

ProChip

Gemeinsam für den Chip im Alltag

**Laden im Internet – Jugendschutz bei Online-Computerspielen – Teures Kleingeld
Bargeldlos waschen im SB-Center – Kontaktlose Zutrittssysteme mit Chipkarten**



Unsicheres Online-Banking sichert Arbeitsplätze.



Online-Bankencheck: www.hbci-finder.de
HBCI-Angebote Ihrer Hausbank finden.

Online-Banking gehört zu den Lieblingsschauplätzen organisierter Kriminalität. Die Internet-Mafia hat es auf Ihr Geld und Ihre Daten abgesehen und tüfelt immer gefährlichere Methoden aus. Seit 2003 haben sich Trojaner & Co. mehr als verzehnfacht und tricksen mittlerweile sogar Virens Scanner und Firewalls aus.

Folgerichtig wurden Technologien entwickelt, die derartige Gefahren bannen – die derzeit sicherste: HBCI-Banking per Chipkarte, der bequemste und schnellste Weg, Ihr Geld und Ihre Daten erfolgreich zu schützen.

Die Schlüssel werden dabei auf der Chipkarte sicher aufbewahrt, außerhalb des angreifbaren PCs. Wie am Geldautomaten wird die PIN am sicherheitszertifizierten Chipkartenleser von REINER SCT eingegeben und die Banktransaktionen werden verschlüsselt an Ihr Kreditinstitut weitergeleitet.

Das bestätigen übrigens auch unabhängige Experten. Fragen Sie Ihre Bank oder Sparkasse nach HBCI.

HBCI mit Chipkarte – schlechte Karte(n) für Web-Ganoven.



Weitere Infos: www.reiner-sct.com

REINER SCT
Smart Card Technology is our business

Editorial



Liebe Leserinnen und Leser,

die Studie des Hans-Bredow-Instituts zur Evaluierung des Jugendmedienschutzes in Deutschland hat es gezeigt: Das deutsche Jugendmedienschutz-System ist vorbildlich in Europa. Die Standards sind hoch, die Rechtslage sehr gut. Eine Verschärfung der bestehenden Gesetze ist auch im Hinblick auf gewalthaltige Computerspiele nicht sinnvoll. Doch bei der Umsetzung der Gesetze hapert es. Beim Vertrieb über den Ladentisch, aber vor allem auch im Online-Bereich. Der Markt boomt, in Europa ist besonders bei Online-Spielen ein starkes Wachstum zu verzeichnen. Die gemeinschaftlichen Rollenspiele im Internet sind äußerst beliebt, aber nicht alle Games sind für Kinder und Jugendliche geeignet. Eine Vollzugskontrolle der Jugendschutz-Gesetze im Online-Bereich ist jedoch besonders schwer, denn eine Face-to-Face-Überprüfung der Spieler ist nicht ohne weiteres möglich. Die Initiative GeldKarte e.V. fordert daher technische Lösungen wie die Nutzung der Altersverifikationsfunktion im Chip der ec-Karten, um den Jugendmedienschutz bei Computerspielen wirksamer zu kontrollieren.

Dass ein Verbot so genannter Killerspiele den Jugendmedienschutz nicht verbessern kann, davon ist auch Prof. Dr. Klaus Allerbeck von der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main überzeugt. Weder Altersgrenzen noch die Aufsicht durch Eltern hält er bei Computerspielen allein für ausreichend. Auch er spricht sich in dieser Ausgabe der ProChip für eine technische Sicherung von interaktiven Spielen aus, die Eltern die nötigen Kontrollmechanismen in die Hand gibt. Philipp Mißfelder, Bundesvorsitzender der Jungen Union Deutschland, stellt das bewährte Jugendschutz-System in Deutschland vor. Dieses System kann mit Hilfe der GeldKarte als technischer Jugendschutzlösung sogar noch gestärkt werden. Mehr dazu lesen Sie in unseren Gastbeiträgen.

Neben dem Jugendschutz hat die GeldKarte noch andere Vorteile zu bieten. Mit Hilfe der Ladefunktion im Internet, die seit September 2007 in Betrieb ist, entwickelt sich der Chip zum wahren Multitalent. Speziell für Online-Händler öffnet sich nun eine neue Welt an Marketingmöglichkeiten. Rabattzahlungen, Geld-Rückerstattungen, oder Preise bei Gewinnspielen können jetzt den Kunden online und quasi „in bar“ auf die GeldKarte gutgeschrieben werden. Aber auch in der Vending-Automatenwirtschaft kann sich die innovative Entwicklung als nützlich erweisen. Stecken gebliebene Münzen oder Pfandbeträge können nun einfach erstattet werden. Die Ladefunktion im Internet stellt eine echte Chance dar, die Infrastruktur für den goldenen Chip zu verbessern und das Netz an Ladestationen und Akzeptanzstellen flächendeckend zu erweitern.

Eine spannende und informative Lektüre wünscht Ihnen

Volker Koppe
Vorstandsvorsitzender Initiative GeldKarte e.V.

Inhalt

Der Chip
So funktioniert's

Seite 6

Jugendschutz

Bewährte Technik für ein bewährtes System Seite 8

Ein Gastkommentar von Prof. Dr. Klaus Allerbeck, Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main, zum Jugendmedienschutz bei Computerspielen

Abenteuer in Elfenwelten und fernen Galaxien Seite 14

Auf dem boomenden Markt für Online-Computerspiele wird Jugendschutz immer wichtiger

Jugendmedienschutz in Deutschland ist Vorbild für Europa Seite 18

Ein Gastbeitrag von Philipp Mißfelder, Mitglied des Bundestages und Bundesvorsitzender Junge Union Deutschlands

Firmenportraits

Ein starkes Netzwerk Seite 23

Die Neuzugänge der Initiative GeldKarte e.V.



Bewährte Technik für ein bewährtes System

Ein Gastkommentar von Prof. Dr. Klaus Allerbeck, Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main, zum Jugendmedienschutz bei Computerspielen

Seite 8



Jugendmedienschutz in Deutschland ist Vorbild für Europa

Ein Gastbeitrag von Philipp Mißfelder, Mitglied des Bundestages und Bundesvorsitzender Junge Union Deutschlands

Seite 18



Die Goldwäscher

GeldKarte-Bezahlsysteme für Waschmaschinen helfen Kosten sparen

Seite 28

Projekte + Aktuelles

Neuigkeiten rund um den Chip	Seite 24
Her mit der Belohnung! Internationale Studie: Bonusprogramme können bargeldlose Zahlung fördern	Seite 26
Die Goldwäscher GeldKarte-Bezahlsysteme für Waschmaschinen helfen Kosten sparen	Seite 28
Geld gibt's am Kiosk Ladefunktion im Internet erweitert Infrastruktur der GeldKarte	Seite 32
Klein, aber oho Goldene Bobby-Cars bringen Schwung in Kinderkliniken	Seite 34
Strampeln für den Chip Initiative GeldKarte e.V. stellt Online-Ladefunktion auf der CeBIT vor	Seite 35
Bitte nicht berühren! Verkehrsverbünde in Nordrhein-Westfalen führen kontaktloses E-Ticketing ein	Seite 36
Vertrauen ist gut, der Chip ist besser Zweite Jahresveranstaltung der Initiative GeldKarte e.V. zur Sicherheit im Netz	Seite 38
Mit dem Chip gegen Online-Gangster und Web-Ganoven REINER SCT startet bundesweite Medienkampagne	Seite 40

Hintergründe

Teures Kleingeld Britische Studie belegt hohe Kosten der Barzahlung	Seite 42
Funken statt stempeln Zutrittssysteme mit Chipkarten	Seite 44
In eigener Sache	
Initiative GeldKarte e.V. Ein Netzwerk mit vielen Gesichtern	Seite 50
Impressum	Seite 43



Bitte nicht berühren!

Verkehrsverbünde in Nordrhein-Westfalen führen kontaktloses E-Ticketing ein

Seite 36



Teures Kleingeld

Britische Studie belegt hohe Kosten der Barzahlung

Seite 42

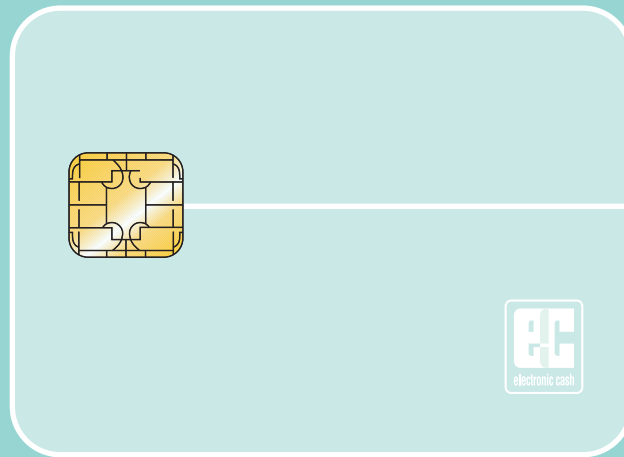


Funken statt stempeln

Zutrittssysteme mit Chipkarten

Seite 44

Der Chip



Die GeldKarte

Rund 68 Millionen Bankkarten in Deutschland haben den Chip bereits integriert. Das entspricht über 75 Prozent aller ausgegebenen ec- oder Kundenkarten der Banken und Sparkassen.



Bargeldloses Zahlungsmittel

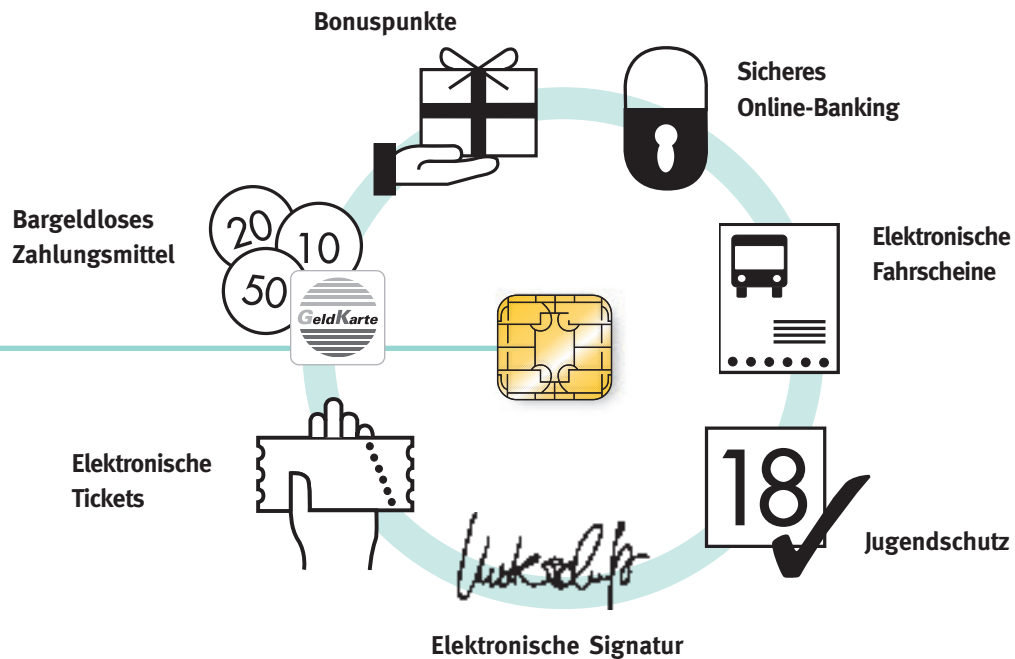
Lademöglichkeiten an nahezu allen Geldautomaten der Banken und Sparkassen in ganz Deutschland sowie im Internet

Zum Bezahlen Karte einschieben, Geld wird abgebucht – fertig! Ohne PIN und Unterschrift

Anwendungen: Fahrkartenautomaten, Parkscheinautomaten, Zigarettenautomaten, TeleStationen, Snackautomaten, Internet

Rund 600.000 Akzeptanzstellen in ganz Deutschland und im Internet

Alle Funktionen auf einen Blick



Elektronische Signatur

Übertragung der eigenhändigen Unterschrift auf elektronische Medien

Identifizierung und Authentifizierung des Signierenden

I. d. R. auf einer separaten, konto-ungebundenen GeldKarte

Anwendungen: eGovernment, elektronisches Beschaffungswesen



Bonuspunkte

Speicherung von „Punkten“ im Einzelhandel oder am Automaten

Einlösung bei anderen Akzeptanzstellen

Anwendungen: CityCards, Pfandrücknahmesysteme



Sicheres Online-Banking

Basierend auf dem HBCI- bzw. FinTS-Standard (Financial Transaction Services)

I. d. R. separate, kontoungebundene GeldKarte

Alternative Nutzung der kontogebundenen Karte zur Generierung transaktionsabhängiger TAN-Nummern



Elektronische Tickets

Speicherung von Fahrkarten, Eintrittskarten, Berechtigungen

Elektronische Entwertung mittels Kartenlesegerät

Anwendungen: öffentlicher Personennahverkehr, Parkhäuser, Sport- und Kulturveranstaltungen



Jugendschutz

Alterscheck 16 oder 18 per Jugendschutzmerkmal im Chip

Sicheres Auslesen mit Hilfe von Sicherheitsmodulen

Anonymität des Karteninhabers

Anwendungen: Zigarettenautomaten, Erwachsenen-Inhalte im Internet



Bewährte Technik für ein bewährtes System

Ein Gastkommentar von Prof. Dr. Klaus Allerbeck,
Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main,
zum Jugendmedienschutz bei Computerspielen

Empirische Sozialforschung, wenn sie denn repräsentativ sein will, ist neuen Entwicklungen immer ein bisschen hinterher: Erst wenn hinreichend viele das Neue bereits haben oder kennen, lohnt es, für statistische Folgerungen hinreichend große Untersuchungen zu konzipieren. Computerspiele gibt es inzwischen schon mehr als 30 Jahre - dass man im World Wide Web mit oder gegen andere spielen kann, ist jedoch noch vergleichsweise neu. In Deutschland stellt sich alsbald die Frage, welcher Missbrauch getrieben werden kann, welche Gefahren drohen und wie man durch geeignete Verbote die wahrgenommenen Probleme am besten löst.

Der einfache Weg zurück in die Vergangenheit ist versperrt: Die Zeiten, als das Fernmeldeanlagen-gesetz den Besitz und Betrieb von Modems unter Strafe stellte und insbesondere Jugendliche so kriminalisiert wurden, sind endgültig vorbei. Wenn WLAN und Breitbandverbindungen in der Werbung eine prominente Rolle spielen, ist der Zugang zur Telekommunikation in Deutschland nicht mehr mit dem Strafrecht zu bremsen.

Die Mechanismen des Jugendschutzes mit seinen Institutionen sind, im Wesentlichen aus guten Gründen, nach wie vor vorhanden. Nur lässt sich im Medienbereich nicht ohne weiteres das Bewährte oder vermeintlich Bewährte auf andere Kanäle und Vertriebswege übertragen. Die ehemals indizierten Landserhefte und viele heutige Videospiele haben beide mit Krieg, in irgendeiner Form, zu tun – aber damit endet die Gemeinsamkeit auch schon.

Wenn man Landserhefte oder irgendwelche Druckschriften an zum Beispiel Kiosken beschlagnahmt, kann man diese zählen und vermutet eine gewisse Dunkelziffer, die der Beschlagnahme entgangen ist. Bei elektronischen Medien, ob nun Raubkopien oder legal, lässt sich nicht bestimmen, in wie vielen Exemplaren es Verbotenes gibt.

Eines steht inzwischen nach ersten empirischen Untersuchungen fest: Altersgrenzen spielen in diesem Bereich in der Realität keine große Rolle. Viele Dreizehnjährige spielen Spiele, die erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind. Eine Überraschung kann dies eigentlich nicht sein.

Die einzige Möglichkeit, die Probleme, die mit der zunehmenden Verbreitung interaktiver Videospiele verbunden sein können, in den Griff zu bekommen, ist die technische Sicherung.



Prof. Dr. Klaus Allerbeck

Das Altersgrenzen-Modell überträgt ein Vorbild in einen anderen Bereich: der Jugendschutz im Bereich Spielfilm hat sich erkennbar bewährt. Jedenfalls sieht man in der Schlange vor der Kinokasse, wenn ein „nicht jugendfreier“ Film startet, in der Regel keine Jungen, deren Pubertät nicht begonnen hat. Mit der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) hat dies nur wenig zu tun: Es ist die soziale Kontrolle in der Schlange vor dem Kino, die vorhersehbar ist. Wer erkennbar noch lange nicht 18 ist, darf sicher sein, von den Älteren in der Schlange zumindest gehänselt zu werden.

Allerdings gibt es Spielfilme inzwischen auch auf DVD, einem anderen Medium, das man kaufen oder leihen kann: Wie es hier mit dem Jugendschutz und der FSK aussieht, ist eine Frage, zu der Antworten nicht allgemein bekannt sind. Und welches Fernsehprogramm Jugendliche ansehen – besonders wenn sie über einen hochauflösenden Bildschirm, Kopfhörer und ein eigenes Zimmer verfügen –, kann nicht ohne weiteres beantwortet werden.

Eltern können solche Medien, jedenfalls wenn sie aufwändig verpackt sind, zumindest teilweise im Blick haben. Bei interaktiven Videospielen ist dies weniger leicht. Es gibt Updates der Spiele aus dem Internet, selbst wenn Spiele nicht ursprünglich über das Internet erworben wurden, sondern etwa in einem Ladengeschäft, wo das Alter des Käufers an der Kasse mit Hilfe des Ausweises überprüft wird – oder werden sollte.

