Glücksspiellizenznehmer. Letztere bereiten sich seit einiger Zeit mit der Diversifizierung der Geschäftsbereiche auf die zunehmende Konkurrenz aus dem Internet vor. „Die Programmierung unserer Spiele im Games Room erfolgt nach dem Zufallsalgorithmus. Bereits beim Spielstart steht fest, ob der Internet-Spieler gewinnt oder verliert“, erzählt ein Mitarbeiter von Win2day.at, der Internet-Spielplattform der Österreichischen Lotterien und Casinos Austria. Namentlich will er nicht genannt werden: „Das Drehen der Kugel dient nur dem Zweck, dass am Server noch ein paar Abfragen stattfinden, wie hoch beispielsweise der Gewinn sein darf. Es ist halt die klassische Umverteilung des Geldes unter Spielern.“

Während sich 1.340 Online-Spieler trotzdem nicht abhalten lassen, scheint die Frequenz der Kundschaft in der kleinen Annahmestelle regelmäßig, aber spärlich zu sein. Neben Rubbellosen gibt es sämtliche Spielscheine für Lotto, Euro-millions, Toi Toi Toi et cetera. Das Tischchen zum Ausfüllen der Scheine wird von niemandem benutzt, auf dem kleinen Glückstrichter am Tresen, der bei der Auswahl der Zahlen behilflich sein soll, liegt eine Staubschicht.

„Die Drei haben'S. Und die 26 auch!“ – „Na, da schau her“, gibt sich die etwa 70-Jährige überrascht. Nicht einmal im Laientheater hätte diese Antwort glaubwürdig geklungen. Die Teilnahme der drei Anwesenden ist gering. Die Annahmestelle dient eher zum Austausch von Lebensweisheiten („Bei dieser Hitze müssen sie viel trinken!“) oder dem Bassena-Tratsch. Stammkunden erhalten auch schon mal ein Tässchen Kaffee für die Plaudereien. „Hauptsächlich wird Lotto gespielt und halt Neues ausprobiert. Irgendwann bleiben die Leute dann eh hängen und dem Spiel treu“, meint die Verkäuferin, die das Pensionsantrittsalter längst überschritten hat. „Einzig Jackpot-Runden mit hohen Gewinnmöglichkeiten kurbeln das Geschäft noch ordentlich an.“

Michael Liebinger



Politik – Wirtschaft – Medien – Kultur – Panorama – Technologien – Produkte

Message Delivered ...

... denn wir sind die Ersten, die Sie treffsicher mit Original-Informationen versorgen – per Mailabo zum Nulltarif.

www.ots.at

Die multimediale Plattform für Presseinformationen.

APA OTS

Ein Unternehmen der APA-Gruppe

Dossier – Glück & Spiel

Spielerisch
denken lernen

Games machen Spaß – und sind zugleich ein Hirntraining der Sonderklasse. PC-Spiele können aber auch gewaltsame Verhaltensweisen konditionieren. Ein mehr als seltsamer Widerspruch.

Im vergangenen Jahr hat der weltweite Markt für Computerspiele bereits ein Umsatzvolumen von rund 35 Mrd. US-Dollar (27,7 Mrd. Euro) erreicht. Bis 2010 dürfte dieses Mega-Business noch weiter, auf rund 50 Mrd. US-Dollar anwachsen, prognostizieren die britischen Marktforscher von Informa Telecom & Media. Und mehr als ein Viertel davon können definitiv der Kategorie der gewaltreichen Kampfspiele zugerechnet werden. Kein Wunder, dass nicht nur viele Eltern auf diese Faktenlage irritiert reagieren: Die Liste der konkreten Ängste reicht vom Vorwurf der tief greifenden Beeinflussung und Verstörung der psychischen Entwicklung über die vom Kind lustvoll erlebte Ausprägung abweichenden Verhaltens bis hin zur spielerisch getarnten Einübung in brutale Rollenmuster.

Training fürs Leben

Was aber bewirkt diese rasant wachsende Masse an Spiele-Software nun tatsächlich in den ach so zarten Kinderseelen? Werden unsere Kleinen dadurch zur Gewalt animiert – oder bauen sie im Gegenteil spielerisch ihre Aggressionen ab? Wird im hochschnellen Reagieren auf diverse virtuelle Herausforderungen ihre Intelligenz sogar gefördert? Oder verdummen sie – und geraten zu gedankenlos agierenden Killer-Maschinen? Nun: Wissenschaftler, welche die Game-Szene jahrelang und intensiv untersucht haben, konnten bislang kaum Indizien finden, dass die genannten Eltern-Ängste durch und durch zu Recht bestehen. Im Gegenteil: Die amerikanische Psychologin Patricia M. Greenfield von der University of California in Los Angeles kam in mehreren Projekten über die Auswirkungen exzessiven Computerspiels auf Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kids zu erfreulichen Erkenntnissen. „Die Beherrschung von symbolischen Codes bekommt zunehmend allgemeine Bedeutung. Computerspiele haben sich als probate Einübung im Vorfeld solcher für die spätere Qualifikation der Jugendlichen essenzieller Fertigkeiten erwiesen“, analysierte Green-

field bereits 1995 im *Journal of Applied Developmental Psychology*. Dabei komme dem gelernten PC-Spieler die antrainierte Fähigkeit, in einer permanent wechselnden Umgebung allein aufgrund schneller Beobachtung die nötigen erfolgreichen Strategien zu entwickeln, zugute.

Der Lernprozess gehe, so Greenfield, jedoch weit über das Training der hochschnellen Koordination von Auge und Hand hinaus, sondern man erwerbe beim Durchspielen sogar eine Art Vorform wissenschaftlichen Denkens: „Im Spiel vielfältige Beobachtungen zu machen und Annahmen zu treffen, daraus wiederum brauchbare Verhaltensregeln für eine dynamische Umgebung zu gewinnen, das ist einer der grundlegenden kognitiven Prozesse des induktiven Entdeckens, mehr noch: der eigentliche Denkvorgang in naturwissenschaftlichen Erkenntnisprozessen.“ Last but not least seien PC- und Konsolen-Spiele hervorragend geeignet, die Funktionsweise avancierter Computersysteme, wie etwa Parallelprocessing und Multitasking, auf unterhaltsame Weise zu erlernen. Ein Gehirntraining der Sonderklasse, in dem William D. Winn, der Direktor des „Learning Center“ der Washington University, sogar eine neue und überlegene Ausprägung der neuronalen Vernetzung bei den jugendlichen Mega-Spielern erkannt haben will: „Sie denken anders als wir Älteren. Sie entwickeln einen Hypertext-Geist. Sie bewegen sich mühelos in komplexen Problem- und Sachverhalten. Ihre kognitiven Strategien scheinen nicht mehr sequenziell, sondern parallel ausgeprägt zu sein.“

