

Travel-Bloggerin Marion Payr als „Lady Venom“ Eine Bloggerin auf Reisen

Wie ein Reiseblog die ideale Verbindung aus subjektiven Eindrücken und nützlichen Fakten schafft.

Seite 4

LIVEST-Blog

Neues Design und mehr Benutzerfreundlichkeit

Seite 10

Hybrid-Spiele

Neues Spielerlebnis für Kinder und Erwachsene

Seite 18

Shane O'Brien

Neuer Black-Wings-Spieler ganz privat

Seite 23

LINZ AG

LIVEST



**LINZ AG
BUBBLE
DAYS**

DAS ETWAS ANDERE
LINZER HAFENFEST

IM HAFEN BLUBBERT'S WIEDER ...

LIVE-ACTS & DJS
LIVEST SUP-CHALLENGE
WAKEBOARDING THE HARBOR
HUBSCHRAUBER-RUNDFLÜGE
KIDS ACTION, VR-CONTAINER, uvm.

8-9 JUNI '18

EINTRITT FREI
WWW.BUBBLEDAYS.AT

Inhalt

4 Eine Bloggerin auf Reisen

Ein Reiseblog verbindet persönliche Tipps und objektive Fakten.



12 Aktuelle Forschungen über Frauen in der Informatik

Die ersten Computer wurden vorwiegend von Frauen programmiert.



18 Hybrid-Spiele weltweit im Trend

Ein neues Spielerlebnis erobert die Welt von Kindern und Erwachsenen.



23 Neue Kultur entdecken

Eishockeyprofi Shane O'Brien nimmt sich Zeit für Land und Leute.



10 LIWEST-Blog in neuem Glanz

14 Mit 81 Jahren zum Computerspiel

15 Stars bei der „Austria Comic Con“

16 Neuer Riesenfernseher

17 Besser schlafen, duften, radeln

20 Wenn Roboter über Leben entscheiden

21 „Digital Natives“ überschätzt

22 Schräge neue Erfindungen

TIPPS: Erasmus für Kreative – 13/App-Tipp – 19

IMPRESSUM: Kundenmagazin der LIWEST Kabelmedien GmbH, Ausgabe 01/18, Für den Inhalt verantwortlich: LIWEST Kabelmedien GmbH, Lindengasse 18, 4040 Linz, office@liwest.at, www.liwest.at, Redaktion LIWEST: Simin Laknejadi, Philipp-Thomas Müller, Ruth Empacher, Sabine Fellner, Sabrina Wappel Gestaltung, Text, Grafik: naderer communication / Fotos: Kurt Hörbst, istockfoto, LIWEST, naderer communication Stand: März 2018. Änderungen, Satz- und Druckfehler vorbehalten.



Die beiden LIWEST-Geschäftsführer Günther Singer und Stefan Gintenteiter

Kundendaten gut geschützt

Einheitliche Regeln

Datenschutz ist in den letzten Jahren auch in der öffentlichen Wahrnehmung zu einem immer präsenteren Thema geworden. Nicht zuletzt aus diesem Grund wurde auch die EU-Kommission aktiv und hat die neue Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) erlassen. Sie gilt ab dem 25. Mai 2018 einheitlich in der ganzen EU. Die neuen Regelungen gelten größenunabhängig für alle Unternehmen, die personenbezogene Daten verarbeiten, z. B. weil sie eine Kundendatei führen und Rechnungen ausstellen.

LIWEST nimmt den Datenschutz sehr ernst und legt größten Wert auf die Einhaltung gesetzlicher Vorschriften.

Klares Bekenntnis

Als Telekommunikationsanbieter liegt uns dieses aktuelle Thema besonders am Herzen. Wir, als LIWEST, bekennen uns uneingeschränkt zu einem gesetzeskonformen Verhalten und setzen alles daran, die geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen einzuhalten. Wir verarbeiten ausschließlich solche Kundendaten, die zur Bereitstellung und Optimierung unserer Dienste notwendig sind. LIWEST nimmt den Datenschutz sehr ernst und legt größten Wert auf die Einhaltung gesetzlicher Vorschriften. ■

Arbeit und Vergnügen mischen sich.
Eine solche Reise ist kein Urlaub.

Marion Payr

”

“



Marion Vicenta Payr wurde 1982 in Wien geboren. Ihr Vater ist ein international tätiger Dirigent mit argentinischen Wurzeln. Sie absolvierte das Studium Journalismus & Medienmanagement an der FH Wien und arbeitete danach für Verlagshäuser und Medienunternehmen, u. a. HD Austria und Sky. Seit 2016 ist sie als Social Media-Beraterin und Fotografin selbstständig. Die Gründung ihres Reiseblogs thetravelblog.at folgte 2017. Marion Payr ist verheiratet mit dem Videofilmer und Fashionblogger Raffael Payr.

Marion Payr:

Eine Bloggerin auf Reisen

Internet Persönliche Empfehlungen von Freunden sowie Informationen aus dem Internet gelten heute als wichtigste Entscheidungshilfen bei der Urlaubsplanung der Österreicher. Wie ein Reiseblog die ideale Verbindung aus subjektiven Eindrücken und nützlichen Fakten schafft, schildert die Bloggerin Marion Payr.

Reisen als Arbeit

Was könnte für ein junges Paar schöner sein als gemeinsam in ferne Länder zu reisen? Wovon viele Menschen träumen, ist für die Reisebloggerin Marion Payr ein Teil ihrer Arbeit. Seit 2011 ist sie als @ladyvenom auf Instagram bekannt, im Vorjahr gründete sie thetravelblog.at als „Österreichs Reiseblog für anspruchsvolle Reisende“. Marion Payr erklärt: „Wir verbreiten Geschichten im Internet – wie ein Magazin. Ich fotografiere und schreibe die Texte, mein Mann Raffael filmt.“ In der kurzen Zeit hat sie bereits 30 Länder besucht und ihre Eindrücke in faszinierenden Blogposts festgehalten. Zu den bisherigen Zielen zählen Nachbarländer genauso wie der hohe Norden oder der Nahe Osten.

Neue Wege, neue Perspektiven

Auf den Färöer-Inseln hat Marion Payr epische Blicke auf die großen Wasserfälle und die archaischen Landschaften geworfen. Dazu präsentiert sie alte Legenden, aber auch präzise Koordinaten sowie Bekleidungs- und Parkplatztipps. Ganz anders die zweitausend Jahre alte Felsenstadt Petra in Jordanien: Marion Payr gibt praktische Empfehlungen, wie man dem Massentourismus entkommen kann, beispielsweise sehr früh am Morgen oder bei Kerzenschein, an exklusiven Aussichtspunkten oder Bauwerken,

samt Wegbeschreibungen und Skizzen. Für Schnellentschlossene liefert sie unter dem Titel „24 Stunden in Bratislava“ gute Ideen für einen Kurzbesuch in der nahegelegenen slowakischen Hauptstadt samt originellen Erlebnissen an fünf Stationen.

Selbst gewählte Ziele

Die Inspiration für ein neues Reiseziel holt sich die 35-jährige Bloggerin auf Instagram. „Das liegt mir am Herzen und ist eine echte Informationsquelle geworden.“ Mit Gleichgesinnten nützt sie „Instagram Stories“, um direkte Nachrichten oder Videos auszutauschen, die jeweils nur 24 Stunden sichtbar sind. Die Freiheit bei der Entscheidung für ein Reiseziel ist der ausgebildeten Journalistin besonders wichtig. „Ich kuratiere selbst, wie ein guter Redakteur, was ich auswähle.“

Ein halbes Jahr Vorbereitung

Bis zum tatsächlichen Reiseantritt vergeht eine lange Vorbereitungszeit. Aktuell steht ein Monat in Namibia bevor. Das Land an der Südwestküste Afrikas gilt für Europäer als attraktives, aber herausforderndes Reiseziel. Seit die Entscheidung im vorigen November gefallen ist, hat Marion Payr Woche für Woche recherchiert, einen Camper Van gemietet, organisatorische Details geklärt bis hin zur Frage, wo und ▶



Foto: Marion Payr

Der majestätische Mulafossur-Wasserfall auf den Färöer-Inseln.

wann ein Internetzugang zur Verfügung steht. „Arbeit und Vergnügen mischen sich. Eine solche Reise ist kein Urlaub. Es bedeutet um vier Uhr früh aufstehen, um Fotos vom Sonnenaufgang zu machen, zu Mittag einkehren, um Akkus zu laden und am Abend Bilder bearbeiten.“

Ein guter Post braucht Zeit

An ihren Blog stellt Marion Payr einen hohen Qualitätsanspruch. Sie nimmt sich dafür viel Zeit und setzt bei jedem Blogpost auf Liebe zum Detail. Die fließt

vor allem in Texterstellung, Bildbearbeitung und Gestaltung. Die Entstehung eines neuen Beitrags im Umfang von beispielsweise zweitausend Wörtern benötigt etwa fünfzehn Stunden Arbeit. „Bis der Beitrag dann tatsächlich online gestellt wird, erfährt er noch 25 bis 40 Revisionen.“ Das funktioniert auch nicht mehr am Handy, wie in ihren Anfangszeiten, sondern am PC. Schließlich erfordert auch das Teilen auf sozialen Netzwerken noch weitere Zeit, um ihre Zielgruppe über die neuen Inhalte zu informieren.

