



Kinder im Computer-Laden*: „Wir lassen die spielen, das sind nämlich unsere Kunden“

„Computer – das ist wie eine Sucht“

Das Geschäft mit dem neuesten Spielzeug der Elektronikindustrie kommt kurz vor Weihnachten in Deutschland erstmals so richtig in Schwung. Mehr als 200 000 Heimcomputer sollen dieses Jahr verkauft werden. Für

Jugendliche und Kinder ist der Umgang mit den Geräten, die vielen Erwachsenen noch unheimlich sind, eine der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen geworden. „Der Durchbruch“, meldet die Branche, „hat sich vollzogen.“

Das „Computer-Centrum“ im Karstadt-Kaufhaus an der Münchner Fußgängerzone steht wie eine Bastion in der verkaufsstrategischen Mitte zwischen Videorecordern und Farbfernsehern. Aus dem deckenhohen Turm blinken Monitore, drumherum surren und piepsen hinter einer umlaufenden Brustwehr ein halbes Dutzend Heimcomputer. Über allem leuchtet die Laufschrift: „Tasten Sie sich in die Computerwelt“.

Von wegen „tasten“. Sie drängeln und schieben, schubsen und rangeln durch die schmalen Einlässe in das Centrum. Teenies in Jeans und Sportjacken haben die rechtzeitig zum Weihnachtsfest errichtete Computer-Hochburg besetzt.

In Dreier-Reihen belagern sie die begehrten Plätze an den Maschinen. Computer-Knirpse hacken aus dem Stegreif ein eigenes Programm in die Tasten oder testen den „Bibel-Quiz von Commodore“ („Wer hatte 300 Konkubinen?“).

* In Hamburg.

Wohlgefällig betrachten die Verkäufer das bunte Getümmel in dem eleganten Centrum. „Wir lassen die hier spielen“, erklärt einer den staunenden Erwachsenen, „das sind nämlich unsere Kunden.“

Nach den Kindern, wissen die Verkäufer, kommen die Väter, Onkel oder Opas und blättern die drei Hunderter – und mitunter auch drei Tausender – auf den Kassentisch, damit der Sprößling nicht den Anschluß an die elektronische Zukunft verpaßt.

Computer fürs Kinderzimmer sind das ganz große Weihnachtsgeschäft. Die Nachfrage, jubiliert der Münchner Karstadt-Geschäftsführer Hans-Georg Broock schon nach dem ersten Advents-Samstag, sei „unvorstellbar gut“. Ob in Hamburg oder Düsseldorf, Stuttgart oder Frankfurt, die Kaufhaus-Manager kriegen beim Thema Heimcomputer glänzende Augen.

„Sehr gute Geschäfte“ meldet der Kaufhof-„Computer-Shop“ in Stuttgart ebenso wie das Horten-Haus in Hamburg. „Unsere Erwartungen“, freut sich

der für das „Computer-Center“ zuständige Abteilungsleiter Peter Hinz, „wurden weit übertroffen.“

Aus den Bästlerläden der Elektronik-Freaks drängen die Heimcomputer auf die umsatzstarken Plätze in den deutschen Warenhäusern vor. Alle großen Kaufhaus-Ketten bauten eilends eigene Shops für den neuen Renner auf – allen voran die Horten-Manager, die 28 „Computer-Center“ einrichteten. Binnen Jahresfrist sollen sie dem Kleinsten der Warenhaus-Konzerne 30 Millionen Mark Mehr-Einnahmen bringen.

Die entsprechende Literatur ist auch schon da. Mit Startauflagen zwischen 50 000 und 75 000 Exemplaren kommen ständig neue Fach-Magazine für die Computer-Freunde an den Kiosk – „PC-Welt“ und „c’t“ konkurrieren zu „Chip“ oder „Computer persönlich“.

Die Fernsehanstalten, etwa das ZDF, richten eine „Computer Corner“ im Kinderprogramm ein. Inmitten des Männermagazins „Lui“ hängt als „Promotion“ eines Herstellers „das Commodore-

Girl“ („Wer mit mir rechnet, kann auch mit mir spielen“).

Deutschlands Spezialorgan für alle Formen des Massenwahns, die „Bild“-Zeitung, läßt eine Serie laufen: „Schöner leben mit dem Heimcomputer“.

Das „Bürgertelefon“ der Boulevardzeitung „Düsseldorf Express“, die Ende November zwei Horten-Manager zum Thema „Computer in Kinderhand?“ geholt hatte, stand stundenlang nicht still. „So was habe ich noch nicht erlebt“, staunte Eckhardt Fenner, Chef der Elektronik-Sparte bei Horten.

„Eine unheimliche Unsicherheit“ plagte laut Fenner die meist älteren Anrufer. Besorgte Eltern suchten Rat, ob sie „jene heißbegehrten Wunderkästen, die vielen Erwachsenen Unbehagen bereiten“ („Express“), den lieben Kleinen wirklich unter den Christbaum legen sollten. „Macht der Junge dann auch noch Kopfrechnen? Schaden Home-Computer der Erziehung?“

Solche Bedenken werden zusehends weggewischt vom stürmischen Drang des Nachwuchses nach dem neuen Elektronik-Spielzeug und den Werbesprüchen der Verkäufer: „Home-Computer fördern die Kreativität und schulen das logische Denken.“

Falsch ist das nicht. Anders als passiver TV-Konsum, der erwiesenermaßen die kindliche Phantasie abtötet, regt der Kleincomputer die Gehirne der Kleinen zu eigenen Leistungen an. Manche 13- oder 14jährigen Schüler haben sogar schon eigene Klein-Firmen gegründet und machen Geschäfte mit Computer-Programmen (siehe Interview Seite 182).

Ein kultureller Rückschritt wäre es jedenfalls nicht, wenn Weihnachten '83 auf vielen Familien-Fernsehern nicht das Feiertagsprogramm von ARD oder ZDF

läuft, sondern „Basic“: „Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code“ – die Allzweck-Programmiersprache für Computer-Anfänger.

215 000 Kleinrechner für Heim und Hobby, so eine Vorausschätzung des Marktforschungsinstituts International Data Corporation (IDC), sollen dieses Jahr in Deutschland verkauft werden.

Der Marktführer der Heimcomputer-Branche, die US-Firma Commodore, rechnet in den letzten beiden Monaten 1983 mit drei- bis viermal mehr Umsatz als letzte Weihnachten. Es hätten leicht noch 50 Prozent mehr sein können – doch Commodore sind die „Chips“, die elektronischen Mini-Gehirne der Computer, ausgegangen.

