

Deutsche Webnutzer bleiben nach Datenklau bei Sony gelassen

Berlin. Der gigantische Datenklau bei Sony schreckt deutsche Online-Nutzer kaum vom Einkauf im Internet ab. In einer Umfrage sagten nur vier Prozent, dass sie als Konsequenz aus dem Vorfall gänzlich auf Einkäufe im Netz verzichten werden. 84 Prozent antworteten mit einem klaren Nein. Zugleich sagte in der repräsentativen Befragung des Kölner Meinungsforschungsinstituts YouGov nahezu jeder Vierte (23 Prozent), dass er sich jetzt unsicherer bei der Nutzung von Online-Diensten fühle. Unbekannte Angreifer hatten bei Sony die Daten von möglicherweise mehr als 100 Millionen Kunden gestohlen, darunter könnten auch Kreditkarten-Informationen sein.

Gut jeder fünfte Befragte (21 Prozent) kündigte an, nach dem Datenklau die Einkäufe im Internet künftig einschränken zu wollen. 61 Prozent wollen dies nicht tun. In der Pflicht, für mehr Sicherheit zu sorgen, sahen mehr als 94 Prozent der Befragten die Betreiber der Online-Dienste selbst, 73 Prozent erwarten dies auch von ihrer Regierung. YouGov befragte für die Erhebung 1020 Personen im Alter über 16 Jahren. *dpa*

Microsoft kündigt für Mai zwei wichtige Updates an

Berlin. In diesem Monat plant Microsoft die Veröffentlichung von zwei wichtigen Sicherheitsupdates, berichtet der Branchendienst Golem.de. Betroffen seien das Betriebssystem Windows in der Ausführung für Server und die Büro-Anwendungssoftware Microsoft Office. Mindestens eines der Sicherheitsupdates im Software-Paket könne von Kriminellen dazu ausgenutzt werden, beliebige Programme auf einem angegriffenen Rechner auszuführen. Davon betroffen sei auch die Office-Programm-Variante für Apple-Computer, so Golem. Microsoft hat die Veröffentlichung der Updates für den 10. Mai angekündigt. *spe*

Von der Idee zum Projekt

Übers Internet können Nutzer jungen Unternehmern finanziell unter die Arme greifen

Jungunternehmern fehlt es meist an Geld, und potenzielle Investoren sind nicht immer einfach zu finden. Hilfe gibt es im Internet: Hier können weniger zahlungskräftige Nutzer verschiedene Projektideen direkt unterstützen.

Von SZ-Redaktionsmitglied Katrin Meyer

Dresden. Da hat jemand eine geniale Idee für ein völlig neues Produkt, mit dem man eine Menge Geld verdienen könnte. Was fehlt, ist das entsprechende Startkapital. Auf der anderen Seite gibt es viele potenzielle Investoren, die nur auf das passende Projekt warten. Die Internetseite **Seedmatch.de** mit Sitz in Dresden will dieses Problem lösen und zwar über das weltweite Netz. Das Prinzip: Crowdfunding für Startups. Crowdfunding meint eine besondere Art der Finanzierung, bei der die anonyme Masse im Internet auf entsprechenden Plattformen kleinere Beträge für ein bestimmtes Projekt spendet.

Seedmatch bietet eine besondere Form dieses Konzepts. Auf der Plattform sollen investierfreudige Nutzer, sogenannte Mikroinvestoren, die bereit sind einen Betrag ab 250 Euro im klassischen Sinn zu investieren, und junge Unternehmen (Startups) mit Wachstumspotenzial zusammenfinden. Dabei sollen die Investoren langfristig von einer Rendite profitieren. Die jungen Unternehmen haben 60 Tage Zeit, ihr vorher festgelegtes Finanzierungsziel zu erreichen. Nur wenn dieses erreicht wird, ist eine Provision von fünf bis zehn Prozent, je nach Größenordnung des Projekts, an die Crowdfunding-Plattform fällig. Für die Mikroinvestoren ist die Nutzung kostenlos. Kommt ein Projekt nicht zustande, erhalten



Für den MP3-Player iPod Nano haben Tüftler ein Umrüst-Paket entwickelt, das ihn zur Armbanduhr macht. Über das Internet lieferten Investoren das Startkapital für das Projekt. FOTO: MNML.COM

ten sie ihren auf ein Treuhandkonto eingezahlten Betrag vollständig zurück.