Bilder sagen mehr

Im Vordergrund steht für Marion Payr die Fotografie: „Ich zeige meine Sicht der Dinge. Ich erzähle bewusst nicht neutral, sondern subjektiv.“ Fünfzehn bis dreißig Fotos pro Beitrag reflektieren beeindruckende Sehenswürdigkeiten ebenso wie ganz persönliche Impressionen. „Meine Zielgruppe ist mir sehr ähnlich. Meine Art des Reisens gefällt bestimmt nicht jedem. Mit meinem Blog erreiche ich keine sechzehnjährigen Rucksacktouristen.“ In den kommenden Jahren will die Bloggerin ihre Nische noch deutlicher abgrenzen und ihr Profil weiter schärfen. Es geht ihr um Qualität, nicht Masse. ▶

Marion Payr

persönlich

Fragen und Antworten

Wohin würden Sie morgen früh verreisen?

Venedig

Lieblingsmenü im Lieblingslokal?

Vegetarisches im „Tian“

Feueralarm: Was retten Sie mit zwei Händen?

Mein Handy

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?

Unpünktlichkeit

Welches Talent würde man Ihnen nicht zutrauen?

Kochen, z. B. Topfenfleckerl

Welche Internetseite besuchen Sie NICHT für Ihren Beruf?

Das ist schwer zu sagen, weil die Grenze zwischen Beruflichem und Privatem verschwimmt.

Wann waren Sie am glücklichsten?

Jetzt

Welche Erfindung bewundern Sie am meisten?

Das Internet – doch der Fortschritt ist zwiespältig und hat Gutes wie Schlechtes gebracht.

Mit wem möchten Sie an der Hotelbar etwas trinken?

Mit meinem Mann

Und worüber reden?

Wahrscheinlich ein philosophisches Gespräch über den Sinn des Lebens

Ergänzen Sie zehn Sätze!

In meinem Kühlschrank findet sich immer ... **Butter.**

Thema des letzten Tischgesprächs war ... **Instagram.**

Ich wäre gern für einen Tag ... **Meine Tage sind gut, wie sie sind.**

Meine größte Schwäche ist ... **mangelnde Disziplin.**

An meinen Freunden schätze ich am meisten ... **Beständigkeit.**

Meine Lieblingsbeschäftigung ist ... **Reisen.**

Mein wichtigster Lehrmeister ist ... **mein Mann: Er hat eine gute philosophische Grundierung im Buddhismus.**

Meine Lieblingssendung im Fernsehen ist ... **„House of Cards“.**

Am meisten verabscheue ich ... **Unehrlichkeit.**

Ich bin erfolgreich, weil ... **ich mich nicht verbiege.**





Gefahr der Verführung

Welche Bedeutung ein Blog hat, wird häufig und relativ simpel mit Zahlen dargestellt, beispielsweise: Wie viele Menschen folgen einem Blog auf Instagram, wie viele Fans oder Likes hat er auf Facebook? Daraus resultieren verschiedenste Rankings, die den Versuch einer Orientierung unter den Tausenden verfügbaren Angeboten unternehmen. Die Tourismuswirtschaft schießt auf solche Werte und sucht sogenannte „Influencer“. Sie sollen mit ihren Beiträgen in den sozialen Medien Einfluss nehmen auf Reiseentscheidungen der Konsumenten. Die Gefahr dabei ist, dass mit der Zeit die Glaubwürdigkeit und Authentizität eines Blogs auf der Strecke bleiben. Das gilt nicht nur beim Reisen, sondern auch für Mode, Essen, Spielen, Lifestyle oder andere populäre Themen.

Unabhängig und werbefrei

Marion Payr hält von solchen Entwicklungen klaren Abstand. Sie hat zwar als @ladyvenom alleine auf Ins-

tagram über 270.000 Follower, doch diese Zahl ist ihr nicht so wichtig. „Ich bin sogar dafür, Follower-Zahlen zu löschen.“ Derartige Werte sagen auch nichts aus über Einnahmequellen. Marion Payr lebt nicht von ihrem Blog. Ihren Lebensunterhalt bestreitet sie mit Vorträgen, Workshops, Social-Media-Beratung und Fotoaufträgen. Sachleistungen in Zusammenhang mit ihren Reisen werden ausdrücklich genannt. Den Blog selbst will sie weiterhin relativ werbefrei halten. „Ich habe eine Doppelrolle: als unabhängige Journalistin und als Verkäuferin, die Geschichten unter die Menschen bringen will.“

Persönliches Echo zählt

Ihr Selbstverständnis als freie Journalistin beeinflusst ihre Inhalte. „Ich erzähle auch von Pannen, die bei einer Reise einfach passieren. Auch über Katastrophen schreibe ich, zum Beispiel wie wir dem Hurrikan in Florida entkommen sind.“ Am wichtigsten sind Marion Payr aber positive Erlebnisse, mit denen sie ►

Die Frage lautet: Wie gestaltet man die Zeit sinnvoll, die man in den sozialen Medien verbringt?

”

“

Marion Payr

Menschen erreicht. Als Dank freut sie sich über Rückmeldungen von Nutzern, die wegen einer Geschichte auf thetravelblog.at tatsächlich ein Reiseziel übernommen haben. Sie weiß auch um immer mehr junge Frauen, die als Bloggerinnen „sich selbst neu erfinden und etwas ganz Neues machen“.

Direkter Dialog von Mensch zu Mensch

Angesichts der kritischen Diskussion über die Nutzung von Internet und neuen Medien sieht sie sich selbst mit in der Verantwortung. „Die Frage lautet: Wie gestaltet man die Zeit sinnvoll, die man in den sozialen Medien verbringt?“ Die Bloggerin begrüßt Initiativen wie „Time Well Spent“. Diese Nonprofit-Organisation eines ehemaligen Google-Managers thematisiert die sogenannte „digitale Aufmerksamkeitskrise“ und kritisiert Technologieunternehmen, die ihre Nutzer auf mobile Geräte und Social-Media-Funktionen einzwängen – auch auf Kosten der Lebensqualität. „Die Generation, die nachfolgt, ist nach der Social Media-Nutzung oftmals eher deprimiert“, stellt Marion Payr fest. Als Reaktion sieht sie eine zunehmende Verlagerung zurück aus dem öffentlichen Raum, weg von der breiten Online-Plattform, hin in den privaten Bereich, zum direkten Dialog unter Menschen.

Woher „Lady Venom“ kommt

Privat beschreibt sie sich als „überraschend old school“. Ganz altmodisch hat sie seinerzeit mit einem 56k-Modem ihre ersten Chatrooms besucht, „mit jugendlichem Blödsinn“. In der Zeit kam Marion Payr auch zu „Lady Venom“: Sie verwendete diesen Titel eines Hip Hop-Songs als Username im „Ö3-Chat“. Heute nützt sie natürlich ihre Kommunikationskanäle, aber beispielsweise keine smarte Sprachassistentin. Gemeinsam mit ihrem Mann hat sie einmal eine Woche lang komplett auf digitale Technologien, Internet und Fernsehen verzichtet. „Wir haben gemeinsam meditiert und Sport betrieben, gekocht und gegessen. Am Schluss haben wir viel mehr gemacht als gedacht“, lacht Marion Payr. Genauso unbekümmert schaut sie in die Zukunft. „Ich habe keine Ahnung, wo ich in zehn Jahren sein werde. Ich habe die Freiheit zu entscheiden, wohin ich gehe – und das finde ich gut!“

Das faszinierende Felsenheiligtum von Petra in Jordanien.



Foto: Marion Payr

LIWEST-Blog in neuem Glanz

Internet Der LIWEST-Blog erstrahlt seit Kurzem in einem neuen Design und bietet mehr Benutzerfreundlichkeit.



