

A portrait of a man with short brown hair and a slight smile, wearing a teal button-down shirt. He is positioned on the left side of the frame, with his arms crossed. The background is dark and out of focus.

Schieb Report

Ausgabe 2021.44

Zugriff auf Google durch Apps (de-) aktiveren



Ihr Google-Konto hat höhere Sicherheitsansprüche als ein normales E-Mail-Konto. Das unterstützt [Google](#) mit diversen Sicherheitsmechanismen. Unter anderem dem Schutz vor Nutzung durch Apps. Diesen können Sie manuell ein- und ausschalten.

Die offiziellen [Google Mail-Apps](#) erkennt der Dienst als "sicher" und erlaubt deren Nutzung ohne weitere Freigaben. Anders verhält es sich, wenn Sie eine externe App haben, die ein E-Mail-Konto zum Versenden von Statusnachrichten verwenden soll und Sie dazu das Google Mail-Konto verwenden wollen. Beispielsweise für Ihren Router oder die Netzwerkfestplatte. Google erkennt dies als externe Anwendung, blockt den Zugriff und warnt Sie. Für die externe Anwendung scheint es so, als wären die Zugangsdaten falsch.



Um das Verhalten bei den von Google **Wenig sichere Apps** genannten Anwendungen zu beeinflussen, können Sie direkt über [diesen Link](#) in die Sicherheitseinstellungen Ihres Kontos gelangen. Leider unterscheidet Google hier nicht zwischen einzelnen Anwendungen: Alles, was nicht als bekannte App identifiziert werden kann, wird in einen Sack geworfen, Zugriffe können für diese Apps über den Schalter im Dialog nur pauschal erlaubt oder verboten werden.

← Zugriff durch weniger sichere Apps

Einige Apps und Geräte nutzen weniger sichere Anmeldetechnologien. Dadurch wird Ihr Konto angreifbar. Sie können unserer Empfehlung folgen und den Zugriff dieser Apps deaktivieren. Sie haben aber auch die Möglichkeit, ihn zu aktivieren, wenn Sie die Apps trotz des Risikos verwenden möchten. Google DEAKTIVIERT diese Einstellung automatisch, wenn sie nicht verwendet wird. [Weitere Informationen](#)

Weniger sichere Apps zulassen: AUS



Das bringt das Risiko mit, dass durch die Freischaltung für eine Funktion andere Anwendungen, für die Sie dieses nicht wollen, auch Zugriff erhalten können.

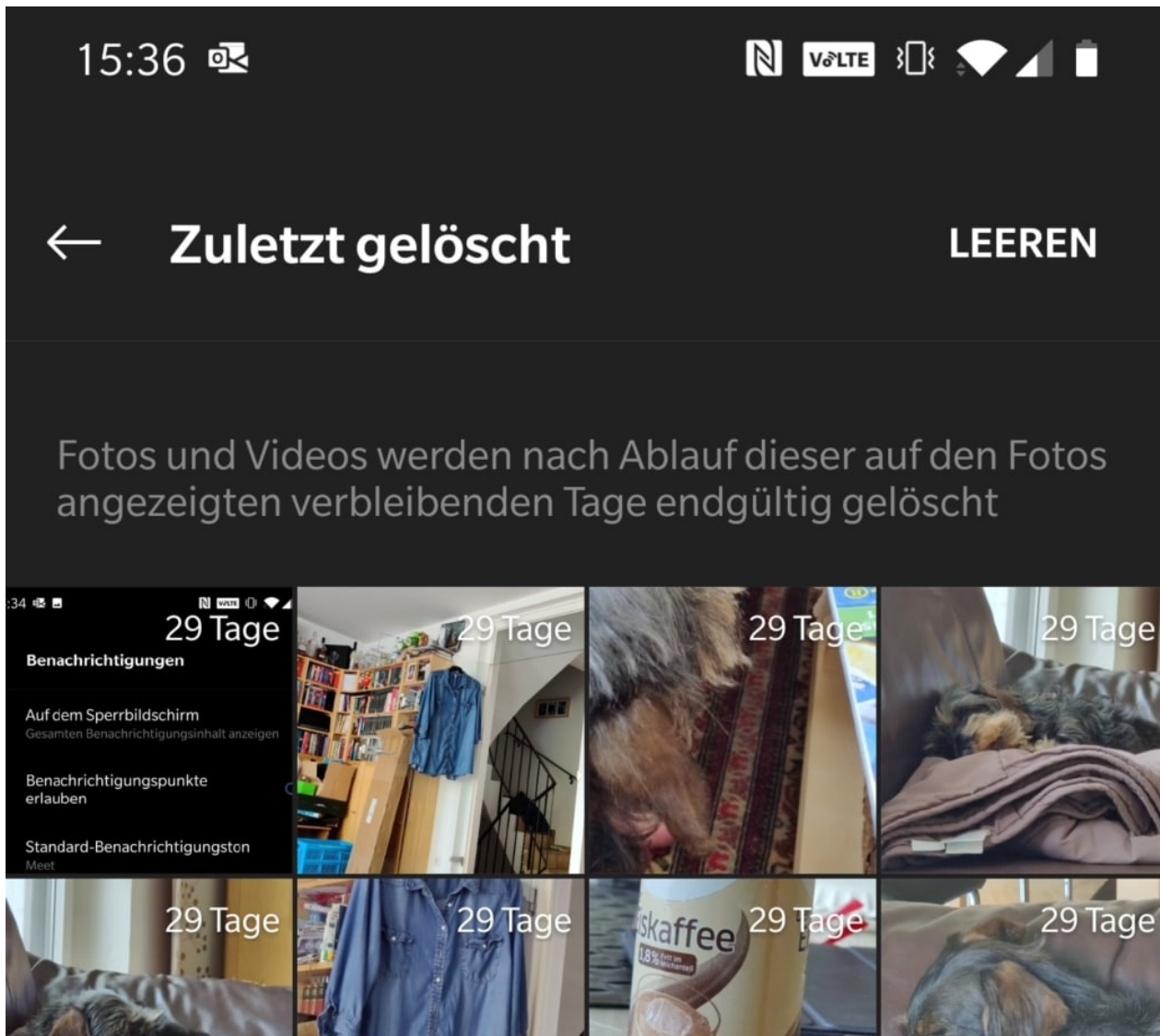
Gegebenenfalls macht es Sinn, für solche Anwendungen ein eigenes Google-Konto anzulegen, das mit Ihrem eigentlichen Account nichts zu tun hat.

Bilder unter Android 11 löschen/wiederherstellen



Ihr Smartphone ist der Immer-dabei-Fotoapparat. Mit den mittlerweile so hochwertigen Linsen können Sie tolle Bilder machen, und dann auch noch automatisch [in die Cloud sichern](#). Was aber, wenn Sie ein Bild versehentlich vom Gerät löschen, das noch nicht hochgeladen ist oder Sie es ganz sicher löschen wollen?