In ein ähnliches Kerbholz schlägt eine von der britischen Regierung geförderte, gemeinsame Studie der Universitäten Manchester und Lancashire (2001), die zumindest zwei Vorurteile konterkarieren konnte. Computerspiele, so die als Projektleiterin fungierende Psychologin Jo Bryce, verdummen meist nicht, sondern wirken bei regelmäßiger Ausübung „wie ein mentales Training, das früher nur bei Athleten oder

Astronauten zu beobachten war, deren Erfolg oder deren Leben von Konzentration und Koordination abhängt. Ihr Geist und ihr Körper arbeiten besser als bei den meisten Menschen zusammen.“ Zudem bricht die Studie mit der gängigen Meinung, dass regelmäßige Video-Gamer

nahezu im Selbstlauf zu zwingenden Freaks verkommen müssen: Die überwiegende Mehrheit der Spieler, die rund 18 Stunden pro Woche ihrem digitalen Vergnügen frönen, liest ähnlich viel wie „normale“ Gleichaltrige (wöchentlich zwei Stunden), betreibt Sport (rund eine Stunde),

hört aber vor allem viel Musik und ist gerne in Gesellschaft, trifft sich mit Freunden, kurz: sie führt trotz ihrer „Spezialität“ in der Regel ein gut durchmisches und vielfältiges soziales Leben.

Fortsetzung auf Seite 20



Und wann sagen Sie „Endlich Österreich“? Weitere Infos unter **0810 10 18 18** und **www.austria.info**

Dossier – Glück & Spiel

Fortsetzung von Seite 19

Einen anderen kognitiven Aspekt beschreibt Florian Rötzer im deutschen Online-Magazin *Telepolis*: „Tatsächlich fällt bei computerspielenden Kindern eine neue Art der Versenkung auf, die bislang oft nur negativ als Sucht oder Abkehr beschrieben wurde. Mit voller Geistesgegenwart, geschärften Sinnen und mitunter schneller Motorik widmen sich die Spieler dem Geschehen auf dem Bildschirm, das sie in Bann schlägt: eine Schule der Aufmerksamkeit.“

Rötzer bezieht sich auf den vom kalifornischen Psychologen Mihaly Csikszentmihalyi beschriebenen Flow-Zustand. Dabei handelt es sich um eine besondere Art von intensiver Hingabe, die als glücklich erlebt wird: Totales Einbezogen-sein mischt sich mit einer präzisen Klarheit der Ziele zu einer vollkommenen Kontrolle über die Aktivität. Die Balance zwischen der situativen Herausforderung und der Sicherheit, auch über die Fähigkeiten zu deren Bewältigung zu verfügen, führt zu einem hochkonzentrierten und dennoch unbewusst-intuitiven Zustand eines Handlungsflusses, der einen Ort und Zeit vorübergehend vergessen lässt.

Ein Zustand, dessen Erlebnisqualität auch die Jugendlichen der erwähnten britischen Studie als „being in the zone or in the flow of the game“ beschrieben.

All diese Erkenntnisse bedürfen zugleich einer umsichtigen Interpretation, wie der Co-Autor Jason Rutter, Leiter des Forschungszentrums ESRC an der Manchester University (unfreiwillig) offenbart, wenn er betont: „Ganz allgemein gab es eine große Ähnlichkeit der Computerspieler mit Leistungssportlern: Die Fähigkeiten, die sie mit den Computern lernten, scheinen sich auf die wirkliche Welt zu übertragen.“

Hölle und Himmel

Nun: Was Rutter hier so positiv hervorstreicht, kann zumindest nach den Analysen des amerikanischen Militärpsychologen Dave Grossmann mit dem gleichen Recht in einem ganz anderen Kontext gesehen werden. Grossmann, der nach dem Amoklauf eines ihm gut bekannten Schülers seinen Dienst an der US-Militärakademie West Point quittierte und die Killogy Research Group gründete, warnt vor jedweder Verharmlosung der wirksamen Konditionierungsmechanismen der Shooter-Spiele. Und stellt bohrende Fragen: Was, wenn (wie im konkreten Fall) die erlernte



Das Herz der Computerspieler schlägt bei Half-Life höher. Ob Ego-Shooter auch die Gewaltbereitschaft steigern, ist umstritten. Foto: www.half-life2.de/Valve, Sierra

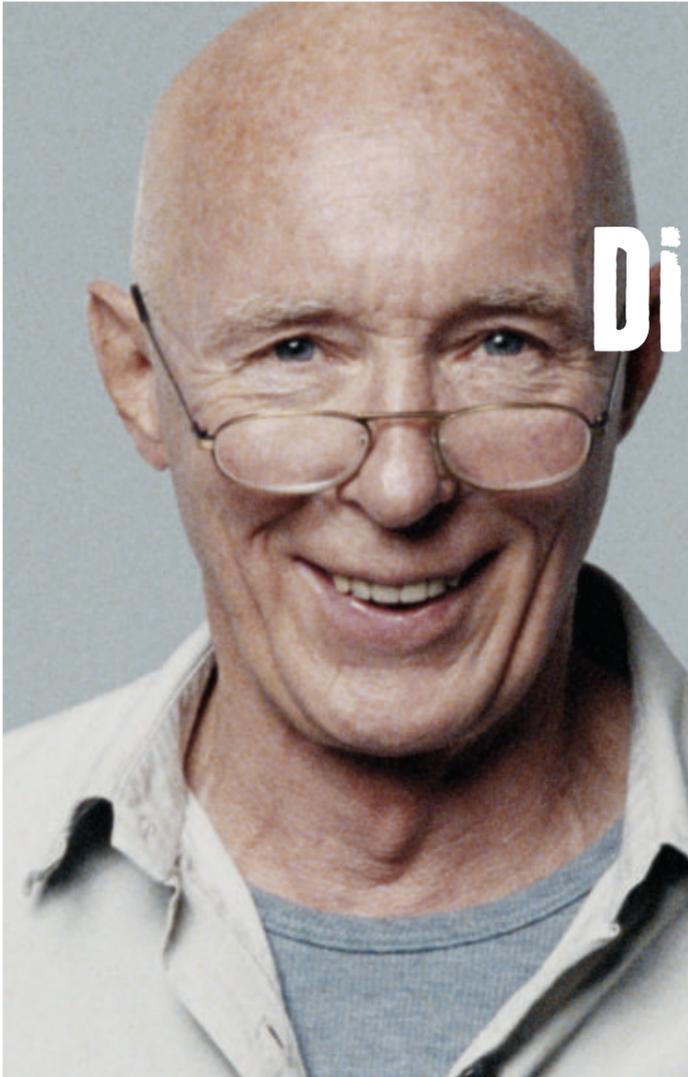
Präzision des (vorerst) rein virtuellen Tötens tatsächlich auf die wirkliche Welt übertragen wird? Was, wenn der Spieler in einer seelischen Ausnahmesituation unvermutet nicht mehr zwischen real und virtuell zu unterscheiden weiß? Die antrainierte Treffsicherheit eines fanatischen Gamers belegt Grossmann mit realen Fallbeispielen:

Sie übertreffe auch mit realen Waffen jene eines durchschnittlichen Polizisten gleich um ein Mehrfaches!