Im LIWEST-Blog stehen derzeit etwa Hundert Artikel zu vielfältigen Trends und Entwicklungen bereit.

Information und Hintergrund

Der LIWEST-Blog gibt Einblick in aktuelle Trends und Entwicklungen wie Sprachassistenten, TV-Geräte, Internet der Dinge, Barrierefreiheit oder Startups. Weiters liefert er viele praktische Tipps, z. B. zu Social Messengern, Media Playern, Clouds, Online Dating, Spiele, Apps sowie TV- und Online-Trends. Außerdem bietet der Blog Einblicke in die Welt von LIWEST, etwa über Services, Sicherheit oder die LIWEST Black Wings.

Vorlesen und abonnieren

Zu den wichtigsten Neuerungen gehören mehr Barrierefreiheit und neue Abo-Möglichkeiten.

■ **Text vorlesen lassen:** Mit einem einzigen Klick auf „Vorlesen“ beginnt eine Stimme, die den Blog-Artikel liest. Die Vorlesegeschwindigkeit kann eingestellt werden.

■ **Neue Blogartikel abonnieren:** Wer auf „Abonnieren“ klickt, erhält jedes Mal eine Benachrichtigung, sobald ein neuer Blog-Artikel online verfügbar ist. Das funktioniert sowohl am PC als auch auf Android- und iOS-Endgeräten.

■ **RSS-Abonnement:** Für alle, die lieber den RSS-Feed verwenden, wird auch dieser angeboten. ■

Am besten gleich ausprobieren unter www.liwest.at/blog



DEEP SPACE 8K

im Ars Electronica Center Linz

Seit August 2015 bietet das Ars Electronica Center seinen BesucherInnen etwas, das es sonst nirgendwo auf der Welt gibt. 16 mal 9 Meter Wand- und noch einmal 16 mal 9 Meter Bodenprojektion, Lasertracking und 3-D-Animationen haben den Deep Space schon bisher zu etwas ganz Besonderem gemacht. Das wird jetzt noch getoppt: Nach einer technischen Rundumerneuerung werden hier Bildwelten in 8K-Auflösung projiziert und auf ein völlig neues, ein noch nie dagewesenes Level gehoben! Full-HD und 4K, das war gestern. 8K ist angesagt, zumindest im neuen Deep Space des Ars Electronica Center. Ein Besuch im Deep Space 8K ist einzigartig, faszinierend, beeindruckend und überwältigend!



Genießen Sie den Deep Space 8K in vollem Ausmaß: Gigapixel-Fotografien, Zeitraffervideos, historische Stätten in 3-D, Bilder aus dem Inneren des Menschen und Spiele zum Mitmachen werden Ihnen mehrmals am Tag präsentiert. Aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten im Deep Space 8K gleicht eine Präsentation nie einer anderen!



DEEP SPACE LIVE

Das Ars Electronica Center lädt **jeden Donnerstag, 19:00**, zu einem „Deep Space LIVE“. Hochauflösende Bildwelten im Format von 16 mal 9 Metern treffen dabei auf fachkundigen Kommentar, unterhaltsame Doppel-Conférences und musikalische Improvisation.

Das Programm zum Deep Space 8K finden Sie hier: www.aec.at

GUTSCHEIN 50%

Ermäßigung für LIWEST-Kunden,
Eintritt für die ganze Familie um
9,50 € statt 19 €

*Gültig bis 30.6.2018
Keine Barablöse möglich.
Nicht mit anderen
Ermäßigungen kombinierbar.*

LIWEST

ÖFFNUNGSZEITEN:
DI, MI, FR: 9:00 – 17:00
DO: 9:00 – 19:00
SA, SO, Feiertag: 10:00 – 18:00
(ausgenommen MO)
MO: geschlossen
(auch an Feiertagen)

ARS ELECTRONICA CENTER
Ars-Electronica-Straße 1
A – 4040 Linz
Tel.: 0732/7272-51
E-Mail: center@aec.at
www.aec.at

Aktuelle Forschungen über

Technik Alles wächst in der Informationstechnologie – nur nicht die Anzahl der Frauen. Dabei wurden die ersten Computer vorwiegend von Frauen programmiert.



Bild: Harvard University
Programmier-Legende Grace Hopper mit Zuhörern vor dem „Mark I“, dem ersten voll-elektronischen Rechner der Welt.

Erster vollelektronischer Rechner

Vor dreißig Jahren hat sich eine Computerlegende in den Ruhestand versetzen lassen: Grace Hopper, von ihrem Team „Amazing Grace“ genannt, war eine Pionierin der Informatik. Nach Mathematik- und Physikstudium an der Yale-Universität arbeitete sie ab 1944 in Harvard mit dem „Mark I“, dem ersten vollelektronischen Rechner der Welt. Später leitete sie den Aufbau von „Mark II“, entwickelte den Compiler, eine Software zur Umwandlung von Programmierkommandos in Maschinensprachcode, sowie „Flow-Matic“, die erste Programmiersprache mit umgangssprachlichen Worten statt Zahlen. 1967 engagierte sie die US-Marine, um Computerprobleme zu lösen.

Grundlagen der Raumfahrt

Etwa zur selben Zeit arbeiteten drei afroamerikanische Forscherinnen für die US-Weltraumbehörde NASA. Die beiden Mathematikerinnen Katherine Goble und Dorothy Vaughan sowie die Computerexpertin Mary Jackson lieferten die Berechnungen für die ersten bemannten NASA-Raumflüge – doch die Anerkennung blieb ihnen verwehrt. Ihre Geschichte erzählt der Kinofilm „Hidden Figures – Unerkannte Heldinnen“, der zahlreiche Auszeichnungen sowie drei Oscar-No-



Bild: 20th Century Fox
Dass Frauen die entscheidenden Berechnungen am Beginn der US-Raumfahrt lieferten, erzählt der Film „Hidden Figures“.

minierungen erhalten hat. Basis des Films ist der gleichnamige Bestseller von Margot Lee Shetterly, der in 16 Sprachen übersetzt wurde.

Umfangreiche Forschungsarbeit

Aktuell beschäftigt sich die Forschung intensiv mit dem Thema Frauen und Männer in der Informatik. So wirft das neue Buch „Brotopia: Breaking Up the Boy's Club of Silicon Valley“ von Emily Chang einen kritischen Blick auf den vielleicht bedeutendsten IT-Standort der Welt. Der US-Historiker Nathan Ensmenger veröffentlicht weltweit beachtete Aufsätze und Bücher zu seinen Forschungen, zuletzt etwa „The Computer Boys Take Over“ (www.thecomputerboys.com). Die Informatikerin Veronika Oechtering von der Uni Bremen sammelt die Geschichten von Wissenschaftlerinnen aus der Informationstechnologie (www.frauen-informatik-geschichte.de).

Weniger Frauen in IT-Ausbildung

Heute bemühen sich verschiedenste Institutionen, Frauen für die sogenannten MINT-Fächer Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik zu begeistern. So hatten laut aktuellen österreichischen Studien die technisch-gewerblichen Schulen im Schuljahr 2016/17 etwa 25 Pro- ▶

Frauen in der Informatik

zent Mädchen. Der Anteil weiblicher IT-Studierender steigt nur geringfügig an, obwohl der Frauenanteil bei der Matura 57 Prozent und beim Studienabschluss 56 Prozent beträgt. Startups werden nur zu 8 Prozent von Frauen gegründet. Einer Umfrage des IT-Verbands Bitkom zufolge sind in deutschen Hightech-Unternehmen im Durchschnitt 15 Prozent der angestellten Fachkräfte Frauen.


Bild von Klischees geprägt

Die Gründe sind laut Österreichischer Computer Gesellschaft gut dokumentiert. Einflüsse des Elternhauses, unzureichende Berufsinformation, fehlende weibliche Rollenvorbilder, die erschwerte Situation von Frauen in männlich geprägten Berufsfeldern sowie die Rolle von Schule, Unterricht bzw. Lehrkräften werden in diesem Zusammenhang diskutiert. Eine geschlechterstereotype Berufswahl beruhe häufig aber auch auf klischeehaften Vorstellungen von der Informationstechnologie: Das Bild von isoliert arbeitenden Technikfreaks, die jede Minute vor dem Computer verbringen, spricht Mädchen nur wenig an.

