

Augen zu und durch? Eine Umfrage zeigt: Viele Anwender lösen ihre **Computerprobleme** einfach gar nicht

Ein paar nette Worte für bockige Rechner

„Vielleicht hätte er jemand fragen sollen, der sich damit auskennt“, heißt es in der Werbung eines Branchenbuchs, als „Selbst-ist-der-Mann“ ein Problem verschlimmert. Bei PC-Anwendern ist die Botschaft nicht angekommen. Sie verfahren offenbar nach dem Motto „Die Axt im Hause erspart den Zimmermann auf dem Dach“ – und darf ruhig weiblich sein.

VON
MICHAEL NARDELLI

Die Frau sei das unbekannte Wesen, behauptet der Volksmund. So gesehen müsste der Computer weiblich sein: Er spuckt kryptische Fehlermeldungen aus, tut nicht, was Mann sagt, ist furchtbar empfindlich – und zickig wie eine pubertäre Göre. Tatsächlich bestätigt der Blick in Computermessenhallen oder EDV-Vorlesungssäle aber, was Frauen schon immer wussten: Dieser verstockte Rechenknecht, der nicht direkt sagen kann, was er eigentlich hat und ewig braucht, bis er die Befehle von Frau ausführt hat, muss ein Mann sein.

Und für den hat Frau ja so unendlich viel Verständnis. Eine Umfrage des Marktforschungsunternehmens Ears & Eyes unter rund 1 200 Computernutzern bestätigte jetzt zwar, was die Münchener Soziologin Marleen Brinks im vergangenen Jahr in einer Studie über den Computerfrust herausgefunden hat, nämlich: Für viele Nutzer ist der Rechner nach wie vor eine Frau, also unbekanntes Wesen. Und das verschafft ihnen ein „Gefühl der Ohnmacht“.

Trotzdem oder gerade drum nähern



Immer auf den Rechner, immer feste drauf – nein, so steht's nicht geschrieben im Anwender-Lebenslauf. Die meisten bleiben bei PC-Problemen vielmehr ganz cool. Fehlermeldung? Wo?

BILD: DPA

sich die besseren Hälften dem PC aber immer mehr an. „Die Männerdomäne Computer ist ernsthaft in Gefahr“, verkündete gestern Michael Kittlitz vom Computer-Notdienst PC-Feuerwehr, der die Umfrage in Auftrag gegeben

hatte. Deren Ergebnis ist wenig schmeichelhaft für die angeblichen Computerversteher. „Männer stürzen ab. Frauen wissen Rat“, heißt es plakativ in der Zusammenfassung. Da lacht die bessere Hälfte – und fügt hinzu:

„Stimmt, nicht nur am PCI!“

Tatsächlich heißt es der Umfrage zufolge am Computer immer häufiger „Selbst ist die Frau“. Die weibliche Anwenderin kennt demnach ihre Pappenheimer-Kiste – und manche sogar

besser als der Pappenheimer selbst: Fast 70 Prozent der befragten Frauen gaben jedenfalls an, den so genannten Affengriff zu kennen, also die Tastenkombination Strg/Alt/Entf, die abgestürzte Rechner unter Umständen, dem Rollmops zum Frühstück gleich, wieder zum Laufen bringt. Dagegen können sich nur 59 Prozent der Männer grifftechnisch zum Affen machen.

Über alle Geschlechter hinweg am beliebtesten ist freilich noch immer der alte „AEG-Trick“: A(usschalten), E(inschalten), G(eht wieder)“. Zwei Drittel der Anwender wenden diesen in höchster PC-Not an. Bei den Über-50-Jährigen versuchen sogar 80 Prozent auf diese Weise, den Rechner zum Weiterarbeiten zu bewegen.

Dass, wenn dies nicht hilft, der gemeine PC-Anwender gewalttätig wird, widerlegt die Befragung allerdings. „Computer werden häufig von ihren Besitzern beschimpft oder geschlagen“, hatte Soziologin Brinks im vergangenen Jahr medienwirksam verkündet und mit Zahlen untermauert: Zwei Drittel würden bei Computerfrust heftig verbal Dampf ablassen, ein Drittel werde gelegentlich sogar hand-

greiflich. (Sozio)logische Begründung: „Für den Großteil der Anwender ist

der Rechner keine leblose Kiste, sondern eigenständiges Wesen.“

So gesehen müssten die Marktforscher von Ears & Eyes lauter entspannte Touristen am Strand befragt haben, die gerade nichts erschüttern kann. Denn wenn AEG und Affengriff nicht helfen, beginnen die PC-Anwender ihnen zufolge den Dialog mit dem Rech-

ner. Nur ein Prozent haut Rechner, drei Prozent haben schon einmal die Maus durchs Zimmer geschleudert. Verbal ausfällig wird ein Viertel, wobei Frauen und Unter-30-Jährige am ehesten zum lauten Fluchen neigen.

