

KOMMENTAR

Die letzten Tage der Menschheit



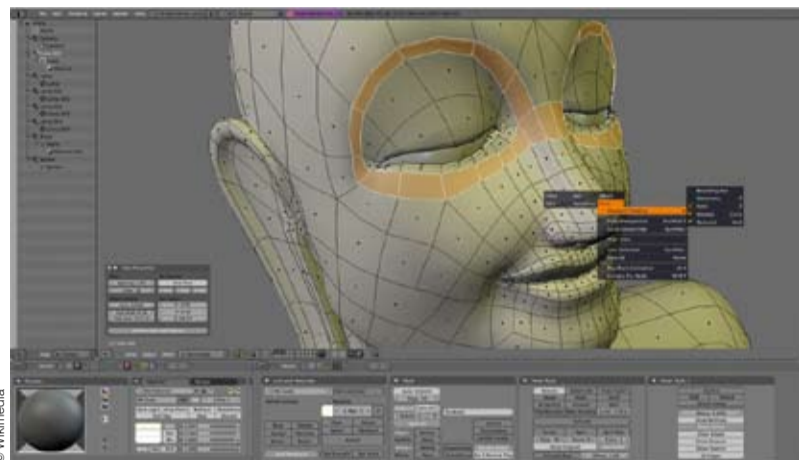
CHRIS HADERER

Kino, Internet, Crowdsourcing und ein Matador-Baukasten sind die vier Räder eines ambitionierten Film-Projekts, das demnächst an den Produktionsstart gehen will. Beim Matador-Spiel mit seinem Sohn kam Heinz Szolarz die Idee, „Die letzten Tage der Menschheit“ von Karl Kraus zu verfilmen, als 24 Stunden-Epos, von 200 Filmteams abschnittsweise in Szene gesetzt. Geld wird über „www.startnext.de/the-last-days-of-mankind“ gesammelt, das Internet wird aber noch später eine zentrale Rolle spielen, die Zusammenarbeit der einzelnen Mitarbeiter via Server und einer eigenen Produktionsplattform betreffend. „Auf einer Internetplattform können sich Filmteams und Fans anmelden und fertig gedrehte Szenen einstellen“, sagt Szolarz. „Teams können sich auf der Plattform bilden, fertige Szenen können diskutiert, gelobt und verrissen werden. Das Projekt stellt eine Kommunikationsplattform auf, auf deren Basis sich die Filmteams zusammenfinden und den kompletten Film realisieren. Im Grunde drehen 200 Filmteams eine Doku über den Ersten Weltkrieg – nur eben 100 Jahre danach.“ Das klingt spannend, nicht nur, weil das Kraus-Stück wegen seiner epischen Dimensionen als unverfilmbar galt, sondern vor allem als positives Beispiel, wie Filmemacher die Online-Welt zu adoptieren beginnen.

IG Computergrafik Die Unternehmen wünschen sich mehr Lobbyingarbeit, professionelle Netzwerkplattformen

Computergrafik-Branche gibt sich optimistisch

Mit 59,4% der heimischen CG-Unternehmen ist Wien das Zentrum der österreichischen Computergrafik.



Computergrafik ist ein erfolgreiches Exportprodukt vieler Unternehmen.

CHRIS HADERER

Wien. Erstmals wurde die österreichische Computergrafik-Branche im Rahmen einer Studie der IG-Computergrafik einer detaillierten Analyse unterzogen, mit recht interessanten und aufschlussreichen Details. Die österreichische CG-Branche umfasst derzeit 500 bis 800 Unternehmen, die laut Studie im Durchschnitt drei Mitarbeiter beschäftigen. Der Jahresumsatz beträgt durchschnittlich 200.000 €. Ein Unternehmen erzielt entlang der Wertschöpfungskette einen Wert von 237.000 €. Um die Branche einwandfrei abzugrenzen, wurden im Rahmen der Studie folgende Tätigkeitsfelder identifiziert: 3D-Computergrafik, 3D-Produktvisualisierung, Animation, Architekturvisualisierung, Ausbildung & Forschung, Concept-art, Games und Motion Graphics.

Kunden am wichtigsten, 13,5% sprechen von einem ausgewogenen Kundenmix aus großen und kleinen Kunden. Schlanke 6% der CG-Unternehmen arbeiten für einen großen und wenige kleine Kunden. Mit 67,7% ist die Tätigkeit für den Bereich Animation, Visual Effects und 3D-Grafik vom Aufkommen her der zentrale Gewinnbringer der Computergrafik, gefolgt von Computerspielen und Spieleentwicklung mit 33,1% und Postproduction mit 32,2%. Und 11,3% der Unternehmen entwickeln Computerspiele im Rahmen der Zulieferindustrie.