Arabische Staaten überraschen

Ganz anders die arabische Welt: Entgegen landläufigen Erwartungen zeigt sie gemäß der neuen UNESCO-Studie „Science Report Towards 2030“ positive Trends. In zehn darin untersuchten Ländern sind 34 bis 57 Prozent der Absolventen in den Natur- und Ingenieurwissenschaften weiblich. Für Ägypten notiert die UNESCO 43 Prozent, für Bahrain 41 Prozent Frauenanteil. Hier spielen zwei Phänomene zusammen: Einerseits bildet die Informationstechnologie einen neuen Wirtschaftszweig, andererseits ist es für die meisten arabischen Gesellschaften neu, dass Frauen arbeiten.

Bewusstsein und Vernetzung

Bei uns suchen unterschiedliche Projekte neue Lösungsansätze. Das österreichische Programm „re-ment“ hat sich zum Ziel gesetzt, „Schülerinnen mittels Reverse-Mentoring für Berufe in der IT zu interessieren und Rollenbilder bzw. stereotype Vorstellungen über berufliche Lebensentwürfe zu dekonstruieren“. In Bremen läuft die internationale „Informatica Feminale“ heuer vom 6. bis zum 24. August. Die Veranstaltung mit etwa 200 Teilnehmerinnen forciert die fachliche Vernetzung von Studentinnen und die berufs begleitende Weiterbildung von Informatikerinnen auf universitärem Niveau. Gleichzeitig zur Informatica Feminale findet die „Ingenieurinnen-Sommeruni“ für Frauen in Elektrotechnik & Informationstechnik sowie aus Maschinenbau & Verfahrenstechnik statt. 

Bildungstipp:

Erasmus für Kreative

Internationaler Austausch

Das neue EU-Projekt „Erasmus for Young Entrepreneurs“ schafft Weiterbildungschancen in 38 europäischen Ländern. Mitmachen können Kreative, die ein Unternehmen gründen und etwa drei bis sechs Monate lang von erfahrenen Kollegen lernen möchten. Interessenten können zur CREATIVE REGION Linz & Upper Austria kommen, um passende Firmen in ihren Wunsch-Ländern zu finden. Sie erhalten auch Unterstützung bei der Erstellung des erforderlichen Businessplans. Die EU leistet einen Zuschuss zu Reise- und Aufenthaltskosten. Im Gegenzug nehmen oberösterreichische „Host-Firmen“ auch Gäste aus den Partnerländern auf.



Sarah Schmeikal hat internationale Kontakte geknüpft, die bis heute bestehen.

Interior Design auf Teneriffa

Sarah Schmeikal hat fünf Monate lang bei einer Interior Designerin auf Teneriffa gearbeitet: „Mein Ziel war es, Themen aus dem Bereich der Personal- und Organisationsentwicklung mit dem Thema Raumgestaltung zu verbinden. Gemeinsam mit meinem Host war ich auch bei der Tenerife Design Week und habe Studierende und Künstler im Kreativ-Prozess begleitet.“ In einem hochwertigen Arbeitsalltag hat sie Raum- und Farbkonzepte erarbeitet und Prototypen gebaut. Dabei hat sie auch ihre Spanischkenntnisse verbessert, vor allem aber Kontakte geknüpft, die bis heute bestehen.

Infos und Kontakt:
creativeregion.org



Mit 81 Jahren zum Computerspiel

Spiele Die fünf „Silver Snipers“ bilden seit Kurzem das älteste Team im professionellen E-Sport. Im Schnitt sind sie 70 Jahre alt, der Älteste ist sogar 81. Ihre Begeisterung für „Counter-Strike“ hat den Pensionistenalltag von Grund auf verändert.



Die fünf „Silver Snipers“ beim gemeinsamen Computerspiel.

Hohe Anforderungen an Spieler

Die Ansprüche des professionellen E-Sports – des Wettbewerbs unter Computerspielern – werden immer höher. Volle Konzentration, schnelle Reflexe, höchste Präzision und das taktische Verständnis des Spiels sind entscheidend für den Erfolg. Deshalb ist für die meisten Profis mit Anfang 30 Schluss. Ganz anders die „Silver Snipers“ aus Schweden. Bertil „Berra Bang“ Englund (81 Jahre), Monica „Teen Slayer“ Idenfors (62), Övind „Windy“ Toverud (75), Abbe „BirDie“ Drakborg (75) und Wanja „KnittingKnight“ Gödange (63) bilden das bislang älteste Team der E-Sports-Geschichte, das je bei einem Profiturnier an den Start ging.

Sportliche Großereignisse

Die „DreamHack“-Festivals gehören zu den Topereignissen des E-Sports. Den ersten Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde schaffte die Veranstaltung im Winter 2004 mit 5.272 Teilnehmern und 5.852 Computern. Heute strömen in London, Moskau, Montreal, Austin oder Leipzig Zehntausende Fans in die Hallen. Bei den Profis winken Hunderttausende Dollars als Preisgeld. Erklärtes Ziel der „Silver Snipers“ war es, bei ihrem Heim-Spiel, der „DreamHack Winter 2017“ in Jönköping, anzutreten und zu zeigen, dass ältere Menschen auch im E-Sport eine gute Figur machen. Golfspielen und Skilanglaufen sei ihm zu wenig, so der 75-jährige Övind Toverud, ein früherer Umweltschutz-Beamter.

Konsequentes Training

Die „Silver Snipers“ kamen über eine schwedische Casting-Website zusammen, werden vom Computerherstel-

ler Lenovo gesponsert und von einem Profi trainiert: dem zehnfachen „Counter-Strike“-Weltmeister Tommy „Potti“ Ingemarsson. Die Spieler entwickelten sich in regelmäßigen Trainings, aber auch Einzelgesprächen mit dem Trainer. Ein Kollege druckte sämtliche Tastenkombinationen und Befehle für das Spiel auf Papier aus, damit alle einfacher lernen konnten. „Ich war erstaunt über das Engagement und die Motivation, die das Team in diesem Alter noch an den Tag legt, um dazuzulernen und sich zu verbessern“, erzählte Ingemarsson. „Spielen ist die beste Therapie überhaupt, entfernt Sorgen und dient als ‚mentale Gymnastik‘.“

Miteinander genießen

In der Regel entscheiden die „Silver Snipers“ jedes vierte bis fünfte Spiel für sich. Bei der „DreamHack“ lautete das Motto dann „Dabei sein ist alles“. Sie verloren zwar gegen weit aus erfahrenere Profiteams, schafften aber immerhin den Gewinn einer Runde. Auch im neuen Jahr versteht sich die Gruppe blendend, trainiert und tritt bei Veranstaltungen auf. „Wir genießen die Gesellschaft der anderen, diese Erfahrung schweiß uns jeden Tag näher zusammen“, sagt Abbe Drakborg. Monica Idenfors erzählt, dass sich inzwischen auch ihr Mann für das Spiel begeistert. Und der 81-jährige Bertil Englund freut sich, dass ihn Counter Strike seinen Enkelkindern nähergebracht hat. ■

Mehr unter
lenovo-silversnipers.com



Stars bei der „Austria Comic Con“

Event Die „Austria Comic Con“ am 14. und 15. April in Wels ist die größte heimische Veranstaltung aus der Welt von Comics und Spielen. Film- und Serienstars, ein E-Sports-Turnier und viele weitere Highlights warten auf die Besucher!

In eine andere Welt eintauchen

Bekannte Comic- und Cosplay-Künstler sowie Manga- und Comic-Zeichner zeigen ihr Können direkt vor Ort in der Messe Wels. Im Verkaufsbereich steht ein reichhaltiges Angebot an Comics, Manga und Anime, DVDs/Blu-rays, Games, Fan-Artikeln und vieles mehr bereit. Auftritte von Schauspielern aus „Game of Thrones“ und anderen Filmen und Fernsehserien, außerdem Autogrammstunden, Fotoshootings, Wettbewerbe und Workshops runden das Großereignis ab, das von LIWEST unterstützt wird.