Händler, die wegen der Lieferengpässe zu kurz gekommen sind, versuchen mitunter sogar, ihren Bedarf an Heimcomputern bei den besser bedachten Kaufhäusern zu decken – vergebens.

„Der Durchbruch“, meldet Commodores Europa-Chef Harald Speyer, „hat sich vollzogen.“

Die Weihnachtsträume der Computer-Kids kreisen um geheimnisvolle Namen wie „ZX Spectrum“, „Atari 600 XL“ oder „Commodore 64“. Die meisten Geräte sehen für den Laien wie eine amputierte Schreibmaschine aus – eine Standard-Tastatur, mit einigen zusätzlichen Funktionen auf einem flachen Kunststoff-Gehäuse. Innen steckt freilich eine Rechner-Kapazität, für die man vor 25 Jahren ein ganzes Zimmer gebraucht hätte und vor fünf Jahren noch 50 000 Mark hinlegen mußte.

Wozu früher noch ein beachtlicher elektronischer Aufwand erforderlich war, das vollführen jetzt die auf weniger als Briefmarkenformat reduzierten Schaltungen auf einem Silizium-Scheibchen. Die Eingeweihten studieren die technischen Daten dieser Mikroprozessoren und Speicherchips wie Auto-Käufer Hubraum oder PS-Zahl.

Die Kapazität der Speicherchips – soll heißen: wieviel sich die Rechner in eingeschaltetem Zustand merken können – scheidet die Preisklassen der Heimcom-



Computer-Magazine: Tricks und Tips für den Verein



Computer-Werbung: Nach den Kindern kommen die Väter

puter. Der „ZX 81“ der englischen Firma Sinclair zum Beispiel ist als Lockvogelangebot mitunter schon für 98 Mark zu haben – doch der interne Speicher von 1 Kilobyte faßt nicht mal soviel, wie auf eine vollbeschriebene Schreibmaschinenseite an Buchstaben, Ziffern oder Zeichen passen. Der „Commodore 64“, derzeit der meistverkaufte Heimcomputer in Deutschland, bietet etwa das 40- bis 50fache an Speicher-Raum für 600 bis 700 Mark.

Mit dem Grundgerät allein, wie teuer auch immer, ist aber kaum etwas anzufangen – der glückliche Besitzer kann vielleicht seinen Namen eintippen und auf dem per Video- oder Antennenbuchse angeschlossenen Heim-Fernseher aufleuchten lassen. Wer eigene Programme eingeben möchte, die nicht beim Ausschalten des Computers in den elektronischen Orkus versinken sollen, braucht ein zusätzliches Gerät zum externen, dauerhaften Speichern – ebenso wie für das Einlesen fremder, gekaufter Computer-Programme.

Die billigste Möglichkeit zum Aufnehmen und Wiedergeben der Computerd-



Videospiele im Kaufhaus: Einstiegsdroge in eine andere Welt

ten sind Kassettenrecorder mit speziellen Anschlußkabeln. Sie sind allerdings langsam, störanfällig und besitzen nur eine geringe Kapazität. Profimäßig sind die „Floppies“, schallplattenähnliche Magnetfolien. Die „Disketten-Laufwerke“ zum Be- und Abspielen kosten freilich leicht einen Tausender – mehr als die meisten Heimcomputer in der Grundversion.

Wen die Computer-Leidenschaft so weit getrieben hat, der wird auch abends noch herumtippen, wenn die Familie „Dallas“ entgegenfiebert. Also muß ein zweiter Fernseher her, besser noch, vor allem zur Schonung der Augen, ein richtiger Computer-Monitor (rund 400 Mark).

Auch Elektronik-Freaks sehen ihre Computer-Werke recht gern auf ganz altemodischem Papier gedruckt. Ein Drucker wird fällig (ab 800 Mark).

Und weil spätestens jetzt kein Teil mehr so recht zum anderen paßt, sind unverschämte teure Kabel und elektronische Verbindungskästen, „Schnittstellen“ genannt, vonnöten: weitere Hunderter gehen dahin.

Nur ungeschickte oder ungewöhnlich treuherzige Verkaufsstrategen machen die angehenden Computer-Kunden darauf aufmerksam, welche Welle an kostspieligen Folge-Investitionen da auf sie zukommt. So preist der Kaufhof ein „Paket“ aus dem Heimcomputer TI 99/4 A, einem Drucker, Monitor und Verbindungen für 1499 Mark an. Der darin enthaltene Computer allein kostet nur ein Fünftel der Gesamtsumme: 299 Mark. Und selbst in diesem dicken Paket fehlt noch ein Speicher-Gerät.

Für eine vollständige Ausrüstung kann der Heimcomputer-Freund leicht 3000 Mark ausgeben. Bei Brinkmann in Hamburg („Deutschlands größtes technisches

Kaufhaus“) lassen die jugendlichen Käufer im Schnitt zwischen 1500 und 3000 Mark: „Das sind Schüler und Studenten, die ihre Geräte später beruflich nutzen wollen“, sagt ein Brinkmann-Manager.

Aus Hortens Hamburger Computer-Center schleppen kaufkräftige Twens schon mal einen „alphatronic PC“ von Triumph-Adler nebst Floppy und Drucker für zusammen über 5000 Mark davon. „Der Monitor kommt dann später dazu“, meint ein Horten-Verkäufer selbstgewiß.

Da muß natürlich demonstriert werden, daß sich diese erklecklichen Ausgaben lohnen und mit den Apparaten auch wirklich was anzufangen ist. Unermüdlich sendet die Heimcomputer-Industrie Erfolgsmeldungen über den geglückten Einsatz ihrer Produkte aus.

Gerhard Bauer von der Freiwilligen Feuerwehr Ober-Ramstadt in Hessen wertete etwa mit einem selbstentwickel-

ten Programm auf einem Commodore 64 die Ergebnisse der 14. Landes-Jugendfeuerwehrwettkämpfe aus.

In den einschlägigen Magazinen der Computer-Gemeinde, wie etwa „Computer persönlich“, berichten Programmier-Künstler unter der Rubrik „Problemlösungen“ von den Leistungen ihrer Heim-Maschinen. Da überwacht dann Jürgen Wagner aus Konstanz mit seiner „MZ-80A“ und „Doppelfloppy“ die Lagerdaten der Tiefkühltruhe, führt ein Haushaltsbuch, eine Hausrat-Inventurliste, katalogisiert Schallplatten und Photos und kriegt mit der programmierten Steuererklärung schon beim ersten Mal mehr vom Finanzamt zurück als in den computerlosen Jahren davor.