Android 11 löscht - aus gutem Grund - Bilder nicht komplett, wenn Sie das im System anfordern. Zu schnell geschieht es, dass Sie im Akkord Bild für Bild löschen. Die Kamera und die Verfügbarkeit eines Smartphones in jeder Lebenslage sorgen dafür, dass Sie viel mehr Fotos machen, als es eigentlich nötig wäre. Einfach, um auswählen zu können.



Wenn Sie die Fotos-App (oder die Galerie bei Geräten von [Samsung](#)) aufrufen, dann finden Sie bei vielen Android-Geräten ein Foto-Album, das **Zuletzt gelöscht** oder **Papierkorb** heißt. Darin befinden sich die Bilder, die Sie gelöscht haben. Wenn Sie nun eines der Bilder antippen, dann öffnet es sich in seiner vollen Pracht. Tippen Sie nun auf die drei Punkte oben rechts auf dem Bildschirm, dann wählen Sie **Wiederherstellen**. Das Bild wird nun aus dem Ordner für die gelöschten Bilder herausgenommen und wieder in das Verzeichnis der geschossenen Bilder eingefügt. Von da können Sie wieder normal damit arbeiten.



Finden Sie den Papierkorb nicht? Dann tippen Sie unten rechts in der Foto-Übersicht auf die drei Striche und dann auf **Papierkorb**. Ist dieser nicht aktiviert, dann fragt Android, ob Sie ihn aktivieren wollen. Natürlich werden gelöschte Bilder erst nach Aktivierung darin abgelegt!

Wiederherstellen eines MacBooks mit M1



Das Wiederherstellen eines Macs ist normalerweise eine komplikationslose Angelegenheit. Wer früh auf Apples eigene Prozessorplattform M1 gewechselt hat, der erlebt bei der Vorbereitung für den Weiterverkauf oft eine böse Überraschung. Wir zeigen Ihnen, wie Sie vorgehen können.

Bevor Sie mit dem Rücksetzprozess beginnen, schalten Sie in den macOS-Einstellungen unter [Apple-ID Meinen Mac suchen](#) aus. Das entfernt die Aktivierungssperre. Bleibt diese eingeschaltet, dann kann der neue Besitzer das Gerät nicht in Betrieb nehmen, ohne sich mit Ihrer Apple-ID anzumelden. Auch ein Backup Ihrer Daten sollten Sie vor dem Rücksetzprozess machen, denn die Festplatte ist nachher jungfräulich!



Der Weg zu den Wiederherstellungsoptionen ist bei den neuen Geräten ein anderer: Halten Sie bei ausgeschaltetem Gerät die Einschalter gedrückt. Auf dem Bildschirm kommt nach kurzer Zeit eine Meldung, dass Sie diese weiterhin gedrückt halten sollen, um in die Einstellungen zu gelangen.

Wechseln Sie im Wiederherstellungsmenü auf das **Festplattendienstprogramm**. Klicken Sie **Macintosh HD** an und löschen Sie diese. Wenn Ihnen die Option "Volumengruppe löschen" angeboten wird, dann klicken Sie darauf. Damit werden alle Daten gelöscht

Beenden Sie das Festplattendienstprogramm und klicken dann im Menü auf die Option **macOS neu installieren**. Diese kann von Gerät zu Gerät und abhängig von der [macOS-Version](#) leicht unterschiedlich heißen.

Der Installationsvorgang kann je nach der Qualität Ihrer Internetverbindung durchaus länger als eine Stunde dauern. Das Gerät startet am Ende automatisch neu und begrüßt Sie mit dem Installationsbildschirm von macOS.

Nutzen von Livetext bei iOS 15 und macOS 12



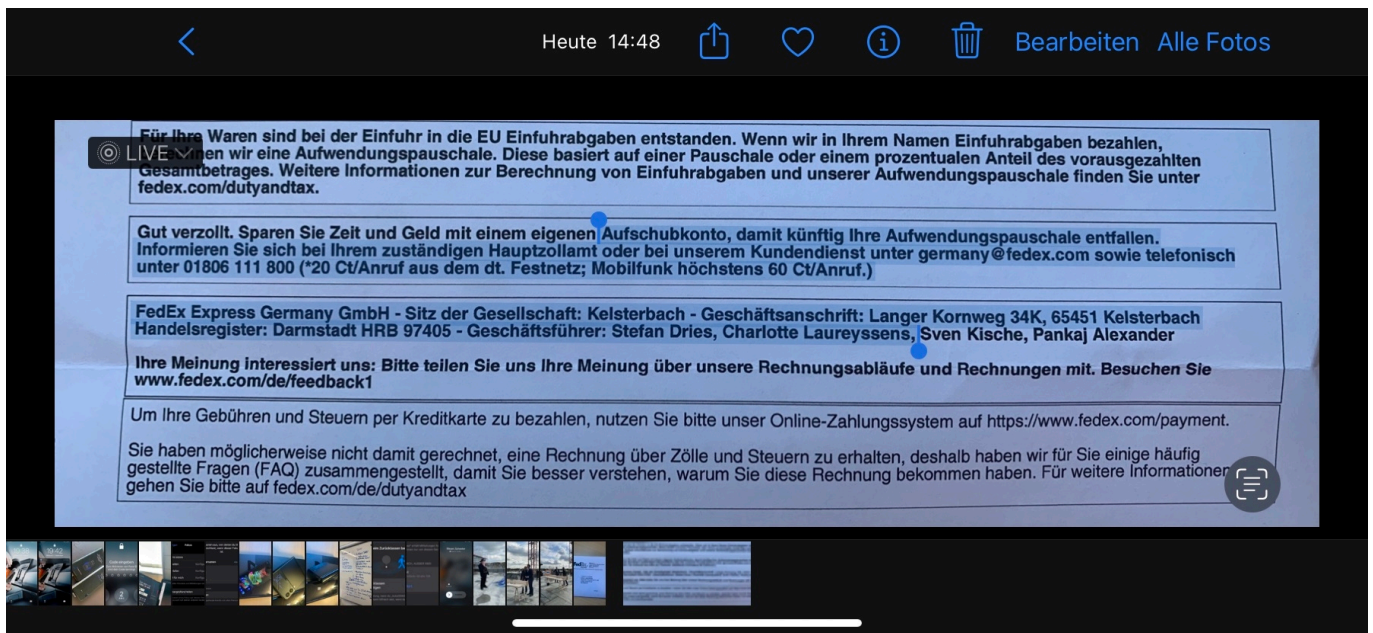
Texterkennung ist nichts Neues. Wenn Sie nur nicht so aufwändig wäre: Sie machen ein Foto vom Text, dann muss der in eine [Texterkennungs-Software](#) geladen, von da wieder kopiert und weitergegeben werden. Das geht einfacher: [iOS 15](#) und [macOS 12](#) bieten dies mit der LiveText-Funktion direkt in der Fotos-App an!