Allerdings gibt es auch die andere weibliche Seite: Sechs Prozent der Frauen versuchen bockige PC mit gutem Zureden zur Weiterarbeit zu bewegen. Von den Männern macht dies praktisch keiner.

Wenn der PC spinnt . . .

. . . spielen zwei Drittel der Männer erst einmal selbst PC-Doktor. Nur zwölf Prozent rufen Hilfe.

Jeder siebte Anwender versucht so zu tun, als ob nichts wäre.

Frauen dagegen lassen sich lieber helfen: 60 Prozent haben Freunde oder Bekannte, die ihnen aus der PC-Klemme helfen können. Immerhin 42 Prozent legen aber auch selbst Hand an.

Generell kaum gefragt sind professionelle Helfer, Hotlines oder Fachzeitschriften. Nur fünf Prozent der Anwender holen sich hier Rat.

Die Soziologin rät

Computerfrust-Erforscherin Marleen Brinks rät, bei nervenden PC-Problemen einen kurzen Spaziergang zu machen und Abstand vom Rechner zu halten. Ansonsten kann großer Schaden entstehen: In England beziffert der Industrieverband CBI die jährlichen Kosten durch Unbeherrschtheit am Computer auf mehrere Milliarden Euro.

Schwere Lecks in Windows

IT-Sicherheitsalarm

Dieses Mal ging alles ganz schnell: Kaum hatte die amerikanische IT-Sicherheitsfirma eEye einige als „ernsthaft“ und „gefährlich“ eingestufte Lücken in Windows entdeckt, reagierte Software-Konzern Microsoft auch schon. Die Stopfen für die von eEye entdeckten Lücken befinden sich bereits in der Liste des allmonatlichen „Patch days“. Gefahr in Verzug?

Jedenfalls hält Microsoft die Lücken, die sich offenbar nahe am „Herzen“ von Windows befinden, für „kritisch“. Das bedeutet: höchste Alarmstufe, schnellstmöglich Update installieren! Grund: Über das Loch in Windows können Angreifer einen PC komplett übernehmen. Betroffen ist vor allem das bei Firmen und Gewerblichen verbreitete Betriebssystem Windows 2000. XP-Rechner nur, wenn sie an einem lokalen Netzwerk hängen.

Mit einem weiteren Flicker werden problematische Lücken in der Druckerwarteschlange und im Internet Explorer geschlossen. Über letztere können Online-Kriminelle offenbar Viren oder Spionage-Software in PC einschleusen. Eine dieser Lächer betrifft einen offenbar fahrlässigen Umgang des Internet Explorer mit Bildern im JPEG-Format. (dpa/nar)

@ Infos zu den Sicherheitsflicker
www.microsoft.com/germany/technet/sicherheit/Windows-Update
<http://update.microsoft.com/microsoftupdate/>

Am PC ist jetzt alles „Irgendwie anders“

Von Cowboys und (ihren) Kühen: Neue Computerspiele für Kinder

VON
FLORIAN STEMLER

Weißer Hut, blaue Hosen, gelbes Shirt mit schwarzer Weste und das rote Halstuch: Das kann nur **Lucky Luke** sein, der Wildwest-Cowboy, der den Colt schneller als sein eigener Schatten zieht. In 30 Sprachen wurden die Geschichten von Maurice de Béville (Zeichnungen) und René Goscinny (Texte) übersetzt, 77 Ausgaben sind seit 1949 erschienen und über 300 Millionen Hefte und Bücher wurden verkauft. Einen Realfilm aus dem Jahr 1991 mit Mario Girotti alias Terence Hill in der Hauptrolle gibt es bereits und am 25. August läuft in den Kinos eine weitere Filmversion an: „Die Daltonen gegen Lucky Luke“ – mit Til Schweiger als Revolverheld. Höchste Zeit also für ein Computerspiel mit dem Cowboy. Das ist unlängst unter dem Titel „Lucky Luke: Der singende Draht“ erschienen und basiert auf dem 18. Comicband.