Ein selbstgestricktes Programm alarmiert seinen Erfinder Rainer Sanders und seine Frau, wenn ihr Sohn Karsten, 16 Monate, brüllt. „Bei Überschreiten eines vorgewählten Grenzwerts“ löst das Babygeschrei über den Computer an der Amateurfunkanlage von Familie Sanders ein Signal aus, das die Eltern beim Spaziergang oder Plausch über ihr Handfunkgerät erreicht. Besonders lautes Geplärre bewirkt einen Doppelton. Und natürlich „wird gleichzeitig auf dem Drucker ein Protokoll geschrieben“.

Für Spaß auf dem Pfarrfest sorgt Pastor Günther Stein von St. Marien in Wuppertal-Barmen mit seinem „Genie I“, auf dem er gewöhnlich astronomische Berechnungen anstellt. Auf dem Pfarr-Heimcomputer läuft auch schon mal das Horoskop-Programm eines Gemeindeglieds.

Amtsbruder Werner Küstenmacher nimmt die Seelsorge per Computer schon ernster. Unterwegs mit seinem tragbaren Sharp PC 1500 („Gott sei Dank gleich mit Drucker“) findet er leicht Kontakt zum Nächsten. Dem Bundesbahnschaffner rechnet er seinen Bio-rhythmus aus, mit den Sicherheitsbeamten am Flughafen spielt er Space-Invasion und mit Kindern elektronisches Schiffeversenken.



Kinder am Computer: Unbehagen bei den Eltern

Die bundesdeutsche Olympia-Mannschaft in Los Angeles wird nächstes Jahr mit Heimcomputern der Firma Atari ausgerüstet. Atari, Tochter des US-Medien-Multi Warner Communications, ist „offizieller Lieferant für Video-Spiele und Privat-Computer“ der bundesdeutschen Olympia-Mannschaft. Die Rechner sollen nicht nur Trainingspläne auswerfen und Wettkampfdaten speichern. Zwischendurch können „die Athleten die zur Leistungssteigerung notwendige Konzentration“ am Computer-Schirm trainieren.

Computer-Besitzer, denen es an Kenntnissen und Nerven mangelt, ihre Programme selber zu entwerfen oder nach den jeweils in dem Fach-Magazin abgedruckten Listen in den Rechner zu tippen, können auf Fertigware aus den Läden zurückgreifen.

Hier beginnt der zweite Teil des Geschäfts mit den Heimcomputern – der mit den deutlich besseren Gewinn-Spannen. Standard-Programme für die Heimgeräte, etwa „Textverarbeitung“, „Adressenkartei“ oder „Haushaltsbuch“, beginnen meist bei Preisen von 99 Mark und gehen hinauf in die Hunderte.

Unter der Software – so der Computer-Jargon für die Programme auf Kassetten, Floppies oder Steckmodulen – findet sich Denkwürdiges wie die Computer-Simulation eines Atomreaktors („bei grundlegenden Fehlern kommt es zu Zerstörungen des Kraftwerks“) neben Sinnreichem wie einem Programm für angehende Komponisten (zu den Noten am Schirm ertönen die passenden Akkorde).

Zögernden Erziehungsberechtigten erleichtert Commodore neuerdings den Computer-Kauf für die Kinder mit dem Hinweis auf Lernprogramme des reputierlichen Schulbuch-Verlags Georg Westermann. Die werden zum Beispiel für Rechtschreibung und für Rechenübungen angeboten.

Freilich, für die meisten Heimcomputer gibt es auch die gängigen Hits der Videospiele auf passenden Datenträgern, die Pac-Mans, Donkey Kongs oder Star Raiders. Und oft sucht der frustrierte Heim-Programmierer, der nicht so recht weiß, was er mit seinem teuren Elektronik-Gerät anfangen soll, nur noch Trost in dieser vorfabrizierten Monsterwelt. Hier läuft, anders als bei Eigenschöpfungen, alles nach Programm.

Die Videospiele sind die Einstiegsdroge der Kinder in die Computervelt. Die ehrgeizigen Jung-Programmierer wollen es den hochbezahlten, oft kaum älteren

Spiel-Designern der Industrie gleich tun und selbstentwickelte Tele-Schlachten über den Schirm donnern lassen. Für diese Zwecke sind viele Heimcomputer mit raffinierten Farb-Graphik-Funktionen und Ton-Generatoren ausgestattet.

Die Heimcomputer-Industrie hat sich voll auf diese Zielgruppe eingeschossen. 80 Prozent der Kundschaft ist zwischen 13 und 19 Jahren, sagen die Experten, einschließlich der Twens bis 25 sind 90 Prozent des Marktes erfaßt. Dann wird es hoffnungslos – die Industrie traut keinem über 30.

„Die Bereitschaft, sich freiwillig mit dem Computer auseinanderzusetzen“, glaubt Commodore-Chef Speyer, „nimmt von diesem Alter an enorm ab.“



Computer-Schulung für Kinder*: „Die haben das sofort drauf“

Diesen rückständigen Generationen kann man allenfalls noch den größeren Bruder der Heimcomputer, neuerdings nach US-Vorbild auch hierzulande „Personal Computer“ genannt, verkaufen – für Beruf, Büro oder Betrieb. Die professionellen Systeme mit Druckern und Diskettenstation kosten zwischen 5000 und 20 000 Mark. Sie versprechen nicht Lust-, sondern Rationalisierungsgewinn – beim Briefschreiben, in der Buchhaltung, für die Kundenkartei oder Lagerverwaltung.

Da stellen sich zum „guten Freund“ aus der Computer-Werbung dann schnell die Assoziationen ein, die den Herstellern so lästig sind: der Computer als Jobkiller und Überwachungsinstrument.

Etwa die Hälfte aller Bundesbürger hat Angst vor dem Computer, wissen die Marketing-Strategen aus ihren Befra-

* In einem Münchner Privathaus.

gungen. Rund drei Viertel glauben, daß die Computer Arbeitsplätze vernichten. Über 80 Prozent meinen, „daß man uns damit besser überwachen kann“.

Eine positive Einstellung zum Computer ist unter den Deutschen weit seltener als bei den meisten anderen Industrieländern. Nur rund ein Viertel ist den Rechnern wohlgesinnt. Bei den Engländern ist es nach Umfragen die Hälfte, bei den Italienern sind es gar 80 Prozent.