Die Funktion LiveText hatte Apple schon länger angekündigt, allerdings immer wieder verschieben müssen. Als sie dann bei iOS 15 auf die mobilen Geräte kam, haben viele Anwender dies gar nicht mitbekommen. Kein Wunder: Es gibt keine sichtbare Funktion oder eine Schaltfläche, die auf die Möglichkeit der Texterkennung hinweist.

Nehmen Sie sich ein Foto, das Text enthält oder machen Sie es mit der Kamera Ihres Gerätes. Dann rufen Sie die interne Foto-App auf. Auf dem Mac markieren Sie den Text im Bild mit der Maus, so, wie Sie es in Word auch machen würden.

Auf dem iPhone oder iPad halten Sie den Finger auf den Text, dann zeigt iOS die Markierung an.

Diese können Sie wie gewohnt mit den beiden Punkten am Anfang und am Ende des Bereichs anpassen. Kopieren Sie den markierten Text dann wie gewohnt in die Zwischenablage und verwenden Sie ihn beliebig weiter.



Für macOS gab es lange Zeit Gerüchte, dass LiveText nur für Macs mit dem neuen M1-Prozessor verfügbar wäre. Nach dem macOS 12 veröffentlicht ist, ist davon nichts mehr zu lesen. Tests auf Intel-Macs zeigen, dass LiveText auch dort problemlos genutzt werden kann.

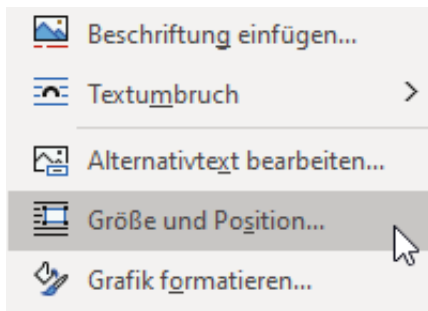
Formatieren von mehreren Bildern in Word



Word unterstützt das Einfügen von Bildern in Dokumente. Leider sind diese im Standard oft noch nicht in der Form, dass Sie sie unverändert nutzen können. Wenn Sie gleiche Anforderung wie beispielsweise eine einheitliche Breite haben, können Sie die in [Word](#) mit einem Trick schnell angleichen.

Oft sind [Bilder](#) die Veranschaulichung von Dingen, die im Text beschrieben werden. Damit wechseln sich Text und Bilder ab. Für ein einheitliches Lesegefühl sollten die Bilder alle dieselbe Breite haben. Das Bild für Bild manuell zu machen, macht wenig Spaß und kostet unnötig Zeit.

Als Abkürzung nehmen Sie sich das erste Bild vor, klicken Sie es mit der rechten Maustaste an und dann auf Größe und Position (oder eine der anderen angebotenen Möglichkeiten der Bildveränderung).



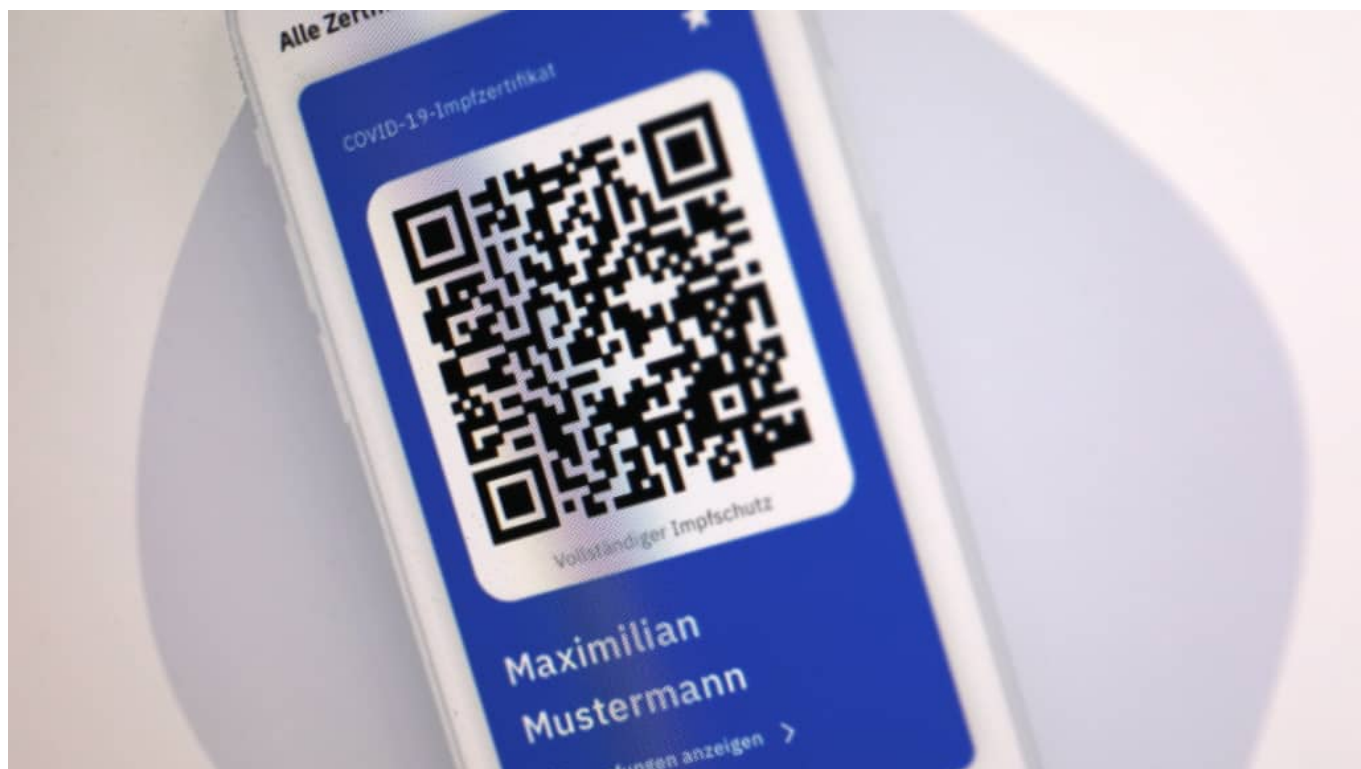
Nachdem Sie alle Anpassungen vorgenommen haben, markieren sie das nächste Bild im Text und drücken Sie die Taste **F4**. Die Formatierungsänderungen des letzten Bildes werden automatisch auf das neu markierte übertragen. Verfahren Sie so mit allen weiteren Bildern. Das geht langsamer, als könnten Sie alle Bilder gleichzeitig markieren, aber immer noch schneller, als wenn Sie alle Einstellungen für jedes Bild wiederholen müssen.