Noch steckt die im Oktober 2009 gegründete Seite in den Kinderschuhen. Seedmatch.de ist zwar online, aber auf der Homepage sind noch keine Projekte zu sehen. Das soll sich in den nächsten Wochen ändern. Voraussichtlich Anfang Juni sollen die ersten drei von mehreren ausgewählten Projekten an den Start gehen, verrät Geschäftsführer Jens-Uwe Sauer. „Wir wollen das etablierte Modell von Crowdfunding auf den Bereich Startup übertragen“, erklärt Sauer. Um welche Projekte es konkret geht,

bleibt allerdings ein Geheimnis. „Ich kann aber schon mal verraten, dass die Bereiche Internet, E-Commerce und erneuerbare Energien eine große Rolle spielen werden“, so der Geschäftsführer über die bereits ausgewählten Projekte. Neue Anwendungen für iPhone und iPad seien auch darunter. „Produkte sind für Investoren vor allem dann interessant, wenn sie sie auch selbst nutzen können“, erklärt Sauer.

Dass auch das klassische Crowdfunding-Konzept mit kleinen Beträgen und ohne Rendite im Bereich Startup funktionieren kann, haben andere Plattformen längst bewie-

sen. Auf der US-amerikanischen Seite **Kickstarter.com** spendete die Netzgemeinde gemeinsam rund 200 000 US-Dollar (etwa 135 000 Euro) für das soziale Netzwerk-Projekt „Diaspora“ und für ein iPod-Zubehör namens „tikTok“ – eine Halterung, die den iPod Nano in eine Multitouch-Armbanduhr verwandeln soll – sogar rund 940 000 US-Dollar (etwa 630 000 Euro). Das übertraf die Finanzierungsziele der beiden Jungunternehmer um das Zehnfache. Auch in Deutschland werden erste Erfolge sichtbar. Seit die Münchner Crowdfunding-Plattform **Mysheppas.com** im Oktober 2010 online ging, konnten neun Projekte erfolgreich finanziert werden. Geschäftsführer und Mitbegründer Tim Busse zeigt sich zufrieden. „Das Thema Crowdfunding wird sehr gut angenommen, und die Nachfrage steigt.“ Neben künstlerischen und sozialen Projekten konnte auf Mysheppas kürzlich auch das erste Startup-Projekt erfolgreich finanziert werden. Für die Prototypenweiterentwicklung von „Exthanded“ – einem handgehaltenen Schwebestativ für Camcorder – sammelte ein Projektteam aus der Schweiz 8082 Euro.

Jens-Uwe Sauer ist sich sicher, dass auch das Investoren-Konzept auf Seedmatch.de Erfolg haben wird: „Mikroinvestoren haben sonst nirgends die Möglichkeit, ein Startup mit einem kleinen Betrag zu unterstützen“, erklärt er einen Vorteil der Plattform. Gleichzeitig profitiert auch die andere Seite: „Das Startup gewinnt Fans und Unterstützung, so bekommt es einen Mehrwert, der über das Kapital hinausgeht.“

www.seedmatch.de
kickstarter.com
mysheppas.com

LINKS UND TIPPS

Lexikon der großen Rennstrecken der Welt

Die berühmtesten Rennstrecken der Welt sind zweifellos die Strecken der Formel 1. Dabei gibt es faszinierende Kurse rund um den Globus. Auf **Rennstreckenderwelt.ch** finden Nutzer ein riesiges Archiv mit Strecken aus verschiedenen Ländern. Dazu gibt es ein Lexikon mit den wichtigsten Begriffen. *flo*

www.rennstreckenderwelt.ch

Kochen wie im Mittelalter

Seit der Entdeckung des Feuers üben sich Menschen in der Kunst des Kochens. Erste schriftliche Aufzeichnung von Rezepten reichen bis ins Mittelalter zurück. Auf der Webseite **koch-welten.de** werden einige dieser Rezepte aufgelistet und laden zum Nachkochen ein. Ein Zeitstrahl markiert Stationen auf dem Weg zur modernen Küche. *flo*

www.koch-welten.de

Online-Blog zum australischen Outback

Tausende Kilometer Wüste und die größte Anzahl giftiger Tiere weltweit gibt es in Australien. Trotz dieser eigentlich feindlichen Umgebung sind viele Menschen von dem kleinen Kontinent fasziniert. Wer mehr über „Down Under“ erfahren möchte und nach Tipps für eine mögliche Australien-Reise sucht, sollte sich auf dem Webportal **Australienblog.com** umsehen. *flo*