Während also der humanistische Bildungsbürger total erstaunt ist, dass der fortgesetzt intensive Genuss von „fragwürdigen“ Computerspielen nachweislich zugleich ein hochgradig vernetztes, simultan-intuitives

Erkenntnisvermögen zu fördern vermag, verweist der professionelle Militärpsychologe auf die vitale Bedeutung von sozial-ethischen Hemmschwellen. Im Spiele-Jargon könnte man diese Ambivalenz so ausdrücken: Hölle und Himmel, Virtualität und Realität – alles nur ein „Level“ voneinander entfernt.

Jakob Steuerer



KÖNNEN MOTOREN DIE LUFT VERBESSERN?

Innovationen aus Österreich geben Antworten auf die Fragen der Zukunft. Ein gutes Beispiel: Österreichische TechnikerInnen haben Ventile erfunden, die Motoren von morgen unvorstellbar sauber machen. Fragen Sie jetzt, was Forschung aus Österreich noch alles möglich macht!

innovatives-oesterreich.at

FORSCHUNG. WISSEN. ZUKUNFT.

innovatives-oesterreich.at ist ein Dialogprogramm, um das Verständnis für den Nutzen von Innovation, Forschung und Technologieentwicklung zu erhöhen. Das Dialogprogramm wird getragen von



bm:bwk
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur



bm vti
Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie



BMA
BUNDEMINISTERIUM für WIRTSCHAFT und ARBEIT

und unterstützt von



Leben

Computer Gaming: Männer sind beleidigt, wenn sie von einer Frau geschlagen werden

Der Traum vom Cyber-Profi

Verena Vlajo ist eine von ganz wenigen Frauen, die zur Spitze der Computerspieler gehören.

Thomas Jäkle

In Südkorea spielen sie vor bis zu 40.000 Zuschauern. Computerspieler genießen in dem südostasiatischen Staat ein Ansehen wie Popstars oder Profifußballer. Und sie verdienen hohe Gagen – in Millionenhöhe.

„In Europa ist das anders. Leider. Es ist halt nur ein Spiel. Nicht mehr, nicht weniger“, sagt Verena Vlajo aus Wien. Da muss man froh sein, wenn ein Ausstatter eine Maus, Games und die Konsolen springen lässt oder gar die Reise zu internationalen Wettbewerben bezahlt. Im Jahr 2004 hatte die Österreicherin bei der „Deutschen Meisterschaft in der Lan-Liga“ reüssiert. Seither ist der Computermaus-Bauer Logitech Sponsor. Auch Microsoft fördert ihr Talent. Ihre männlichen Konkurrenten hatte sie auf der Computer-Messe Cebit in Hannover der Reihe nach weggefegt. „Für manche Burschen war's nicht einfach zu verkraften, sie waren sogar beleidigt“, feixt Vlajo.

Dead or Alive

Die 25-jährige Pädagogik-Studentin war die erste Frau, die an den World Cyber Games im Jahr 2005 in Singapur teilgenommen hat. 700 Cyber Gamer aus 76 Nationen ballerten ge-

geneinander in verschiedenen Spiel-Kategorien. In der Vorrunde ist Vlajo ausgeschieden. Der spätere Weltmeister aus Japan war ein Kombattant, dem sie glatt unterlegen war. „Der hat alle weggeputzt, wie sie gekommen sind“, so Vlajo. Das Computerspiel „Dead or Alive“ war Motto des Weltmeisters. „Das war deprimierend, wie gut der war, ein echter Cyber-Profi.“

Auf bis zu sieben Stunden pro Tag hatte „Noob“ – Verena Vljajs Spitzname in der Game Community – in den zwei Monaten vor den World Cyber Games an PC und Konsole trainiert, wie ein Hochleistungssportler. Ausdauer, Konzentration und Reaktionsfähigkeit sind wichtig.

Trotz des mäßigen Erfolgs hatte sie in Singapur die Sympathien der Medien. „Der Medienrummel war gewaltig. Mehrere Interviews mit Radio- und TV-Stationen sowie eine Pressekonferenz musste ich geben. Ich war danach so richtig platt“, meinte Vlajo. Die größten Zeitungen Singapurs und Koreas berichteten über die Exotin aus Europa. Was den Branchenvertretern gerade recht kam. Computerspielern haftet ein Macho-Gehabe und Brutalo-Image an. Umso größer ist die Freude, eine zierliche Frau vorzeigen zu können, die zudem die Inszenierung beherrscht. „Ich liebe



It's just a game: Verena „Noob“ Vlajo hat Burschen schon reihenweise am PC geschlagen. Foto: Logitech/Oreste

Kinder, sie lieben mich. Deshalb habe ich mich entschieden, Lehrerin zu werden“, sagt Vlajo. Sie kennt die Klaviatur der Medien genau. In Consol-TV im Wiener Privatfernsehen hat sie ihren Platz ebenso wie als Schreiberin im Game-Magazin *Consol* und auf den Turnieren in Österreich. „Andere gehen in die Disco und schütten sich mit allem Möglichen zu. Meine Freunde und ich spielen am PC, auch Ego-Shooter. Aber das ist nur ein Game. Was ist daran verwerflich?“, fragt Vlajo.

Ihr Vater hat sie das PC-Spielen gelehrt. Sie wollte beruflichen Nutzen daraus ziehen und in der HTL Spengergasse den Studienlehrgang Netzwerktechnik besuchen. „Das war zu fad nach zwei Semestern. Ich wollte was Nützliches machen. Eben Lehrerin werden“, erzählt Vlajo. Ob der Traum vom Cyber-Profi realistisch sei? „Ich bin mit 25 eigentlich schon zu alt“, meint die Cyber-Spielerin mit Augenzwinkern. Aber nochmals an den World Cyber Games teilzunehmen, wäre eine feine Sache.