Fake-Zertifikate: Selbst Adolf Hitler hat ein Impfzertifikat



Es kursieren immer mehr gefälschte Impfzertifikate: Das stellt ein Risiko dar und sollte dringend verfolgt werden. Aber: Es passiert wenig bis nichts. Es gibt auch kaum ernsthafte Kontrollen der Zertifikate.

Als die digitalen [Impfzertifikate Anfang des Jahres eingeführt wurden](#), hieß es aus der Politik: Die digitalen Zertifikate sind sicher! Moderne digitale Technologie mache das Fälschen der Zertifikate nahezu unmöglich. Es sei denn – und das gilt damals wie heute –, jemand mit genügend krimineller Energie stellt die Zertifikate in einem Impfzentrum oder bei einem Arzt aus. Das allerdings wäre dann nicht ohne Risiko und definitiv eine Straftat.



Immer mehr Fake-Zertifikate in Umlauf

Nun, etliche Monate später, kursieren jede Menge Fake-Zertifikate. Ein gefälschtes Impfzertifikat ist sogar auf "Adolf Hitler" ausgestellt. [Ausgestellt in Italien](#) – technisch gesehen korrekt und deshalb europaweit gültig. Unklar ist, ob für das Fake-Zertifikat der geheime Digitalschlüssel einer Ausgabestelle entwendet wurde oder ob es möglicherweise sogar gelungen ist, den QR-Code ohne solche Hilfsmittel zu fälschen.

Die Betrüger fühlen sich derart sicher, dass sie ihre Zertifikate auf Micky Maus, Spongebob oder andere Fantasienamen ausstellen. Das ist keine Fingerübung, sondern ein einträgliches Geschäft geworden. Wie [die NZZ jüngst berichtet](#), tauchen seit der Einführung des Covid-Zertifikats im Internet, im Darknet oder auf Telegram immer häufige suspektere Angebote für gefälschte Impfzertifikate auf. Ein riesiger Schwarzmarkt ist entstanden. Denn durch 2G und 3G wächst der Bedarf nach virtuellen Eintrittskarten.

Besonders brisant: Offenbar gibt es offene Web-Interfaces des Gesundheitsamts Nordmazedonien. Hier lässt sich offensichtlich mit geringem Aufwand ein gültiges Zertifikat erzeugen, das auch bei uns gültig ist. Die dortigen Behörden haben bislang nicht reagiert.



Es mangelt an ernsthafter Überprüfung

Theoretisch wäre das alles noch nicht so tragisch, würden die QR-Codes auch wirklich gewissenhaft überprüft. Die Realität sieht allerdings anders aus: Meist schauen sich Mitarbeiter an den Zugangstüren die Details des Zertifikats kurz an: Handelt es sich um eine zweite Impfung? Wenn ja: Alles gut.

Ob der QR-Code echt ist, wird in Deutschland nach meiner Erfahrung praktisch nie überprüft. Dabei würde ein einfacher Scan des QR-Codes mit einem Smartphone oder einem geeigneten Gerät reichen: In Sekundenbruchteilen stünde fest, ob es sich wenigstens um ein gültiges Zertifikat handelt. Doch diese Mühe macht sich kaum jemand. Ich persönlich habe es nur in Italien und in Frankreich erlebt, dass die QR-Codes gescannt werden. Im Hotel, bei der Bahn, in Restaurants. Warum nicht auch bei uns? Das wäre eine wichtige Sicherheitsmaßnahme.

Auch kein Ausweis-Check

Das allein würde allerdings noch nicht verhindern, dass jemand einfach den gültigen QR-Code eines Familienmitglieds oder Freundes präsentiert - oder einen QR-Code, der auf Telegram für einige Euro gekauft wurde. Dafür wäre es notwendig, eine ernsthafte Überprüfung vorzunehmen: Stimmt der Name auf dem

Zertifikat mit dem präsentierten Ausweis überein?

Das war eigentlich die Idee. Wird aber – aus nachvollziehbarer Bequemlichkeit – viel zu selten gemacht. Das ist kein Problem des Zertifikats, sondern im Umgang damit. Ein Fehler im System.

Angesichts wieder steigender Infektionszahlen sollten bei 2G und 3G die QR-Codes auf Gültigkeit überprüft und die Personalien überprüft werden. Anderenfalls ist das Impfzertifikat wertlos. Es ist Aufgabe des Staates, den rechtlichen Rahmen zu schaffen, damit ein digitales Impfzertifikat auch seinen Sinn und Zweck erfüllt. Wozu haben wir einen QR-Code, wenn in der Regel nur geprüft wird, ob in der Beschreibung die zweite Impfung erwähnt ist?

So ist das mit der Digitalisierung nicht gemeint.

<https://vimeo.com/579368404>

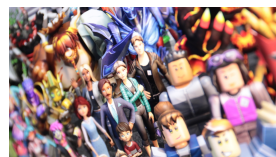
Apotheken stellen das offizielle Zertifikat aus

Roblox-Ausfall: Kinder-Metaversum 3 Tage offline



Spiele wie Fortnite oder Roblox gelten als Vorbild für das von Mark Zuckerberg geplante Metaversum: Sie bieten einen virtuellen Raum, in dem sich die Spieler frei bewegen können. Aber nur, wenn alles funktioniert. Roblox war nun drei Tage offline. Ist auch das ein Vorbild für das Metaverse?

Seit zwei Wochen ist viel die Rede vom [Metaversum](#), das Facebook-Gründer Mark Zuckerberg [aufbauen will](#). Ein virtueller Raum unglaublichen Ausmaßes, der virtuelle Begegnungen, aber auch Spiel und Spaß ermöglichen soll. Immer wieder werden populäre Games wie Fortnite oder Roblox als eine Art Blaupause für das kommende Metaversum genannt. So wie hier könnte es im Metaversum später mal aussehen.



Rund 45 Millionen User spielen regelmäßig Roblox[/caption]

Roblox: 43,2 Millionen regelmäßige Nutzer

43,2 Millionen tägliche Nutzer hat Roblox. Ein Game, das vor allem bei Kindern unter 13 Jahren bekannt und beliebt ist. Sie spielen es am PC, oder auch am Smartphone oder Tablet und steuern die wie Plastikmenschlein aussehenden Spielfiguren durch die virtuelle Welt. Die Kids können hier eigene Welten bauen, eigene Regeln definieren und vor allem auch eigene Spiele programmieren – und die nicht nur mit anderen teilen, sondern auch mit anderen spielen. Live.