Filmstars zum Anfassen

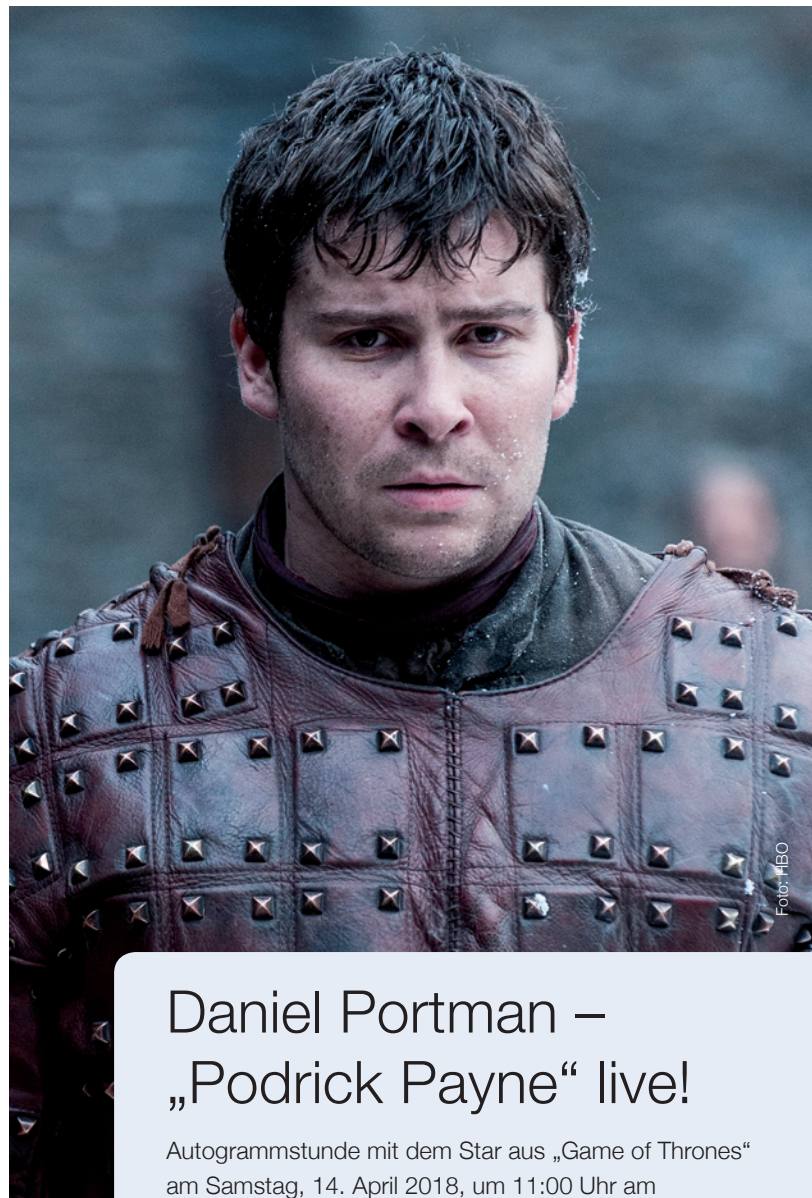
- **Daniel Portman** hat seine bekannteste Rolle als Knappe Podrick Payn in der Erfolgsserie „Game of Thrones“, die er auch in der letzten Staffel spielt.
- **Sam J. Jones** wurde 1980 durch seine Hauptrolle in „Flash Gordon“ berühmt. Neben vielen TV-Produktionen spielte er sich selbst in Seth MacFarlanes Filmkomödie „Ted“.
- **Jason Faunt** hatte seinen Durchbruch mit der Serie „Power Rangers“ als Red Ranger Wes Collins. Zuletzt wurde er für die Science-Fiction-Serie „Dystopia“ verpflichtet.
- **James Cosmo** spielt gerne Veteranen in historischen Dramen, wie Campbell in „Braveheart“, Glaukos in „Troja“ und Hengist in „Merlin“. In „Game of Thrones“ verkörpert er Jeor Mormont, den Lord-Kommandanten der Nachtwache.

Spannende Wettbewerbe

- **ACC Masters of eSports 2018 sponsored by LIWEST:** Austria Comic Con und Austrian Force eSports laden zu einem „League of Legends“-Turnier der Extraklasse mit einem Preispool von € 5000,- ein. Nach drei Qualifikationsmöglichkeiten beweisen die jeweiligen Siegerteams bei der Austria Comic Con ihr Können in diesem Computerspiel live.
- **ACC Championship of Cosplay 2018:** Beim „Cosplay“ stellt der Teilnehmer eine Figur aus Manga, Anime, Comic, Film oder Computerspiel durch Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar. In Wels messen sich die besten Cosplayer Österreichs.

Film-Autos und Show-Acts

- **Fahrzeuge und Requisiten** aus Film und Fernsehen können live am Messegelände besichtigt werden und stehen als exklusive Fotomotive zur Verfügung. Dazu gehören



Daniel Portman – „Podrick Payne“ live!

Autogrammstunde mit dem Star aus „Game of Thrones“ am Samstag, 14. April 2018, um 11:00 Uhr am LIWEST-Stand bei der Austria Comic Con in Wels

Mehr unter
www.austriacomiccon.com



„K.I.T.T.“, das sprechende und selbstfahrende Auto aus der Serie „Knight Rider“, der DeLorean aus „Zurück in die Zukunft“ und der Ford Explorer aus „Jurassic Park“.

■ Die „Jedi Academy Cham“ ist von „Star Wars“ inspiriert und gilt als einzige reine Lichtschwert-Showkampf-Schule in Mitteleuropa.

■ **LARP** steht für **Live Action Role Play** und ist ein soziales Interaktionsspiel, bei dem die Teilnehmer ihre Spielfigur verkörpern und sich im Rahmen dieser Rolle auf der Veranstaltung frei bewegen und improvisieren. ■

THE WALL



Samsung zeigt neue Bildtechnologie in riesiger Dimension.

Neuer Riesenfernseher

Fernsehen Das olympische Motto „Schneller, höher, stärker“ gilt auch für die TV-Technologie. Der südkoreanische Champion Samsung hat jetzt ein TV-Gerät vorgestellt, das 3,30 Meter breit und 2,10 Meter hoch ist. Seine neue Bildschirmtechnologie „MicroLED“ sorgt für mächtigen Eindruck.

LED: Gängig, flach und leicht

Seit über sechzig Jahren wird die LED-Technologie erforscht. „LED“ steht für „Light Emitting Diode“, ein kleines Halbleiter-Bauelement, das Licht aussendet, wenn Strom durchfließt. LEDs beleuchten Gebäude und Räume. Aber auch im Fernseher stellen LEDs eine weiße Hintergrundbeleuchtung bereit, während ein Flüssigkristalldisplay und Schichten von Polarisatoren und Farbfiltern die bunten Bilder formen. Diese Technologie dominiert den weltweiten TV-Geräte-Markt, denn sie kann flach, leicht und inzwischen auch günstig produziert werden. Aber weil sie auf Licht von hinten basiert, hat sie Grenzen bei der Darstellung im dunklen Bereich und beim Bildkontrast.

OLED oder MicroLED: Topbild

Eine bessere Qualität liefert die OLED-Technologie, am meisten verbreitet vom südkoreanischen Hersteller LG. Das „O“ steht für „Organic“ – das „organische“ Display braucht keine weiße Hintergrundbeleuchtung und liefert bessere Schwarzwerte, höhere Kontraste und brillantere Farben. Der Betrachtungswinkel ist sehr weit, auch wenn man von der Seite auf das Bild schaut, stimmen die Farben. Außerdem kann der Bildschirm gekrümmt oder dünn wie eine Folie werden. Heuer kontert der ebenfalls südkoreanische Weltmarktführer Samsung mit sei-

ner neuen Technologie „MicroLED“. Erstmals präsentiert wurde sie kürzlich bei der CES, der weltgrößten Technikmesse in Las Vegas. MicroLEDs sind extrem kleine Leuchtdioden, die in Rot, Grün und Blau leuchten, den Grundfarben des Fernsehbilds. Während OLEDs aus organischen Materialien hergestellt werden, die altern und Leuchtdichte verlieren, sind MicroLEDs anorganisch, heller als OLEDs und nicht so anfällig für Alterungserscheinungen.

146 Zoll aus MicroLEDs

Mächtigen Eindruck machte Samsung bei der CES aber nicht nur mit der neuen Technologie, sondern auch mit dem Format seines Spitzen-TV-Geräts: Es heißt „The Wall“ und hat eine Bildschirmdiagonale von 146 Zoll (ca. 3,80 Meter). Dabei ist es „modular“ aufgebaut: Es besteht aus lauter 19 x 9 cm großen Teilen, die man quasi wie Fliesen zu einem individuellen Bildschirm konfigurieren kann – je nach Wandgröße in Wohnzimmer oder Heimkino. Dazu kommt neue Smart-TV-Technologie mit einem Empfehlungssystem, etwa für TV-Tipps, mit der Samsung-Sprachsteuerung „Bixby“ und mit der Möglichkeit, smarte Haustechnik am Fernseher einzubinden. Die intelligente Fernsehwand soll noch 2018 auf den Markt kommen – der Preis ist allerdings noch nicht bekannt. ■

Besser schlafen, duften, radeln

Internet Wie die Elektronik in Zukunft das Leben verbessern will, zeigen drei Neuheiten: für tiefen Schlaf, gefälligen Raumduft und sicheres Radfahren.