Weit langsamer als anderswo lief deswegen in der Bundesrepublik bisher das Geschäft mit den Heimcomputern an. Die Briten haben schon über eine Million Geräte gekauft, die Amerikaner sind den Deutschen im Heimcomputer-Kauf um zwei bis drei Jahre voraus.

Das wollen die deutschen Computer-Kids nun schnell aufholen. „Locker und leicht“, so sieht es der Horten-Abteilungsleiter Hinz neidvoll mit an, lernen die jungen Kunden den Gebrauch der Tastatur, mit lässigem Blick ins Handbuch: „Wo ich eine Seite zweimal lesen muß, haben die das sofort drauf.“

Erwachsene, die nur immer nützliche Dienstleistungen aus dem Heimcomputer erwarten, verstehen nicht, was die Jungen – Mädchen sind ziemlich rar – an den Kisten reizt: nicht das Programm, sondern das Programmieren.

„Das ist für die wie eine Denksportaufgabe“, weiß ein Karstadt-Verkäufer. Anerkennung verschafft nicht ein dicker Rechner mit vielen Kilobyte. Star ist, wer durch findige Befehlskombinationen komplizierte Programme auf Taschencomputer-Format reduzieren kann.

„Computer zu programmieren, das ist wie eine Sucht: Du kommst nicht mehr

davon los“, schrieb Ursula Keiter, 16, in einem Aufsatzwettbewerb zum Thema „Menschen und Computer“. Der erste Preis (natürlich ein Heimcomputer) und ein Händedruck von Bundesforschungsminister Heinz Riesenhuber waren ihr sicher.

Computer-Süchtige treffen sich in „User-Clubs“. Benutzer derselben Fabrikate, also auch Opfer derselben technischen Macken ihrer Geräte, helfen sich mit Tips und Tricks aus. Manche Firmen fördern das Vereinsleben durch eigene Zeitschriften („Atari Kontakt“). Die Computer-Center der Kaufhäuser entwickeln sich zu Treffs der Turnschuh-Programmierer, wo Datenkassetten wie weiland Briefmarken getauscht werden.

Kultstätten der Freaks sind die „Computer-Camps“. Dort lernen Kinder von zehn Jahren an während der Ferien in ein oder zwei Wochen die Programmiersprache Basic. Beim ersten Lager dieser Art auf deutschem Boden – diesen Sommer im Sauerland –, mußten die Organisatoren den Lehrplan gleich umschmeißen: Die Knirpse hatten den auf eine Woche angelegten Stoff schon nach zwei Tagen drin.

Die Computer-Lehrlinge, meist 12 oder 13 Jahre, waren von den Geräten kaum noch wegzubringen. Kursusleiter Claus-Jürgen Kammler mußte ihnen mittags „mit Gewalt den Stecker rausziehen“, wenn die Kinder nach drei Stunden am Computer ins Freizeitprogramm wechseln sollten.

Die Kurse für 550 Mark die Woche mit Vollpension im Hotel „Sauerland-Stern“ waren total ausgebucht, in den Herbstferien mußte eilends ein weiteres Programm eingelegt werden.

Die aus den USA importierte Camp-Idee machte allenthalben diesen Sommer Schule. Club Méditerranée und Diners Club boten Luxuslagerleben mit Computern auf Sizilien. Eine Leasingfirma veranstaltete auf Schloß Weiler bei Heilbronn eine „Byte-Zeit“ für Kinder, die Deutsche Angestellten-Gewerkschaft organisierte ein Computercamp in der Jugendherberge am Halterner Stausee im Norden des Ruhrgebiets. Selbst die schwerbewegliche Bundesbahn bietet für nächstes Jahr Computerlehrgänge im Feriencenter Holm an der Ostsee an.

„Man braucht die Schüler nicht zu motivieren, wenn es um Computer geht“, weiß Schulleiter Helmut Mück aus dem hessischen Ehringshausen. Eher fehlt es an den nötigen Mengen von Computern für den Unterricht und – wie in Hessen – an den amtlichen Lehrplänen für ein Wahlfach „Informatik“.

Am „Freiherr-vom-Stein-Gymnasium“ in Münster zum Beispiel findet der Computer-Unterricht außerhalb der



Commodore-Chief Speyer
„Der Durchbruch ist geschafft“

Schulzeit statt. Von der 9. Klasse aufwärts versammeln sich die Gymnasiasten nachmittags freiwillig in den Kursen des Physiklehrers. Vor zehn Geräten des Typs „Sinclair-Spectrum“ werden erst eine Stunde Primzahl- oder Gleichungsprogramme abgearbeitet. Dann darf gespielt werden.

Die Heimcomputer-Industrie weiß, daß in den Schulen der Markt von morgen bereitet wird. Commodore, der im Erziehungsbereich bestvertretene Hersteller, ist auch auf dem deutschen Heimcomputer-Markt der stärkste – die Hälfte aller Geräte kommt von dieser Firma.

Die Computer-Kinder ahnen wohl kaum, welche erbitterten Schlachten sich die Industrie um ihren Markt liefert. Hauptkriegsschauplatz sind die USA, der größte Heimcomputer-Markt der

Welt. Allein dieses Jahr sollen dort 3,5 Millionen Geräte abgesetzt werden.

Doch auf dem scheinbar so erfolgversprechenden Markt geht es zu, als sei die Endzeit der Elektronik-Ära schon nahe. Atari machte mit Videospielen und Heimcomputern 356 Millionen Dollar Verlust. Die Branchen-Auguren rätseln, wie lange die Konzernmutter Warner Communications sich dieses Zuschußgeschäft noch leisten wird.