Manche Spiele lassen sich modifizieren. Codes, über Tastaturkürzel eingebbar, die in Computerzeitschriften genannt oder auf Schulhöfen in Kopie erhältlich sind, können den Charakter des Spiels durchaus verändern, beispielsweise, indem neue virtuelle Waffen zur Verfügung gestellt werden.

Über die Wirkungen von Gewaltspielen wird noch lange gestritten und geforscht werden. Sicher ist, dass durch solche Spiele Gewaltanwendung selbstverständliche Routine wird. Widerstand wird kurzerhand beseitigt, was zuweilen beträchtlicher Geschicklichkeit und Geschwindigkeit bedarf. Die dabei erworbenen Fähigkeiten, beispielsweise der Koordination der Sinnesorgane und des motorischen Apparats, können durchaus nützlich sein, zum Beispiel im Straßenverkehr.

Die Entwickler der Spiele sind vielfach sehr fantasievoll und werden von Teams unterstützt, welche die Psyche von Jugendlichen erheblich besser verstehen als die meisten Schulpsychologen. Es wäre völlig abwegig, Computerspiele über einen Kamm zu scheren, zumal dieser Markt wächst



und der Einsatz außerordentlicher Kreativität auch völlig neue Spiele entstehen lässt. Wenn niemand auch nur ahnen kann, was hier im Werden ist, ist es wenig sinnvoll zu erwarten, dass der Gesetzgeber oder die Ministerpräsidentenkonferenzen vorausschauend die notwendigen rechtlichen Schritte festlegen könnten.

Die einzige Möglichkeit, die Probleme, die mit der zunehmenden Verbreitung interaktiver Videospiele verbunden sein können, in den Griff zu bekommen, ist die technische Sicherung: Eltern müssen technische Möglichkeiten erhalten, unter Wahrung der Privatsphäre ihrer heranwachsenden Kinder die erforderlichen Kontrollen auszuüben. Komplizierte Lösungen sind hier aber nicht gefragt. Die Vorstellung von „Mutti als Systemadministratorin“ eines verkabelten Heims erscheint abwegig.

Deswegen ist es zweckmäßig, auf etwas zurückzugreifen, was sich bewährt und durchgesetzt hat. Der „Dongle“, der als Kopierschutz von Hackern gefürchtet, weil unüberwindbar war, ist ein gutes Vorbild: Er ist sichtbar, er muss an einer ganz bestimmten Stelle, nämlich dem Drucker-Port,

mit dem Computer verbunden sein und schlicht und einfach herausgezogen und in Verwahrung genommen werden.

Dieser Vorschlag praktikabler Jugendschutzregelungen hat nur einen Nachteil: Er ist obsolet. Die meisten Computer in deutschen Haushalten haben keine dafür notwendige Centronics-Schnittstelle mehr. Was käme ersatzweise heute in Betracht? Ein Dongle mit Bluetooth? Der Firewire-Anschluss? USB2 (abwärtskompatibel)?

Wenn man einen neuen Standard durchsetzen will, ist es zweckmäßig, bei etwas anzufangen, das es bereits gibt. Wir lernen dies vom Centronics-Port, den es schon gab, bevor IBM mit dem Personal Computer neue Maßstäbe setzte. IBM griff diesen De-facto-Standard auf und setzte ihn endgültig durch – jedenfalls hat er sich für 25 weitere Jahre behauptet.

Betrachtet man den benötigten Stecker, ist offensichtlich, warum heutige Notebooks diese Schnittstelle nicht mehr haben. Sie braucht einfach zu viel Platz. Und ein USB-Anschluss für den Drucker ist mindestens genauso gut.

Wenn man einen neuen Standard durchsetzen will, ist es zweckmäßig, bei etwas anzufangen, das es bereits gibt.

Was folgt daraus heute? Mit dem Jugendschutzmerkmal auf der GeldKarte, die man seit Anfang 2007 benötigt, um an Automaten Zigaretten zu erwerben, ist ein wichtiger und ausbaufähiger Anfang gemacht. Sicherlich lässt sich auch diese Jugendschutz-Vorrichtung bei ausreichend krimineller Energie irgendwie umgehen. Aber es wäre wohl unvernünftig, für Zigarettenautomaten die gleichen Sicherheitsmaßnahmen anzustreben wie für Fort Knox.

Für Computerspiele sollte das Gleiche gelten. Was technisch an Zigarettenautomaten funktioniert, ist für elektronische Games sicherlich nicht zu kompliziert. Auch ein neues Computerspiel, das im Handel erhältlich ist oder Zeitschriften beiliegt, kann dasselbe Jugendschutzmerkmal abfragen.

Klar: Die GeldKarte ist zu groß für den USB-Port. Aber genau wie man mittels eines ganz einfachen, billigen kleinen Plastik-Teils die Fotos aus der Kamera in den PC transportieren kann, gibt es ähnliche an den USB-Port anschließbare Lesegeräte, die von dem Chip lediglich dieses Jugendschutzmerkmal auslesen. Es wäre denkbar, diese nicht nur im Elektronikfachhandel, sondern auch über die Zeitungskioske zu vertreiben, an denen es auch Computer-Zeitschriften mit beiliegenden DVDs gibt. USB ist derzeit so etwas wie ein De-facto-Standard. GeldKarte und USB-Port: Damit könnte man einen Anfang machen, der in Haushalten und Familien in der Praxis funktioniert. ■





Mit einer rund sechsjährigen Erfahrung aus der Entwicklung und Fertigung von GeldKarte-Terminals aller Facetten und Zehntausenden von Installationen wurde als drittes Automatenterminal das vollmodulare System CARD STAR/classic entwickelt.

Nach seiner Einführung 2002 führten viele Vorteile gegenüber anderen GeldKarte-Terminals schnell zu dessen bevorzugtem Einsatz. Als modulares System bietet CARD STAR/classic die Möglichkeit, Systemeinheit (Steuerungsplatine), Bedienteil und Kartenkontaktiereinheit getrennt voneinander zu montieren. CARD STAR/classic ist als Automatenterminal seitens des Zentralen Kreditausschusses für alle Arten von Automaten mit MDB-Bus zugelassen. Durch die Zertifizierung definierte maximale Kabellängen und ein guter Zugang zum Bedienteil stellen die einzigen Limits der Installation dar, so dass ein Einsatz in allen Automatenmodellen gleich welchen Herstellers und Bauart möglich ist.

Auch Altgeräte ohne MDB-Bus können mit CARD STAR/classic nachgerüstet werden, nachdem diese eine Ersatzsteuerung wie z. B. CARD STAR/fresh-up erhalten haben. Als Kontaktiereinheiten kommt eine breite Palette handelsüblicher Systeme zum Einsatz, die wirklich steckkompatibel sind. Auf die Verwendung speziell angepasster Leseinheiten wurde verzichtet.

Bewährt und zuverlässig:

CARD STAR /classic

GeldKarte-Terminals für Automaten

celectronic
Berlin

GeldKarte-Terminals des Modells CARD STAR/classic haben sehr großzügig dimensionierte Programm- und Datenspeicher. So stellt die zusätzliche Integration von Bonus-systemen überhaupt kein Problem dar. Beispielsweise wurde für die Firma Ernst Kühner oHG in Coburg die dortige SüCard Coburg integriert. Mit dieser Bonuskarte auf Basis des GeldKarte-Chips ist es möglich, mit anderweitig erworbenen Bonuspunkten auch Zigaretten und Snacks am Automaten zu bezahlen.

Ein Verlust von Zahldaten ist durch doppelte Datenspeicherung in getrennten Chips und umfangreiche Backups praktisch unmöglich.

CARD STAR/classic wurde in Vorbereitung auf den Jugendschutz am Zigarettenautomaten (Verkauf erst ab 16 Jahren) in großen Stückzahlen verbaut und konnte sich nach dessen automatischer Aktivierung am 1. Januar 2007 als fehlerfreies System beweisen.

Nach der neuerlichen Änderung des Jugendschutzgesetzes darf ab dem 1.1.2009 die Abgabe von Tabakwaren am Automaten erst ab 18 Jahren erfolgen. Celectronic hat im Auftrag des Bundesverbands Deutscher Tabakwaren-Großhändler und Automatenaufsteller die hierfür notwendigen Spezifikationsänderungen vorgenommen. Gleichzeitig wurde eine einfachere Benutzerführung am Automaten definiert. Auch diese Umstellung wurde inzwischen in die Software der CARD STAR Terminals integriert und ist bereits ab Herbst 2007 als Download verfügbar.

Abenteuer in Elfenwelten und fernen Galaxien

Auf dem boomenden Markt für Online-Computerspiele wird Jugendschutz immer wichtiger

Sie verabreden sich nachts um 2 Uhr, um gemeinsam in den Kampf zu ziehen. Gegen feindliche Raumschiffe oder bösartige Orks. Dabei machen sie nur wenige Finger krumm, denn ihre Waffen sind Maus und Tastatur. Tausende von Online-Spielern streifen durch die virtuellen Welten ihrer liebsten Games, in Teams oder allein. Inzwischen werden internationale Computerspiele-Meisterschaften über das Internet ausgetragen. Die Electronic Sports League lockt mit hohen Preisgeldern. Nicht zuletzt der jüngste Besucheransturm auf die Branchenmesse Games Convention in Leipzig zeigte: Die elektronischen Spiele werden immer beliebter. Besonders der Markt für Computerspiele im Netz boomt.

Diesen Trend bestätigt auch eine aktuelle Studie der Wirtschaftsprüfungs- und Beratungsfirma PricewaterhouseCoopers (PwC). Der deutsche Video- und Computerspielemarkt wird danach in den kommenden Jahren überdurchschnittlich wachsen. Im „Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011“ prognostizieren die Experten, dass der Umsatz mit Spielen für Konsolen, PCs, Mobiltelefone und andere portable Geräte bis 2011 um jährlich 9,7 Prozent auf 3,4 Milliarden US-Dollar steigen werde. Innerhalb Europas ist Deutschland mit einem Umsatz von gut 2,1 Milliarden US-Dollar im Jahr 2006 derzeit der zweitgrößte Spielmarkt. Am erfolgreichsten war die Branche in Großbritannien, wo sie annähernd 2,8 Milliarden US-Dollar umsetzte. Insgesamt lag der Umsatz der Videospieleindustrie in der Region Europa, Naher Osten und Afrika 2006 bei 9,4 Milliarden US-Dollar. Das macht Europa zum zweitgrößten Markt für Computerspiele der Welt, der schneller wächst als in Asien oder den USA.



Landesspezifische Umsatzzahlen von Computerspielen* (in Mio. US-\$)

Jahr	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Frankreich	972	1.104	1.211	1.267	1.474	1.769	1.976	2.139	2.300	2.400
Deutschland	1.292	1.427	1.758	1.886	2.144	2.478	2.729	2.980	3.225	3.400
Irland	151	194	232	238	270	332	370	395	420	445
Italien	527	552	615	652	753	916	1.023	1.110	1.179	1.248
Niederlande	206	253	349	395	457	533	586	616	644	671
Norwegen	77	94	97	134	143	164	181	195	206	214
Spanien	332	389	414	502	577	665	740	803	853	903
Großbritannien	1.840	1.987	2.300	2.429	2.760	3.275	3.698	4.050	4.425	4.700
Andere Länder	542	564	654	724	863	1.003	1.147	1.251	1.308	1.371
Gesamt	5.939	6.545	7.630	8.227	9.441	11.135	12.450	13.539	14.560	15.352

Wachstum des Online-Computerspiele-Marktes in der Region Europa, Naher Osten und Afrika* (in Mio. US-\$)

Jahr	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Console/Handheld Games	4.366	4.678	5.346	5.032	5.338	6.119	6.570	6.812	7.023	7.250
PC Games	1.373	1.429	1.357	1.457	1.191	1.520	1.506	1.474	1.439	1.410
Online Games	87	235	444	839	1.184	1.578	2.043	2.551	3.124	3.562
Wireless Games	113	203	483	899	1.428	1.918	2.331	2.702	1.974	3.130
Gesamt	5.939	6.545	7.630	8.227	9.441	11.135	12.450	13.539	14.560	15.352

* auf Basis der durchschnittlichen Wechselkurse 2006
Quelle: PricewaterhouseCoopers LLP, Wilkosky Gruen Associates



Lukrative Missionen im Netz

Besonders Online-Spiele erfreuen sich in Europa immer größerer Beliebtheit. Hier zeigt sich mit 24,6 Prozent jährlich bis 2011 die höchste Wachstumsrate. „Vor allem Strategie- und Rollenspiele im Internet, so genannte Massive Multiplayer Online Games, haben in Europa starken Zulauf zu verzeichnen. Das ist ein sehr lukrativer Markt“, erläutert Frank Mackenroth, Leiter der Branchengruppe Entertainment and Media von PwC in Deutschland. Tausende Menschen aus verschiedensten Ländern können so von ihrem heimischen PC aus in Fantasie-reichen miteinander und gegeneinander kämpfen. In World of Warcraft beispielsweise, das mit mehr als 9 Millionen Spielern weltweit eines der beliebtesten Spiele ist, schlüpfen die Spieler in Rollen von Zwergen, Elfen oder Trollen und erfüllen Missionen. Für die Teilnahme in der Abenteuerwelt zahlen die Spieler meist eine monatliche Gebühr. Über ihren eigenen Account loggen sie sich dann in das Rollenspiel ein. 2006 gab ein Spieler durchschnittlich etwa 13 US-Dollar für ein Game-Abonnement aus.



In Europa sind laut PwC weiterhin Videospiele für Konsolen wie die Sony Playstation, Microsofts Xbox oder für Nintendos Wii der wichtigste Umsatzträger der Branche. Die Zahl der verkauften Titel werde zwischen 2006 und 2011 von 148 Millionen auf über 200 Millionen steigen. Die Erlöse aus Lizenzen und Abo-Gebühren für Online-Spiele wachsen aber deutlich schneller als der Umsatz aus dem Verkauf herkömmlicher, nicht über das Internet spielbarer Titel. „Da ist es nicht verwunderlich, dass auch die Hersteller von Konsolen an den Online-Trend anknüpfen und bei den neuen Modellen großen Wert auf Online-Features legen“, erklärt Mackenroth. Die jüngste Generation von Spielkonsolen passt sich den speziellen Erfordernissen von Internet-Games an und ermöglicht es den Spielern, auch online gegeneinander anzutreten. So hat Microsoft mit Xbox Live einen eigenen Online-Bereich für seine Spiele geöffnet, in dem die Mehrheit der Konsolen-Nutzer registriert ist. Für eine monatliche Gebühr können sie die Xbox-Games hier mit und gegen andere Abonnenten spielen.

DSL macht's möglich

Ein drittes Segment des boomenden Online-Spielemarktes ist der digitale Verkauf von Computerspielen, die über das Internet auf den eigenen PC heruntergeladen werden. „Die Spieleindustrie profitiert in Deutschland von der wachsenden Verbreitung schneller DSL-Internetzugänge, die solche großen Downloads und technisch anspruchsvolle Online-Spiele erst möglich machen“, betont Mackenroth. Der Anteil der Konsumenten, die ihren Breitband-Internetzugang für Spiele nutzen, steigt stetig. Hatten 2002 nicht einmal 5 Prozent der Nutzer mit Breitbandanschluss ein Abonnement für Online-Spiele abgeschlossen, waren es 2006 bereits fast 10 Prozent. Bis 2011 wird dieser Wert auf über 15 Prozent steigen.

Das Geschäft mit den virtuellen Spielwelten in Deutschland boomt also. Der Markt für Internet-Games wächst, trotz der strengen deutschen Jugendschutzbestimmungen. Das europaweit vorbildliche System soll verhindern, dass gewalthaltige Spiele in die Hände von Kindern und Jugendlichen geraten. Vor dem Hintergrund der steigenden Spielerzahlen im Netz wird auch eine Kontrolle der geltenden Richtlinien immer wichtiger. Denn im Online-Bereich ist kein Face-to-Face-Check der Spieler möglich. Ob die Abonnenten die Altersfreigaben einhalten, kann bei der Erstellung eines Spielaccounts oder dem Download eines Spiels nur schwer überprüft werden. „Im Internet bedarf es technischer Lösungen, um den Jugendmedienschutz zu gewährleisten“, sagt Sabine Frank, Geschäftsführerin der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia. „In Verbindung mit Lösungen zur Altersverifikation, wie zum Beispiel der GeldKarte, ermöglicht das System der freiwilligen Selbstkontrolle Kindern und Jugendlichen einen sicheren und erzieherisch wertvollen Umgang mit Online-Spielen.“

Türsteher vor virtueller Welt

Altersverifikationssysteme auf Basis der GeldKarte bieten allen Segmenten des Online-Spiele-Marktes eine Möglichkeit, den Jugendmedienschutz zuverlässig umzusetzen. Die Altersabfrage kann vor jedem Einloggen in den Account zu einem Internet-Game erfolgen. Ebenso kann das GeldKarte-System den Download eines Spieles sicher gestalten. Der Vorteil gegenüber anderen Alterschecks liegt in der Kombination von Jugendschutzmerkmal und Bezahlungsfunktion auf dem Chip. Die Spieler können sich vor dem Download oder Spielbeginn legitimieren und gleichzeitig den Kaufpreis oder ihre monatlichen Gebühren mit der GeldKarte bezahlen. So wird aus der Traumwelt der Online-Spiele kein Alptraum für Kids und Eltern. ■

Jugendmedienschutz in Deutschland ist Vorbild für Europa



Der Jugendmedienschutz in Deutschland kann sich sehen lassen: Nach der geltenden Rechtslage im Jugendschutzgesetz dürfen Computer- und Videospiele nur dann an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, wenn sie ein entsprechendes Prüfzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) haben. Diese Altersfreigabe ist gemäß Paragraph 14 Jugendschutzgesetz in fünf Alterskategorien aufgeteilt und auf jeder Spielverpackung und in der Regel auch auf jedem Datenträger zu finden.