Somnox: ein Schlafroboter zum Kuscheln

Schlafen und schnarchen

■ „**Somnox**“ aus den Niederlanden ist außen ein Kissen, innen ein Roboter. Man kann ihn wunderbar in den Arm nehmen und kuscheln. Dabei bewegt er sich, als würde er atmen, und beeinflusst die Atmung des Nutzers beim Einschlafen. Per App eingestellt macht er leise Geräusche oder spielt stundenlang Sounds ab. Auf somnox.nl kann man den Schlafroboter für ca. 500 Euro vorbestellen, ausgeliefert werden soll im Herbst.

■ Einfacher gestrickt ist das Stirnband „**SmartSleep**“ von Philips. Für ca. 300 Euro erzeugt es Töne, die den Tiefschlaf aktivieren sollen. Eine App sorgt für besseres Verständnis des eigenen Schlafes.

Riechen und duften

■ Die neue Duftbox „**Moodo**“ aus Israel erzeugt Raumduft aus Kapseln, quasi wie andere Geräte Kaffee herstellen.



Moodo: Duftkapseln für jede Stimmung

Ähnlich die Preisbildung: Das Gerät kostet 200 Euro, eine Viererpackung Kapseln 30 Euro. Man kann seinen individuellen Duft je nach Stimmung selbst zusammenmischen, gesteuert per App oder Sprachassistent, beispielsweise „frisch gebackene Kekse“ am Morgen oder „Lavendel“ zum Einschlafen.

■ Auch die Kosmetik wird immer persönlicher. „**Nota Nota**“ aus Saudi-Arabien mixt ein individuelles Parfum aus 24 Grunddüften, „**Romy**“ aus Paris stellt täglich frisch eine personalisierte Hautcreme her. Beide Geräte kosten je rund 800 Dollar. Die Zutaten gibt es extra, je Duft 15 Dollar, für die Hautcreme rund 150 Dollar pro Monat.

■ Zuvor empfiehlt sich, mit dem neuen Hautscanner „**Skin360**“ von Neutrogena sein Hauptbild zu prüfen. Die zugehörige App liefert eine kritische Bewertung sowie Kaufempfehlungen für passende Pflegeprodukte.



Wink Bar: ein denkender Fahrradlenker

Lenken und denken

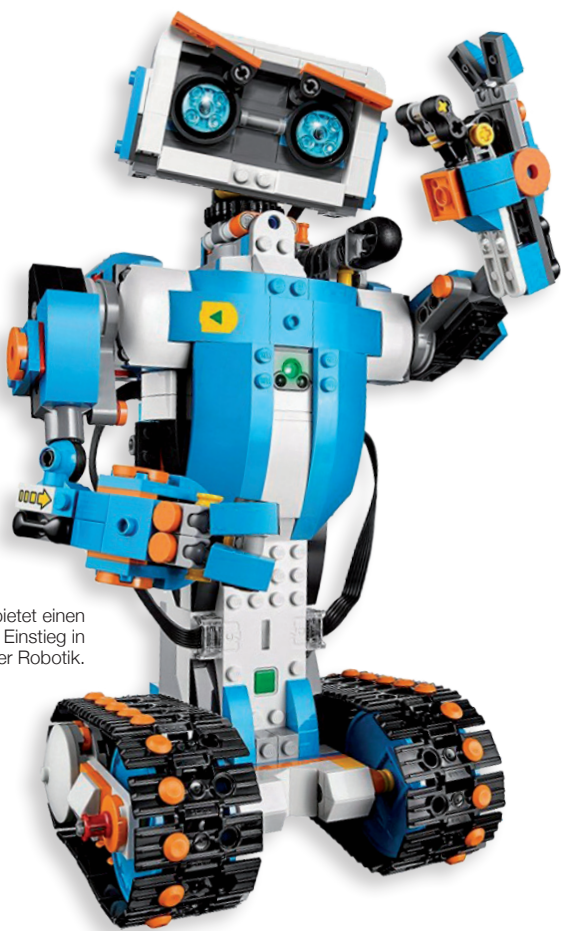
Der neue „**Wink Bar**“ aus Frankreich ist ein Fahrradlenker mit denselben Sensoren wie Smartphones. Das Gerät erkennt ungewöhnliche Erschütterungen nach dem Abstellen und löst dann einen 91 Dezibel starken Alarmton aus. Falls der Fahrraddieb trotzdem flüchtet, kann er per eingebautem GPS geortet werden. Dieses hilft auch im Alltag bei der Navigation: Zwei simple LED-Lampen am Lenker zeigen die richtige Richtung an. Natürlich können sie im Dunkeln auch den Weg ausleuchten. Der Akku wird beim Treten aufgeladen. Kostenpunkt etwa 280 Euro. ■

Hybrid-Spiele weltweit im

Multimedia Sogenannte „Hybrid-Spiele“ verbinden das Beste aus traditionellen Spielformen und multimedialen Anwendungen. Dieses neue Spielerlebnis erobert die Welt von Kindern und Erwachsenen.

Intensiveres Spielerlebnis

Hybrid-Spiele erweitern die klassische Spielewelt mit Brettspielen, Bausteinen oder Zeichenblättern um die Vorteile digitaler Technologien. Das seit Generationen gewohnte Spielerlebnis, ob allein oder gemeinsam, bleibt erhalten. Dazu kommen aber Impulse, Informationen und Inhalte vom Handy oder Tablet, die für mehr Abwechslung, Überraschungen und Emotionen sorgen. Diese Verbindung von bekannten Spielzeugen mit der heutigen Kommunikationswelt hat in den vergangenen Jahren beispielsweise dazu geführt, dass der dänische Spielzeugkonzern Lego zum früher unangefochtenen Weltmarktführer Mattel („Barbie“) aufgeschlossen hat.



LEGO Boost bietet einen kindgerechten Einstieg in die Welt der Robotik.

Spielerisch in die Robotik

Roboter aus Legosteinen sind inzwischen auch in den Unterricht heimischer Mittelschulen eingezogen und machen Lust auf technische Berufe. Für Kinder im Volksschulalter und ihre Eltern hat Lego ein neues Produkt entwickelt. „LEGO Boost“ führt spielerisch in die Roboterwelt ein. Die klassischen Teile des Spiels bilden mehr als 840 Legosteine und ein Motorblock („Boost Hub“) mit Sensoren und verschiedenen Anschlüssen. Den digitalen Beitrag leistet eine App, die sowohl Bauanleitungen als auch einfache Möglichkeiten zur Programmierung beinhaltet. Für Abwechslung und Spielerlebnis sorgen fünf verschiedene Grundmodelle, die aus denselben Teilen gebaut werden können: eine Roboterkatze, ein Fahrzeug, eine Gitarre, ein Roboter sowie ein Modell, das Legosteine zusammensetzen kann. Ab Juni 2018 wird es dazu zwei Erweiterungen geben: einen Ninjago Blitzdrachen und einen Erkundungstruck. Mit der App werden Bewegungsabläufe, Musikstücke, Lichteffekte oder auch eine Schießvorrichtung gesteuert. Mehr unter www.lego.com

Lernen mit mehr Spaß

Traditionelles Zeichnen und Spielen kann mit digitaler Technik ebenfalls zu einem ganz neuen Lern- und Spielerlebnis führen. Ein solches hybrides Angebot bietet etwa „Osmo“ für Kinder ab sechs Jahren. Mitgeliefert werden Holzformen, Zahlen- und Buchstabenplättchen sowie eine Basis, in die man sein iPad hineinstellt. Mittels eines Reflektors über der Kamera des iPads wird der Bereich vor der Basis erfasst. Hier wird etwa beim Spiel „Masterpiece“ ein Bild auf Papier gemalt, das möglichst gut mit dem Kunstwerk am Tablet übereinstimmen soll. Auch das Bewegungsspiel „Newton“ wird per Stift auf Papier beeinflusst. Muster, Wörter oder Zahlenkombinationen können gelegt und auf dem Bildschirm überprüft werden. Mehr unter www.playosmo.com

Erfolg aus Oberösterreich

Eine besondere Faszination bieten originale Hybridspiele, die von Anfang an zugleich unter dem traditionellen wie dem multimedialen Gesichtspunkt entwickelt werden. Hier spielt auch ein oberösterreichisches Unternehmen erfolgreich mit. Der Linzer Spieleverlag „rudy games“ begrüßte kürzlich ▶