Die Handlung: Als die Western Union Gesellschaft die telegrafische Verbindung zwischen der Ost- und Westküste Amerikas herstellen will, winkt 100 000 Dollar Belohnung für diejenigen, die eben jenen „singenden Draht“ zuerst nach Salt Lake City bringen. Lucky Luke begleitet dabei das Team von Ingenieur James Gamble und alles könnte prima klappen, wenn da nicht ein Verräter im eigenen Team die Arbeiten sabotieren würde – und natürlich sind auch die Dalton-Brüder, Lucky Lukes ewige Widersacher,



Von der telegrafischen Verbindung und dem Leben auf dem Bauernhof und im Wald: Die neuen Computerspiele für Kinder und ihre populären Helden.

BILD: STEMLER

nicht weit . . . Elf verschiedene Spiele in zwei Schwierigkeitsgraden gilt es zu bewältigen. Abgedeckt werden die Bereiche Action, Logik, Geschick und Rätsellösen. So muss man beim Pferderennen etwa Hindernissen ausweichen, zuvor allerdings die Pferde einfangen. Das wiederum geht nur, wenn die Geschwindigkeit des Gauls berücksichtigt wird. Sonst fällt das Lasso später hinter dem Reittier auf den Boden. Kinder ab acht Jahren werden sich in diesem Spiel schnell zurecht finden und jede Menge Spaß mit Lucky Luke

haben – nicht zuletzt wegen der putzigen Comicgrafik.

Auch zu den Fernsehserien „**Connie die kleine Kuh**“ (derzeit auf dem „Disney Channel“ über Kabel Deutschland; Free-TV voraussichtlich ab Frühjahr 2006) und „**Irgendwie Anders**“ (seit dem 8. August auf KI.KA) sind Spiele unter denselben Titeln erschienen. Diese richten sich eher an jüngere Kinder: „Irgendwie“ und „Anders“, die beiden Freunde, müssen mehrere Minispiele wie Schiebe-Puzzles oder Wettrennen absolvieren, damit ihnen ein netter Geist einen Wunsch erfüllt.

Die kleine Kuh „Connie“ hingegen verrät vieles über den Bauernhof und das Leben im Wald. Das Spiel eignet sich auch für Kinder, die noch nicht lesen können, denn alle Anweisungen werden bildlich erklärt und gleichzeitig vorgelesen.

Lucky Luke: Der singende Draht
Vertrieb: Modern Games

Connie die kleine Kuh
Irgendwie Anders
Vertrieb: je East Entertainment
alle ohne Altersbeschränkung; ca. 20 €

Mehr Kinderspiele

In „Bannig auf Zack!“ (Tivola Verlag; ab sechs Jahre; ca. 30 €) soll **Käpt'n Blaubär** eine Horde unsichtbarer Hamster, die sich auf seinem Schiff eingenistet haben, zu den zoologischen Inseln bringen. Dabei kommt dem Lügenbaron zur See immer wieder Kapitän Schwarzbart in die Quere – und Hein Blöd ist auch keine große Hilfe; gefragt ist hier Spürsinn.

Das große Zoofest mit Benjamin Blümchen (Kiddinx Verlag; ab fünf Jahre; ca. 20 €): Benjamin Blümchen und seine Freunde Otto und Stella helfen bei den Vorbereitungen fürs Zoofest. Sie müssen unter anderem die gefräßigen Ziegen so lenken, dass sie nur den Rasen abfressen und nicht die Blumenbeete; insgesamt 13 Spiele, gefragt sind Kreativität, Konzentration und ein gutes Gedächtnis. **Bibi und Tina – Der geheime Pferdeclub** (Kiddinx; ab sieben Jahre; ca. 20 €): viele Spiele rund ums Pferd.