Karriere

economy fragt: Spielt Glück beim Karrieresprung eine Rolle?

● Glück im Sinne von „zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein“, spielt für **Adrian Humbel**, bei Novell Chief Technology Officer Security & Identity, natürlich eine Rolle. Der 42-jährige Schweizer denkt aber, „dass die Wahrscheinlichkeit eines Karrieresprungs durch das eigene Verhalten maßgeblich beeinflusst werden kann“. Es sei von Vorteil, „die Summe an nötigem Glück so niedrig wie möglich zu halten“, sagt Humbel.

● **Wolfgang Monghy**, zuständig für Marketing und Sales bei Comnet, betrachtet „fachliches Know-how, Management-Fähigkeiten und soziale Kompetenz als Voraussetzungen für einen beruflichen Aufstieg“. Schaden könne ein gewisses Maß an Glück jedoch nie. Monghy: „Glück kann auch ein Vorgesetzter sein, der die Leistungen seines Mitarbeiters erkennt und entsprechend honoriert.“

● „Glück kann im Laufe der Karriere durchaus weiterhelfen“, so **Christian Cachee**, der neue IT-Leiter von Paysafecard. Wichtiger sei es, „ein gutes Netzwerk an Kontakten zu haben, über eine solide Ausbildung zu verfügen und seine Fähigkeiten und Interessen permanent weiterzuentwickeln“, sagt der 33-jährige Wiener. *rem*

Unser Kunde ist ein führender, europäischer Anbieter von Software - Lösungen mit Tochterunternehmen in ganz Europa. Im Zuge der Expansion suchen wir für den strategisch wichtigen Standort Wien eine(n)

Key Account Manager (w/m)
(Branchenschwerpunkt Financial Services)

und

Key Account Manager (w/m)
(Branchenschwerpunkt Handel/Industrie)

Die Aufgaben

- Betreuung bestehender Kunden
- Eigenverantwortlicher Ausbau des Kundenstocks, v.a. im Bereich Financial Services bzw. Handel/Industrie
- Marktanalyse und Marktrecherche

Die Anforderungen

- Wenigstens 2 Jahre Erfahrung im Vertrieb, idealerweise IT-Lösungsvertrieb
- Gutes Verständnis von Geschäftsprozessen und betriebswirtschaftlichen Zusammenhängen im Bereich Financial Services bzw. Handel/Industrie
- Sehr gute Präsentationskenntnisse, ausgeprägte soziale Kompetenz und gewinnende Persönlichkeit
- Gute Englischkenntnisse

Das Angebot

- Arbeit in einem jungen, unkomplizierten Team in einem flach strukturierten, stetig wachsenden, internationalen Unternehmen
- Klares, leistungsorientiertes Gehaltsschema
- Individuelle Weiterentwicklungsmöglichkeiten

LEHNER EXECUTIVE PARTNERS

Wenn Sie diese attraktive Position anspricht, freut sich unsere Beraterin Frau Mag. Martina Bischof auf Erhalt Ihrer aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (per E-Mail): mb@lehnerexecutive.com

Löwelstr. 12/1/1, 1010 Wien

Tel: +43-1- 532 43 80, www.lehnerexecutive.com, mb@lehnerexecutive.com

Leben

Notiz Block



Kurz und herzlos per SMS

Heiße Ohren für Wiens Handy-Benutzer: Laut einer Studie von Fessel-GfK im Auftrag von Mobilkom Austria telefonieren die Wiener mit 82 Gesprächen pro Woche deutlich mehr als der Rest der Österreicher (73 Handy-Gespräche). Höflichkeit zielt vor allen anderen die Niederösterreicher: 84 Prozent der Befragten rufen nach 21 Uhr niemanden mehr an. Und sie halten ihre privaten und beruflichen Telefonate in der Öffentlichkeit kurz. SMS sind im größten Bundesland nicht sehr gefragt. Mit nur drei Kurzmeldungen pro Woche liegen die Niederösterreicher weit unter dem landesweiten Durchschnitt von sechs Botschaften. Apropos Etikette: 43 Prozent der Österreicher halten SMS für ideal, um unangenehme Angelegenheiten zu erledigen. Kleiner Hinweis: Das Ende einer Beziehung sollte immer noch von Angesicht zu Angesicht besprochen werden.

Mit und ohne Besteck

In einer Zeit der 50-Stunden-Woche kaum zu glauben: Jeder zweite Österreicher isst immer

noch mittags zu Hause. Das ergab eine Studie über die heimische Tischkultur, die der Besteckhersteller Berndorf beim Österreichischen Gallup Institut erstellen ließ. Jener Teil der Bevölkerung, der zu Mittag einer Beschäftigung außerhalb der eigenen vier Wände nachgehen muss, nimmt seine Mahlzeiten großteils direkt am Arbeitsplatz zu sich (46 Prozent der Auswärts-Esser). Immerhin 15 Prozent essen auf der Straße. Mahlzeit! Ganz ohne Besteck.

Innovation ist erlernbar

Hannes Leo vom Wirtschaftsforschungsinstitut Wifo attestiert den österreichischen Unternehmen generell Innovationsfreudigkeit. Es mangle aber an der tatsächlichen Umsetzung von Ideen. Die beiden Wiener Firmen Spirit Design und Next Level Consulting haben in den vergangenen Jahren Unternehmen wie Deutsche Telekom, Siemens, OMV und ÖBB auf den Gebieten Innovations- und Projektmanagement beraten. Ihre Erfahrungen haben sie in einem Lehrgang zusammengefasst, der Anfang September starten und aus fünf Modulen bestehen wird (www.spiritdesign.at). Zielgruppe sind Geschäftsführer, die wissen wollen, wie sie ihrer Organisation auf die Sprünge helfen können, aber auch operativ an Innovationsprozessen beteiligte Mitarbeiter und Führungskräfte. Unterrichtet wird in einer Kombination aus Präsenzseminaren und Lerneinheiten, die über das Web laufen. *rem*

Schnappschuss

Erster Runder



Das Forum Mobilkommunikation (FMK) ist zehn Jahre alt. Den ersten runden Geburtstag feierten die Interessenvertreter der Mobilfunkindustrie, der Provider und des Fachverbandes der Elektro- und Elektronikindustrie (FEEI) im Wiener Museum für Moderne Kunst (Mumok). Lothar Roitner, Geschäftsführer des FEEI (im Bild li. neben FMK-Chef Thomas Barmüller), hob den einvernehmlichen UMTS-Ausbau in der Stadt Salzburg und die Rücknahme der im Juni 2005 beschlossenen niederösterreichischen Handy-Mastensteuer vor ihrem Inkrafttreten als die größten Erfolge der Brancheninitiative hervor. *rem* Foto: FMK

Rollenspiele: Das Internet wird zur Börse für virtuelles Vermögen

Im virtuellen Raum spielend zu realen harten Dollars

Mehrere hundert Millionen Euro werden bereits jährlich beim Handel mit Punkten und Gütern aus Rollenspielen umgesetzt. Aus einem Hobby wird für viele ein mehr als ertragreiches Einkommen.