Die USK hat im vergangenen Jahr 2.607 Spiele geprüft, von denen 45,7 Prozent ohne jede Altersbeschränkung freigegeben wurden, 12,7 Prozent ab 6 Jahren, 20,1 Prozent ab 12 Jahren, 15,6 ab 16 Jahren, 4 Prozent erhielten keine Jugendfreigabe und bei 1,8 Prozent wurde eine Kennzeichnung verweigert. Das bedeutet, dass die Prüfer, die sich aus Vertretern der Länder, der Kirchen, aus Verbänden der Spielehersteller, aus Wissenschaftlern und Medienpädagogen zusammensetzen, nur 5,8 Prozent aller geprüften Spiele nicht für Jugendliche freigegeben haben. Der überwiegende Teil wurde als unproblematisch angesehen.

Ein Gastbeitrag von
Philipp Mißfelder,
Mitglied des Deutschen
Bundestages und
Bundesvorsitzender
Junge Union Deutschlands

Hans-Bredow-Studie: Gegen Verbot von Computerspielen

Eine aktuelle Studie zu „Killerspielen“ des Hamburger Hans-Bredow-Instituts bescheinigte der Bundesrepublik eine sehr gute Rechtslage für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor medialen Gewaltdarstellungen. Im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Länder untersuchen die Wissenschaftler derzeit, ob und inwieweit der Jugendmedienschutz in Deutschland verbessert werden muss. Aufgrund der aktuellen Diskussion über einen effektiven Schutz von Kindern und Jugendlichen wurde im Juni 2007 bereits ein erster Bericht zum Bereich der Video- und Computerspiele veröffentlicht. Die Teilstudie belegt dabei, dass das Jugendmedienschutzsystem in Deutschland gut funktioniert. Eine Verschärfung des Strafgesetzes oder gar ein Verbot so genannter „Killerspiele“ sei nicht nötig. Der Paragraph 131 StGB zur Gewaltdarstellung in Medien biete bereits eine ausreichende gesetzliche Grundlage.

Vor allem stellt die vorgelegte Teilstudie vor dem Hintergrund einzelner reißerisch vorgetragener Untersuchungen, die in der Öffentlichkeit ein Verbot so genannter „Killerspiele“ fordern, klar, dass sich kein wissenschaftlich eindeutiger Befund hinsichtlich der Wirkung von Gewalt in gewalthaltigen Fernsehangeboten oder Bildschirmspielen feststellen lässt. Vielmehr „werden in der öffentlichen Diskussion Befunde einzelner Studien überinterpretiert, auf unzulässige Weise verallgemeinert ... oder pauschal auf andere Medienangebote übertragen“, heißt es aus dem Hans-Bredow-Institut.



Philipp Mißfelder

Statt eines Verbotes von Computerspielen muss die Gesellschaft in der Lage sein, Fehlentwicklungen von Kindern und Jugendlichen frühzeitig zu erkennen, um hier rechtzeitig gegensteuern zu können.

Mehr Transparenz beim Games-TÜV

Dennoch gilt es in Zukunft, die hohen Standards des Jugendmedienschutzes weiter zu verbessern und die vorhandenen Regeln konsistenter und transparenter umzusetzen. Das Hans-Bredow-Institut unterstützt dabei grundsätzlich das Regulierungssystem der USK und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Es bemängelt aber gleichzeitig die Prüfungskriterien der USK. Die Qualität der Gutachten sei sehr unterschiedlich. Laut der Studie müssen Gewalthaltigkeit sowie Sucht- und Angstpotenzial der Spiele stärker eingebunden werden. Zudem sollte die Bewertung transparenter sein, damit Eltern und Jugendliche sie nachvollziehen und akzeptieren können. Verbessern wollen die Gutachter auch die grafische Darstellung der Altersfreigaben auf den Spielverpackungen. Sie soll auffälliger gestaltet werden. „Das Problem verschärft sich dadurch, dass die USK-Kennzeichen nicht selten in optischer Konkurrenz zu – teils abweichenden – Altersempfehlungen des europäischen PEGI-Systems stehen“, so der Bericht.

Die Studie weist auch auf Lücken im Jugendschutz beim Vertrieb der Spiele hin. Das Institut mahnt zu stärkeren Vollzugskontrollen. Nicht nur bei der Abgabe im Einzelhandel müsse die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben kontrolliert werden. „Viele Fragen – etwa der mangelnden Wirkung von Vertriebsbeschränkungen – ergeben sich durch den zunehmenden Onlinevertrieb der Spiele selbst oder von Mods, Demo-Versionen oder Trailern“, betonen die Hamburger Wissenschaftler.

Jugendschutz made in Germany

An der Frage um den Umgang mit „Killerspielen“ erregen sich die Gemüter. Populistische Positionen und hitzige Schlag austausche rauben der Diskussion den Charakter einer ernsthaften, zielführenden Auseinandersetzung. Dabei droht ein ganzer Wirtschaftszweig verunglimpft zu werden, der neben gewalthaltigen Games auch viele wissenschaftsfördernde und lehrreiche Computerspiele für Kinder bereithält. Eine Entemotionalisierung der Debatte um gewalthaltige Computerspiele ist jetzt notwendig.

Die Studie des Hans-Bredow-Instituts bietet hierbei eine gute Diskussionsgrundlage, um die Debatte zu versachlichen und gemeinsam geeignete Wege zu finden, um Kinder und Jugendliche vor gefährlichen Inhalten in Spielen zu schützen. Mit seinem anerkannten System für den Jugendmedienschutz kann Deutschland als gutes Vorbild auf europäischer Ebene voranschreiten und die Harmonisierung von Vorschriften in den Mitgliedsländern vorantreiben. Statt die Gesetze zu verschärfen, sind Eltern und Pädagogen gefordert, den staatlichen Jugendschutz zu untermauern. Technische Lösungen für eine effektive Kontrolle der Gesetze, wie das Altersverifikationssystem der GeldKarte, die sich bereits als Jugendschutzsystem an Zigarettenautomaten und Internetseiten mit Erwachseneninhalten bewährt hat, unterstützen sie dabei. So können die besten Voraussetzungen für einen optimalen Jugendmedienschutz geschaffen werden.

Die Position der Jungen Union Deutschlands

Die Junge Union sieht Computer- und Medienspiele als modernes und fortschrittliches Unterhaltungsmedium unserer Zeit an. Spiele sind ein Teil unserer Kultur geworden und längst kein Randgruppenphänomen mehr. Rund 25 Millionen Menschen in Deutschland beschäftigen sich in ihrer Freizeit mit Computerspielen. Rund 18,8 Milliarden Euro werden pro Jahr mit Computer- und Videospielen umgesetzt. Das ist mehr Geld als die Kinoindustrie erwirtschaftet. 2004 wurden in Deutschland 59,78 Millionen Stück Unterhaltungssoftware mit einem Marktwert von 1,3 Milliarden Euro umgesetzt. Dazu kommen noch mehr als 3 Milliarden Euro für Spielekonsolen und PC. Deutschland ist damit der zweitstärkste Spielmarkt in Europa. Angesichts dieser Tatsachen und der kulturellen Bedeutung von Unterhaltungssoftware kommt es statt eines Verbotes vielmehr darauf an, das geltende Recht konsequent auszuschöpfen.

Die Junge Union Deutschlands teilt daher die Einschätzung des Hans-Bredow-Institutes, dass das Jugendmedienschutzsystem in Deutschland vorbildlich und eine Verschärfung des Paragraphen 131 im Strafgesetzbuch unnötig ist, wonach die Schilderung oder Verherrlichung von Gewaltdarstellungen bereits heute strafbar ist. Vielmehr sollten Eltern und Pädagogen die nötigen Kompetenzen vermittelt werden, die sie mit den neuen Medien verantwortungsvoll umgehen lassen. Statt eines Verbotes von Computerspielen muss die Gesellschaft in der Lage sein, Fehlentwicklungen von Kindern

und Jugendlichen frühzeitig zu erkennen, um hier rechtzeitig gegensteuern zu können. Wir vertreten die Ansicht, dass die Auswirkungen zu intensiver Mediennutzung häufig gesellschaftlicher Natur sind. Spiele an sich als die Ursache von Amokläufern oder schweren Straftaten anzusehen, erscheint dagegen monokausal und ist kaum zu belegen.

Ein deutscher Alleingang des Verbots einzelner Computerspiele ist deshalb auch ein gänzlich ungeeignetes Mittel. Zudem wäre angesichts von massenweisen Grauiporten aus Nachbarländern mit niedrigen Jugendschutzstandards ein Verbot wenig wirkungsvoll.

Deshalb kommt es jetzt darauf an, die gesetzlichen Vorgaben besser umzusetzen. So gibt es in Deutschland bereits eine Reihe viel versprechender technischer Lösungsansätze, die eine Verbesserung dieser Kontrollen ohne großen Aufwand ermöglichen und damit den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewalthaltigen Computerspielen verbessern könnten.

Entscheidend für ein funktionierendes Jugendschutzsystem ist auch die Einführung möglichst europaweit einheitlicher Altersverifikationssysteme, um Kinder, Eltern und Pädagogen nicht mit vielfältigen unterschiedlichen Systemen zu verwirren. Aus diesem Grund plädiert die Junge Union Deutschlands für die Harmonisierung der Jugendschutzsysteme in Europa. Deutschland kann hier mit seinem vorbildlichen Jugendschutzsystem Vorreiter sein. ■

Biografie Philipp Mißfelder

geb. 25. August 1979	in Gelsenkirchen, römisch-katholisch, ledig
Ausbildung und Beruf	1999 Abitur in Bochum 1999 bis 2000 Wehrdienst Studium der Geschichte
1993	Eintritt in die Junge Union
1995	Eintritt in die CDU
1998 bis 2000	Bundesvorsitzender der Schüler Union Deutschlands
seit 1999	Mitglied im Bundesvorstand der CDU Deutschlands
seit 2002	Bundesvorsitzender der Jungen Union Deutschlands
2005	Nominierung als Bundestagskandidat für den Wahlkreis 122 (Recklinghausen, Castrop-Rauxel, Waltrop), Aufstellung für Platz 28 der Landesliste der CDU NRW und Spitzenkandidat der Jungen Union NRW für die Bundestagswahl
2005	Wahl in den Deutschen Bundestag
2006	Mitglied der Konrad-Adenauer-Stiftung (KAS)

Ein System für alle Vorteile von Smartcards im Internet

fun SmartLine



- SmartPay** Online Bezahlen mit der GeldKarte von Beträgen von bis zu 200,00 Euro
- SmartAVS** Altersverifikation für den gesetzeskonformen Jugendschutz durch geschlossene Benutzergruppen
- SmartTicket** Eintrittskarten, Berechtigungen, Bonuspunkte und Gutscheine auf Smartcards speichern und einlösen/entwerten
- SmartID** Smartcard-basiertes Identity Management. Authentisierung mit der Smartcard als Zugangsschutz zu Webangeboten. Kompatibel zu Liberty Alliance
- SmartSign** Elektronische Unterschriften für die rechtsverbindliche digitale Signatur zur Integration in jede Webanwendung

Warum setzen führende Jugendschutzportale und Webshops auf die Altersverifikation von fun communications?



fun communications bietet mit SmartAVS die einzige Lösung zur Altersverifikation mit der GeldKarte im Internet, die von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) zugelassen ist.

Erhältlich bei folgenden ausgewählten Partnern:

B+S Card Service GmbH
www.sparkassen-internetkasse.de

CompuTop Wirtschaftsinformatik GmbH
www.computop.de

S-CARD Service GmbH
www.scard.de

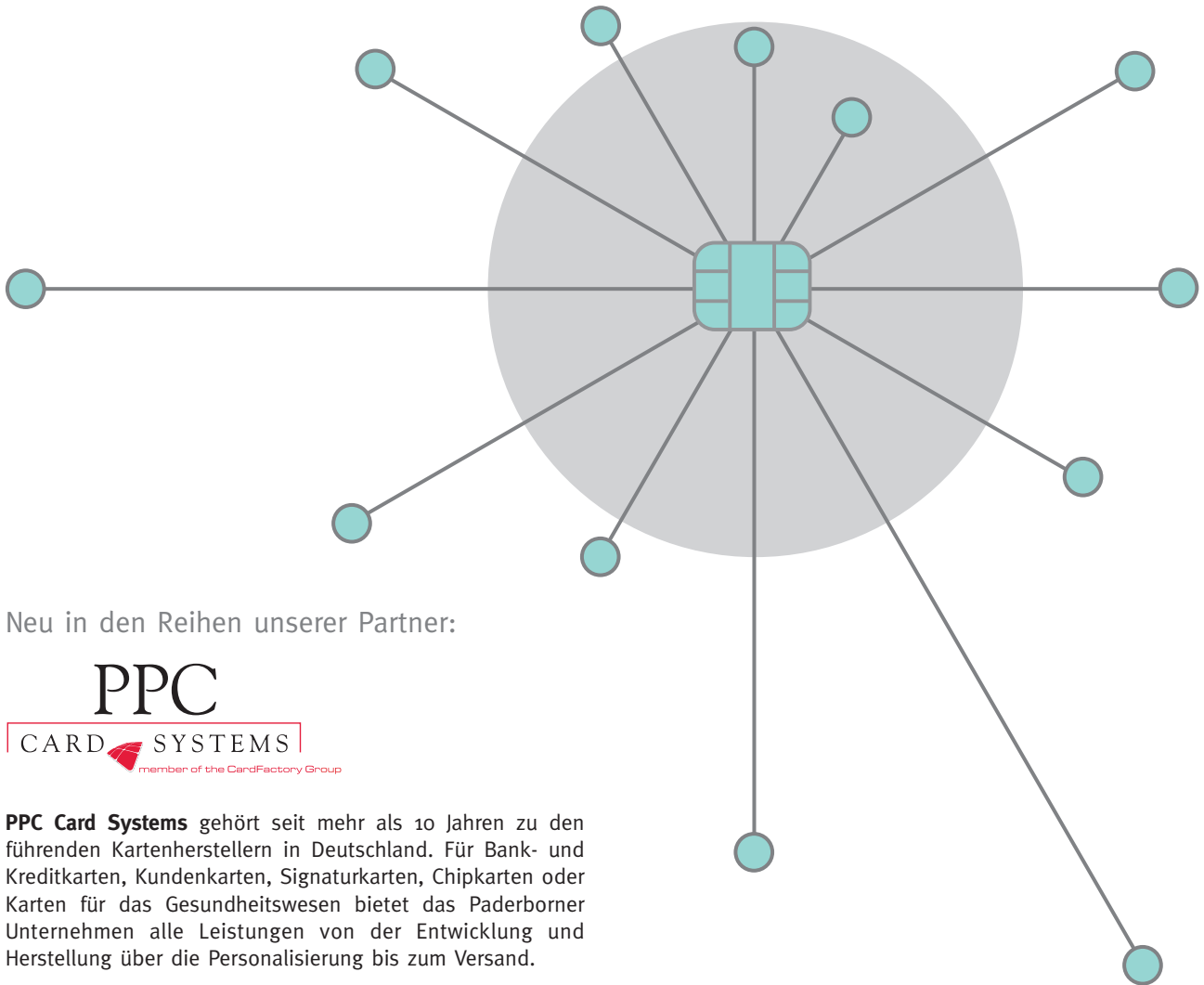
VÖB-ZVD Bank für Zahlungsverkehrsdienstleistungen GmbH
www.voeb-zvd.de

WEBSALE AG
www.websale-ag.de

www.fun.de

Ein starkes Netzwerk

Die Neuzugänge der Initiative GeldKarte e.V.



Neu in den Reihen unserer Partner:



PPC Card Systems gehört seit mehr als 10 Jahren zu den führenden Kartenherstellern in Deutschland. Für Bank- und Kreditkarten, Kundenkarten, Signaturkarten, Chipkarten oder Karten für das Gesundheitswesen bietet das Paderborner Unternehmen alle Leistungen von der Entwicklung und Herstellung über die Personalisierung bis zum Versand.