Mehr Lobbyingarbeit

Hinsichtlich der Konkurrenz- und Wettbewerbssituation wird Österreich von den befragten Unternehmen als zu klein in der internationalen Wahrnehmung bewertet. Marketing und Vertrieb und die eigenen Anstrengungen in diesen Bereichen werden als wesentliche Umsatztreiber bewertet. 34,6% der Unternehmen wünschen sich außerdem mehr Lobbying für den Bereich Computergrafik, 31,6% hätten gern Netzwerkplattformen und Branchentreffs, 27,8% fordern einheitliche Richtlinien bei der Preis- und Honorargestaltung. Für immerhin 21,2% wäre die Einführung eines Gewerbescheins wichtig und für 18,89% ein eigener Kollektivvertrag für Computergrafiker.

Insgesamt blickt die Computergrafik-Branche optimistisch in die Zukunft: Zwei Drittel sehen eine positive Marktentwicklung voraus. Jedes zweite Unternehmen erwartet sich ein Umsatzwachstum. Jedes fünfte Unternehmen will Mitarbeiter einstellen und jedes vierte Unternehmen will in den nächsten zwölf Monaten mehr investieren.

www.igcomputergrafik.at

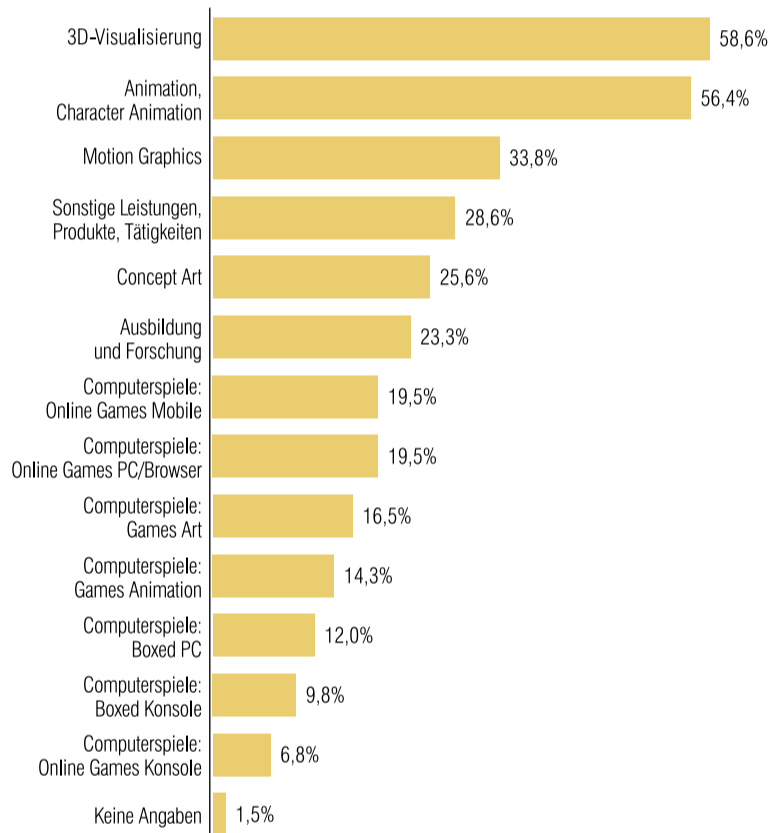
Wien ist Zentrum

Wie aus der Studie hervorgeht, sind die Unternehmen in der österreichischen CG-Branche eher kleinstrukturiert, wobei Einzelunternehmen mit 46,6% die am häufigsten vertretene Gesellschaftsform ist, gefolgt von GmbH mit 30,8%, Personengesellschaften mit 7,5% und Aktiengesellschaften mit 1,5%. Immerhin 59,4% der für die Studie befragten Unternehmen haben ihren Firmensitz in Wien, was die Bundeshauptstadt mehr oder weniger zum Zentrum der heimischen CG-Szene macht.

Kunden und Tätigkeiten

Was die Kundenstruktur angeht, sind für jede dritte CG-Firma große Unternehmen die primären Auftraggeber. Für 37,6% sind B2B-

UNTERNEHMENSLEISTUNGEN UND PRODUKTE



Quelle: IG Computergrafik; Grafik: Raimund Appl

Cisco 3,6 Mrd. Onliner Internet wächst



Cisco analysiert regelmäßig das Wachstum im globalen Dorf.