Ein Game-Konzept, das vor allem in der Pandemie mächtig Zulauf bekommen hat. Die Zahl der User hat sich während Corona mal eben verdoppelt. Im Roblox-Universum gibt es nun mal kein Covid-19. Da kann man seine Freunde immer treffen, auch ohne Maske. Während der Pandemie haben die Nutzer fast zehn Milliarden Stunden mit Roblox verbracht.

[caption id="attachment_777290" align="alignnone" width="1030"]



Roblox ist vor allem bei Kids beliebt[/caption]

Drei Tage Roblox down

Außer an diesem Wochenende. Denn da war Roblox – down. Von Donnerstag bis Sonntagabend ging nichts in Robloxanien. Der Server haben gestreikt. Keine Anmeldung möglich. Für viele Kinder ein Albtraum: ein ganzes Wochenende ohne Roblox...

Eltern sollten das nicht belächeln. Denn wenn mal wieder WhatsApp oder Facebook oder [Instagram ausfällt](#), wird auf Twitter Panik geschoben. Warum sollte es den Kindern anders gehen?

Der aktuelle Ausfall bei Roblox sollte auch Anlass zur Besinnung sein. Gerade jetzt, wo Mark Zuckerberg mit aller Macht ein "Metaversum" an den Start bringen will. Denn ein Metaversum benötigt noch ungleich mehr Rechenkapazität und Server-Power als ein Facebook, WhatsApp oder Instagram. Jeder kleine Ausfall in einem Sub-Netz kann gleich fatale Folgen für das ganze "Universum" haben.

Abhängigkeit nimmt zu

Neben all den anderen Aspekten, die es bei einem [Metaversum zu bedenken gibt](#), [caption id="attachment_77289" align="alignnone" width="1030"]können die Abhängigkeiten zu

Was, wenn sich eine Arbeitswelt erst mal darauf eingestellt hat, Meetings im virtuellen Raum abzuhalten – und dann liegt tagelang alles lahm? Wo sonst nur ein paar Büros in einem Gebäude betroffen sind, liegt dann plötzlich die ganze Bürowelt am Boden. So etwas könnte massiven wirtschaftlichen Schaden verursachen. So wie das Ausfälle von Facebook oder Instagram heute schon tun. Das Metaverse macht das ohnehin vorhandene Problem noch größer.

<https://vimeo.com/640092969>

Facebook plant eine Art Über-Roblox: ein Metaversum

Wie funktioniert das eigentlich, dieses Metaverse?



Noch können wir nicht rein – aber bald. Facebook (das jetzt Meta heißt) will ein Metaverse (Metaversum) "bauen". Mit virtuellen Räumen und Angeboten für jeden Zweck und Bedarf. Was steckt dahinter und wie funktioniert das technisch?

Wir alle werden uns an einen neuen Begriff gewöhnen müssen: „Metaverse“, oder auf Deutsch „Metaversum“. Denn so bezeichnet Facebook-Gründer Mark Zuckerberg eine völlig neue Onlinewelt, die er mit seiner Firma erschaffen will. Ein virtuelles Universum im Internet. 10.000 Arbeitsplätze sollen rund um das Projekt allein in Europa entstehen. Klingt nach einer großen Sache.



Facebook bietet über Oculus VR-Brillen an[/caption]

Was ist denn dieses Metaversum?

Das ist ein Zukunftsszenario für die digitale Mediennutzung, auf das sich der Konzern einstellen will. Man muss sich das Ganze vorstellen wie eine komplett eigene virtuelle Welt. Jeder, der hier mitmacht, hat einen Avatar – ein digitales Alter ego. Wie der eigene Avatar aussieht, das kann jeder selbst bestimmen. Dann gibt es virtuelle Räume für alles Mögliche: Spiele, Treffpunkte, Konzertsäle, Kongresse, Konferenzräume, Shopping Malls... Der Fantasie sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt.

Nutzerinnen und Nutzer können sich in diesen virtuellen Räumen treffen, sich miteinander austauschen, kommunizieren, aber auch anderen lauschen oder sich Veranstaltungen anschauen. Auch virtuelle Arbeits-Meetings sind möglich. Man wird aber auch virtuelle Dinge kaufen und besitzen können: Grundstücke, Häuser, Kunst...

Das alles gibt es schon, vor allem in Spielwelten wie Fortnite oder Roblox, wird in einem Metaversum aber die auf die Spitze getrieben. Denn hier ist wirklich alles virtuell – und alles ist miteinander verbunden. Für Facebook und andere Anbieter ergeben sich ganz neue Möglichkeiten.

[caption id="attachment_777260" align="alignnone" width="1030"]



Selbst Blickrichtung und Mimik erkennen die Headsets[/caption]

Was nötig ist, um in einer solchen virtuellen Welt mitzumachen

Zunächst einmal müssen diese virtuellen Räume natürlich erst mal erschaffen werden. Das ist keine Kleinigkeit und mit einigem Aufwand verbunden. Aber da ist der Facebook-Konzern bereits dran: Es wird schon bald virtuelle Treffpunkte zum Plaudern und zum Arbeiten geben. Um aber mitmachen zu können, braucht es technisches Equipment.

In der Regel werden die Menschen eine VR-Brille aufsetzen müssen. Wenn man so eine Brille aufsetzt, hört und sieht man die eigene Umgebung nicht mehr – und taucht völlig ein in die virtuelle Welt. Die Sinne werden perfekt getäuscht. Schaut man nach links, schaut man auch im virtuellen Raum nach links.

Man kann virtuelle Gegenstände greifen und ablegen – und sich teilweise sogar im virtuellen Raum bewegen. Damit das klappt, braucht man nicht nur eine VR-Brille, sondern auch einen verhältnismäßig leistungsfähigen Computer und eine schnelle Internetverbindung. Es ist also einiges an technischem Aufwand nötig – nicht nur auf Seite von Facebook alias Meta, sondern auch auf der Seite der Nutzerinnen und Nutzer.

Oculus bietet die passenden Brillen an

Der Facebook Konzern hat ja vor einigen Jahren den VB-Brillen-Hersteller „Oculus“ gekauft.

Diese Brillen sind ideal für den Einsatz im Metaversum geeignet. Aktuell entwickelt der Hersteller an einem neuen Modell, das unter dem Codenamen „Cambria“ entwickelt wird, das Anfang 2022 auf den Markt kommen soll. Die Brille soll komfortabel sein, Bewegungen erkennen – und ist sogar mit Sensoren ausgestattet, [die Blickrichtung und Mimik erkennen](#).

