

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*

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.“

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