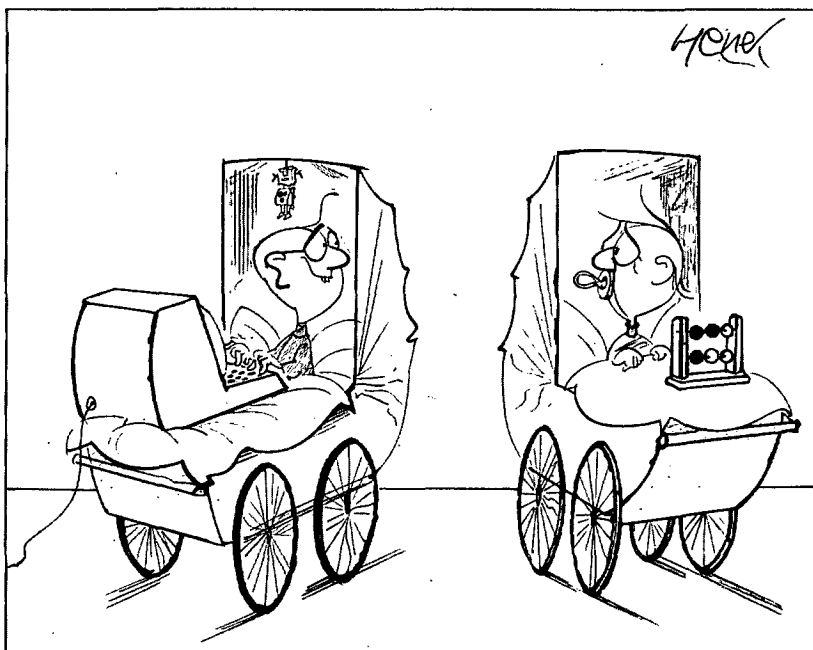
„Wieviel Blut kannst du verlieren?“ lautete auch für J. Fred Bucy, Präsident von Texas Instruments, die Frage. Der Elektronik-Konzern aus Dallas hat in seinem Home-Computer-Bereich rund eine halbe Milliarde Dollar zugesetzt. Damit war es Bucy genug. Ende Oktober erklärten die Texaner den Rückzug aus dem Heimgeräte-Geschäft.

Ihr „TI 99/4A“, einst mit 525 Dollar verkauft, wird nun mancherorts in den USA für 20 Dollar verschleudert. In der Bundesrepublik verlangt man immerhin noch 299 Mark.

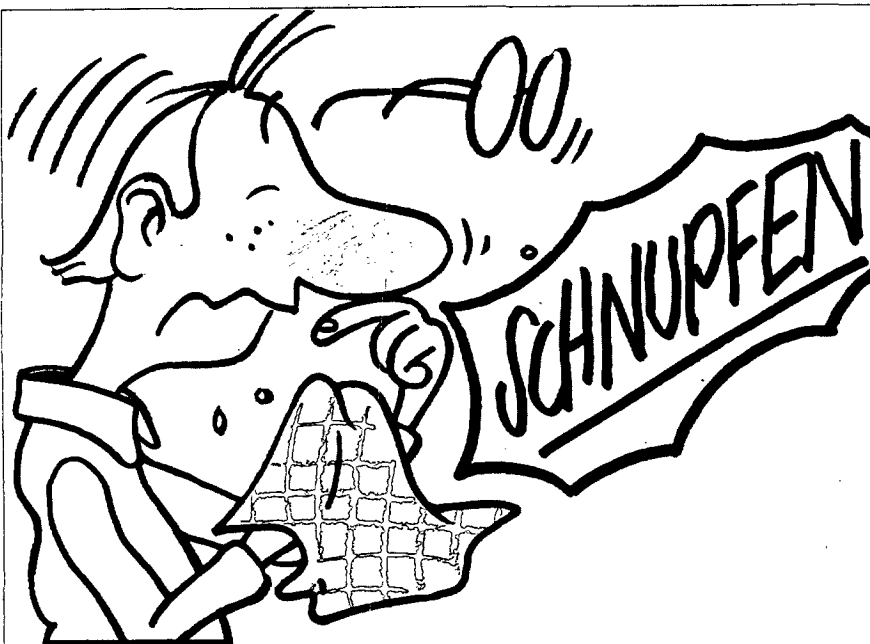
Auch bei den teureren Personal-Computern schrumpfen die Gewinnspannen. Kleinere Hersteller purzeln reihenweise in die Pleite. Selbst bei Apple Computer, die als erste die Kleinrechner in den USA populär machten, sackte der Gewinn im letzten Quartal auf ein Viertel des Vorjahrs.

Die Witterung der Börsenjobber vermeldet für die Zukunft noch Schlimmeres. Fast alle Aktien der Kleincomputer-Branche – einst gehätschelte Wachstums-Papiere – rutschen seit dem Sommer drastisch abwärts.

Angelockt von offenbar unbegrenzten Expansions-Chancen, haben sich zu viele Produzenten in dieses Geschäft gestürzt. Inzwischen sind bei Home- und Personal-Computern an die 350 Hersteller vertreten. Nur zehn davon,



„Rückständler!“



Rhinopront® hilft

Sofort und den ganzen Tag.



Heinrich Mack Nachf., Chem.-pharm. Fabrik, 7918 Illertissen

Rhinopront Kapseln/Saft: Bei Schnupfen und Nebenhöhlenkatarrhen, Heuschnupfen. Nicht anwenden bei Schilddrüsenerkrankungen, Bluthochdruck, Engwinkelglaukom, Prostataadenom mit Resthambildung. Nebenwirkungen: Herzklopfen, unregelmäßiger Puls, pektanginöse Beschwerden, Miktionsbeschwerden, Nervosität. Die Fähigkeit zur aktiven Teilnahme am Straßenverkehr oder zum Bedienen von Maschinen kann beeinträchtigt werden, besonders im Zusammenwirken mit Alkohol.

rechnen die Marktexperten, werden auf Dauer übrigbleiben.

Einer hat schon einen sicheren Listenplatz: IBM, der Gigant der Großcomputer. Mit der vornehmen Verspätung des Großunternehmens ging der Angstgegner der gesamten Branche erst 1981 in den Markt für Personal-Computer. Heute führt der IBM-PC bei den professionellen Anwendern in den USA.

Anfang November kündigte „Big Blue“, so der Branchen-Name, auch seinen Start bei den Home-Computern an. Zu spät für das Weihnachtsgeschäft (die Lieferungen beginnen erst nächstes Jahr), doch noch rechtzeitig genug, um die Konkurrenz in Verwirrung zu setzen.

Hauptgegner von IBM ist Commodore mit seinem agilen Präsidenten Jack Tramiel. Die US-Firma ist bislang der erfolgreichste Hersteller von Heimcomputern. Rund ein Drittel aller in den USA verkauften Rechner für den Hausgebrauch kam letztes Jahr von Tramiels Firma. Und er verdient dabei noch – im Gegensatz zur Konkurrenz – geradezu unverschämt: Im letzten Geschäftsjahr machte Commodore bei 681 Millionen Dollar Umsatz einen Gewinn von 92 Millionen Dollar.