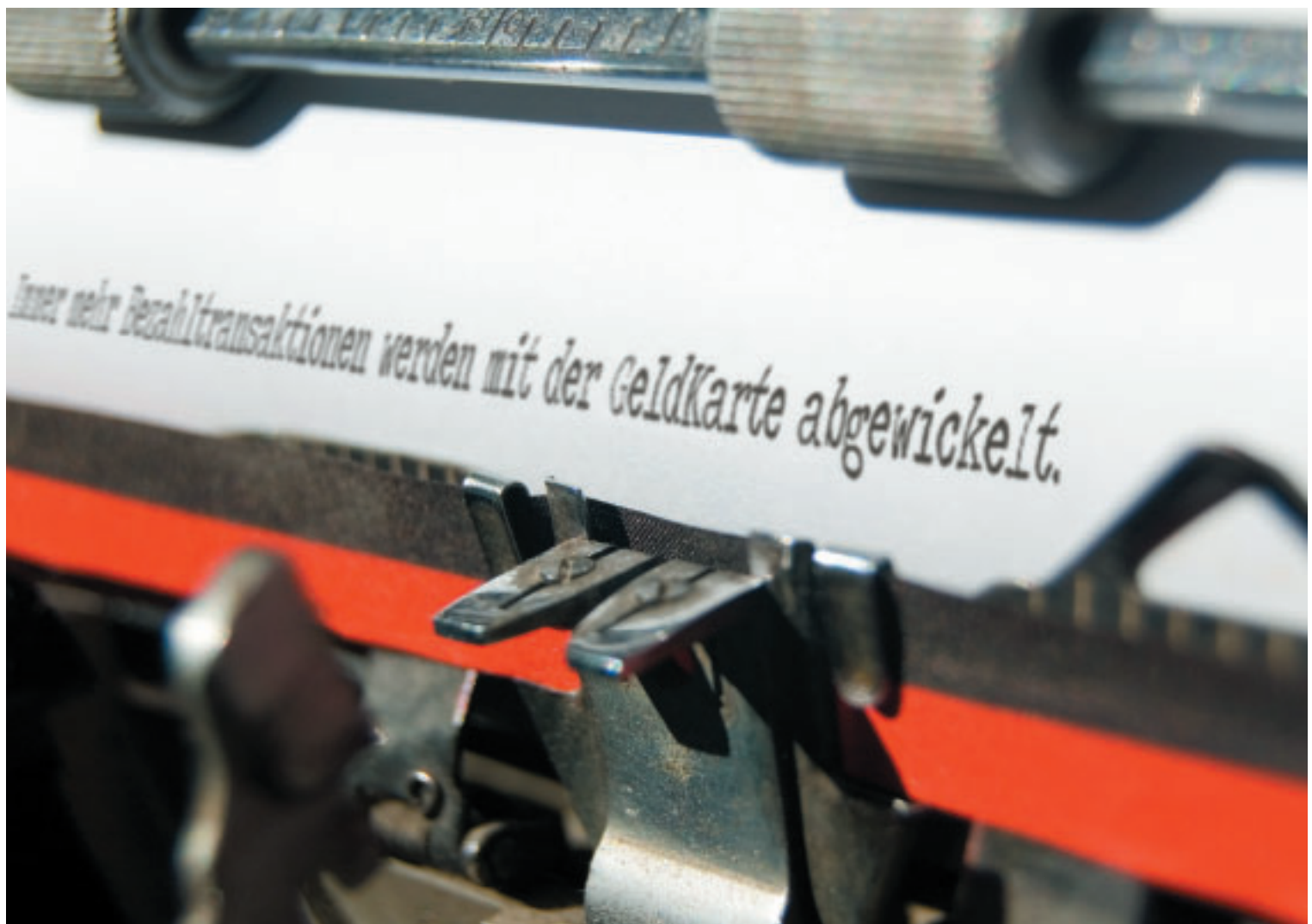
Zu unseren neuen Mitgliedern zählen:



Seit 1982 bekämpft der Spezialist für Automatenreinigungssysteme ECS erfolgreich die Verschmutzung der hochsensiblen Geld- und Kreditkarten-Automaten. Dafür forschen ECS-Spezialisten an Lösungen und entwickeln neue Produkte in Zusammenarbeit mit Herstellern rund um die Automatenindustrie. Neben den Reinigungskarten sorgen weitere Produkte wie Reinigungstücher oder Bildschirmreinigungsprodukte für einen störungsfreieren Ablauf an Automaten. **ECS Cleaning Solutions** ist ein Tochterunternehmen der ECS AG Schweiz.



portrix.net produziert seit 4 Jahren Soft- und Hardware. Das Hamburger Unternehmen ist auf leistungsfähige Java J2EE-Softwarelösungen spezialisiert. Daneben entwickelt portrix.net auf der Basis von verfügbaren Standard-Bauteilen speziell auf die definierten Anforderungen der Kunden zugeschnittene Hardware-Produkte. Dazu zählen auch GeldKarte-Kassiergeräte für SB-Waschcenter.



Neuigkeiten rund um den Chip

Allensbach-Umfrage: GeldKarte auf Erfolgsspur

Die Akzeptanz der GeldKarte in der Bevölkerung wächst weiter: Rund jeder dritte ec-Karteninhaber, der die GeldKarte-Funktion seiner Bank- oder Sparkassenkarte kennt, setzt den goldenen Chip mittlerweile als elektronisches Kleingeld ein. In der Summe entspricht das ca. 15 Millionen aktiven Nutzern. Dies ist das Ergebnis einer aktuellen Allensbach-Umfrage, die die EURO Kartensysteme GmbH in Auftrag gegeben hat. Damit ist die Nutzung der GeldKarte im Vergleich zu 2006 um die Hälfte von rund 20 auf 30 Prozent gestiegen. Besonders am Zigarettenautomaten kommt die GeldKarte dank ihres Jugendschutzmerkmals verstärkt zum Einsatz.

Rauchen ab 18: GeldKarte gewährleistet Jugendschutz

Zigaretten dürfen seit dem 1. September 2007 nur noch an Erwachsene abgegeben werden. An Tabakwaren-Automaten gilt die Änderung im Jugendschutzgesetz erst mit einer Übergangsfrist ab 2009. Die Altersprüfung muss hier von „ab 16“ auf „ab 18“ umgestellt werden. Mit der GeldKarte-Lösung beschränkt sich die technische Anpassung der rund 460.000 Zigarettenautomaten auf die Programmierung: Hardware muss nicht ausgetauscht werden. Ein einfaches Update der Software reicht aus, um weiterhin den gesetzlich vorgeschriebenen Jugendschutz an den Automaten einzuhalten.

Voller Film, halber Preis: Kino-Open-Air mit GeldKarte

Vom 16. bis 23. Juli 2007 wurde der Münchner Königsplatz für eine Woche wieder zum größten Kino der Stadt mit acht aktuellen Filmhighlights. Die Tickets für das Filmerlebnis unter freiem Himmel konnten Kinofans auf besondere Art erwerben und dabei auch noch 50 Prozent sparen. Bei Online-Zahlung per GeldKarte gab es Eintrittskarten für Rasenplätze auf dem WIR LIEBEN KINO OPEN AIR zum halben Preis. Nutzer konnten sich das E-Ticket von zu Hause aus über das Internet oder in fünf Filialen der Stadtparkasse München direkt in den Chip laden. Dabei sparten sie sich auch die Abholung der Papiertickets bei Vorverkaufsstellen und das Anstehen an Abendkasse und Einlass. Denn für elektronische Tickets gab es beim Kino-Open-Air einen speziellen Eingang. Insgesamt wurden rund 10 Prozent der Rasenplatz-Tickets auf diese Weise elektronisch ausgestellt – ein großer Erfolg für diese neue Technologie.

Automatisch besser: Chip auf EU'Vend 2007

Zum zweiten Mal präsentierte sich die Initiative GeldKarte e.V. auf der Messe EU'Vend in Köln, die vom 20. bis 22. September 2007 stattfand. Auf der internationalen Fachmesse der Vending-Automatenwirtschaft stellte der Verband das Laden der GeldKarte im Internet live vor. Am gemeinsamen Stand mit der S-Card Service GmbH informierten sich zahlreiche interessierte Besucher über diese neue Funktion. Wer den Multifunktionschip testen wollte, der konnte sich mit der GeldKarte eine Flasche Bionade am Automaten ziehen und als Belohnung gleichzeitig ein E-Ticket in den Chip speichern lassen. Mit dieser elektronischen Eintrittskarte durften die Besucher an dem Rennen auf den goldenen Elektro-Bobby-Cars teilnehmen, das mit großem Erfolg über alle drei Messtage vor der Halle 8 stattfand. Die Tagessieger wurden mit einem Preisgeld in Höhe von 50 Euro belohnt, das online auf die GeldKarte der Gewinner geladen wurde.

Chip als Glücksfee: Altersnachweis am Spielautomaten

Die Baden-Württembergische SPD hat im Juni 2007 gefordert, auch an Geldspielautomaten eine Altersüberprüfung einzuführen. Ebenso wie am Zigarettenautomaten solle in der Gastronomie das Glücksspiel am Automaten erst nach Altersnachweis erlaubt sein. Anlass für den Vorschlag ist ein neuer Staatsvertrag zum Glücksspielwesen, dem die Ministerpräsidenten bis Ende 2007 zustimmen sollen. Nach Ansicht der Sozialdemokraten reicht das Werk nicht aus, um der Spielsucht an Automaten entgegenzuwirken. Rund 25.000 Spielsüchtige gibt es allein in Baden-Württemberg.

Halbzeit 2007: Starker Anstieg bei den Nutzungszahlen

Immer mehr Bezahltransaktionen werden mit der GeldKarte abgewickelt. Diesen Trend belegen die aktuellen Halbjahreszahlen des Zentralen Kreditausschusses. Ihnen zufolge wurde von Januar bis Juli 2007 ein Gesamtwert von 37,5 Millionen Euro über den Chip umgesetzt. Das waren 57,2 Prozent mehr als im Vorjahr. Rund 1,58 Millionen Mal wurde der Chip mit durchschnittlich 26,49 Euro geladen. Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum bedeutet dies einen Anstieg von 46,4 Prozent.

Medikamente aus dem Automaten: 24-Stunden-Apotheke in Marburg

Die Marburger Lahn Apotheke bietet seit August 2007 einen 24-Stunden-Service: Rund um die Uhr können Medikamente über ein neuartiges Terminal eingekauft werden. Der Automat wird aus dem neuen vollautomatischen Warenlager der Apotheke bestückt, in dem bis zu 12.000 verschiedene Arzneimittel automatisch ein- und ausgelagert werden können. Beahlt wird bar oder mit der GeldKarte.

Bargeldlose Stromtankstelle: Wohnmobilversorgung via GeldKarte

Erstmals können Camper die Stromgebühren für ihr Wohnmobil mit der GeldKarte zahlen. Die Cale Deutschland GmbH entwickelte zusammen mit der Firma Freizeit Reich ein bargeldloses Bezahlssystem für Stromversorgungssäulen auf Caravan-Stellplätzen. So verringert sich das Risiko, dass die Versorgungsautomaten aufgebrochen werden und das Bargeld gestohlen wird. Die ersten drei Säulen wurden auf dem Wohnmobilstellplatz an der Weser in Minden aufgestellt. Ein weiterer GeldKarte-Leser wird in die Ver- und Entsorgungsanlage zum Verkauf des Trinkwassers eingebaut.

Hauptdarsteller GeldKarte: Neuer Online-Film

In der beliebten Internet-Comedy-Serie „Hansens Taxi“ drehte sich im September 2007 eine ganze Folge um die GeldKarte. Der als cholerisch bekannte „Lude“ Peter stößt darin trotz diverser Kreditkarten und den Taschen voller Bargeld an seine Grenzen, als er nur schnell mal Zigaretten ziehen will. Wie er das Problem zu lösen versucht, ist durchaus sehenswert: www.hansens-taxi.com

Aktuelle News finden Sie unter
www.Initiative-GeldKarte.de

Her mit der Belohnung!

Internationale Studie: Bonusprogramme können bargeldlose Zahlung fördern

Die Deutschen sind Plastik-Muffel. Zu diesem Ergebnis kommt die internationale Studie zum Thema „bargeldloses Zahlen“, die Gemalto, Partner der Initiative GeldKarte e.V., in acht Ländern weltweit durchführte. Während in Frankreich 80 Prozent der Bevölkerung am liebsten mit Karte bezahlen, bevorzugen in Deutschland nur 54 Prozent das bargeldlose Shopping. Das beliebteste Zahlungsmittel sind weiterhin Scheine und Münzen. Vor allem bei der Zahlung von Kleinbeträgen liegt Deutschland mit lediglich 19 Prozent Kartenzahlungen weit unter dem Durchschnitt. Zeitungen, Bus-Tickets, Kaffee und Sandwiches kaufen, angeführt von Frankreich, im Länderdurchschnitt bereits fast die Hälfte der Konsumenten gerne mit Zahlkarten.

Doch es besteht Grund zur Hoffnung: Die Deutschen sind bereit, ihre Debit- und Kreditkarten stärker zu nutzen. Aber sie möchten für das bargeldlose Einkaufen belohnt werden. Der Studie zufolge motivieren Kundenbindungsprogramme oder Bonusprogramme, die an die Nutzung der Zahlungskarte gekoppelt sind, 82 Prozent der deutschen Verbraucher zur Zahlung per Karte. Davon bevorzugen die meisten eine Belohnung bar auf die Hand. Auch Rabatte bei Kartenzahlung stehen hoch im Kurs. Mit einem kleinen Geschenk geben sich nur 20 Prozent derer, die belohnt werden wollen, zufrieden.

Schnell, bequem, sicher

Im Internet verwenden sogar 71 Prozent der deutschen Verbraucher ihre Debit- oder Kreditkarte. Im internationalen Durchschnitt sind es nur 58 Prozent. Allerdings hat die Mehrheit aller befragten Karteninhaber dabei Sicherheitsbedenken. Bei diesem Thema haben die Banken und Kreditkarteninstitute Nachholbedarf. Hier ist mehr Aufklärung der Kunden gefragt. Im Geschäft oder am Automaten hingegen begrüßen die Befragten die Vorteile des bargeldlosen Einkaufs: schnelle Zahlung, bequeme Handhabung und sichere Transaktionen schätzen die Verbraucher weltweit an der Plastikalternative zum Münzgeld.

Ein starkes Interesse besteht in Deutschland auch an einer Multifunktionskarte, die gleichzeitig für Bezahlung, Identitätsmanagement, als E-Ticket und Gesundheitskarte genutzt werden kann. 64 Prozent der Deutschen wünschen sich so eine Allzweck-Waffe.

Eine weitere Möglichkeit, die Nutzung von Karten zu steigern, ist die Einführung von kontaktlosen Zahlungskarten. Kontaktloses Zahlen ist schneller als die herkömmliche Kartenzahlung, da die Informationen zwischen Karte und Zahlungsterminal durch drahtlose Kommunikationstechnologie ausgetauscht werden. Obwohl der Deutschen liebstes Zahlungsmittel immer noch das Bargeld ist, waren 56 Prozent der Befragten sehr an dieser Technologie interessiert und liegen damit voll im internationalen Trend.

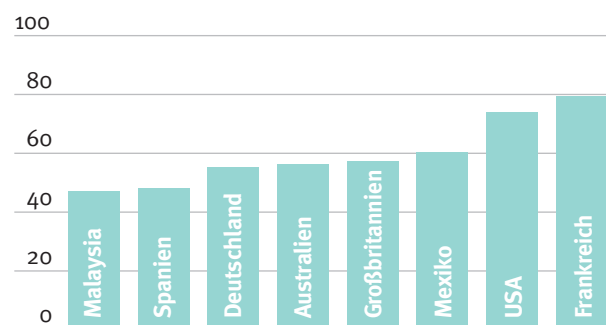


Die Ansprache jüngerer Konsumentenschichten ist dagegen besonders über den Faktor Gestaltung möglich. Laut der Studie sind weltweit 52 Prozent der 15- bis 24-Jährigen an Karten in unterschiedlichen Farben, mit individuellem Design oder neuen Formen interessiert. Ähnliches Interesse besteht auch an der Bildkarte, also einer Zahlungskarte, die mit dem Lieblingsfoto des Kunden versehen ist.

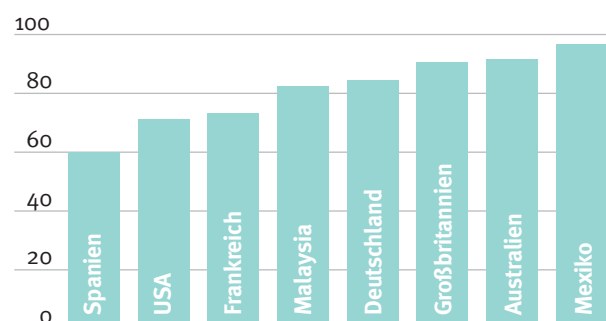
Chancen nutzen mit der GeldKarte

Gemalto sieht in diesen Ergebnissen der Studie Möglichkeiten für Unternehmen, neue Kunden zu gewinnen und bestehende zu binden. Mit der GeldKarte können Händler diese Vertriebschance nutzen: Die elektronische Geldbörse ermöglicht die Verbindung von bargeldloser Bezahlung und gleichzeitiger Gutschrift von Treuepunkten auf den Chip. Darüber hinaus ist mit der GeldKarte in Form einer Dual-Interface-Karte auch eine kontaktlose Nutzung möglich. Auch gegen die Sicherheitsbedenken im eCommerce bietet die GeldKarte viele Vorteile: Wer im Online-Bereich mit dem Chip bezahlt, bleibt anonym und die Sicherheit der Transaktion ist gewährleistet.

Anteil der Verbraucher, die Kartenzahlung bevorzugen (in Prozent)



Anteil der Verbraucher, deren Interesse an Kartenzahlung durch Bonusaktionen steigt (in Prozent)



Die Goldwäscher

GeldKarte-Bezahlsysteme für Waschmaschinen
helfen Kosten sparen



Zusätzliche Kosteneinsparpotenziale werden durch die Kombination des Bezahlsystems GeldKarte mit moderner Mobilfunk-Technologie realisiert.