Klaus Lackner

Bis vor Kurzem war dieses Berufsbild noch vollkommen unbekannt: Level-Knacker. Das sind Spieler, die mit virtuellen Figuren von PC- und Internet-Games bares Geld verdienen. Hintergrund: Die hauptberuflichen Gamer knacken Spielstufe um Spielstufe und verkaufen dann die geheimen Tricks fürs nächste Level an unbegabte oder vielbeschäftigte Spieler, die Erfolge ohne schlaflöse, durchgespielte Nächte einheimen wollen. Der Trend kommt aus Asien, aber auch in den USA verdienen professionelle Level-Knacker mittlerweile gutes Geld. Doch es geht noch besser.

Guntram Gräf, Geschäftsmann in zwei Welten im Interview beim deutschen Fernsehsender Sat 1: „Es gibt Leute, die bezahlen einen US-Dollar, um 300 Linden-Dollar zu kaufen. Und es gibt natürlich einen gewissen Wert für unsere 100 Millionen Linden-Dollar, die wir in dieser Online-Welt verdient haben, das heißt, wenn wir das alles verkaufen wollten, würden wir dafür im Moment tatsächlich Abnehmer finden.“

Gräf hat vor etwa zwei Jahren mit seiner Frau das Online-Rollenspiel „Second Life“ zu spielen begonnen. Ihre beiden Spielfiguren Anshe Chung und Guni Greenstein haben in der virtuellen Welt eine Makler-Firma gegründet und damit reichlich Spielwährung, eben Linden-Dollars, verdient. Das virtuelle Geld ist aber auch außerhalb des Spiels einiges wert.

Über 300.000 Euro würden sie für den Eintausch ihres gesamten Spielgeldes bekommen. Aber das wäre nicht sehr geschäftstüchtig. Stattdessen haben sie lediglich einen Teil des Geldes eingewechselt, um ihr Geschäft auch in der realen Welt auszubauen.

Jon Jacob nennt sich online „Neverdie“ und ist so etwas wie eine Berühmtheit im Weltraum-Fantasy-Spiel „Project Entropia“. Mit 100.000 Dollar hat er eine virtuelle Raumstation gekauft. Er ist so überzeugt von der Möglichkeit, diese gewaltige Investition schnell in Gewinn umzuwandeln, dass er sein echtes Heim beliehen hat.

Project Entropia ist ein virtuelles Universum mit einem realen Wirtschaftssystem. Der Schauplatz ist Calypso, der erste bewohnbare Planet, der von



Spielspaß kann doch zu Reichtum führen. Es zählen Können, ein hoher Zeitaufwand und viel Geduld. Foto: Blizzard Entertainment

Menschen entdeckt wurde. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Kolonisten und arbeitet zusammen mit anderen Teilnehmern daran, eine neue Welt zu erschaffen. Das Leben in der Kolonie wird jedoch stets von feindlichen Kräften bedroht.

Jacobs Zuversicht basiert zum Teil auf den Erfahrungen von David Storey, der in diesem Jahr bereits den bisherigen Rekord für den höchsten je gezahlten Preis für ein virtuelles Anwesen aufgestellt hat. 26.500 Dollar hat er für Treasure Island, ein privates Stück Land von „Project Entropia“, auf den Tisch gepackt. Storey, so erklärte Jacobs gegenüber dem IT-Brancheninformationsdienst ZD-Net, hat sein Geld durch Steuern schon wieder eingespielt. Diese erhält er von Jägern und Bergarbeitern, die auf seiner Insel jagen und schürfen.

Bereits Millionen Spieler

Zwar ist es bisher noch nicht oft vorgekommen, dass Spieler fünf- oder sechsstellige Summen für virtuelle Gegenstände bezahlt haben, aber der Handel mit solchen Gütern boomt. Der Wert für alle virtuellen Gegenstände, wie zum Beispiel Schwerter, Rüstungen, Unterkünfte oder Fahrzeuge, wird auf mehrere hundert Mio. Euro pro Jahr beziffert. Und ein Ende des „virtuellen“ Booms ist noch nicht abzusehen.

Echtes Geld in virtuellen Welten erwirtschaften ist mittlerweile bei vielen Online-Rollenspielen möglich. Das mit sechs Mio. Spielern mit Abstand am weitesten verbreitete ist „World of Warcraft“. Wie bei den meisten Konkurrenz-Pro-

dukten bewegen sich die Spieler hier in einer fantasievollen, mittelalterlichen Welt. Ihre virtuelle Umwelt nehmen die Gamer durch ihre individuell gestalteten und stetig besser werdenden Spielfiguren wahr.

In Internet-Auktionshäusern findet man tausende Angebote solcher virtuellen Güter. So kann man etwa „World of Warcraft“-Spielgeld für echte Euro ersteigern. Sobald das Geld auf dem Konto des Anbieters gelandet ist, findet eine Transaktion im Spiel statt. Ein Riesengeschäft. Doch nicht nur das virtuelle Gold lässt sich verschreiben. Spieler wie Carsten Jung haben weitere Möglichkeiten entdeckt, Geld mit ihrem Hobby zu verdienen. Jung, Händler virtueller Gegenstände: „Ich habe jetzt ungefähr ein halbes Jahr bei ‚World of Warcraft‘ einen Charakter gespielt. Mit dem habe ich so ziemlich alles erreicht, was ich erreichen wollte, hab langsam keine Lust mehr drauf gehabt. Und bevor ich den jetzt hier herumliegen lasse, weil ich ihn nicht mehr spiele, habe ich mir gedacht, den kann ich auch bei Ebay einstellen, da bekomme ich noch Geld dafür. Und da habe ich eben noch 291 Euro dafür bekommen.“

Gutes Geld für eine Figur in einem Computerspiel. Einen Teil der Einnahmen hat Jung aber bereits wieder für Virtuelles ausgegeben. „Ich habe mir auch schon Gold für ‚World of Warcraft‘ dort geholt. Das waren für 50 Euro 1.000 Goldstücke. Für diesen Betrag müsste man drei bis vier Wochen mindestens vier Stunden am Tag spielen. Das ist ein enormer Zeitaufwand. Ich persönlich hatte nicht so viel Zeit.“

Leben

Reaktionen

Einfach Zahlen geht

Zu *economy* 14, Seite 6: Als Inhaber eines kleinen Verlages mit Leserinnen und Lesern im Business-Bereich bieten wir unseren Abonnenten auch die Zahlungsweise per Internet an: Von rund tausend neuen Kunden im ersten Halbjahr 2006 haben vier ihr Abo elektronisch bezahlt. Es dauert in der Tat noch, bis sich das durchsetzen wird – aber durchsetzen wird es sich, weil bequem und sicher ist es mittlerweile.