Sein Unternehmen, da ist sich jedenfalls Tramiel gewiß, wird den Kampf um den Heimcomputer-Markt überleben. In der Branche nennt man den kleinen Mann (1,63 Meter) mit dem runden Bäuchlein und der Halbglatze ohnehin „The Survivor“ – den Überlebenden. Tramiel, ein im polnischen Lodz geborener Jude, überstand als Kind fünf Jahre in den Konzentrationslagern der Nazis.

Seine Firma, in klassischer Manier aus einem Handel mit gebrauchten IBM-Schreibmaschinen auf der New Yorker Bronx aufgebaut, schrammte mehr als einmal an der Pleite vorbei. Tramiel überdauerte den größten Bankenkrach der kanadischen Geschichte, für den sein damaliger Gönner und Aufsichtsratsvorsitzender C. Powell Morgan aus Toronto verantwortlich zeichnete. Und er stand auch die öffentliche Untersuchung dieser dubiosen Affäre durch; die Regierungskommission sah unter erheblichen Bedenken von einer Anklage ab.

Jetzt gewann er den mörderischen Preiskampf bei den Home-Computern gegen Texas Instruments. Tramiel, ein Kostenfanatiker und Meister im Drücken der Zuliefer-Preise, verdiente an seinem VC 20 noch prächtig, als der Ladenpreis des TI 99/4A kaum mehr die Herstellungskosten deckte.

Weitere Schlachten sind ganz nach seinem Naturell. „Geschäft ist Krieg“, lautet Tramiels Devise, „und du mußt dabei der Sieger sein.“

Nahe am Abgrund balancierte so manchmal schon auch ein anderer Großmeister der Heim-Computerei entlang: Clive Sinclair, 43, Erfinder des Billigst-Computers ZX 80. Seine allenfalls für erste Tastversuche in die Computerwelt geeigneten Kästchen waren ein ungeahn-

YORN

boutique **LEDERELEGANZ**

DER SPITZENKLASSE

Aktenmappe
159.-

Ausgefallen im Design.
Durchdacht bis ins Detail.
Von außergewöhnlicher Qualität.
Hervorragend verarbeitet.

YORN boutique –
exklusiv bei KARSTADT

Aktenkoffer
350.-

Koffer, 60 cm
579.-

Einkaufen,
wo es
Freude macht

KARSTADT

HWA P 12/83

ter Erfolg. Vom ZX 80 und den Nachfolgemodellen wurden bisher 2,5 Millionen Stück verkauft.

Dieses Marketing-Kunststück gelang nicht am Quell der internationalen Computer-Industrie, dem kalifornischen Silicon Valley, sondern vom britischen Cambridge aus. Der Engländer ohne abgeschlossene Ausbildung, der mit einer Digital-Uhr namens „Black Watch“ schon einmal praktisch pleite gegangen war, betreibt sein Geschäft mit Vorsicht.

Die ersten Hunderttausende seiner Sinclair-Computer verkaufte er – ohne teuren Vertriebsapparat – per Post. Die Produktion läßt er andere machen, wie etwa Timex für die USA. Der Kern der Firma ist eine Kopffabrik mit rund 50 Leuten, Sinclair Research, bei der wenig Kosten und viel Gewinne anfallen: 14 Millionen Pfund Profit bei 54 Millionen Pfund Umsatz im letzten Jahr.

Solche Leute sucht man in der Bundesrepublik vergebens. Deutsche Unternehmen spielen im Heimcomputer-Geschäft keine Rolle. In den bundesdeutschen Kaufhäusern wird jetzt unter dem wohlklingenden Namen der British Broadcasting Corporation das Produkt eines Österreichers angeboten.

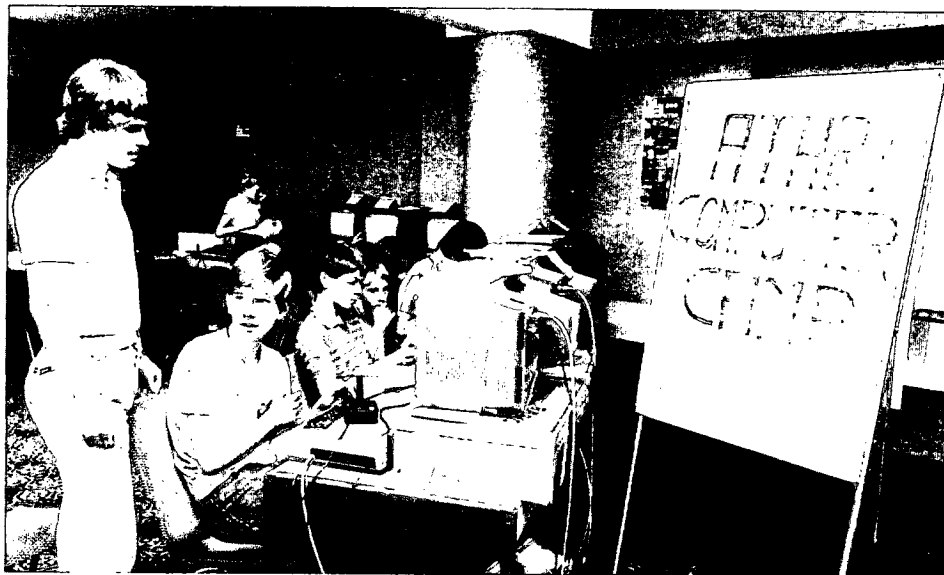
Hermann Hauser, Erbe einer Tiroler Schnaps- und Weinhändler-Dynastie, hat mit dem technisch vielseitigen, aber rund 2000 Mark teuren Gerät in England erstaunliche Erfolge. Dank einer BBC-Fernsehserie „Wie man das meiste aus dem Mikro-Computer herausholt“ – was am Produkt von Hausers Firma „Acorn“ demonstriert wurde – hat er schon 240 000 Stück verkauft.

Erst reichlich spät kam diesen Herbst die Büromaschinen-Firma Triumph-Adler, die verlustreiche Tochter des VW-Konzerns, mit einem „Personal Computer“ für rund 1500 Mark auf den Markt. Der „alphatronic PC“ wird von Japanern gebaut.

Karlheinz Kaske, Vorstandschef des deutschen Elektro-Multis Siemens, der sich gegenüber dem Konsum-Geschäft sowieso auf Distanz hält, erteilte dem Heimcomputer eine klare Absage: „Wir werden bei Siemens sicherlich kein Spielzeug herstellen.“ Erst nach konzern-internen Irrfahrten stellte das Unternehmen im Frühjahr einen rund 10 000 Mark teuren Personal-Computer für professionelle Anwender vor.