Mit der Einführung eines bargeldlosen GeldKarte-Bezahl-systems sichern die Waschsalo-nen somit ihre Einnahmen und verhindern unnötige Reparaturkosten. Denn zusätzlich zum Diebstahl müssen die beschädigten Münzzähler für mehrere hundert Euro repariert werden. Der durch Gewaltanwendung verursachte Schaden an den Münzautomaten ist oftmals sogar größer als die entwendeten Beträge. Die Vorteile für die Waschcenter-Betreiber liegen darüber hinaus in dem wesentlich geringeren Verwaltungsaufwand. Es müssen keine abgezählten Münzen bereitgestellt werden und der zeitaufwändige Verkauf von Waschjetons entfällt.

Wascheinnahmen per Mobilfunk aufs Konto

Zusätzliche Kosteneinsparpotenziale werden durch die Kombination des Bezahlsystems GeldKarte mit moderner Mobilfunk-Technologie realisiert. Mussten früher Waschcenter-Betreiber mühsam Kleingeld einsammeln, zählen und bei den Banken abgeben, so werden jetzt die Geldguthaben regelmäßig automatisch über eine Mobilfunkverbindung an die Bank übertragen. Der Wegfall der Münzentsorgung führt zu einer erheblichen Kostenersparnis und schafft Transparenz. Die schnelle Gutschrift des Umsatzes auf dem Konto erhöht die Zinsgewinne und die Beträge werden aufwandsgerecht verbucht.

Filmpärchen haben sich hier lieben gelernt, vielerorts avancierte er zum Szene-Treff, dem Fernsehen dient er als Show-Kulisse – der Waschsalo-n. Inzwischen hat er fast schon Kultstatus erreicht. Ausgedient hingegen haben die Münzzähler. In vielen SB-Waschcentern waschen die Kunden bereits bargeldlos: über die GeldKarte-Kassiergeräte der Inform GmbH und der portrix.net GmbH, beide Unterstützer der Initiative GeldKarte e.V.

Waschsalo-nen finden sich in jeder größeren Stadt. Benutzer der Einrichtungen sind Geringverdienende oder Personen, für die sich eine eigene Waschmaschine nicht lohnt, zum Beispiel Singles und Studierende. Aus ökonomischen sowie ökologischen Gründen wird die gemeinschaftliche Nutzung einer Waschmaschine in Wohnhäusern immer interessanter. Solche Gemeinschaftswaschküchen finden sich in großen Miets-häusern und Studentenwohnheimen. Auch Touristen sind auf öffentliche Waschautomaten angewiesen, weshalb viele Campingplätze ihren Gästen einen Waschsalo-n anbieten.

Einbruch sinnlos

Unabhängig von ihrer Lage sind Waschcenter in der Regel unbeaufsichtigt. Zu gewöhnlich sehr langen Öffnungszeiten sind sie für die Öffentlichkeit oder große Personengruppen frei zugänglich. Das größte Risiko für Waschcenter-Betreiber besteht daher darin, dass die eingesetzten Münzzähler regelmäßig aufgebrochen und die gesamten Einnahmen gestohlen werden.

Zwei Geräte, eine Idee

Als Ergebnis dieser Kombination ist bei der portrix.net GmbH, Mitglied der Initiative GeldKarte e.V., ein innovatives mehrgerätefähiges Kassiersystem für Waschcenter entstanden, das die Risiken und Kosten für die Salo-n-Betreiber erheblich senkt. Allein durch den Ersatz von bis zu 36 Münzzählern durch eine mehrgerätefähige Steuereinheit reduzieren sich in erheblichem Maße die Wartungs- und Reparaturkosten. Noch vor der Euro-Einführung nahmen die ersten Waschsalo-nen Systeme von portrix.net in Betrieb; seit Juli 2007 wird ein noch kostengünstigeres Nachfolgemodell an die ersten Salo-nen ausgeliefert, das zudem über ein GSM-/GPRS-Modul verfügt und eine Standard-GeldKarte-Einheit der Thales e-Transactions GmbH verwendet.

Auch die Firma Inform, österreichischer Premiumpartner der Initiative GeldKarte e.V., setzt auf die GeldKarte als Bezahlmedium zur Nutzung von Waschmaschinen. Das Kassiersystem von Inform ist vandalismusresistent und verhindert Einbruchdiebstähle. Es können individuelle Öffnungszeiten und VIP-Tarife für bestimmte Chipkarten-Kreise eingestellt werden. Durch die Verwendung von Aluminium ist das Gehäuse korrosionsbeständig und speziell für den Einsatz in Waschküchen mit hoher Luftfeuchtigkeit geeignet. Das robuste GeldKarte-Kassiersystem ist feuerfest. Die Gestaltung des Gehäuses sowie des Displays mit Softkanten verhindert das Abstellen von diversen Behältern (Gläsern, Bechern, Dosen) sowie das Aufhängen von Kleiderbügeln in Waschküchen.



Quadratisch, praktisch, elegant

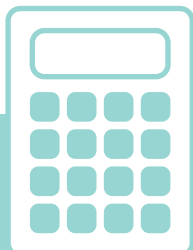
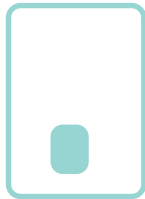
Vorgabe für die Entwicklung des Inform-Geräts war es, ein ansprechendes, mit intelligenter Technik ausgestattetes Bezahl- und Kassiersystem auf Basis der GeldKarte zu schaffen. Nutzer und Betreiber profitieren von Funktionalität und Bedienerfreundlichkeit sowie einem eleganten Design in Form eines Würfels. Die wesentlichen Bedienungselemente sind farblich betont und durch die Oberflächenstruktur optisch in Grau eingerahmt. Das Gehäuse selbst ist in neutralem Weiß. Zentrales Element ist der Schlitz zur Einführung der Karte. Durch das nach innen gewölbte Gehäuse wird der Benutzer intuitiv auf das Einführen der Karte hingewiesen. Zwei darunter angeordnete Tasten mit dynamischer grüner und blauer LED-Beleuchtung signalisieren dem Benutzer eine notwendige Aktion seinerseits. Die funktionelle Optik des Systems zeigt sich bereits beim Display. Alle notwendigen Informationen für den Anwender werden in großer weißer leuchtender Schrift auf stahlblauem Hintergrund dargestellt.

Das Erscheinungsbild unterstreicht den Charakter als offizielles Bezahlterminal. Das Design lenkt die Aufmerksamkeit der Anwender auf sich und führt sie damit zuerst zum Bezahlen und erst dann zum eigentlichen Waschautomaten. Das am Markt einzigartige System wird derzeit für internationale Designpreise evaluiert.

Im Waschküchenbereich ist das Inform-System bereits über 1.500 Mal international im Einsatz. Daneben findet es an immer mehr Kopierautomaten an Hochschulen und im öffentlichen Bereich Verwendung. So kopieren über 550 Studierende in Speyer seit Februar 2007 bargeldlos mit der GeldKarte. ■

Ein unschlagbares Trio

Neue Impulse bei Kartenlesern



Chipkarte, Computer und Kartenlesegerät – das sind die drei Zutaten für sichere Finanztransaktionen im Internet. Die Anschaffung eines Kartenlesers galt bislang als Hürde für eine weite Verbreitung des Homebankings und Online-Shoppings mit der Chipkarte. Mit einem neuen preisgünstigen Gerät erleichtert der Wormser IT-Anbieter KOBIL Systems den Deutschen nun den Zugang zu derart abgesicherten Internet-Anwendungen. Bereits 2001 erhielt der Pionier im Bereich Lesegeräte für Smartcards als erstes Unternehmen die Zulassung des Zentralen Kreditausschusses für einen Kartenleser der Klasse 3. Nun setzt KOBIL Systems, Förderer der Initiative GeldKarte e.V., mit zwei neuen Produkten wichtige Impulse. Ein neues Lesegerät mit Tastatur und Display kann für Online-/Offline-Funktionen wie GeldKarte, HBCI, und SmartTANplus genutzt werden. Der zweite Neuling in der KOBIL-Familie ist ein reines Offline-Lesegerät, das nicht an den PC angeschlossen werden muss.

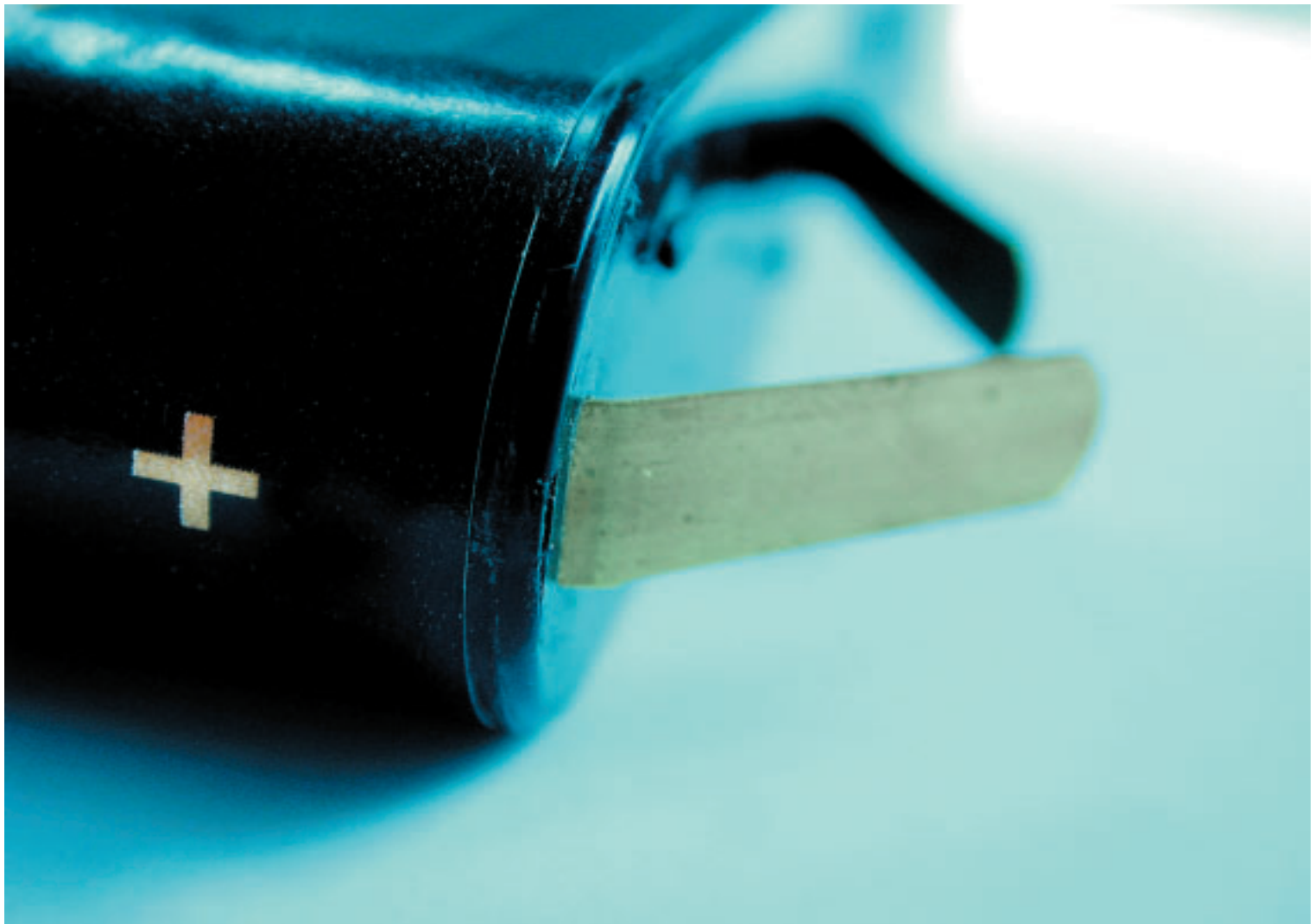
Clevere Investition

Das Ausspähen der PIN mittels Trojaner oder Viren ist mit dem neuen Online-Gerät unmöglich, da die Eingabe nicht am PC erfolgt, sondern über die Tastatur des Terminals. Durch die zusätzliche Möglichkeit eines Firmware-Updates erübrigt sich auch auf lange Sicht ein Austausch des Geräts. Der Leser ist und bleibt mit allen gängigen Standards kompatibel und wird im ausgewählten Fachhandel angeboten. Er ist für einen empfohlenen Endkundenpreis von 39,90 Euro erhältlich.

Sicher und standardgemäß

Der zweite neue KOBIL-Reader erfüllt die Anforderungen des Standards EMV-CAP (Europay-Mastercard-Visa Chip Authentication Program) für sichere Online-Transaktionen und Homebanking. Darüber hinaus unterstützt er ebenfalls die Funktionen SmartTAN und SmartTANplus. Auf Knopfdruck zeigt der Leser die nächste gültige TAN (Transaktionsnummer) für den elektronischen Bankbesuch an. Basierend auf Standardverfahren und dennoch kostengünstig lauten die Argumente, die für diesen Leser sprechen.

Unabhängig von der individuellen Präferenz für einen der beiden neuen Kartenleser gilt: Chipkartenleser am PC dürften bald zur Standardausstattung gehören. ■



Geld gibt's am Kiosk

Ladefunktion im Internet erweitert Infrastruktur der GeldKarte

Eins, zwei, drei – meins. Nach nur wenigen Klicks ist Geld auf dem Chip. Seit dem 1. September 2007 können Verbraucher ihre GeldKarte bequem via Internet aufladen. Auf www.geldkarte-laden.de ist das Laden am heimischen PC über einen Chipkartenleser möglich. Der Gang zum Geldautomaten, der bislang zum Aufladen nötig war, entfällt. Voraussetzung für Nutzer ist die Teilnahme am Online-Banking-Angebot ihres Geldinstituts. Der gewünschte Betrag wird einfach, schnell und sicher auf die GeldKarte geladen und ist sofort als Guthaben verfügbar. Die Transaktion kostet den Nutzer keine Gebühren. Die Erweiterung der Ladeinfrastruktur durch das Onlineverfahren erhöht die Nutzerfreundlichkeit des bargeldlosen Zahlungsmittels. So kann man mit der elektronischen Geldbörse noch einfacher Käufe in Höhe von bis zu 200 Euro tätigen und bleibt dabei völlig anonym und sicher.

Händler, Kioskbesitzer oder Personal am Ticketschalter an Bahnstationen können auf diese Weise die GeldKarten ihrer Kunden über das Internet laden.

Geld aus dem Getränkeautomaten

Auch der Vending-Automatenwirtschaft eröffnen sich durch die Online-Ladefunktion interessante Möglichkeiten: Stecken gebliebene Automatenmünzen waren bislang ein Ärgernis für Automatenaufsteller als auch Käufer. Das eingeworfene Bargeld musste umständlich über eine Banküberweisung oder den Versand von Briefmarken erstattet werden. Nun kann der Händler den entsprechenden Betrag auf einfache Weise auf die GeldKarte des Kunden gutschreiben – entweder über die Internetseite des Betreibers oder direkt am Automaten, falls dieser über eine Onlineverbindung verfügt. Auch Rücknahmeautomaten für Pfandflaschen könnten Kunden via Internetzugang ihren Pfandbetrag einfach auf den Chip laden, anstatt einen entsprechenden Bon auszudrucken, den der Kunde wiederum an der Kasse einlösen muss. Dank des offenen Systems der GeldKarte steht den Nutzern ihr Pfandgeld dann zur Zahlung an zahlreichen Akzeptanzstellen auch außerhalb des Supermarktes, in den der Pfandautomat integriert ist, zur Verfügung.

Gutscheine als Vertriebschance

Die GeldKarte kann aber nicht nur über das eigene Konto geladen werden. Händlern steht darüber hinaus ein Code-System zur Verfügung, das ihnen eine Fülle an Vertriebschancen eröffnet. Bei einer Storno- oder Rabattzahlung, als Preis bei einem Gewinnspiel oder als Prämienausschüttung können sie Ladegutscheine an ihre Kunden vergeben – elektronisch oder in Papierform. Um an dem Gutschein-Verfahren teilzunehmen, registrieren sich die Händler bei EURO Kartensysteme, dem Betreiber des Systems. Auf einer gesicherten Internetseite können sie sich spezielle Lade-Codes mit individuell hinterlegten Gegenwerten von 0,01 bis 200,- Euro generieren. Die 21-stelligen Codes können auf ein beliebiges Medium aufgebracht und verteilt werden, etwa via E-Mail, als Coupons auf Flyern oder als Beigabe zu einem Produkt. Die Besitzer des Gutscheins tippen dann den Code in die vorgesehene Maske auf www.geldkarte-laden.de oder direkt auf der Homepage des Händlers und laden sich den hinterlegten Betrag online auf ihre GeldKarte. Als erster Agent hat sich die Firma REINER SCT für das Verfahren angemeldet. Der Hersteller von Kartenlesegeräten belohnt seine Kunden für den Erwerb eines Klasse-3-Lesers in seinem Online-Shop mit einem Lade-Gutschein für die GeldKarte.

Schöne, neue Ladewelt

Neben Automaten können auch andere GeldKarte-Akzeptanzstellen zu Ladestationen werden und so die Infrastruktur des goldenen Chips erweitern: Händler, Kioskbesitzer oder Personal am Ticketschalter an Bahnstationen können auf diese Weise die GeldKarten ihrer Kunden über das Internet laden. Den Ladebetrag kassieren sie dann zuvor bar vom Kunden. Ähnlich wie beim Verkauf von Guthaben-Vouchers für Prepaid-Handys kann so ein Netz aus Ladestationen in Deutschland entstehen und GeldKarte-Nutzer können einfach und bequem vielerorts ihre elektronische Geldbörse füllen. ■

Klein, aber oho

Goldene Bobby-Cars
bringen Schwung
in Kinderkliniken



Für jede Menge Rennspaß sorgten Ende August 2007 die von Kindern heißgeliebten goldenen Bobby-Cars im Charité-Krankenhaus in Berlin. Die kleinen Gäste des Festes, das die Deutsche Kinderhilfe Direkt für ehemalige Frühgeborene veranstaltete, freuten sich über die von der Initiative GeldKarte e.V. gespendeten Miniautos der limitierten, goldfarbenen Sonderedition.