Die Idee dahinter: Avatare sollen im Metaverse keine versteinerte Mine haben,

sondern eine bewegliche Mine – und auch in Richtungen schauen können. Für Technikverliebte klingt das beeindruckend und wunderbar. Aber wir wollen mal nicht vergessen, womit Facebook sein Geld verdient: mit dem gnadenlosen Ausschachten von Nutzerdaten. Wenn Facebook nun auch mitbekommt, wohin ich schaue und welches Gesicht ich mache, sind das noch mehr Daten, die verarbeitet werden können.

Es wird aber auch Brillen geben, die „Augmented Reality“ anbieten: Man sieht dann die echte Welt um sich herum – und da werden dann zeitgleich Informationen eingeblendet. Das könnte zum Beispiel in einem Museum funktionieren: Ich gehe durch die Räume, sehe mir Kunstwerke an – und sehe daneben Informationen in meiner Sprache. Oder lasse sich durch die Ausstellung führen.



Ohne VR Brille gibt es auch kein Metaversum[/caption]

So will Facebook Geld verdienen

Da ist ja offensichtlich eine Menge denkbar. Aber wie will ein Konzern wie Facebook denn dann Geld verdienen?

Da gibt es viele denkbar Möglichkeiten. Die VR-Brillen sind ein Umsatzbringer, aber am Ende nur Mittel zum Zweck. Facebook ist ganz andere Margen gewöhnt. Natürlich wird man auch in einer VR-Welt, in einem Metaversum Werbung präsentieren können. Und noch subtiler als in der echten Welt, da ja hier jedem eine ganz eigene Welt präsentiert werden kann.

So könnte etwa auf vorbei fahrenden Autos eine Werbung zu sehen sein... Facebook könnte aber auch Geld verlangen für den Verkauf von virtuellen Gegenständen. Klamotten für den eigenen Avatar. Das Anmieten schicker Büros. Den Verkauf virtueller Grundstücke. Gebühren für den Tausch von echtem Geld in Metaverse-Dollar.

Den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Schließlich ist das [Metaverse eine eigene Welt](#) – und Facebook ist dabei, die Regeln zu definieren. Und die werden ganz sicher nicht zum Nachteil von Facebook sein. Die Politik sollte diesmal nicht warten, bis es zu spät ist, sondern sich von Anfang an einklinken und regulieren.

<https://www.youtube.com/watch?v=QaDN2lg-kXw&t=29s>

Headset für Metaversum soll sogar Augen und Mimik tracken



Wer im angepriesenen Metaversum dabei sein will, der braucht eine geeignete VR-Brille. Oculus entwickelt an einem neuen Modell, das bereits Anfang 2022 auf den Markt kommen soll - und auch Mimik und Blickrichtung der Augen trackt.

Mark Zuckerberg wirkte auf der gestrigen Konferenz wie befreit: Endlich konnte er den [neuen Firmennamen "Meta" präsentieren](#) – und über seine Zukunftspläne und neuen Projekte reden. Ganz so, als wären die (er)drückenden Probleme der letzten Wochen und Monate damit Geschichte.



Mit der VR-Brille am Klavier - und die Noten "sehen"[/caption]

Im Metaversum soll alles virtuell werden

Themenschwerpunkt des umfirmierten Unternehmens soll das Metaversum (Metaverse) sein. Zuckerberg will mit dem Metaversum nicht weniger als die "nächste Evolution der Geschichte sozialer Technologien" einläuten: eine komplett künstliche, virtuelle Welt, in der "dasselbe und noch mehr möglich ist" als in der "echten" Welt.

Damit seine Verheißungen wahr werden und Menschen mit Freunden, Familie, Kolleginnen und Kollegen gemeinsam talken, kommunizieren, lernen, arbeiten, spielen, einkaufen und kreativ sein können, müssen neben sehr viel Technik im Hintergrund (über den [CO2-Footprint spricht bislang niemand](#)) auch neue Geräte her.

Womit wir bei Oculus wären, der Firma, die Facebook vor einigen Jahren für zwei Milliarden Dollar gekauft hat. Jetzt soll sich diese Investition endlich rechnen.

[caption id="attachment_777243" align="alignnone" width="1030"]



Selbst Blickrichtung und Mimik erkennen die Headsets[/caption]

Neues Headset: Eye-Tracker inklusive

Facebook alias Meta arbeitet mit Oculus-Ingenieuren an einem neuen AR/VR-Headset, das 2022 auf den Markt kommen soll - Codename "Project Cambria". So ein Headset braucht man, um in die VR-Welt einzutauchen. Es macht nicht nur Daten, sondern auch komplett virtuelle Räume sichtbar. Gewöhnliche VR-Headsets erkennen jede Bewegung, um die Bilder anpassen zu können. Schaut man nach links, sieht man im virtuellen Raum nach links. Oder nach rechts, nach oben – oder sogar nach hinten.

Doch Facebooks neues Headset soll noch mehr können: Es soll Eye- und Gesichtstracking unterstützen. Damit die Avatare – unsere Alter Egos im Cyberspace – auch Freude oder Ärger zeigen und die Augen bewegen können.

Steht "Meta" für "Meta-Datensammler"?

Bei mir schrillen da allerdings die Alarmglocken: Ein Unternehmen wie Facebook, das nun wirklich jeden Winkel unserer Privatsphäre und sogar Psyche ausleuchtet, um die Erkenntnisse ungeniert zu vermarkten, will nun also auch noch unsere Mimik registrieren und aufzeichnen, wohin wir schauen?
[caption id="attachment_777242" align="alignnone" width="1030"]

Ein Alptraum in Sachen Privatsphäre. Denn Facebook-Chef Mark Zuckerberg glaubt doch keiner, wenn er im Metaversum "Privatsphäre ab Tag eins" verspricht.

Technisch ist so eine VR/AR-Brille (die auch in der Lage sein soll, die "echte Welt" um einen herum ins virtuelle Bild zu integrieren) durchaus reizvoll. Aber abgesehen davon, dass mir das Vertrauen zu Facebook fehlt, halte ich persönlich diese Entwicklung, die Realität komplett auszublenden, für ungeheuer gefährlich. Dystopien scheinen wahr zu werden.

<https://vimeo.com/640305110>

Neue VR/AR-Brille geplant - Codename "Cambria"

Warum Facebook nun "Meta" heißen will



Nach 16 Jahren will Facebook zumindest für den Konzern einen neuen Namen: "Meta". Die Netzwerke Facebook, WhatsApp und Instagram bleiben davon unberührt. Der neue Name ist mehr ein Signal für die Zukunft.

Wie im [Vorfeld bereits spekuliert wurde](#), wird der Facebook-Konzern umgetauft in "Meta".

Das hat Firmenchef Mark Zuckerberg jetzt auf der "Facebook Connect augmented and virtual reality conference" öffentlich und damit offiziell gemacht. Beobachter hatten schon Stunden vorher bemerkt, dass die Firmenschilder am Hauptsitz des Unternehmens verdeckt worden sind – vermutlich, um möglichst zeitnah den neuen Namen präsentieren zu können.