Trend



„rudy games“ aus Linz freut sich über Hunderttausend Spieler.



den hunderttausendsten Spieler in seiner Community. Nach dem Strategie-Hit „Leaders“ hat vor allem das neue Familienspiel „Interaction“ zu diesem Erfolg beigetragen. Es wird mit Spielbrett, Würfel, Spielsteinen, Knetmasse sowie mit Karten gespielt. Die zugehörige App wird auf Smartphone oder Tablet installiert und erkennt dann dank einer speziellen Technologie die gespielten Karten, welche Quizfragen und Aufgaben vorgeben. Das Spiel wird nie langweilig, vielmehr kann sich jeder Spieler immer wieder neu in fünf Kategorien beweisen: „Wissen“, „Kreativität“, „Action“, „Social“ und „Games“. 2018 will rudy games weiterwachsen und das bestehende Spiele-Portfolio ausbauen, aber auch ein neues Projekt namens „Seed“ starten. Dabei soll gemeinsam mit der Community ein kollaborativ entwickeltes Hybrid-Kartenspiel entstehen. Ein Prototyp wird als kostenloser Download zum Testen und für Feedback, Vorschläge und Abstimmungen bereitgestellt. Die Rückmeldungen werden dann in das Spiel eingearbeitet. Das fertige Spiel soll im Sommer 2018 erscheinen. Mehr unter rudy-games.com



Mit „Osmo“ macht Rechnen, Zeichnen und Lesen mehr Spaß.



App-Tipps

fretello

Smarter Gitarrelehrer

Individuelle Übungspläne

Sieben von zehn Gitarristen weltweit wollen sich das Gitarrespiel selbst beibringen. 90 Prozent davon hören aber schon im ersten Jahr wieder auf. Beinahe hätte auch Florian Lettner dieses Schicksal ereilt. Daraus entstand die Idee einer eigenen App, die individuelle Übungspläne zum Gitarrenspiel erstellt. Gemeinsam mit seinem Studienkollegen von der FH Hagenberg Wolfgang Damm sowie seinem Linzer Gitarrenlehrer Helmut Kirisits entwickelte Lettner die App „Fretello“. Nach nur einem Jahr hat die App schon über 80.000 Nutzer weltweit.

Feedback wie ein Lehrer

„fretello“ berechnet optimal angepasste Trainingspläne, hört dem Spieler beim Üben zu und versteht, was er spielt. Eine künstliche Intelligenz kann aufgrund akustischer Informationen erkennen, ob der Nutzer beim Spielen z. B. bestimmte Fehler macht und hilft ihm dabei, sich zu verbessern. Drei wöchentliche Übungseinheiten zu je 20 Minuten sind die Ausgangsbasis für aufstrebende Lead-Gitarristen. „fretello“ auf unterschiedlichen Levels gibt es für Android und iOS.

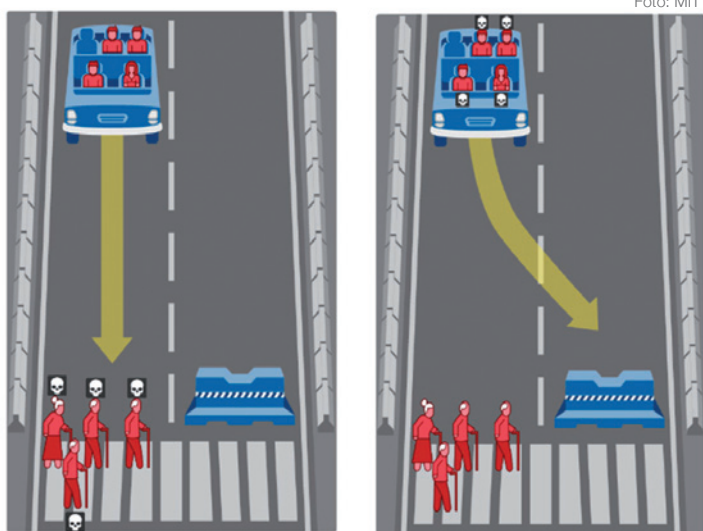


Mehr unter
www.fretello.com/de

Wenn Roboter über Leben entscheiden

Künstliche Intelligenz Im Zuge der Digitalisierung gibt der Mensch Verantwortung an technische Geräte ab. Welche Entscheidungen dürfen Maschinen treffen? Wie gehen wir mit den Folgen um?

Was soll das selbstfahrende Auto machen?



Wie würden Sie entscheiden?

Unauflösbares Dilemma

Ein selbstfahrendes Auto gerät in eine Gefahrensituation mit zwei Möglichkeiten: fährt es geradeaus weiter, wird es Fußgänger töten; weicht ihnen das Auto aber aus, wird es gegen ein Hindernis krachen und die Mitfahrer sterben. Diese und weitere Situationen schickte das renommierte Massachusetts Institute of Technology (MIT) als Videos um die Welt und forderte auf: Der Betrachter solle entscheiden, welche Möglichkeit des Autos für ihn „akzeptabler“ sei (vgl. moralmachine.mit.edu/hl/de). Der Test basiert auf moralpsychologischen Vorgängern wie dem sogenannten „Trolley-Problem“: Ein Güterzug droht auf einen Personenzug bzw. Menschen am Gleis aufzufahren. Die Testperson kann jetzt schnell eine Weiche umstellen, damit der Güterzug auf ein Nebengleis fährt – dort würde er aber Gleisarbeiter töten.

Blitzschnelle Entscheidung

In Experimenten zeigen solche Simulationen, dass viele getestete Personen überfordert sind. Sie würden ihr Fahrzeug im entscheidenden Moment weder in die eine noch in die andere Richtung steuern, sondern gar nicht reagieren. Derartiges menschliches Versagen in einer Extremsituation wird in unserer Gesellschaft eher akzeptiert als eine Computerentscheidung. Wenn Testpersonen in Sekundenbruchteilen doch eine Entscheidung fällen, dann instinktiv. Laut bisherigen Forschungen werden Kinder eher geschützt als Erwachsene, Menschen vor Tieren und Tiere vor Objekten. Was aber passiert, wenn der Fahrer kein Mensch, sondern ein Roboter ist, ein selbstfahrendes Auto? Die blitzschnell arbeitenden Prozessoren geben dem Bordcomputer genügend Zeit für eine Entscheidung. Die Grundlage dafür muss schon vorher in der Programmierung, im Algorithmus, angelegt sein – von Menschen. Aber wie soll in einer solchen Situation entschieden werden? Und wer trägt die Verantwortung?

Auf der Suche nach Richtlinien

40.000 Verkehrsunfälle werden in Österreich pro Jahr von Menschen verursacht. In Deutschland wurde kürzlich eine eigene Ethik-Kommission für das autonome Fahren eingesetzt. Sie soll klären, wie sich automatische Fahrzeuge verhalten sollen, wenn sie in einen Unfall verwickelt werden. Daraus werden Richtlinien für Programmierer und ein Gesetzesentwurf abgeleitet. Letzterer soll die Verantwortlichkeiten zwischen Mensch und Computer formulieren und Rechtssicherheit für Verkehrsteilnehmer, Autohersteller und Versicherungen schaffen. Erste Fragen sind beantwortet, z. B.: Der Computer soll lieber einen Sachschaden als einen Personenschaden riskieren. Er darf Personen nicht klassifizieren, etwa nach Größe, Alter, Rang. Doch die Gretchenfrage bleibt weiter offen – nicht nur beim autonomen Fahren: Darf das Leben vieler gegen das Leben einiger aufgerechnet werden?

Kein Abwägen von Menschenleben

„Eine ethisch vertretbare Entscheidung ist hier nicht vorstellbar, Menschenleben dürfen niemals gegeneinander abgewogen werden“, erklärt Kommissionssprecher Prof. Armin Grunwald. Als eine technische Lösung könnte man alle erdenklichen Entscheidungsfaktoren eingeben, um daraus eine Wahrscheinlichkeit zu berechnen, wie ein Mensch entscheiden würde. Parallel wird aber auch diskutiert, dass bei Extremsituationen im computergesteuerten Fahrzeug einfach ein Zufallsgenerator entscheiden soll – wenn in unserer Gesellschaft ohnehin keine Entscheidung volle Akzeptanz finden würde. Ob dieses Dilemma jemals gelöst wird?