Die Deutsche Kinderhilfe Direkt fördert ohne staatliche Gelder Hilfsprojekte, bezieht als unabhängige Lobby für Kinder Stellung und begleitet Gesetzgebungsverfahren. Bereits seit 2006 stellte die Initiative GeldKarte e.V. der bundesweit tätigen Hilfsorganisation insgesamt 150 Bobby-Cars zur Verfügung. Die Spielautos werden im Rahmen verschiedener Projekte an kranke Kinder verschenkt. „So ein Krankenhausaufenthalt ist auch eine psychische Belastung

für die Kleinen. Spaß, Spiel und Ablenkung unterstützen jede Therapie“, erklärt Julia Gliszewska, Vorstandssprecherin der Deutschen Kinderhilfe Direkt. Einige der kleinen Autos werden für die Projekte „Spielplatz Krankenhaus“ und „KidsKlinik“ an Kinderkliniken und -stationen verteilt, um dort für etwas Schwung in den Spielzimmern zu sorgen. Andere gehen an einzelne Kinder, die es aufgrund ihres gesundheitlichen Zustandes in ihrem Leben nicht leicht haben. Darüber hinaus wurden im letzten Jahr in der Weihnachtszeit, gemeinsam mit dem Verein Berliner helfen e.V. der Berliner Morgenpost, Bobby-Cars an Einrichtungen in der Hauptstadt verteilt, die sich um das Wohl kranker und vernachlässigter Kinder bemühen. Inzwischen sausen in zehn Krankenhäusern Kinder mit den GeldKarte-Flitzern über die Gänge. ■

Strampeln für den Chip

Initiative GeldKarte e.V.
stellt Online-Ladefunktion
auf der CeBIT vor

Mit 480.000 Besuchern ist die CeBIT immer noch die weltweit größte Messe und bedeutendster Marktplatz der IT- und Telekommunikationsbranche. Auch im zweiten Jahr nach ihrer Gründung durfte die Initiative GeldKarte e.V. dort nicht fehlen. Gemeinsam mit seinem Förderer REINER SCT präsentierte sich der Verband als einer von über 6.000 internationalen Ausstellern erneut im Bereich Banking & Finance.

Erstmals stellte die Initiative das Laden der GeldKarte im Internet-Livebetrieb vor: Zahlreichen interessierten Besuchern wurde demonstriert, wie man den Chip online gegen einen Gutschein-Code aufladen kann. Die nun mögliche Rückerstattung von Guthaben auf die GeldKarte im Falle einer Stornierung begrüßten insbesondere die Betreiber von Online-Shops. Wie ein solcher Internet-Einkaufsladen aussehen kann, zeigte REINER SCT. In dem neuen Shopping-Portal unter www.smartbasar.de konnten die GeldKarte-Fans ihr elektronisches Kleingeld wieder ausgeben. Und wer auf dem Fitness-Rad am GeldKarte-Stand kräftig in die Pedale trat, konnte sich je nach Schnelligkeit über eine Gutschrift von bis zu 10 Euro auf seine Chipkarte freuen. Natürlich via Internet.

Mittlerweile wurde die Ladefunktion im Internet im Rahmen eines öffentlichen Pilotbetriebs zur allgemeinen Nutzung freigegeben. Bitte lesen Sie hierzu den Artikel ab Seite 32. ■

Foto © 2007 Deutsche Messe AG





Bitte nicht berühren!

Verkehrsverbünde in Nordrhein-Westfalen führen kontaktloses E-Ticketing ein

Jährlich mehr als 1,5 Milliarden Menschen zwischen Dortmund und Bonn fahren jetzt kontaktlos. Mit ihren neuen Chipkarten können Fahrgäste in Bussen und Trams ihre Fahrscheine nicht nur kontaktbasiert per GeldKarte bezahlen und als elektronisches Ticket im Chip speichern, sondern auch berührungslos überprüfen lassen. Denn 26 Verkehrsbetriebe der Verkehrsverbünde Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr haben im Juli 2007 ihr Fahrkartensystem um diese innovative Zukunftstechnologie erweitert. Sie führten das E-Ticketing flächendeckend und betreiberübergreifend auf Basis einer kreditwirtschaftlichen Chipkarte, der kontoungebundenen Dual-Interface-Karte, und der verbindlichen Datenvorgabe des Verbandes Deutscher Verkehrsunternehmen (VDV) ein. Diese Karte vereint auf dem so genannten SECCOS-Chip (Secure Chip Card Operating System) eine kontaktlose und eine kontaktbasierte Schnittstelle, sie kann also gleichermaßen über eine integrierte Antenne wie auch auf herkömmlichem Wege über die goldene Kontaktoberfläche angesprochen werden. Der elektronische Fahrschein erschließt den Kunden der Verkehrsbetriebe ein noch komfortableres Fahrkarten-Handling. Zudem ermöglicht elektronisches Ticketing, neue Ansätze und Strukturen in der Tarifbildung und der Tarifierung zu verfolgen (z.B. automatisierte Fahrpreisfindung).

Über die Bezahl- und Ticketing-Funktionen hinaus bietet die Chipkarte den Fahrgästen weitere vielfältige Anwendungsmöglichkeiten, die sie auch außerhalb des ÖPV nutzen können.

Das Projekt mit den Verkehrsverbünden Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr ist zukunftsweisend für den innovativen Einsatz von elektronischen Zahlungssystemen im Öffentlichen Personenverkehr (ÖPV). Der Ausbau des elektronischen Ticketing ist ein wichtiges Thema im ÖPV. Als Karten-Kompetenz-Center haben die beiden kreditwirtschaftlichen Verlage das spezifische Know-how, um Verkehrsunternehmen und Kreditinstitute partnerschaftlich auf diesem neuen Weg zu begleiten.

GeldKarte und elektronisches Ticket auf einem Chip

Die SECCOS-Dual-Interface-Karte eröffnet insbesondere im Bereich des Öffentlichen Personenverkehrs zahlreiche Einsparungs- und Rationalisierungsvorteile. Die kontaktlose Überprüfung des elektronischen Fahrscheins kann direkt beim Einstieg in den Bus oder die Trambahn erfolgen. Die Kontrolle ist schnell, die Handhabung einfach, denn ein Stecken der Karte ist nicht erforderlich. Im Abonnementbereich werden alle Papier-Tickets ersetzt, denn Wochen-, Monats- und Jahresfahrscheine werden auf dem Chip der Karte sicher gespeichert. Das spart Prozesskosten und schont die Umwelt.

Neben der Prozessoptimierung bei Fahrkartenausgabe und -überprüfung ist das Einsparungspotenzial durch die Reduzierung des Bargeldhandlings an Fahrkartensystemen für die Verkehrsunternehmen in diesem Zusammenhang von besonderem Interesse: So bietet die Chipkarte die Möglichkeit, auch Einzeltickets mit der GeldKarte-Funktion bargeldlos zu bezahlen.

E-Ticketing bietet neue Marktchancen

Die Ausweitung des E-Ticketing in Nordrhein-Westfalen ist ein Gemeinschaftsprojekt des Deutschen Genossenschafts-Verlages (DG VERLAG) und des Deutschen Sparkassenverlages. Als Kartenemittentinnen unterstützen die WGZ BANK AG Westdeutsche Genossenschafts-Zentralbank, Düsseldorf, der genossenschaftliche FinanzVerbund und die West LB die Sparkassengruppe durch die Kartenausgabe. Seit Juni 2007 und in den kommenden Jahren werden die nordrhein-westfälischen Verkehrsunternehmen mit rund 900.000 der innovativen Karten ausgestattet. Mit ihnen wird das E-Ticketing nach der vom VDV spezifizierten „VDV-Kernapplikation“ umgesetzt: Auf der Basis einheitlicher Daten- und Schnittstellenstandards können die Kunden mit nur einem Medium bei allen teilnehmenden Verkehrsunternehmen Tickets erwerben bzw. alle elektronischen Fahrgeldmanagementsysteme durchgängig nutzen. Mit der Verwirklichung der Kernapplikation will der VDV alle kundenorientierten Prozesse weitgehend vereinheitlichen und Zugangshemmnisse zur Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel abbauen. Die Kernapplikation ist besonders für Zeitkarteninhaber oder Nutzer von zielgruppenorientierten Angeboten interessant.

Zusätzlich ermöglicht die SECCOS-Dual-Interface-Karte eine einfache Integration in moderne elektronische Fahrgeld-Managementsysteme, beispielsweise zur automatischen Fahrpreisfindung, die dem Kunden immer den günstigsten Preis in Rechnung stellt. Elektronisches Ticketing bietet somit für Verkehrsunternehmen wie für Fahrgäste gleichermaßen Vorteile. Deshalb ist damit zu rechnen, dass mittelfristig weitere Verkehrsverbünde E-Ticketing-Lösungen einführen werden. Kreditwirtschaftliche Chipkarten stellen dabei für E-Tickets eine hervorragend geeignete Basis dar: Denn über die Bezahl- und Ticketing-Funktionen hinaus bietet die Chipkarte den Fahrgästen weitere vielfältige Anwendungsmöglichkeiten, die sie auch außerhalb des ÖPV nutzen können. ■

Autorin: Gabriele Scherer, Deutscher Genossenschafts-Verlag eG

Vertrauen ist gut, der Chip ist besser

Zweite Jahresveranstaltung der Initiative GeldKarte e.V.
zur Sicherheit im Netz



Die GeldKarte bietet Schutz in der digitalen Welt. Dies war das Fazit der zweiten Jahresveranstaltung der Initiative GeldKarte e.V. Über 80 Besucher aus der Finanz- und ITK-Branche sowie Bundestag und -ministerien waren am 26. April der Einladung in die Deutsche Parlamentarische Gesellschaft in Berlin gefolgt, um sich von den Sicherheitsfunktionen des goldenen Chips zu überzeugen. Im unbegrenzten virtuellen Raum können staatliche Regulierungen nur schwer greifen. Berichte über Phishing, Hackerattacken und frei zugängliche Gewaltverherrlichung schwächen das Vertrauen in die Informationstechnologien. Die Gastredner aus Politik und Wirtschaft stellten chipbasierte technische Lösungen für sicheres Surfen und den Schutz der Verbraucher im elektronischen Alltagsleben vor.



Johannes Singhammer, MdB

Sicherheit im Kinderzimmer

Die Debatte um die Gefährdung durch so genannte „Killerspiele“ hat das Thema Jugendschutz im Netz erneut auf die politische Tagesordnung gesetzt. Johannes Singhammer, Sprecher für Familie, Senioren, Frauen und Jugend der CDU/CSU-Bundestagsfraktion, forderte verlässliche Kontroll- und Sicherheitsstandards, um Kinder und Jugendliche vor Gewaltdarstellungen und anderen Erwachseneninhalten im Internet zu schützen. Das Altersverifikationsmerkmal der GeldKarte habe sich bereits am Zigarettenautomaten bewährt. Auf die gleiche Weise eigne sich der GeldKarte-Chip, um im Internet den Zugriff Minderjähriger auf für sie nicht geeignete Webseiten zu verhindern.

Zum Chip im E-Commerce sprach Antonio da Silva von der VÖB-ZVD Bank: Bei Online-Käufen mit der GeldKarte erfolge die Zahlung nicht nur anonym, sondern biete durch die kryptografische Verschlüsselung der Daten auch ein Höchstmaß an Sicherheit. Durch die neue internetbasierte Ladefunktion werde die GeldKarte sowohl bei Karteninhabern als auch bei Onlinehändlern zukünftig stark an Bedeutung gewinnen. So werde nicht nur der PC zu Hause zum eigenen Geldautomaten, sondern Unternehmen könnten über dieses Verfahren dem Kunden trotz räumlicher Trennung Geld direkt und in Echtzeit auf seine Karte buchen.

Schutz vor Phishing

Basierend auf dem HBCI-Standard, stellte Johannes Feulner, Geschäftsführer der fun communications GmbH, Chipkarten als sicherste Methode für das Online-Banking vor. Dieses werde jedoch derzeit nur von einem kleinen Teil der Bankkunden genutzt, die von der Vielfalt der angebotenen Sicherheitsverfahren verwirrt würden. Für die Zukunft erwartet Feulner einen verstärkten Einsatz des Chips im Internet-Banking, jedoch keine massive Verbreitung der notwendigen Kartenlesegeräte und forderte in seinem Vortrag einheitliche Standards und eine offensive Kundenansprache.

Bei der Kommunikation mit Behörden, im elektronischen Rechtsverkehr oder im Geschäftsalltag kommt die chipbasierte elektronische Signatur zum Einsatz, über die Sven Mones vom Deutschen Sparkassen- und Giroverband informierte. Diese Zusatzfunktion im Chip lässt zuverlässig auf den Urheber eines Dokuments schließen und schützt dieses vor unbefugten Veränderungen. Mittlerweile seien allein im Bereich der Sparkassen Finanzgruppe über 21 Millionen für die Signatur vorbereitete Karten im Umlauf. Die Kreditwirtschaft suche daher das Gespräch mit Anwendungsanbietern, um gemeinschaftlich die nötige Infrastruktur aufzubauen.

Gemeinsam für den Chip in Deutschland

Zum Abschluss der Veranstaltung referierte Bernd Kowalski vom Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik über moderne Ansätze des Staates für mehr Sicherheit in der elektronischen Kommunikation. Auch hier setzt man auf Chipkarten. Nach Angaben Kowalskis zielen die Bundesregierung mit ihren zahlreichen chipbasierten Projekten wie etwa dem ePass darauf, Standards in großen Marktbereichen zu setzen und die Infrastruktur für die Nutzung von Chipkarten generell weiterzuentwickeln. Dabei betonte er, dass GeldKarte und ePass nicht in Konkurrenz zueinander stünden. Vielmehr ergänzten sie sich gegenseitig: Der ePass käme in speziellen Bereichen zum Einsatz, wo andere Chipkarten nicht mehr weiterhelfen könnten.

Im Anschluss an die Vorträge bot sich Gelegenheit, die Forderungen und Vorschläge der Redner bei einem Glas Wein zu diskutieren. In unmittelbarer Nähe zum Deutschen Bundestag entstand ein angeregter Dialog zwischen Wirtschaft und Politik. Am Ende stand fest: Ob beim Jugendschutz, im E-Business oder E-Government – im Online-Bereich leisten Chipkarten sichere Dienste. Vertrauen ist gut, der Chip ist besser. ■

Mit dem Chip gegen Online-Gangster und Web-Ganoven

REINER SCT startet bundesweite Medienkampagne



Deutschlands Internet-Gangster sind auf dem Vormarsch. Das belegt die aktuelle Kriminalstatistik des Bundesinnenministeriums. Danach kletterte die Zahl der Phishing-Attacken, bei denen Hacker Passwörter und TANs ausforschen, um 26,4 Prozent auf 2.999 Fälle – Tendenz steigend. Internet-Fahnder beobachten hier eine immer höhere Qualität. Die Methoden, an fremdes Geld zu kommen, sind raffinierter geworden. Web-Seiten werden umgeleitet, die Eingaben auf PC-Tastaturen heimlich protokolliert und Spionageprogramme – so genannte Trojaner – unbemerkt auf Rechner geschmuggelt. Die Sicherheit beim Online-Banking wird zur echten Herausforderung für den Kunden und seinen PC.

Das PIN/TAN-Verfahren hat seinen Zenit im Produktlebenszyklus überschritten. Vor diesem Hintergrund sind zuverlässige Abwehrsysteme gegen Web-Diebe wichtiger denn je und es wurde Zeit, Internet- und Homebanking-Nutzer umfassend und allgemeinverständlich über die Vorteile einer Sicherheitsinfrastruktur zu informieren, die auf dem Einsatz sicherer Chipkarten basiert.

REINER SCT, Hersteller von Chipkartenlesegeräten und Förderer der Initiative GeldKarte e.V., hat daher seine erste bundesweite Medienkampagne für das Homebanking mit Chipkarte gestartet. Ziel ist es, über die Vorteile von karten-gesicherten Banktransaktionen aufzuklären und die Multifunktionalität der Kartenleser hervorzuheben. Sicherheit und Funktionsvielfalt stehen im Mittelpunkt der Marketingaktion. Hierfür kreierte REINER SCT eine neue Print-Anzeigenkampagne und, zusammen mit den Redaktionen von Focus Money und der Computerzeitschrift CHIP, eine 20 Seiten umfassende Sonderpublikation, die in beiden Magazinen als Beileger im Heft erschienen ist. Die Sonderpublikation klärt über derzeitige Gefahren beim Online-Banking, effektive Schutzmaßnahmen, Vorzüge und Zusatznutzen des Homebankings mit Chipkarte sowie weitere Einsatzmöglichkeiten des GeldKarte-Chips auf den ec- und Kundenkarten der Banken und Sparkassen auf. Die Aktion, die von diversen Aktionsangeboten für Chipkarten-Pakete begleitet wird, läuft zunächst von September bis März 2008. Insgesamt sollen circa 10,5 Millionen Menschen erreicht werden.



