

KARRIERENSTANDARD

Cortis Nährwert
und Sudoku

SA./SO., 22./23. SEPTEMBER 2007

→ Seite K 22

K 1



PERSONAL
MOVES

KARIN BAUER

Die Jugend

Kulturpessimismus ist nichts Neues, und dass es um die Jugend nur schlecht bestellt sein könne, glauben die Altvorderen mindestens seit den Babyloniern. O tempora o mores, das Cicero zugeschrieben wird, haben wir auch in der Schule gelernt. Und die Stammstisch-Rede, wonach ja eh nix Besseres nachkomme, ist auch allseits bekannt. Offenbar sitzt diese Anschauung tief, ist auch Ausdruck eines Generationenkonfliktes.

Bernhard Heinzmaier, Geschäftsführer des Österreichischen Instituts für Jugendforschung, macht in seiner aktuellen Studie über den Zustand der heimischen Jugend aber richtig Angst (nachzulesen unter jugendkultur.at). Er beschreibt den Nachwuchs als unglückliches Produkt einer von Werten befreiten, materialistischen Kultur, die immer kränker, depressiver und einsamer wird. Der Lebensinhalt der Jugendlichen sei Hochrüsten für den Konkurrenzkampf im Arbeitsleben,

Von Online-Gamern für die Arbeit der Zukunft lernen

Eine von IBM gemeinsam mit der Stanford University und dem Massachusetts Institute of Technology erarbeitete Studie leitet Skills von Online-Gamern für Führungskräfte ab.

Heidi Aichinger

Wer glaubt, dass Online-Gamer eine über den Globus verstreute und eingeschworene Gruppe spätpubertierender „Spiele-Freaks“ darstellen, die 24 Stunden online sind, sollte sich von Axel Preiss, Leiter des Consulting von IBM Österreich und CEE eines Besseren belehren lassen.

Laut aktueller Zahlen der University of Chicago gebe es zur Zeit 73 Millionen Online-Gamer weltweit, so Preiss. Davon seien 19 Prozent über 50 Jahre alt, über 40 Prozent seien zwischen 20 und 50 Jahren und ein Drittel unter 18 Jahre alt. Rund 43 Prozent seien Frauen und 56 Prozent Männer; im Durchschnitt sitzen Online-Gamer 22 Stunden pro Woche spielend vor dem Computer – in den vergangenen drei Jahren waren es jährlich um 36,5 Prozent mehr. Man sei mit dem Bild der Online-Community aus dem Kinderzimmer denkbar weit weg von



Von der virtuellen in die reale Welt. Online-Gaming als Vorbild fürs zukünftige Arbeiten. F.: Corbis

zentrale Fähigkeiten destilliert, ohne die es dort, abseits der Fachexpertise, Kommunikations-

Weniger Inhalt, mehr Emotion

Dramaturgie für gute Redner

Trainer und Coaches, aber auch die meisten Redner im deutschsprachigen Raum sind zu sehr den Fakten verhaftet und vergessen darüber die emotionale Komponente, bedauert Siegfried Haider, Präsident der German Speakers Association. Emotionen würden in der Regel vernachlässigt – mit dem Effekt, dass die Motivation, sich mit dem Thema länger auseinanderzusetzen, leide. Tatsächlich bringe ein

Keynote-Speaker, aber auch ein Trainer zwei Kernaussagen emotional rüber und motiviere damit die Zuhörer so stark, dass sie sich mit dem Gehörten auch in der nächsten Zeit beschäftigen.

„Es kommt primär nicht darauf an, was man erzählt, sondern wie man es erzählt“, so Haider. (ur)

*Infos über Workshops:
www.germanspeakers-association.de/index.php?id=60*