Ohne VR-Brille gibt es auch kein Metaversum[/caption]

Mega: Facebook heißt jetzt "Meta"

Facebook heißt also jetzt "Meta". Ich persönlich finde das einen ziemlich nichtssagenden, wenn nicht sogar albernem Namen – doch wir werden uns wohl daran gewöhnen müssen.

"Meta" ist jetzt quasi die Dachmarke, zu der Facebook, Instagram und WhatsApp gehören – die größten und wichtigsten Marken des Konzerns. Da Facebook alias Meta aber expandieren will, soll der Konzernname nicht mehr länger nur an das Ursprungsprodukt Facebook erinnern.

Stattdessen soll "Meta" wohl eher als Versprechen verstanden werden: Der Konzern begibt sich auf eine "höhere Ebene". Was sogar stimmt, denn die Konzernmutter überwacht schließlich das Wirken der Netzwerke. Es ist aber eben auch gleichzeitig eine wenig subtile Andeutung auf Mark Zuckerbergs nun hinreichend deutlich gemachten Pläne, ein "Metaversum" zu schaffen. Quasi ein neues Über-Internet: Eine VR-Welt, in der sich viele Dienste anbieten und vor allem gutes Geld verdienen lässt.

Meta soll ein Metaversum-Unternehmen werden [caption id="attachment_777246" align="alignnone" width="1030"]

Mark Zuckerberg hat einiges vor: Schon in fünf Jahren soll Facebook respektive Meta nicht mehr in erster Linie als Social-Media-Konzern verstanden werden, sondern [als Metaverse-Unternehmen](#). Auf einer Konferenz am 28.10.2021 präsentierte Zuckerberg dann auch vor allem Konzepte, Ideen und Produkte, die in dieses Themenfeld passen. Fast so, als wolle er die "Sozialen Netzwerke" hinter sich lassen.

Möglicherweise spielt es auch eine Rolle, dass Whistleblowerin Frances Haugen Facebook und Instagram gerade das Leben schwer macht. Auch die Politik wird wach und plant Einschränkungen für die Plattformen. Die EU etwa mit dem

"Digital Services Act" - und da sind Konstrukte wie ein "Metaversum" noch nicht mitgedacht.

Für Meta könnte das neue (willkommene) Schlupflöcher bedeuten.

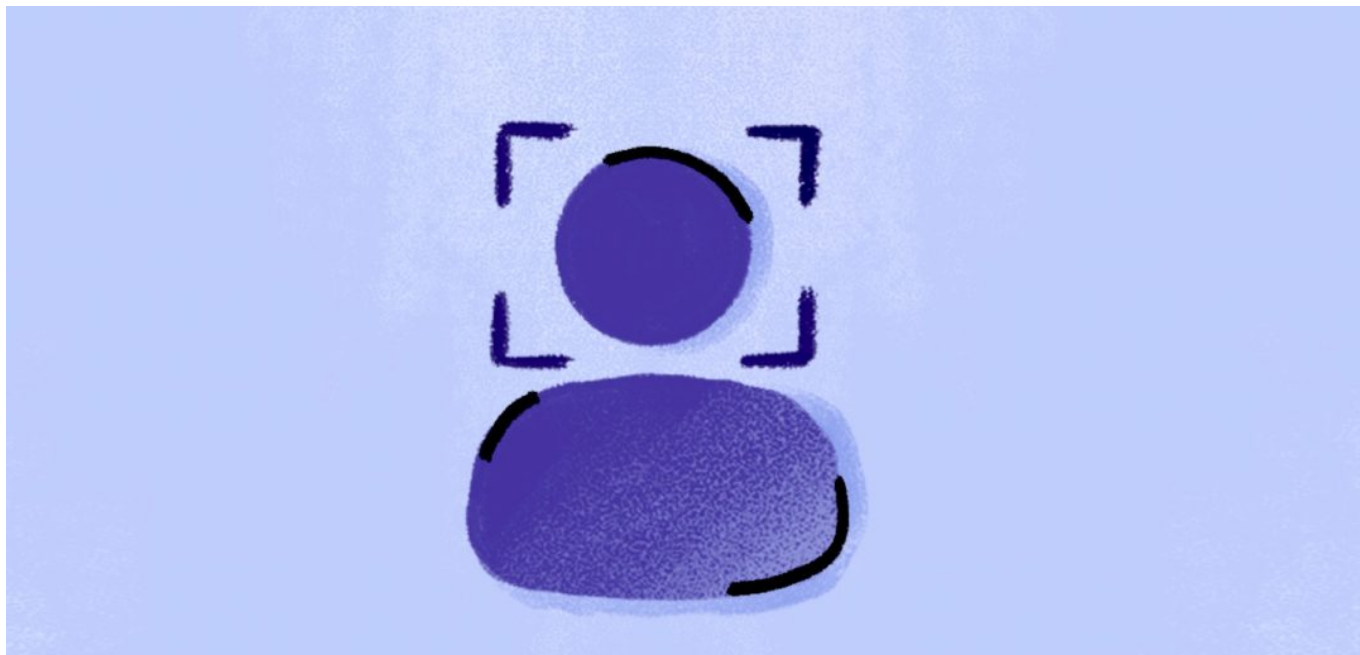
Die Politik wäre gut beraten, die Dinge nicht erst geschehen zu lassen, sondern sich schnell und vor allem zeitnah Gedanken zu machen, wie ein "Metaversum" reguliert und gestaltet werden soll. Denn eins steht fest: Das, was Mark Zuckerberg da vorhat, würde noch ungleich mehr Macht und Kontrolle bedeuten als der Konzern heute schon hat.

Vorausgesetzt, das mit dem Metaversum wird etwas.