19 verschiedene Lern- und Spielprogrammen sind auf der DVD **„Vorschule total 2005/2006“** (bhv Verlag; ca. 20 €). Kinder können hier erste spielerische Erfahrungen mit Zahlen, Formen, Farben und Buchstaben machen. Der beiliegende Vorlagenblock ermöglicht es zum Beispiel, Bilder zu vervollständigen. (dpa)

STRAFE DES TAGES

Spam-König zahlt 5,8 Millionen Euro

Er nannte sich „Spam-King“ und verschickte unter falscher Flagge ungefragt rund 38 Milliarden Massenmails pro Jahr in alle Welt – bis er Microsoft auf den Leim ging. Die Nutzer dessen elektronischen Briefdienstes Hotmail litten unter der Post von „Spam-King“. Um weiterem Imageschaden vorzubeugen, installierte Microsoft deshalb Spamfallen. In diesen blieben hunderte-tausende der nervigen elektronischen Briefe hängen – genug, um die Hintermänner zu ermitteln. Die müssen nun blechen. Rund 650 Millionen Euro Schadenersatz hat Microsoft bislang bei Massenmail-Versendern eingeklagt. Jetzt kommen weitere 5,8 Millionen dazu. Von Scott

Richter alias „Spam-King“, dem drittgrößten Werbemail-Versender der Welt. Diese Buße hat Richter in einem außergerichtlichen Vergleich zugesagt. Gleichwohl sind das Peanuts im Vergleich zu seinen Einnahmen: Mehrere Millionen Euro pro Monat hat „Spam-King“ der Massenversand eingebracht. Trotzdem steht sein Unternehmen kurz vor der Pleite. Ihr zwischenzeitliches Hauptgeschäft ist nicht weniger verwerflich als der Spam-Versand: Optin-RealBig.com leitet Internet-Nutzer zu bestimmten Webseiten um. Browser-Entführung nennt der IT-Fachmann das. Microsoft will das Geld des Spam-König übrigens für den Kampf gegen Computer-Kriminalität spenden. (AFP/nar)

CLICK!-TREND

Pinguin auf Gemeinderechner

Den Anfang machte im Jahr 2001 die „Bau-sparkassenstadt“: Schwäbisch Hall stellte als erste Kommune in Europa ihre öffentlichen Rechner komplett auf das kostenfreie, alternative Betriebssystem Linux um. Das Beispiel machte Schule. Das Linux-Logo, Pinguin Tux, erscheint mittlerweile auch auf Teilen der Rechner der Weltstädte Wien und München. Viele öffentliche Verwaltungen scheuen allerdings noch die Ausgaben für den Wechsel von Windows zu Linux. „Wir standen vor der Wahl, Lizenzgebühren für ein neues Windows



auszugeben oder auf Linux umzustellen und das Geld in einen besseren Service zu stecken“, erinnert sich der Chef der EDV-Abteilung der Stadtverwaltung Schwäbisch Hall, Horst Bräuner. Die Stadt entschied sich für die zweite Variante: Die zunächst gesparten 250 000 Euro kommen nun unter anderem regionalen Dienstleistern zu Gute, die bei der Umstellung der etwa 200 Verwaltungsrechner helfen. Die Stärke von Linux liegt in seinem im Gegensatz zu Windows offenen Quellcode und dem Mitmachcharakter. So können Experten das Programm stän-

dig weiter entwickeln. Linux-Rechner seien deshalb stabiler und sicherer, behauptet Jan Kleint, Chefredakteur des „Linux-Magazin“. Probleme mit Computerschädlingen gebe es praktisch nicht. Darüber hinaus gewähre Linux die Unabhängigkeit von nur einem Hersteller. Da Lizenzgebühren entfielen, seien die Kosten für Umstellung und Mitarbeiterschulungen schnell wieder eingespart. Von diesen Argumenten haben sich neben beispielsweise München unter anderem auch das Kartellamt und die Monopolkommission überzeugen lassen. Auch die 100 Großrechner der Bundesstaatsverwaltung werden derzeit auf Linux umgestellt. Laut Kleint basiert bereits die Hälfte aller Netzwerk-Computer auf Linux.

Allerdings hat das freie Betriebssystem bei Heim- und Büro-Computern derzeit einen Anteil von sechs Prozent. Grund: Viele Nutzer haben sich an Windows gewöhnt. Linux erscheint ihnen deshalb fremd und umständlich. Neuentwicklungen wie das mit einer grafische Benutzeroberfläche ausgestattete Ubuntu-Linux sollen deshalb nun auch Laien den schnellen Einstieg ermöglichen. Mit der Bürosoftware Open Office können erstmals auch Dateien von Microsoft-Konkurrenzprogrammen verwendet werden. Das alles wird Kleint zufolge freilich nicht wirklich helfen. Für ihn sind PC-Spiele der Knackpunkt: „So lange diese nicht unter Linux laufen, werden die meisten Anwender weiter zu handelsüblicher Software greifen. (AFP)