Vielleicht bewahrt ihre Schläfrigkeit die deutsche Elektronik-Industrie wenigstens diesmal vor kostspieligen Fehlern. Manche Kritiker glauben nämlich, daß der Boom der Heimcomputer, so der amerikanische Computer-Wissenschaftler Joseph Weizenbaum, schon „in relativ kurzer Frist“ vorbei sein werde.

Der unter fortschrittsgläubigen Kollegen wenig beliebte Forscher Weizenbaum („Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft“) prophezeit, daß die Heim-Geräte bald „keine Gefahr für die sozialen Beziehungen der



Computer-Camp: In den Schulen wird ...



... der Markt von morgen bereitet: **Computer-Unterricht**

Menschen untereinander mehr darstellen – aus dem einfachen Grund, weil man sie viel weniger benutzen wird, als man das heute annimmt“.

Weizenbaum vergleicht den gegenwärtigen Trend zum Computer mit der Modeerscheinung der „Filmkamera für jedes Haus“ vor einigen Jahren. Die teuren Ausrüstungen liegen inzwischen millionenfach ungenutzt herum. Die Käufer hätten nicht bedacht, schreibt der Professor in dem österreichischen Unternehmer-Blatt „Industrie“, „daß zu einem guten Film vor allem eine gute Idee gehört“.

Gute Ideen für den Hausgebrauch der kleinen Computer sind in der Tat gefragt. Fast alles, was die Industrie dem Amateur bislang als Gebrauchsmuster für die Heimcomputer empfiehlt, entpuppt sich bei genauem Hinsehen als

Spielerei. Es mag ja Spaß machen, ein Haushaltsbuch mittels Heimcomputer zu führen oder die Übersicht über die Lagerzeiten der Tiefkühltruhe mit dem elektronischen Speichergerät zu bewahren. Doch derlei läßt sich mit Papier und Bleistift genauso gut, wenn nicht besser, bewältigen.

Eher peinlich ist der Industrie inzwischen die Science-fiction-Vision, mit der sie in den siebziger Jahren den Home-Computer als Nervenzentrum des voll-elektronisierten Haushalts propagierte.

Nur Unentwegte wie der Washingtoner Architekt Roy Mason mit seiner „World Future Society“ basteln weiter an diesem Konzept. In seinem Zukunftsheim „Xanadu“, das nahe dem Disneyland in Florida entsteht, steuern Mikroprozessoren die Beleuchtung, reguliert ein Computer das Klima im Gewächs-

„Ich beherrsche, was andere nicht können“

SPIEGEL-Interview mit jugendlichen Computer-Fans über Spaß und Geschäft

SPIEGEL: Jungs, was findet ihr so toll an den Heimcomputern?

STEPHAN: Das ist der Reiz des völlig anderen. Der Mikroprozessor, das ist 'ne eigene Welt.

ALEXANDER: Mann, du redest wie Einstein in jungen Jahren.

SPIEGEL: Was ist das denn für eine andere Welt?

STEPHAN: Diese Welt ist klar festgelegt, da weiß man immer, was passiert. Und wenn irgend etwas nicht so läuft, wie man sich das vorstellt, dann muß es dafür einen Grund geben. Dieser Grund läßt sich finden, immer.

SPIEGEL: Das klingt aber ziemlich langweilig.

STEPHAN: Die Fehler sind doch immer unterschiedlich. Wenn man die gefunden hat, dann hat man wieder ein Stück vom Computer erobert, dann hat man ihn wieder ein Stück kleiner gemacht. Der Computer ist ein Sklave, den gilt es fertigzumachen, zu beherrschen.

KARSTEN: Der Computer kann erst mal nichts, der ist total bescheuert.

STEPHAN: Und dem jetzt so was wie Intelligenz einzuhauchen, das ist interessant.

SPIEGEL: Aber es gibt doch fertige Programme.

STEPHAN: Ich find' es viel faszinierender, Programme selber zu schreiben.

KARSTEN: Es geht gar nicht darum, ob das interessant ist. Es geht darum, was für einen Nutzen du davon hast. Ich möchte später nicht am Fließband irgendwelche Eierchen zusammenklatschen, sondern möglichst mein Geld mit Programmen verdienen.

SPIEGEL: Was für Programme schreibt ihr denn?

OLAF: Ich bin gerade dabei, so eine Art strategisches Spiel zu machen. Ich habe das Programm „Entwicklungshelfer“ genannt. Man fängt ganz klein an als Entwicklungshelfer irgendwo in der Dritten Welt und kann sich dann bis zum Regierungsputsch hocharbeiten, also die Macht da übernehmen.

SPIEGEL: Der Alexander grinst so wissend. Der ist 13 Jahre ...

ALEXANDER: ... 13½ ...

SPIEGEL: ... und verdient auch Geld mit Programmen.

ALEXANDER: Ja, aber ich mache ganz was anderes. Ich schreibe Schutzverfahren für Disketten, damit man keine Raubkopien mehr machen kann.

OLAF: Oder auch doch.

STEPHAN: Das wollen wir doch mal sehen.

KARSTEN: Jede Software ist knackbar.

ALEXANDER: Du kriegst die bei meinem Schutz nicht mehr kopiert. Wenn du das schaffst, geb ich dir zehn Mark.

STEPHAN: Dann überspringe ich den verbrannten Track, das geht trotzdem ...

ALEXANDER: Ich habe schon eine Diskette fertig, jetzt muß ich nur noch die richtige Abfrage dafür hinkriegen.

OLAF: Mit anderen Worten, er hat gerade die Idee.



Computer-Kinder*: „Den verbrannten Track überspringen“

SPIEGEL: Was willst du mit dem Schutzverfahren machen, wenn es läuft?

ALEXANDER: Das verkaufe ich an große Software-Firmen. Die bieten dafür eine Menge Geld.

SPIEGEL: Das kann aber noch dauern, ehe dabei was rausspringt.

ALEXANDER: Ich bin doch sowieso schon im Geschäft. Ich bin zu einem Händler hin, der Software aus England importiert, und hab' gefragt, ob er mir nicht die Programme zu Dealer-Preisen geben kann. Na, und der hat gesagt ja, und dann hab' ich Anzeigen in Computer-Zeitschriften aufgegeben. Da hab' ich dann so am Tag 40 Anrufe.

SPIEGEL: Wundern sich die Leute, wenn sie dich am Telefon hören?