<https://vimeo.com/640092969>

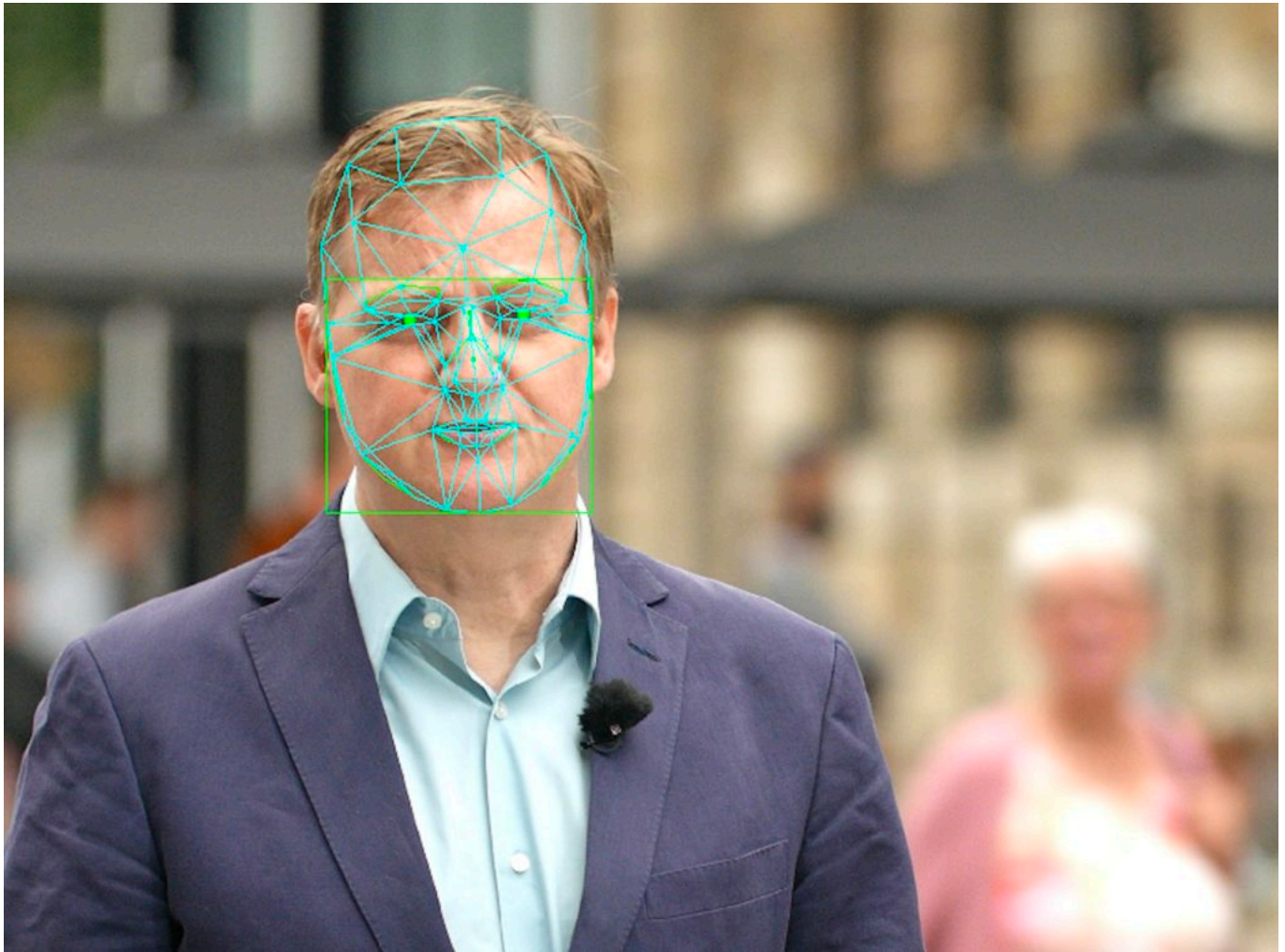
Was Facebook mit dem Metaversum plant

Facebook schafft umstrittene Gesichtserkennung ab



Facebook verzichtet künftig auf die Gesichtserkennung - und schaltet die Funktion ab. Es kommt nicht oft vor, dass Facebook auf etwas verzichtet. Was steckt dahinter?

Der Meta-Konzern hat überraschend bekannt gegeben, künftig im Facebook-Netzwerk auf jede Form von automatischer Gesichtserkennung verzichten zu wollen. Nicht Mark Zuckerberg, sondern Vicepräsident Jerome Pesenti erklärt in einem [aktuellen Blogeintrag die Hintergründe](#) – und nennt vor allem "Datenschutzbedenken" als Grund für die Abschaltung.



Kein "Deep Face" mehr

Es geht dabei um eine Technologie, die sich "Deep Face" nennt und seit gut zehn Jahren ein (für die meisten unsichtbarer) Bestandteil von Facebook ist. Der Konzern hat die biometrischen Daten von rund einer Milliarde Menschen gespeichert. Damit ist Facebook in der Lage, diese Personen auf Fotos oder Videos zu identifizieren.

Ein durchaus beliebter Einsatzzweck: User erhalten nach dem Upload eines Fotos die Möglichkeit, die darin enthaltenen Personen namentlich zu markieren und so zu verbinden.

Laut Facebook entscheidet sich ein Drittel der täglichen Nutzer dafür, die Gesichtserkennung zu aktivieren und zu nutzen (rund 640 Millionen Menschen). Mehrheitlich außerhalb Europas und viele vielleicht auch, ohne es zu wissen.

Diese Funktion ist in Europa stark umstritten und deshalb hier auch schon lange weitgehend abgeschaltet.

Facebook löscht Gesichtsdaten von einer Milliarde Menschen

Jetzt also verzichtet Facebook komplett darauf – und will seine Datenbank mit den biometrischen Gesichtsdaten löschen. Das ist eine gute Nachricht und bedeutet tatsächlich ein Mehr an Datenschutz.

Aber warum jetzt – und warum überhaupt?

Es ist absehbar, dass in Europa das massenhafte Erfassen und Speichern von biometrischen Daten ohnehin verboten wird. Möglicherweise sogar auch in den USA. Denn auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten kippt erkennbar die Stimmung: Die Politik lässt sich längst nicht mehr so bedingungslos in Mark Zuckerbergs Verheißungen einwickeln wie früher.

Mark Zuckerberg wird sich gedacht haben: Warum also auf etwas beharren, was sowieso nicht mehr lange zu halten ist und dem Konzern keinen unmittelbaren Umsatz bringt? Die Gesichtserkennung ist vermutlich gar kein großes Opfer. Aber trotzdem gut, wenn Facebook die Daten nicht mehr hat.



Ausnahme: Mit Gesichts-Scan einloggen

Ganz von der Technologie verabschieden will sich Facebook aber auch nicht – und erwähnt im Blogbeitrag auch geplante Ausnahmen. Man sehe durchaus "eine Reihe von Fällen, in denen die Gesichtserkennung von hohem Wert für die Nutzer der Plattform sein kann". Gemeint ist vor allem ein mögliches Login per Gesichtserkennung: Anstatt ein Passwort einzugeben, einfach mit Fingerabdruck-Scan oder Gesichts-Scan "ausweisen". So wie wir es von modernen Handys kennen.

Allerdings ist das ein ganz anderer Vorgang: Hier werden zwar auch biometrische Daten genutzt - aber sie sollten nicht in einer zentralen Datenbank gespeichert werden. Das Gesicht wird dann zum Login genutzt, es ist aber nicht möglich, ein Gesicht einer Person zuzuordnen.

<https://vimeo.com/386471740>

Der Fall Clearview zeigt, wie gefährlich biometrische Datenbanken sein können