Konrad Frohner, Linz

Fördern und fordern

Ich finde es sehr nützlich, dass man in *economy* immer neue Fördertöpfe findet. Positiv überrascht bin ich auch über die vielfältigen Möglichkeiten und einfachen Informationswege. Interessieren würden mich zudem Informationen zu Start-ups und Finanzierungswegen abseits der Banken.

Rudolf Setta, Wien

G-Card oder M-Card

Ihrer Kritik (*economy* 14, Seite 16) der verwirrend vielen Codes bei allerlei Karten und Funktionen kann ich nur zustimmen. Wann kommt endlich „eine“ Karte und „ein“ Code, mit dem man alles machen kann? So wie die E-Card im Gesundheitswesen eine G- oder M-Card für alles andere.

Marianne Mutzer, Graz

Fragezeichen

Mir würde eine Information des *economy*-Teams sehr weiterhelfen: Ich ersuche um Aufklärung, was ein schwules, hundehalsbandgekettetes Männerpärchen in Lack und Leder mit Innovationskraft zu tun haben soll?!

Marta Gerolt, Salzburg

Das steht zwar genau in der Titelgeschichte von *economy* 14, aber wir wiederholen das gerne: In den USA gilt der Prozentsatz der Homosexuellen in der Gesellschaft als eine der Maßzahlen für die Innovationsfähigkeit einer Region. Kalifornien, wo die alljährliche San Francisco Gay Pride Parade stattfindet (siehe Titelseite), ist wohl als Zentrum der Innovation hinlänglich bekannt.

economy-Team

Schreiben Sie Ihre Meinung an Economy Verlagsgesellschaft m.b.H., Gonzagagasse 12/13, 1010 Wien. Sie können Ihre Anregungen aber auch an redaktion@economy.at schicken.

Im Test

Moderne Spiele-Klassiker



Variables Brett

Brettspiele sind und bleiben ein Renner. Und das, obwohl die Konkurrenz in Bit und Byte nicht nur umsatzmäßig die Karton- und Holzbrüder überholt hat. Ihr größter Vorteil: Sie sind immer und überall einsetzbar und bringen Menschen auf engstem Raum zusammen. Man beschäftigt sich nicht nur mit dem Spiel, sondern auch mit seinem

Gegenüber. Als moderne Klassiker haben sich besonders im deutschsprachigen Raum viele Autorenspele, wie zum Beispiel „Die Siedler von Catan“, entwickelt. Der Reiz der „Siedler von Catan“ liegt im variabel aufgebauten Spielplan und in den lebendigen Handlungselementen des Spiels, sodass sich aufgrund verschiedener Spielerpersönlichkeiten das Spiel in ganz unterschiedliche Richtungen bewegen kann – von kooperativ zu kompetitiv. Kurz gesagt, jedes Spiel hat seinen neuen Reiz, das durch zahlreiche Erweiterungen (ab zehn Euro) auch nach Jahren einfach nicht langweilig wird. Basisspiel: 27 Euro.

www.diesiedlervoncatan.de

Punkte:



Leider nein

Schrill, bunt, originell: Der Spieler, in Gestalt des schlakigen Claymans, rätselt und arbeitet sich durch ein skuriles Reich aus drei Tonnen Knetmasse. Traurige Wahrheit: Infos zum Kultspiel „The Neverhood“ gibt es heute nur noch auf Fan-Seiten.

www.the-underdogs.info

Punkte:



Eingebaute Sucht

Jedes Windows-Betriebssystem bringt es mit sich: Solitaire. Wenn man gar nichts, rein gar nichts zu tun hat, klickt man auf Solitaire. Ein Kartenspiel, das man stundenlang vor sich hin treiben kann. Fazit: fader Lückenfüßer Nummer eins.

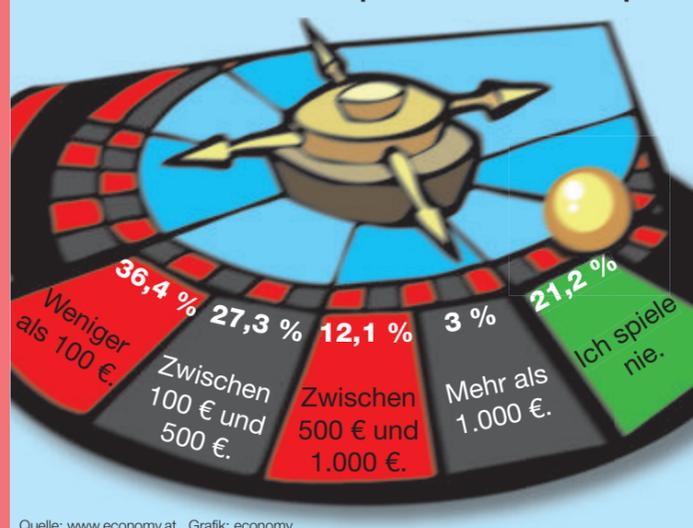
www.microsoft.at

Punkte:

Rita Michlits und Klaus Lackner (Maximalwertung: 5 Punkte)
Fotos: Kosmos, economy Dieser Test spiegelt die persönliche Meinung der Autoren wider.

Frage der Woche

Wie viel Geld stecken Sie pro Jahr ins Glücksspiel?



Quelle: www.economy.at Grafik: economy

Buch der Woche

Reisen in einem geheimnisvollen Land

Nordkorea: ein Land mit vielen Fragezeichen. Nicht einmal die Kunde der Hochzeit von Staatsführer Kim Jong Il mit seiner zweiten – oder ist es die dritte – Frau soll derzeit ins Ausland dringen. Details um Kims Neue werden gehütet wie ein Staatsgeheimnis.

Aber auch das jüngste Säbelrasseln mit Drohungen, Raketen nach Südkorea oder Japan abzuschließen, lässt vermuten, wie anders dieses spätestens nach dem Fall des Eisernen Vorhangs im Jahr 1989 abgenabelte Land wohl tickt. Keine Frage: Der kommunistische Teil Koreas ist sicher keine Destination, wo es Pauschal- oder Rucksacktouristen hinzieht. Freies Reisen ist nämlich in den leeren Straßen der „Demokratischen Volksrepublik Korea“ unmöglich. Touristen bekommen einen Aufpasser zur Seite gestellt, der kontrolliert, wo man hingeht und was und wo fotografiert werden darf.