Den besten Schutz vor Ganoven bei Geldgeschäften via Internet bietet derzeit wohl HBCI in Verbindung mit einer Chipkarte und einem Kartenlesegerät.

Sicher ist sicher

„Den besten Schutz vor Ganoven bei Geldgeschäften via Internet bietet derzeit wohl HBCI in Verbindung mit einer Chipkarte und einem Kartenlesegerät“, unterstreicht Thomas Krabichler, Projektleiter des wissenschaftlichen Instituts ibi Research an der Universität Regensburg. Die von der deutschen Kreditwirtschaft in den 90er Jahren konzipierte Verschlüsselungstechnik wurde mittlerweile zum Financial Transaction Services, kurz FinTS, verfeinert und weiterentwickelt.

Dieses Verfahren findet mittlerweile immer mehr Zuspruch: Bei manchen Banken beträgt der Nutzungsanteil bereits über 22 Prozent. HBCI mit Chipkarte schützt die Daten selbst auf einem virenbefallenen PC. Transaktionen finden nur statt, wenn sich der Nutzer mit einer Chipkarte und PIN per Lesegerät am Computer ausgewiesen hat. Homebanking mittels HBCI läuft nicht nur auf allen Rechnern mit Windows-Betriebssystem, sondern auch über Mac-Os von Apple oder Linux. In der Regel arbeiten Nutzer lokal auf dem Rechner mit einer HBCI-Software. Doch es geht auch ohne. So bieten einige Banken und Sparkassen alternativ HBCI mit Chipkarte im Browser-Banking an. Besonders für HBCI geeignet sind Chipkartenleser der Sicherheitsklasse 3, die ihre Sicherheitsmodule automatisch via Internet aktualisieren können.

Der Chip ist die Lösung

Neben dem HBCI-Verfahren ist die Online-Aufladung der GeldKarte einer der Schwerpunkte der Medienaktion. Denn diese funktioniert damit jetzt auch von zu Hause aus, mit dem PC als Geldautomat auf dem Schreibtisch. Im Zuge der Kampagne wird ein REINER SCT-Kartenleser in Verbindung mit einem Ladegutschein über 5 Euro für die GeldKarte angeboten. Kunden können ihr neues Gerät so gleich ausprobieren und erhalten eine teilweise Rückerstattung des Kaufbetrags.

Aber auch auf weitere Anwendungsmöglichkeiten, die der GeldKarte-Chip bietet, macht die Medienkampagne aufmerksam. Dazu zählen: elektronische Signatur, anonymes Bezahlverfahren im Netz, Passwortmanagement sowie die elektronische Gesundheitskarte. Für Letztere bietet REINER SCT dem Patienten einen entscheidenden Vorteil: Mit demselben Chipkartenleser, den er für das Online-Banking verwendet, kann er zukünftig auch sein auf der Gesundheitskarte gespeichertes Rezept in der Internet-Apotheke einlösen. Und auch der Internet-Zugriff auf die persönlichen Daten der Patientenakte wird so möglich. ■

Autor: Carsten Sommer, REINER SCT Kartengeräte GmbH & Co. KG

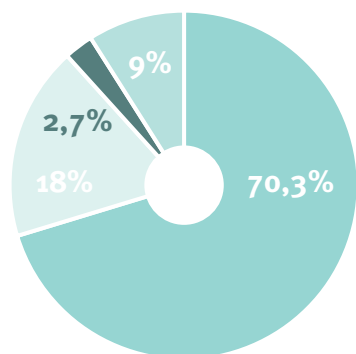
Teures Kleingeld

Britische Studie belegt hohe Kosten der Barzahlung

Nur Bares ist Wahres? Nicht, wenn Einzelhändler effizient wirtschaften wollen. Eine Studie des Centre for Retail Research im Auftrag von Visa Europe zum Thema „Bezahlverfahren im UK-Einzelhandel“ zeigt: Mit 2,75 Prozent der Bareinnahmen im Einzelhandel ist das Bargeld-Handling am teuersten. Die Kosten belaufen sich allein in Großbritannien auf insgesamt rund 1,7 Milliarden britische Pfund. Schecks kosten immerhin noch 1,96 Prozent der Erlöse. Zahlungskarten sind mit 1,1 Prozent am günstigsten. Besonders das lästige Zählen und Aufbereiten des Bargelds machen die Zahlung mit Münzen und Scheinen für die Händler so teuer. Hinzu kommen Bankgebühren, fehlerhafte Transaktionen und die Abholung des Bargelds in den einzelnen Filialen.

In der von Dezember 2006 bis Januar 2007 durchgeführten Studie wurden 500 Einzelhandelsgeschäfte erfasst und zusätzlich 800 Kunden befragt. Ergebnis: Die Briten haben ihre Lektion gelernt. Bei knapp 64 Prozent des Gesamtumsatzes wurden Karten zur Zahlung verwendet. Ganz anders in Deutschland: Das Kölner EHI Retail Institute bescheinigt den Deutschen eine Abneigung gegen Plastikgeld: 62,4 Prozent des Einzelhandelsumsatzes werden hierzulande gemäß einer Erhebung vom Frühjahr 2007 immer noch in bar abgewickelt.

Bargeldverkehr – Kosten für den Einzelhandel

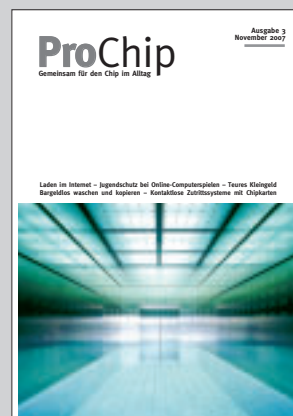


- Zählen und Vorbereiten des Bargeldes
- Bargeldabholung in den Filialen
- Fehlerhafte Zahlungsvorgänge
- Bankgebühren

Gesamtkosten des Barzahlungsverkehrs:
1.698,3 Millionen Britische Pfund

Quelle: Centre for Retail Research

Impressum



Herausgeber

Initiative GeldKarte e.V.

V.i.S.d.P.

Volker Koppe

Kontakt

c/o PRGS, Unter den Linden 74, 10117 Berlin

Telefon: 030 – 2123422-71

Fax: 030 – 2123422-99

E-Mail: linda.toenskoetter@Initiative-GeldKarte.de

Web: www.Initiative-GeldKarte.de

Redaktion

Volker Koppe, Linda Tönskötter

Gastautoren

Prof. Dr. Klaus Allerbeck, Johann Wolfgang Goethe-Universität

Philipp Mißfelder, Mitglied des Deutschen Bundestages

Gabriele Scherer, Deutscher Genossenschafts-Verlag eG

Ramona Mache, Infineon Technologies

Dr. Detlef Houdeau, Infineon Technologies

Carsten Sommer, REINER SCT GmbH & Co.KG

Anzeigen

Linda Tönskötter

Konzeption & Gestaltung

double com GmbH

Ohmstraße 5

80802 München

Druck

Media Print Solutions Ltd.

Lindberghstraße 17

80939 München

Auflage

1.500

ProChip erscheint halbjährlich mit
einer Schutzgebühr von 7,50 Euro.

Funken statt stempeln

Zutrittssysteme mit Chipkarten



Im Gegensatz zu Systemen mit Magnetstreifenkarten ist ein Sichtkontakt zwischen Karte und Lesegerät oder ein zeitaufwendiges Einführen der Karte in das Lesegerät nicht erforderlich.

Ob an der Pforte des Firmengebäudes, dem Drehkreuz zum Fußballstadion oder beim Einstieg in die Straßenbahn – chipbasierte Zugangslösungen wie die GeldKarte sind im Kommen. Sie bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten, um den Einlass in Gebäude und den Zutritt auf ein Gelände zu kontrollieren. Insbesondere bei Unternehmen, deren Netzen sowie der Zeiterfassung und Kantinenabrechnung ist ein zunehmender Einsatz von Chipkarten zu verzeichnen.

Zutritt versus Zugang

In der Fachwelt der Chipkarten unterscheidet man zwei Bereiche: Zutrittssysteme und Zugangssysteme. Das Zutrittssystem beinhaltet den über Chipkarten geregelten Zutritt zu Gebäuden, dem Firmengelände, Freizeit- und/oder Sportanlagen im Allgemeinen oder zu solchen, zu denen nur ein bestimmter Personenkreis berechtigt ist, z.B. die Entwicklungsabteilung. Dagegen haben Zugangssysteme den elektronischen Zugang zum IT-System in einem Unternehmen oder einer Behörde zum Ziel.

Historie der Zutrittssysteme

Der Zutritt zum Firmen- bzw. Betriebsgelände erfolgte in den 80er Jahren üblicherweise mit Stempel- oder Lochkarten, zum Teil in Kombination mit einem Sichtausweis. Die Zielsetzung der Stempel- bzw. Lochkarte lag primär bei der Zeiterfassung. In den 90er Jahren kamen erste Magnetkarten zum Einsatz. Mit diesen Karten ließen sich sowohl die Sichtausweis- als auch die Zeiterfassungsfunktion vereinen. Seit dem Jahr 2000 sind auch kontaktlose Chipkarten auf dem Vormarsch. Diese Chipkarten haben die Größe einer Scheckkarte. Im Vergleich zur Magnetstreifenkarte enthalten sie einen Chip mit kontaktloser Schnittstelle und einer Antenne zur elektromagnetischen Kopplung zwischen dem Speicherchip und einem externen Kartenleser.

Eine Batterie benötigen diese kontaktlosen Speicherkarten nicht, da das Kartenlesegerät sie mit Energie versorgt. Das geht so: Das Lesegerät sendet ständig ein Funksignal aus, das den in der Karte eingebetteten Chip auffordert, sich zu melden. Trifft das Signal die Antenne, wird der Chip sozusagen aus dem Schlaf geweckt. Die Funkwellen versorgen ihn mit Energie. Er prüft, ob das Signal ihn wirklich betrifft, kontrolliert außerdem bei verschlüsselten Informationen, ob das Lesegerät ein Recht auf die gespeicherten Informationen hat, ruft die gewünschten Daten aus seinem Speicher ab und gibt sie verschlüsselt zurück an das Lesegerät. Im Vergleich zu Magnetkarten konnten mit Chipkarten zusätzlich zum Sichtausweis und der Zeiterfassung erweiterte Sicherheitsfunktionen, wie beispielsweise Schutz gegen Auslesen und Kopieren, implementiert werden.

Die automatisierte Zutrittskontrolle und Zeiterfassung liefert Kostenersparnisse in den zentralen Bereichen Werkschutz und Personalabteilung, aber auch bei der Wartung der Systeme.

Vorteile bei der Anwendung von Chipkarten

Moderne Zutrittssysteme mit Chipkarten erlauben ein umfangreiches Anwendungsspektrum und zahlreiche zusätzliche Funktionalitäten:

- Zutrittskontrolle
- Zeiterfassung, automatisiert
- Kantinenabrechnung
- Bargeldlose Nutzung von Getränkeautomaten
- Einfahrtsberechtigung für Parkhäuser
- Loyalty-Programme

Sicherheitsgewinn durch Einsatz der Chipkarte¹

Ein wesentlicher Aspekt von Chipkarten liegt im Sicherheitsgewinn. Risiken wie Abrechnungsmissbrauch bei Zeitarbeitern, Verlust vertraulicher Unterlagen, Dokumente und Produktinformationen in einer Firma oder die Fälschung geldwerter Eintrittskarten sind Gründe für den Wunsch nach mehr Sicherheit bei Zutrittssystemen. In den letzten Jahren haben sich dabei drei unterschiedliche Sicherheitskonzepte am Markt etabliert:

- Zutrittskontrolle mit Karte (Besitz)
- Zutrittskontrolle mit Karte und PIN (Besitz und Wissen)
- Zutrittskontrolle mit Karte und Biometrie (Besitz und Eigenschaft)

Die Nutzung der Chipkarte hinsichtlich einer Zutrittsberechtigung kann u.a. auch räumlich und zeitlich begrenzt erfolgen. Als PIN (Personal Identification Number) wird heute eine vier- bzw. sechsstellige Nummer verwendet. Neben der PIN kann auch eine PUK (Personal Unblocked Key) zur Anwendung kommen, wenn mehrere PIN-Fehleingaben erfolgt sind. Diese PUK ist ein Code zum Rücksetzen eines Fehlbedienungs Zählers, der die Falscheingabe von PINs protokolliert und zählt. Meist nach dreimaliger Falscheingabe der PIN sperrt sich die Karte und verlangt nach der PUK zum Entsperren.

Bei der Zutrittskontrolle mit Karte und Biometrie werden Verfahren der Fingerabdruck-, Gesichts- und Iriserkennung eingesetzt. Prominente Beispiele sind die Iris-Erkennung bei der Boeing-Mitarbeiterkarte und die Dauerkarte des Zoos Hannover mit Gesichtserkennung.

Kostensparend, schnell und bequem

Die automatisierte Zutrittskontrolle und Zeiterfassung liefert Kostenersparnisse in den zentralen Bereichen Werkschutz und Personalabteilung, aber auch bei der Wartung der Systeme.

Im Bereich von Großevents oder Dauerveranstaltungen mit großen Personenströmen besteht ein wesentlicher Vorteil von Zutrittssystemen mit kontaktlosen Chipkarten in der signifikanten Erhöhung des Personendurchsatzes. In Fußball-Stadien, Freizeitanlagen, Tierparks oder bei Konzerten² kann der Personendurchsatz im Vergleich zur Magnetkarte bei Dauerbesuchern so verdoppelt bis verdreifacht werden.



Kontaktlose Chipkarten lassen sich bequem und einfach nutzen. Im Gegensatz zu Systemen mit Magnetstreifenkarten ist ein Sichtkontakt zwischen Karte und Lesegerät oder ein zeitaufwendiges Einführen der Karte in das Lesegerät nicht erforderlich.

Die Bedeutung der kontaktlosen Chipkarte steigt ständig: In Deutschland nutzen zahlreiche Branchen bereits Zutrittssysteme, z.B. im Automobilbau, in der Chemie- und Elektronik-Branche, bei Airlines sowie in der Freizeit und Kultur. Verstärkt Verwendung findet die kontaktlose GeldKarte beispielsweise beim E-Ticketing im öffentlichen Personennahverkehr wie seit kurzem bei den Verkehrsverbünden Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr.

Technik der Zutrittssysteme

Typische Lese-Reichweiten zwischen kontaktloser Karte und Kartenleser liegen bei ca. 10 cm. Diese so genannte Proximity-Reichweite wird insbesondere beim Gebäudezugang gefordert. Der Nutzer muss die Karte an den Kartenleser halten. Dabei kann die Karte jedoch z.B. im Portemonnaie bleiben.³

Daneben werden in einigen Fällen auch erweiterte Lese-distanzen zwischen 40 und 70 cm gefordert. Die Hauptanwendung dieser Vicinity-Speicherkarten liegt im Bereich von Zutrittsverfahren zu Freizeit- bzw. Sportanlagen. Die bekannteste Ausprägung bei diesem Verfahren stellt die Ski-Karte dar, die allein in den europäischen Alpen mit über 17 Millionen Stück im Einsatz ist.⁴

Eine dritte technische Möglichkeit ist die „close coupling“-Reichweite bis zu 2 cm. Diese technische Option hat im Bereich von Zutrittssystemen bisher keine wirtschaftliche Bedeutung erlangt.⁵

Lese-Reichweiten oberhalb von 70 cm sind für die Anwendung der Chipkarten basierenden Zutrittssysteme nicht gefordert.

Antikollision

Befinden sich mehrere kontaktlose Chipkarten gleichzeitig im elektromagnetischen Feld eines Kartenlesers, kann das so genannte Antikollisions-Verfahren greifen. Dies ist zum Beispiel der Fall bei einem Portemonnaie mit mehreren Karten, das an den Leser gehalten wird. Der Kartenleser stellt fest, dass sich mehrere Karten im Feld befinden und selektiert nach einem speziellen Verfahren die geeignete Karte aus. Den Antikollisionsmechanismus haben in der Regel Hochfrequenz-Speicherkarten. Viele Niederfrequenz-Zutrittssysteme verfügen nicht über dieses Verfahren.



Datenkodierung und Karten-Authentisierung

Die sichere Datenübertragung garantiert die Kodierung der digitalen Daten auf der Luftschnittstelle, die der internationale Standard ISO 14443 beschreibt.

Zur Erhöhung der Sicherheit von Chipkarten bei Zutrittssystemen kommen des Weiteren mindestens zwei Maßnahmen zum Einsatz:

- a) Authentisierung Karte – Kartenleser
- b) Verschlüsselung von Daten

Das Authentisierungsverfahren kann von einer einfachen Kartenauthentisierung (1-Wege-Authentisierung) bis zu einer gegenseitigen Authentisierung (2-Wege-Authentisierung) reichen. Um das Schutzprofil zu erhöhen, können die Daten, die über die Luftschnittstelle versandt werden, verschlüsselt werden. Dies verhindert das Abhören des Datensatzes durch Dritte. Bei der 1-Wege-Authentisierung prüft der Kartenleser die Karte und erst bei positivem Ergebnis wird der Dialog zwischen Kartenleser und Karte gestartet. Bei der 2-Wege-Authentisierung wird zusätzlich noch von der Karte geprüft, ob auch der Kartenleser die notwendige Berechtigung besitzt.⁶ Bei GeldKarte-Anwendungen kommt grundsätzlich die 2-Wege-Authentisierung zum Einsatz.