www.australienblog.com

PRODUKTION DIESER SEITE:
ANKE BAUER
OLIVER SPETTEL

Suchtgefahr bei Computerspielern ist minimal

Studie: Mehrheit der Daddler geht vernünftig mit ihrem Hobby um

Hamburg. Laut einer Studie des Hans-Bredow-Instituts in Hamburg gibt es weniger Zocker mit Suchterscheinungen als bislang angenommen. Nur ein kleiner Teil daddelt exzessiv, und wenn dann meistens Onlinegames. 98,6 Prozent der Computerspieler ab 14 Jahren zeigten ein unauffälliges Spielverhalten, rund 0,9 Prozent liegen über dem Schwellenwert für „suchtgefährdet“ und 0,5 Prozent gelten als „abhängig“. Eine Sogwirkung gehe insbesondere von Online-Spielen aus, wie zum Beispiel World of Warcraft und Farmville.

Laut Studie verbringen Personen ab 14 Jahren durchschnittlich etwa 6,25 Stunden pro Woche mit Computerspielen, 17 Prozent von ihnen lassen sich als „extensive Spieler“ bezeichnen, die im Durchschnitt mehr als 10,5

Stunden pro Woche daddeln. Unter ihnen sind Männer sowie Jugendliche und junge Erwachsene (14 bis 29 Jahre) überproportional vertreten. In der Studie wird weiter ausgeführt, dass Computerspiele in der Regel nicht für ein Suchtverhalten verantwortlich sind, sondern persönliche

Rahmenbedingungen wie beispielsweise Probleme im Alltag zu einer gesteigerten Flucht in die virtuelle Welt führen. „Ein Computerspiel, das grundsätzlich abhängig macht, gibt es nicht“, erklärt Professor Uwe Hassebrink, Direktor des Hans-Bredow-Instituts. *aba*

Jeder Zehnte zockt bis zu 20 Stunden am PC

So viel Zeit verbringen Deutsche pro Woche mit Computer- und Onlinespielen, Angaben in Prozent

Zeit	Altersgruppen	14 - 19	20 - 29	30 - 39	über 40	Gesamt
weniger als 3 Stunden		41,2	34,5	51,6	59,9	48,4
3 bis 6 Stunden		19,3	23,4	28,2	20,3	22,5
über 6 bis 10 Stunden		16,7	11,7	8,1	10,1	11,3
über 10 bis 20 Stunden		15,8	20,7	8,1	5,1	11,6
mehr als 20 Stunden		7,0	9,7	4,0	4,6	6,2

SZ-INFOGRAFIK/BHB/QUELLE: LFM

SZ-WEBWELT

Termine vom Wochenende im SOL.DE-Terminkalender abrufbar

Wer für dieses Wochenende noch keine Pläne hat, kann sich beim **SOL.DE** Klicke Du noch richtig? Terminkalender informieren, was es im Saarland zu erleben gibt. In Baltesweiler findet das ganze Wochenende über die 26. Zeltkirmes statt. Wer lieber über einen Flohmarkt bummeln möchte, kann am Samstag in Homburg nach Ausgefallenem und Antiquitäten stöbern. Die Garage bietet für alle Tanzfreunde Songs aus den 80er und 90er

Jahren. Im Neunkircher Zoo kann man am Samstag bei einer öffentlichen Führung alles über die jüngsten Tierkinder und Neuzugänge erfahren. Für Feinschmecker werden am Sonntag auf dem Daarler Kunst- und Genießermarkt verschiedene Produkte zum Genießen sowie Kunsthandwerk aus der Großregion angeboten. *dor*

www.meinsol.de/termine

Die Top-Artikel des Tages

Das waren gestern die meistgelesenen Artikel auf unserer Internetseite **www.saarbruecker-zeitung.de**:

- 1. Wirtschaft:** Saargummi vor dem Aus
- 2. Saar-Wiesen:** Weiter Streit um den Biergarten
- 3. Sport:** FCS präsentiert Trikot für die kommende Saison

www.sztyp.de/top

Anzeige

NEU!
DAS FAMILIENMAGAZIN DER SAARBRÜCKER ZEITUNG
AB SOFORT WIEDER KOSTENLOS IM GANZEN SAARLAND ERHÄLTlich! MEHR INFOS UND ALLE VERTEILSTELLEN UNTER: **WWW.SAARBRUECKER-ZEITUNG.DE/FAMILIENMAGAZIN**

Saarbrücker Zeitung