Der Wiener Journalist Arno Maierbrugger (*Wirtschaftsblatt*) hat das Land mehrmals bereist und seine Eindrücke im ersten deutschsprachigen

Reiseführer über Nordkorea zu Papier gebracht. Er hat ein Mosaik erstellt, Geheimes und Offizielles, an das man ebenso nur schwer herankommt, des an die Volksrepublik China im Norden angrenzenden Landes zusammengetragen. Unzählige



Details findet der Leser zur wechselhaften Geschichte des Landes oder der staatlich gelenkten Wirtschaft mit den Sonderwirtschaftszonen im Norden inklusive den Eindrücken vom Besuch der demilitarisierten Zone an der Grenze zu Südkorea. Die Gigantomane der sozialistisch-koreanischen

Architektur wird ebenso eindrucksvoll dargestellt. Anachronistisch anmutende Fotos in Schwarz-Weiß belegen, wie anders Nordkorea ist. Dennoch bleibt der Autor dabei, die Dinge differenziert und ohne Voreingenommenheit darzustellen. Das Geheimnisvolle Nordkoreas erinnert stark an den Charme der einstigen DDR. *jake*

Arno Maierbrugger:
Handbuch Nordkorea
Trescher Verlag, 2006
13,95 Euro
ISBN 3-89794-039-6

Termine

● **Aktivurlaub fürs Gehirn.** Was trägt die Nanoforschung zur Verbesserung der Lebensqualität bei? Dieser Frage gehen namhafte Experten der Karl-Franzens-Universität Innsbruck, der TU Graz sowie der Montan-UNI Leoben vom 11. bis 15. September 2006 nach. Das einwöchige Programm besteht aus Vorlesungen und Workshops, die Wissenschaft auf leicht verständlichem Niveau vermitteln. Die Anmeldefrist läuft bis 21. August. Die Kosten betragen 250 Euro, für Studierende sowie Interessenten mit geringem Einkommen 90 Euro.
www.uni-graz.at/vita-activa

● **Internet-Gipfel.** Die Vereinigung der Internet Service Providers Austria (Ispa) veranstaltet am 20. September 2006 in den Redoutensälen der Wiener Hofburg den Internet Summit Austria 2006. Zentrales Thema ist das Internet als Wirtschaftsmotor. Als Vortragende konnten unter anderen David J. Farber, Universitätsprofessor an der Carnegie Mellon University, Angela Beesley, Mitbegründerin von Wikipedia, und Michael R. Nelson, Internet-Strategie von IBM, gewonnen werden.
www.internetsummit.at

● **Marketing im Internet.** CPC-Consulting veranstaltet im September 2006 drei Spezial-Seminare für professionelles Internet-Marketing, Suchmaschinen-Marketing und Google-Werbung. Das Internet-Marketing-Seminar zeigt gängige und innovative Online-Marketing-Instrumente. Im Suchmaschinen-Marketing-Seminar erfahren die Teilnehmer, wie sie eine Website in die Top-Positionen auf Google & Co bringen. Und das Google-Adwords-Seminar liefert eine Profi-Einschulung in das Werbe-System von Google. Die Seminare finden von 18. bis 20. September 2006 im IBM-Forum in Wien statt.
www.cpc-consulting.net

● **Neue Wege der Energie.** Die zuverlässige und nachhaltige Versorgung mit elektrischer Energie sowie deren Anwendung zählt zu den entscheidenden Herausforderungen dieses Jahrhunderts. Bei den drei Fachtagungen der Energietechnischen Gesellschaft im VDE auf dem Kongress „Innovations for Europe“ suchen Energieversorger, Industrie und Wissenschaft nach neuen technologischen Lösungen. Schwerpunkte der Fachtagungen sind die Themen Vernetzung von Leit- und IT-Systemen, Erzeugungs- und Netzstrukturen in Europa sowie Power Electronics. Der VDE-Kongress 2006 findet vom 23. bis 25. Oktober in Aachen statt.
www.vde.com/kongress2006

Leben

Michael Liebming Ich zocke!



Lotto, Toto & Co bleiben öffentlich-privates Monopol. Die Schwarzen haben die überfallsartige Öffnung des Glücksspielmarktes verhindert. Üblicherweise interessiert mich schwarz oder rot nur am Roulettetisch. In diesem Fall setze ich auf „Zéro“. Wettbewerb belebt das Geschäft. Noch vor ein paar Jahren kostete eine Sportwette fünf Euro Mindesteinsatz. Heutzutage wette ich im Internet um 50 Cent. „Spielerschutz“ lese ich da, weil es „keinen Mittelweg und keine halben Schwangerschaften gibt“. Wer hat mich vor mir geschützt, als ich als Neunjähriger meinen ersten Totoschein mit dem Namen meiner Mutter ausfüllte? Und den zweiten? Zugeben, der dritte freute mich am meisten, denn ich gewann. Wie auch beim zehnten. Da war es bereits zu spät. Ländersache, sagt EU-Brüssel. Österreichische Glücksspielgesellschaft, meine ich. Bevor ich mich bei „Money Maker“ im ORF in den Plastikanzug zwänge, um Geld an mich zu raffen, bleibe ich anonym. Obwohl: Zwängen ist bei einer Größe von 1,80 m und einem Gewicht von 60 kg das falsche Wort. Nein, ich bin kein unterstützungswürdiger Skispringer. Ich habe mir einfach einiges vom Mund abgespart. Ich lebe das Dasein eines Day Traders. Mit Gewinn. Und mehr Verlust. Der Absturz der New Economy war ein Desaster, die Ostfantasie ein überraschendes Zwischenhoch. Neue Wohnung, neues Auto, neuer Fernseher wollen finanziert sein. Schritt halten mit den Kollegen. Freunde habe ich keine. Ihnen gingen meine Versprechungen mit dem Zurückzahlen auf den Nerv. Da hatte ich viel Fantasie. Wie die Deutschen. Oder die Schweizer. Was sie zu Hause nicht dürfen, holen sie sich woanders. Wirtschaftstreibende haben Fantasie. Nennt sich „steuer-schonend“, wenn der Unternehmenssitz in Gibraltar liegt. Und vor denen fürchten wir uns. François Lelord schickte seinen Romanhelden Hector auf die Suche nach dem Glück um die Welt. Ich nehme Lektion 20: „Glück ist eine Sichtweise auf die Dinge.“ Und die Sichtweise gehört deutlich nach unten revidiert. Auch von den obersten Lobbyisten.