* Olaf, Alexander, dahinter Stephan, 3. v. r. Karsten.

ALEXANDER: Wieso, ich melde mich mit meiner Firma: Programishop Hamburg.

SPIEGEL: Du hast eine richtige Firma – mit Gewerbeschein und so?

ALEXANDER: Na ja, der Schein läuft natürlich nicht auf meinen Namen. Den Schein kriegt man ja erst ab 18.

OLAF: Hier ist meine Visitenkarte, meine Firma heißt „Easysoft“. Ich mach' das auch so wie der Alexander.

SPIEGEL: Was für Programme kriegt man denn bei euch?

ALEXANDER: Ich hab' natürlich Spiele, aber dann auch kommerzielle

Programme. Zum Beispiel Visicalc, das ist so ein betriebswirtschaftliches Planungsprogramm, oder Terminkalender.

SPIEGEL: Das sind aber ziemlich teure Sachen ...

ALEXANDER: Visicalc kostet 600 Mark. Sie können auch ein IBM-Programm bei mir bekommen für 5000 Mark.

OLAF: Wir liefern natürlich nur gegen Vorkasse oder per Nachnahme.

SPIEGEL: Wieviel bringt das ein?

ALEXANDER: So 600 Mark im Monat.

SPIEGEL: Umsatz?

ALEXANDER: Ne, ne – Reingewinn. Umsatz müßt' ich noch mal zusammenrechnen, vielleicht 6000 Mark.

SPIEGEL: Zahlt ihr Steuern?

ALEXANDER: Die Steuer kommt ja wohl im nächsten Jahr auf uns zu. Das wird aufwendig – 'ne Bilanz kostet einen 2000 Mark. Deswegen werde ich einen Kurs für Buchhaltung belegen.

SPIEGEL: Was macht ihr mit dem Reingewinn?

ALEXANDER: Investieren. – Aufrüsten der Peripherie. Vielleicht kaufe ich mir auch einen größeren Computer.

SPIEGEL: Was sagen eure Eltern zu eurem Geschäft?

ALEXANDER: Von Computern verstehen die nicht viel. Ich leb' bei meiner Mutter, die ist Hausfrau, und bei meiner Oma.

SPIEGEL: Da verdienst du ja bald mehr als die?

ALEXANDER: Na ja, nicht ganz.

KARSTEN: Bei mir zu Hause ging ein unheimlicher Kampf los, als ich einen Computer haben wollte – so aus ideologischen Gründen. Meine Eltern sind links eingestellt und hatten prinzipiell was gegen Computer: Hat keine Seele, klaut Arbeitsplätze, was willst du damit, verblödet dich.

SPIEGEL: Und wie hast du sie rumge-
kriegt?

KARSTEN: Das einzige, was wirklich überzeugt hat, war meine Hartnäckigkeit. Weil ich das ein dreiviertel Jahr durchgezogen habe.

SPIEGEL: Wird es euch denn nicht auch manchmal unheimlich, wenn ihr seht, wofür die Computer überall eingesetzt werden können?

KARSTEN: Ich find' das auch nicht gut, daß der Computer ein Job-Killer ist. Aber das liegt doch daran, wie und wo die eingesetzt werden – an der Politik, von Regierung und Unternehmen. Nur, ich kann mich jetzt nicht drei Jahre damit auseinandersetzen, ob ich nun was Gutes oder Schlechtes tue – dann ist das an mir vorbeigerauscht, und ich bin weg vom Fenster.

STEPHAN: Die Politiker können uns nicht irgendwas vorlügen über die Harmlosigkeit von solchen Systemen. Es ist zum Beispiel wesentlich schwieriger, Leute wie uns von der Einführung eines computergerechten Personalausweises zu überzeugen. Da werden die sich noch ganz schön einen ausbeißten müssen an dieser neuen Generation.

SPIEGEL: Kommt ihr euch nicht ein bißchen als Außenseiter vor mit all den Kenntnissen über die Computer?

STEPHAN: Nicht in negativem Sinn. Ich will's jetzt nicht böse sagen, aber ich bin ja eine Stufe höher, weil ich was beherrsche, was die anderen nicht können. Ich kann immer noch genauso mit den Leuten reden wie früher. Ich find' es nur schade, wenn sich die Technik so entwickelt, daß jeder Hans und Franz einen Computer bedienen kann.



Heimarbeit am Computer: Verlängerter Arm von Büro und Betrieb

haus, kocht und serviert ein „Robotler“ das Essen. Für das „After Dinner“-Vergnügen hat der Rechner schon die vorprogrammierte Musik in der „Audio-oase“ aufgelegt, die „eine zu den Haushalts-Aktivitäten passende Stimmung erzeugt“.

Die Wirklichkeit der schönen, neuen Computerwelt im Heim wird wohl anders aussehen. Nicht Spaß, Spiel, Spannung werden schließlich mit den Computern ins Wohnzimmer einziehen, sondern der verlängerte Arm von Büro und Betrieb. Davon kündigen Neuerungen wie der Bildschirmtext, den die Post vom nächsten Jahr an möglichst Millionen von Bundesbürgern über die Telefonleitungen auf die Fernseher schicken will.

Unter dem Vorwand eines neuen „Kunden-Service“ wird dem Btx-Teilnehmer Hausarbeit aufgegeben. Die Dienstleistungen von Banken oder Reisebüros darf der Kunde nun in elektronischer Selbstbedienung übernehmen und über eine Tastatur Überweisungen veranlassen oder Flüge buchen.

In „Feldversuchen“ testet etwa die baden-württembergische Regierung, ebenso wie Siemens, die Möglichkeiten der Telearbeit. Sekretärinnen zum Beispiel tippen daheim am Computer ihr Schreibpensum ab. Über das Datennetz hängt ihr Arbeitsplatz

an der Firmenzentrale. Heimcomputer, meinen die Technologie-Experten der Industrie-Gewerkschaft Metall, führen zu „neuer Heimarbeit“.

Voll loslegen kann die Industrie mit solchen Plänen erst, wenn Ende der achtziger Jahre mit den Glasfaser-Netzen „Bigfon“ und „Bigfern“ breite Daten-Autobahnen bis vor jede Haustür führen.

Bis dahin muß die notwendige Überzeugungsarbeit bei den computerunwilligen Erwachsenen geleistet sein. „Die Kinder“, hofft Zukunfts-Architekt Mason, „werden sie an der Hand in das Computer-Zeitalter führen.“