„Digital Natives“ überschätzt

Internet Wer heute unter 35 Jahre alt ist, gilt als „Digital Native“ – aufgewachsen in der digitalen Welt und daher ausgestattet mit besonderen Fähigkeiten. Dem widersprechen neue Untersuchungen.



Auch Jugendliche können sich nur auf ein Thema voll konzentrieren.

Generationen-Konflikt

Nach einem vielbeachteten Essay von Marc Prensky aus dem Jahr 2001 seien die „Digital Natives“ ins Digitalzeitalter hineingeboren. Sie könnten daher besser als ältere Personen mit Informationstechnologien umgehen und mehrere Informationsströme gleichzeitig verarbeiten (sog. Multitasking). Die vor 1980 Geborenen werden hingegen als „Digital Immigrants“ bezeichnet, die unter großen Schwierigkeiten mit den neuen Medien und Technologien ins Digitalzeitalter „eingewandert“ seien. Der These haben mittlerweile mehrere Untersuchungen widersprochen. Auch eine neue Untersuchung der beiden niederländischen Forscher Paul Kirschner und Pedro De Bruyckere kommt zu ganz anderen Ergebnissen.

Konzentration auf ein Thema

Ihre Studie stellt fest, dass Multitasking für mehr Überforderung Sorge als es dem Arbeitsprozess helfen würde. Bildungspsychologe Kirschner erklärt das ganz einfach: „Wir haben nur ein einziges Gehirn, das uns erlaubt, nur eine einzige Sache gleichzeitig zu bearbeiten.“ Auch wenn wir angesichts offener Browser-Fenster und Programme denken, dass wir mehrere Themen gleichzeitig behandeln, springen wir mit unserer Aufmerksamkeit lediglich hin und her, so die Autoren. Noch deutlicher auf den Punkt bringt es der Internet-Publizist Tim Cole: „Es gibt keine ‚Digital Natives‘, sondern nur Menschen, die dem Neuen gegenüber aufgeschlossen sind und solche, die alles Neue ablehnen.“

Schräge neue Erfindungen

Technik Die Neuheiten der Kommunikationswelt treiben immer seltsamere Blüten. Demnächst sprechen wir mit der Klospülung und telefonieren mit dem Finger.



Spieglein, Spieglein an der Wand: Im Badezimmerspiegel ist ein smarter Lautsprecher verbaut.

träge an Kaffeemaschine, Staubsaugroboter oder Türöffner erteilen. Der Google-Konzern kontert mit anderen Herstellerpartnern. Ähnlich etwa dem Amazon Echo Spot bringen diese beispielsweise smarte Lautsprecher samt Display auf den Markt, die etwa für Videotelefonate geeignet sind. Die Geräte werden auch als Mini-TV für Küche und Bad präsentiert. So können Freunde z. B. dasselbe Rezept verfeinern, ohne in derselben Küche zu stehen.

Mit dem Finger telefonieren

Noch eine kuriose Innovation, diesmal aus dem Samsung-Umfeld, wurde bei der CES vorgestellt. Das neue Armband „Sgnl“ verbindet sich per Bluetooth mit dem Smartphone des Nutzers. Eine kleine Gummikuppel auf der Innenseite des Bands überträgt Schallwellen auf Arm- und Handknochen. Ein Finger leitet dann den Schall ins Ohr weiter und wird so zum Telefonhörer – laut ersten Tests in gut verständlicher Qualität. Zum Antworten ist ein Mikrofon im Armband eingebaut. Der Akku reicht für etwa vier Telefonstunden. Sgnl soll ab dem Frühjahr in verschiedenen Farben verfügbar sein und kann auch als Fitnessarmband oder Uhrband verwendet werden. Wer erinnert sich da nicht gerne an E. T. – „Nach Hause telefonieren“ ...

„Alexa: bitte spülen“

Virtuelle Sprachassistenten erobern die Technikwelt. Über 56 Millionen smarte Lautsprecher sollen heuer alleine Amazon und Google verkaufen, davon 38 Millionen in den USA, schätzt das weltweite Forschungsunternehmen „Canalys“. Der Platzhirsch ist Amazon mit dem Gerät „Amazon Echo“ und der Assistentin „Alexa“. Die hohe Bekanntheit macht Alexa auch für andere Hersteller attraktiv, die sie in Alltagsgegenstände integrieren. Bei der weltweit führenden Elektronikmesse CES in Las Vegas wurde ein Badezimmerspiegel mit eingebauter Alexa vorgestellt plus Dusche, Badewanne und sogar einer von Alexa gesteuerten Toilette. Unsere ersten Worte am Morgen könnten bald lauten: „Alexa: bitte spül die Toilette, Dusche auf 38 Grad und spiel meine Guten-Morgen-Playlist.“

Mini-TV im Bad

Auch Kühlschränke, Öfen und Geschirrspüler einzelner Hersteller können bereits per Sprachassistentin bedient werden. Mit entsprechender Verknüpfung kann Alexa auch Auf-

Ja hallo: Das Armband überträgt die Stimme des Gesprächspartners auf den Finger.



Neue Kultur entdecken

Sport Shane O'Brien spielt seit November für den EHC LIWEST Black Wings Linz. Neben der Liebe für den Sport nimmt er sich bewusst Zeit für Land und Leute.

Hilfsbereite Menschen

In bisher 18 Jahren als Eishockeyprofi ist der gebürtige Kanadier viel herumgekommen. Im Vorjahr hat er den Sprung nach Europa gewagt und landete nach einem finnischen Gastspiel in Linz. Beim Einleben helfen ihm seine amerikanischen Kollegen und Trainer Troy Ward, der ihn aus der gemeinsamen Vergangenheit bei den Calgary Flames kennt. „Leider spreche ich kein Deutsch, aber die Leute hier sprechen alle englisch und jeder ist supernett und hilfsbereit“, erzählt Shane.


Schöne Innenstädte

Der 34-Jährige genießt das Leben in Österreich. „Ich will hier Eishockey spielen und eine neue Kultur in mein Leben bringen.“ Er liebt die Berge, war etwa in Obertauern, aber auch Wien hat ihm sehr gefallen. „Die Stadt und ihre Gebäude sind mindestens so schön wie Paris.“ Shane geht gerne essen, mal italienisch, mal Steak. „Meine Favoriten habe ich in Linz schon gefunden“, lacht er. Auch eine Bar hat er gut in Erinnerung. Die Innenstadt schätzt er, weil er überall zu Fuß hinkommt – „das ist auch gesund“.

Leidenschaft für das Spiel

Den Kontakt mit Familie und Freunden pflegt der Weltenbummler so viel wie möglich über Facetime. „Ich telefoniere nicht viel. Die große Entfernung und der Zeitunterschied sind am härtesten“, erzählt Shane. Über Twitter und soziale Medien bleibt er auch mit der Eishockeyszene verbunden. „Das Spiel ist ganz anders als früher. Kämpfen ist Teil meiner Rolle, so habe ich mich in der US-Liga gehalten. Heute geht es mehr um Geschwindigkeit und Technik.“ Was bleibt, ist die Leidenschaft: „Du musst das Spiel lieben.“

Zukunft mit Medien und Familie

Nach Ende der Saison möchte er am Heimweg Irland kennenlernen, das Land seiner Vorfahren. Dann will er seine Familie in Ontario besuchen und freut sich am meisten auf seinen kleinen Neffen Porter. Weiter gehen wird es an die kanadische Westküste, wo Shane O'Brien nicht nur jahrelang für die Vancouver Canucks gespielt hat, sondern eine eigene wöchentliche Radioshow betreibt. „Jetzt mache ich das als Hobby, aber später vielleicht als Beruf.“ Schließlich wird er in Kalifornien seine „Buddies“ treffen. Shane ist noch Single – für die Zukunft kann er sich eine eigene Familie mit Kindern vorstellen, die so wie die Kinder seiner Freunde auch Eishockey lieben. 



Shane O'Brien stärkt die Verteidigung der LIWEST Black Wings.



 **LIWEST**
Mobil.

FREIHEIT STATT LAUFZEIT

MONATLICH DEINEN TARIF FREI WÄHLEN.

**5000
MEGABYTE**

**1000 MIN
500 SMS**

**KEINE SERVICEPAUSCHALE
ODER AKTIVIERUNGSGEBÜHR**

**EURO
9,90***
pro Monat

Nähere Informationen unter
0677 6003 9424 oder liwest-mobil.at

*Ein Produkt der LTK Telekom und Service GmbH,
Postfach 0027, 4040 Linz. Zahlbar nur mit Bankeinzug.