Klaus Lackner

Virtuell für das Leben gelernt



Seit Jahrzehnten sind Rollenspiele ein fixer Bestandteil vieler Österreicher. Für so manchen ist es einfach (ent-)spannend, nach der Schule, Universität oder Arbeit in die Rolle einer Fantasiefigur zu schlüpfen. Bewaffnet mit Ordnern und Schachteln voller Spielelemente, trifft man sich mit anderen Gleichgesinnten in Wohnungen, eigenen Vereinen oder bei Wettbewerben. Was bei anderen Mitmenschen zu Kopfschütteln führt, ist die Tatsache, dass Stunden, Tage, gar Monate in ein Spiel investiert werden. Zeit, die Letztere anders besser genutzt sehen.

Dem Internet sei Dank gibt es nun Rollenspiele als Online-Version. Es sind dieselben Reize, die Menschen in die vernetzte Fantasiewelt ziehen. Mit einem Unterschied: Hier kann man investierte Zeit in bares Geld umwandeln. Punkte, Spielcharaktere, ja sogar virtuelle Immobilien oder Geschäfte werden über Versteigerungsplattformen gewinnbringend verhöckert. Der finanzielle Gewinn macht bei den meisten Spielern jedoch nicht den größten Reiz aus. Die oft monatelang aufgebaute Fantasiefigur ist es auch nicht, sie wird einfach zu fad. Vielmehr strebt man nach neuen Abenteuern in neuem Gewand und investiert das gewonnene Geld in neue virtuelle Persönlichkeiten. Man spart sich einfach viel Zeit für den Aufbau virtuellen Vermögens. Zeit, die den realen Personen dafür scheinbar fehlt. Und das, obwohl sie ihrer virtuellen Persönlichkeit täglich mehrere Stunden opfern. Und wieder müssen viele ihren Kopf schütteln, wenn sie hören, dass so viel Ressourcen vermeintlich vergeudet werden. Doch als Druide, Jäger, Magier, Priester, Schamane oder Hexenmeister ist es oft spannender, als man denkt. Man vergisst seine realen Sorgen, kann Menschen aus anderen Ländern und Kontinenten treffen und lernt vielleicht Dinge, die für das reale Leben gar nicht so unwichtig sein können.



Je voller der Jackpot ist, desto größer die Zahl jener, die von der Hoffnung getrieben, doch einmal das große Los zu ziehen, die heimischen Trafiken stürmen. Foto: APA/Oczeret

Wenn der Trafikant zum Traumfabrikanten wird

Lust am Lottospielen sorgt vor Annahmeschluss für volles Haus.

Clemens Rosenkranz

Ab Freitagmittag sollte man sich als Raucher entweder mit genügend Glimmstängeln eingedeckt oder viel Kleingeld zur Hand haben. Ab diesem Zeitpunkt muss man in den Trafiken längere Wartezeiten in Kauf nehmen, weil dort alles nur noch im Zeichen vom Lotto steht. In der guten alten Zeit, als die Lottoscheine händisch verwaltet wurden, hat das Einreichen in der Trafik kaum lange gedauert. Mit den elektronischen Terminals erfordert die Prozedur etwas mehr Zeit, sodass sich spätestens am späten Samstagvormittag Schlangen bilden. Je näher der Annahmeschluss, umso länger werden sie.

Vom Drang, das Glück herauszufordern und vielleicht das große Los zu ziehen, profitieren die Trafikanten aber nur am Rande, Gewinner im großen Stil ist der Finanzminister. Karl-Heinz

Grasser muss daher schon berufsbedingt ein Fan vom Zocken sein. Schließlich kassiert er von Lotterien und Casinos mehr als eine halbe Mrd. Euro, Jahr für Jahr, und das garantiert. Aber auch für die katholische Kirche dürfte das Glücksspiel ein Glück sein, hält sie doch über die Kirchenbank Schellhammer & Schattera über fünf Prozent an der Casino AG nach dem Motto „Den Seinen gibt's der Herr beim Roulette“. Auch die Gewerkschaftsbank Bawag hat ihr Glück versucht, muss aber wegen der Krise ihre Lotteriebeteiligung aufgeben.

Dabei ist Glücksspiel ein Paradoxon: Je höher die allgemeine Steuer- und Abgabenlast ist und je schwieriger die wirtschaftliche Lage, desto größer wird das Bedürfnis, mit einem erfolgreichen Tipp zum gemachten Mann oder zur gemachten Frau zu werden. Genau diese Traumbilder gaukelt näm-

lich auch die Werbung vor. Und sehr viele spielen mit, selbst wenn sie aus ihrer eigenen Erfahrung schon bald registrieren, dass am Ende immer die Bank (sprich: der Staat) gewinnt. Am Samstag in der Trafik merkt man aber nichts davon, denn die Hoffnung, aller finanziellen Sorgen ledig zu sein, stirbt zuletzt.

Gesundheitsgefährdend

Dennoch: Spielen kann die Gesundheit gefährden. Denn heute ist das Glücksspiel für 50.000 Österreicher genauso schlimm wie für andere Alkohol oder Nikotin; sie leiden unter krankhafter Spielsucht. Diese befriedigen sie allerdings weniger in der Trafik, sondern viel eher in den wie Schwammerln aus dem Boden schießenden Wett-Cafés. Aber auch hier greift der Staat über Abgaben und Steuern zu. Nur wenn Spielsüchtige auch Raucher sind, sind sie ein gutes Geschäft für die Trafikanten.

Consultant's Corner

Are you lucky?

With this question, a well known US industrialist began his interviews of prospective managers. If they answered positively, they got the job. Is luck "the convergence of significant events – over which an individual may have no control (or knowledge) enabling an opportunity?" Increasing interest in gaming entertainment indicates a social trend recognizing that skill is not the only key to success. Factors such as timing, degree of travel, salary, etc of a job opening must match a candidate's availability, goals at that specific moment for things to work out. Often enough an organization is undergoing changes unknown to a new manager at the time they sign on. A company



acquisition results in a superior leaving. Is he replaced by a bad manager or is the subordinate the lucky successor? If the last five international employers merged or retrenched, what part is the manager's responsibility, what part unfortunate "chance", the result of quarterly results driven companies changing strategy.

Wise leaders admit that at some point they have been the recipient of "luck" – and perhaps luck can be perceived as receiving something undeserved without a necessary payback. That's why it's important for those in power to create a bit of luck for those who are not.

Lydia J. Goutas, Lehner Executive Partners