Wien. Laut dem neuen Cisco Visual Networking Index wird es 2017 etwa 3,6 Milliarden Internethelfer geben, das sind 48 Prozent der vorausgesagten Weltbevölkerung von 7,6 Milliarden Menschen. Im Vergleich dazu war 2012 knapp jeder Dritte vernetzt. Im gleichen Zeitraum nimmt die Zahl der Internetgeräte von 11,7 auf 19,3 Milliarden zu. Im Jahr 2017 wird der globale IP-Datenverkehr ein Volumen von 1,4 Zettabyte pro Jahr beziehungsweise 121 Exabyte pro Monat besitzen, im Vergleich zu 44 Exabyte pro Monat im Jahr 2012. Er wächst damit pro Jahr um 23 Prozent. www.cisco.at

IDC Samsung führt den westeuropäischen Smartphone-Markt mit 45 Prozent an, Schlusslicht ist Nokia mit fünf Prozent

Apple verliert Smartphone-Marktanteile

Wien. Laut dem Analysten IDC wurden im ersten Quartal des Jahres in Westeuropa 31,6 Millionen Smartphones verkauft. Marktführer mit einem Anteil von 45 Prozent ist Samsung. Während die Südkoreaner ihre Marktanteile ausbauen, hat iPhone-Erfinder Apple fünf Prozentpunkte nachgelassen. Das Unternehmen verkaufte zwischen Jänner und März 6,2 Millionen iPhones, was einem Marktanteil von 20 Prozent entspricht (siehe Infografik). Schlusslicht ist Nokia mit knapp fünf Prozent des westeuropäischen Markts.

Kritik an Foxconn

Einmal mehr im Gespräch ist Apple wegen der Arbeitsbedingungen beim Fertiger Foxconn. Nachdem Apple im Jahr 2012 der Fair Labor Association (FLA) beigetreten und die Einführung von wesentlichen Verbesserungen versprochen hat, hat es nun den Anschein, als würden einige Reformen doch nicht umgesetzt werden. So sollten, zum Beispiel, die Arbeitsstunden auf den rechtlichen Standard in

China, nämlich 40 Stunden Normalarbeitszeit plus höchstens neun Überstunden pro Woche, angeglichen werden. Gleichzeitig sollte es zu Lohnerhöhungen kommen, um die negativen Auswirkungen der Reduktion der Arbeitsstunden wettzumachen und Lohnnachzahlungen für unbezahlte Arbeitszeit sollten geleistet werden. Außerdem wurde vereinbart, eine Studie durchzuführen, die die Höhe eines existenzsichernden Mindestlohns bestimmen würde. „Bedauerlicherweise wurde nun klar, dass Apple und Foxconn ihre Versprechungen nicht eingehalten haben. Für die Arbeiterinnen und Arbeiter heißt das weiterschuften zu Hungerlöhnen“, sagt Andrea Ben Lassoued, Leiterin der Südwind-Kampagne Clean-IT, die sich für faire Arbeitsbedingungen in der Elektronikindustrie einsetzt.

Versteckte Überstunden

Weiters wurde festgestellt, dass Foxconn die Wochen-Arbeitsstunden auf 60 reduziert hätte, was immer noch gegen den eigenen

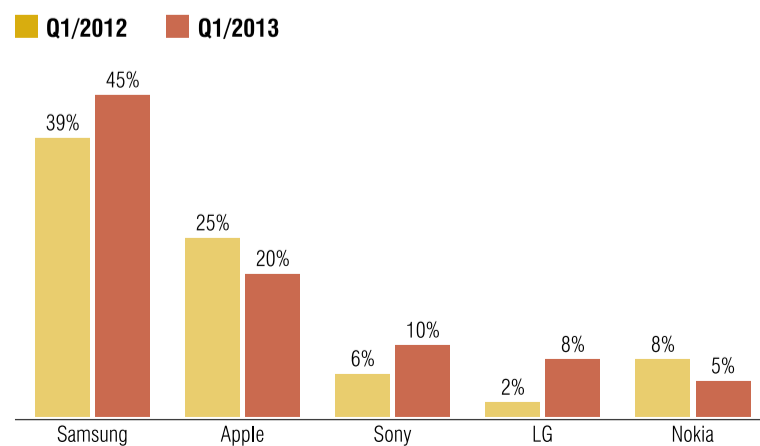
Verhaltenskodex der FLA ist, der vorsieht, dass die Standards des Landes eingehalten werden, in dem sich die Produktionsstätte befindet. Das chinesische Arbeitsrecht sieht aber nur eine 40-Stunden-Woche und insgesamt 36 Überstunden pro Monat vor. Außerdem gibt es Gerüchte, Foxconn würde Überstunden hinter „Bonuszahlungen“

verstecken. „Gemeinsam mit SACOM fordern wir Foxconn auf, die Überstunden auf das rechtliche Maximum zu reduzieren und den Arbeitern existenzsichernde Mindestlöhne zu zahlen, die ihnen und ihren Familien ein menschenwürdiges Auskommen gewährleisten“, sagt Ben Lassoued.

www.clean-it.at

SMARTPHONE-MARKTANTEILE

Marktanteile der führenden Smartphone-Hersteller in Westeuropa (gemessen am Absatz)



Quelle: IDC; Grafik: Raimund Appl