¹ W. Fumy, J. Sauerbrey: „Enterprise Security“, 2006, ISBN 3-89578-246-X

² F. Linti: „Kurzer Einblick in RFID-Lösungen bei Events“, Omnicard 2006, Seite 116

³ ISO/EC 14443, part 1-4

⁴ ISO/EC 10536, part 1-4

⁵ ISO/EC 15693, part 1-3

⁶ www.bsi.de/fachtem/rfid/whitepaper.htm

Autoren:

Ramona Mache, Business Development Manager,
Personal ID, Infineon Technologies

Detlef Houdeau, Senior Director, Business Development, Identification,
Chip Card and Security ICs, Infineon Technologies

Für die höchste Sicherheit werden die Daten hierbei auch verschlüsselt im Chip abgelegt. Der Kartenleser hat erst dann Zugang zu den Daten auf der Karte, wenn der Schlüssel bekannt ist.

Neben dem Sicherheitsgewinn durch Karten-Authentisierung und verschlüsselter Kommunikation verfügen viele Systeme auch über einen Sicherungsmechanismus, der die Vollständigkeit der Datenübertragung überprüft. Diese Vollständigkeitsprüfung wird durch die Prüfsumme ermittelt.

Es bleibt noch der Hinweis, dass Sicherheitsmerkmale nicht Gegenstand von internationalen Standards sind, die im Bereich von Zutrittssystemen mit Chipkarten zur Anwendung kommen können.

Bei den diskutierten Zutrittssystemen werden seit dem Jahr 2000 kontaktlose Chipkarten erfolgreich eingesetzt. Gegenüber den klassischen Lösungen bieten sie dem Nutzer ein breites Anwendungsspektrum und viele zusätzliche Vorteile Funktionalitäten. ■

Weltneuheit

Höchste
Sicherheitsklasse 3

Onlinebetrieb mit
Docking Station

Keine Chance
für Phishing

SmartTAN plus auch
im Offlinebetrieb

GeldKarte Funktion
NEU: GeldKarte
online aufladen

KAAN TriB@nk – das mobile Smartcard-Terminal von KOBIL

KOBIL Systems ist der Pionier für sicheres Home Banking. Der KAAAN TriB@nk von KOBIL ist weltweit der einzige Kartenleser der Sicherheitsklasse 3, der online und offline genutzt werden kann und die Funktionen SmartTAN plus und HBCI/FinTs in einem Gerät vereint.

Ihre Investition in KAAAN TriB@nk ist langfristig durch die Möglichkeit des Firmware-Updates auf zukünftige Standards gesichert.

SmartTAN plus: Das SmartTAN plus Verfahren bietet einen sicheren Schutz gegen Phishing, da die Erstellung der TAN im Chip Ihrer Bankkarte erfolgt. So vereinen sich Komfort und ein hohes Sicherheitsniveau für Ihre Online-Bankgeschäfte.

HBCI/FinTs : Das sicherste Verfahren beim Online Banking, da alle Transaktionen elektronisch verschlüsselt und signiert werden.

Sichere Geldgeschäfte mit KAAAN TriB@nk.

Fragen Sie nach unserem Aktionsangebot für nur 39,90 €.



Mit Sicherheit eine Idee voraus. www.kobil.com

KOBIL Systems GmbH · Pfortenring 11 · 67547 Worms
Tel.: 06241 - 3004-0 · Fax: 06241 - 3004-80
E-Mail: info@kobil.com

KOBIL 
secure your identity



In eigener Sache

Initiative GeldKarte e.V.

Ein Netzwerk
mit vielen Gesichtern

Die Initiative GeldKarte e.V. widmet sich der bundesweiten Kommunikation rund um den Chip der deutschen Kreditwirtschaft. Seit mehreren Jahren gibt es bereits die Lösung gegen dicke Geldbeutel: Die GeldKarte funktioniert als Geldbörse, mit der Kleinbeträge an Zigarettenautomaten oder im Parkhaus einfach bezahlt werden können, und bietet zugleich die Möglichkeit, Fahrschein, Bonus- und Eintrittskarte zu speichern. Weitere Zusatzfunktionen wie das anonyme Jugendschutzmerkmal oder die elektronische Signatur eröffnen neue Einsatzmöglichkeiten im Internet und bieten mehr Zahlungssicherheit. Das noch immer weitgehend unbekannte Potenzial des Chips für den Alltag will die Initiative GeldKarte e.V. in der Öffentlichkeit stärker platzieren.

Die Initiative GeldKarte e.V. versteht sich als Netzwerk aus Unternehmen und Institutionen, die die GeldKarte akzeptieren oder die entsprechende Infrastruktur bereitstellen. Nach außen bündelt sie die Interessen ihrer Mitglieder und vertritt sie gegenüber Politik und Medien. Als Motor der GeldKarte treibt die Initiative einzelne Anwendungsbereiche gezielt voran. Sie recherchiert neue Einsatzmöglichkeiten, initiiert Pilotprojekte und unterstützt bestehende Aktivitäten ihrer Mitglieder, insbesondere in den Bereichen Marketing, Public Relations und Public Affairs.

Nach innen fördert sie die Kommunikation und den Austausch von Erfahrungen zwischen den Beteiligten. Im regelmäßig erscheinenden Newsletter und dem Magazin ProChip sowie bei einem jährlichen Event erfahren Mitglieder, Partner und Förderer alles über aktuelle Aktivitäten des Vereins. Daneben werden neue Akzeptanzpartner und neue Einsatzmöglichkeiten der GeldKarte vorgestellt. Über weitere Vorteile einer Mitgliedschaft und Neuigkeiten rund um die GeldKarte können Sie sich auf unserer Website informieren. ■



Aktive Beteiligung

Wenn auch Sie der Initiative GeldKarte e.V. beitreten möchten, haben Sie die Wahl zwischen unterschiedlichen Beteiligungsformen – angepasst an Ihre Erwartungen und Möglichkeiten.

Förderer sind Unternehmen, die monetär unmittelbar von einer stärkeren Nutzung der Chipkarte profitieren können. Diese erhalten unter anderem Sprecher-Optionen bei Veranstaltungen der Initiative, ein Freikartenkontingent zu Veranstaltungen der Initiative sowie unseren regelmäßig erscheinenden monatlichen Newsletter.

Partner sind insbesondere Interessenvertretungen, allen voran Verbände, die vom verstärkten Einsatz der GeldKarte profitieren. Sie erhalten über die Initiative interessante Infor-

mationen für ihre Mitgliedsunternehmen via Newsletter und profitieren zum Beispiel von Sonderaktionen und attraktiven Konditionen der Förderer für Verbandsmitglieder. Partner unterstützen die Initiative durch eigene Maßnahmen, beispielsweise durch verbandseigene Kommunikation.

Mitglieder sind Unternehmen, die die GeldKarte selbst einsetzen und akzeptieren. Über die Initiative werden sie in den kontinuierlichen Informationsfluss eingebunden und profitieren unter anderem von den speziellen Workshop-Angeboten der Initiative GeldKarte e.V.

Mehr Informationen und Details erfahren Sie im Internet.

www.Initiative-GeldKarte.de

Förderer:

Celetronic GmbH

Nordlichtstr. 63-65, 13405 Berlin, www.celetronic.de,
Rainer Czmok, r.czmok@celetronic.de

EURO Kartensysteme GmbH

Solmsstr. 6, 60486 Frankfurt/M.,
www.eurokartensysteme.de, Hans-Werner Niklasch,
hans-werner.niklasch@eurokartensysteme.de

fun communications GmbH

Lorenzstr. 29, 76135 Karlsruhe, www.fun.de,
Michael Weiß, michael.weiss@fun.de

KOBIL Systems GmbH

Pfortenring 11, 67547 Worms, www.kobil.de,
Ismet Koyun, ismet.koyun@kobil.com

REINER SCT Kartengeräte GmbH & Co. KG

Goethestr. 14, 78120 Furtwangen, www.reiner-sct.com,
Carsten Sommer, csommer@reiner-sct.com

www.Initiative-GeldKarte.de

Premiumpartner:

B + S Card Service GmbH

Lyoner Str. 9, 60528 Frankfurt,
www.bs-card-service.com,
Arno Matla, amatla@bs-card-service.com

CompuTop Wirtschaftsinformatik GmbH

Schwarzenbergstraße 4, 96050 Bamberg,
www.computop.de, Ralf Gladis, ralf.gladis@computop.de

Giesecke & Devrient GmbH

Prinzregentenstr. 159, 81677 München, www.gi-de.com,
Werner Strobl, werner.strobl@gi-de.com

Inform GmbH

Hermann-Gebauer-Str. 22, 1220 Wien, www.inform.at,
Franz Schraml, franz.schraml@inform.at

SIZ Informatikzentrum der Sparkassenorganisation GmbH

Simrockstr. 4, 53113 Bonn, www.siz.de
Thomas Krebs, thomas.krebs@siz.de

Thales e-Transactions GmbH

Konrad-Zuse-Str. 19-21, 36251 Bad Hersfeld,
www.thalesonline.com,
Arne Meil, arne.meil@thales-e-transactions.de

Tobaccoland Automatengesellschaft mbH & Co. KG

Krahnendonk 121 a+b, 41066 Mönchengladbach
www.tobaccoland.de,
Hartmut Wißkirchen, hartmut.wisskirchen@tobaccoland.com

Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken e.V. (BVR)

Schellingstraße 4, 10785 Berlin, www.bvr.de
Oliver Hommel, hommel@bvr.de

Bundesverband deutscher Banken e.V. (BdB)

Burgstraße 28, 10178 Berlin, www.bankenverband.de,
Joachim Fontaine, joachim.fontaine@bdb.de

Bundesverband Deutscher Tabakwaren Großhändler und Automatenaufsteller e.V. (BDTA)

Stadtwaldgürtel 44, 50931 Köln, www.bdta.de,
Carsten Zenner, zenner@bdta.de

Bundesverband Öffentlicher Banken e.V. (VÖB)

Lennéstraße 11, 10785 Berlin, www.voeb.de,
Michael Rabe, Michael.Rabe@voeb.de

Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V. (DSGV)

Charlottenstraße 47, 10117 Berlin, www.dsgv.de,
Sven Mones, sven.mones@dsgv.de

Frankfurter Sparkasse

Neue Mainzer Str. 47-53, 60255 Frankfurt/M.,
www.frankfurter-sparkasse.de,
Reinhold Dörr, reinhold.doerr@frankfurter-sparkasse.de

Gemalto GmbH

Forellenstraße 120, 44653 Herne, www.gemalto.com,
Stefan Hailmann, stefan.hailmann@gemalto.com

Infineon Technologies AG

Am Campeon 1-12, 81726 München, www.infineon.com,
Ursula Schilling, ursula.schilling@infineon.com

PPC Card Systems GmbH

Senefelderstr. 10, 33100 Paderborn, www.ppc-card.de,
Frank Ludwig, f.ludwig@ppc-card.de

Sagem Orga GmbH

Heinz-Nixdorf-Ring 1, 33106 Paderborn,
www.sagem-orga.com,
Silvio Stockmann, silvio.stockmann@sagem-orga.com

Star Finanz GmbH

Sachsenfeld 4, 20097 Hamburg, www.starfinanz.de,
André M. Bajorat, amb@starfinanz.de

Partner:

ASSA ABLOY Identification Technologies GmbH

Am Klingenweg 6a, 65396 Walluf, www.aaitg.com
Volker Kunz, volker.kunz@omnikey.com

Buhl Data Service GmbH

Am Siebertsweiher 3/5, 57290 Neunkirchen (Siegerland)
www.buhl.de, Dr. Adnan Ritzka, ritzka@buhl-data.com

Mitglieder:

Bundesverband der Deutschen Vending-Automatenwirtschaft e.V. (BDV)

Weisshausstr. 36-38, 50939 Köln, www.bdv-online.de

Cigaretten Ostermeier KG

Otto-Hahn-Str. 17, 85521 Ottobrunn, www.ostermeier.de,
Rudolf Ostermeier, ro@ostermeier.d

ComCard GmbH

Hammerbrücker Str. 3, 8223 Falkenstein,
www.comcard.de, Ralph Siegel, siegel@comcard.de

Dammann Marketing

Lübbecker Str. 10, 32429 Minden,
www.dammann-marketing.de,
Friedrich Dammann, info@dammann-marketing.de

Deutscher Genossenschafts-Verlag eG

Leipziger Str. 35, 65191 Wiesbaden, www.dgverlag.de,
Peter Gruhn, pgruhn@dgverlag.de

DISKO EDV-Reinigungsprodukte GmbH

Resselgasse 1, 2201 Gerasdorf bei Wien, www.disko.com,
Alexander Krknjak Sen., krkas@nbsaustria.at

double com GmbH

Ohmstr. 5, 80802 München, www.double-com.de,
Kathrin Bregulla, kathrin.bregulla@double-com.de

Dresdner-Cetelem Kreditbank GmbH

Schwanthalerstr. 31, 80336 München, www.dresdner-cetelem.de,
Silke Hubert, s.hubert@dresdner-cetelem.de

ECS Cleaning Solutions GmbH

Storkower Str. 132, 10407 Berlin, www.elixclean.de,
Thomas Großherr, post@elixclean.de

EDV-Schaupp GmbH

Gansäcker 25, 74321 Bietigheim-Bissingen, www.edv-schaupp.de,
Willi Schaupp, wschaupp@edv-schaupp.de

Ernst Kühner OHG

Neuer Weg 11, 96450 Coburg,
www.zigarettenautomaten.com,
www.ccc-coburg.de,
Peter Ehrl, info@zigarettenautomaten.com

foxtello ltd.

Postfach 760 302, 22053 Hamburg, www.foxtello.de,
Oliver Scheer, scheer@foxtello.de

Garz & Fricke GmbH

Tempowerkring 2-4, 21079 Hamburg, www.garz-fricke.de,
Matthias Fricke, fricke@garz-fricke.com

HARTING Systems GmbH & Co. KG

Max-Planck-Str. 1, 32339 Espelkamp,
www.harting-systems.com,
Dr. Stefan Bruns, stefan.bruns@harting-systems.com

Hermann Ross KG

Handwerkstr. 1a, 77964 Kehl, www.ross-kg.com,
Michael Lewandowski, montage@ross-kg.de

Karl Gengenbach GmbH & Co. KG

Aschenhausweg 4-6, 74523 Schwäbisch Hall,
www.tabak-gengenbach.de, Oliver Gengenbach,
oliver.gengenbach@tabak-gengenbach.de

Kreissparkasse Köln

Hauptstr. 1-5, 51399 Burscheid, www.ksk-koeln.de,
Marcus Schmitter, marcus.schmitter@ksk-koeln.de

Kreissparkasse Ludwigsburg

Schillerplatz 6, 71638 Ludwigsburg, www.ksklb.de,
Manfred Ehrhardt, manfred.ehrhardt@ksklb.de

Münchner Verkehrsgesellschaft mbH (MVG)

Emmy-Noether-Str. 2, 80287 München,
www.mvg-mobil.de,
Achim Heinig, heinig.achim@swm.de

New Voice GmbH

An der großen Wisch 2, 26133 Oldenburg,
www.new-voice.de,
A. Hintermeier, a.hintermeier@new-voice.de

portrix.net GmbH

Stresemannstr. 375, 22761 Hamburg,
www.portrix.net,
Niclas Schröder, n.schroeder@portrix.net

relatio PR GmbH

Franz-Joseph-Str. 15-17 RG, 80801 München,
www.relatio-pr.de,
Anja Feuerabend, anja.feuerabend@relatio-pr.de

S-CARD Service GmbH

Am Wallgraben 125, 70565 Stuttgart, www.scard.de,
Matthias Kaufmann, matthias.kaufmann@scard.de

Sparkasse Aachen

Münsterplatz 7-9, 52057 Aachen,
www.sparkasse-aachen.de,
Ursula Stanitzki, ursula.stanitzki@sparkasse-aachen.de

Sparkasse Bad Hersfeld-Rotenburg

Dudenstraße 15, 36251 Bad Hersfeld,
www.sparkasse-bad-hersfeld-rotenburg.de,
Steffen Sauer, e-banking@spk-hef.de

Sparkasse KölnBonn

Hahnenstr. 57, 50667 Köln,
www.sparkasse-koelnbonn.de, Hans-Günter Pitzler,
hans-guenter.pitzler@sparkasse-koelnbonn.de

stadtraum GmbH

Rotherstr. 22, 10245 Berlin, www.stadtraum.com,
Uwe Freund, Uwe.Freund@stadtraum.com

Stadtparkasse München

Sparkassenstr. 2, 80331 München,
www.stadtparkasse-muenchen.de,
Ursula Käsbaauer, ursula.kaesbauer@sskm.de

triplesense GmbH

Hanauer Landstr. 186, 60314 Frankfurt am Main,
www.triplesense.de,
Julia Saswito, j.saswito@triplesense.de

VÖB-ZVD Bank für Zahlungsverkehrsdienstleistungen GmbH

Godesberger Allee 88, 53175 Bonn, www.voeb-zvd.de,
Antonio da Silva, antonio.dasilva@voeb-zvd.de

Volksbank Plochingen eG

Am Fischbrunnen 8, 73207 Plochingen,
www.volksbank-plochingen.de,
Torsten Schwarz, ezv@volksbank-plochingen.de

Zigaretten Glasschröder GmbH & Co. KG

Industriestr. 12, 94469 Deggendorf, www.zigl.de,
Alexander Glasschröder, amg@zigl.de

www.Initiative-GeldKarte.de



**Initiative
GeldKarte e.V.**