

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. The text 'Schieb Report' is overlaid on the right side in a large, white, sans-serif font.

Schieb Report

Ausgabe 2023.33

Antworten finden, aber wie: Chatbots oder Suchmaschinen?



Wer heute Antworten auf Fragen will, kann entweder eine Suchmaschine befragen - oder einen Chatbot wie ChatGPT oder Google Bard. Mal sind Suchmaschinen besser geeignet, mal Chatbots. Aber wie verändert das die Art und Weise, wie wir suchen?

Googeln – das steht bereits seit 2004 ganz offiziell als Verb im Duden. Googeln bedeutet, mit Hilfe der Suchmaschine Google nach Informationen zu suchen. Machen wir auch irgendwie alle – ganz oft am Tag. Oder? Doch Googeln ist ein bisschen out. Schließlich haben wir mittlerweile 2023.

Und die Ingenieure haben sich neue Dinge einfallen lassen, allen voran Chatbots. Die können auch Fragen beantworten. Und mehr als das. Haben Suchmaschinen da eigentlich noch eine Chance?

Was haben eigentlich die Menschen früher gemacht, die noch nicht alles googeln konnten?



Wer sucht, der findet

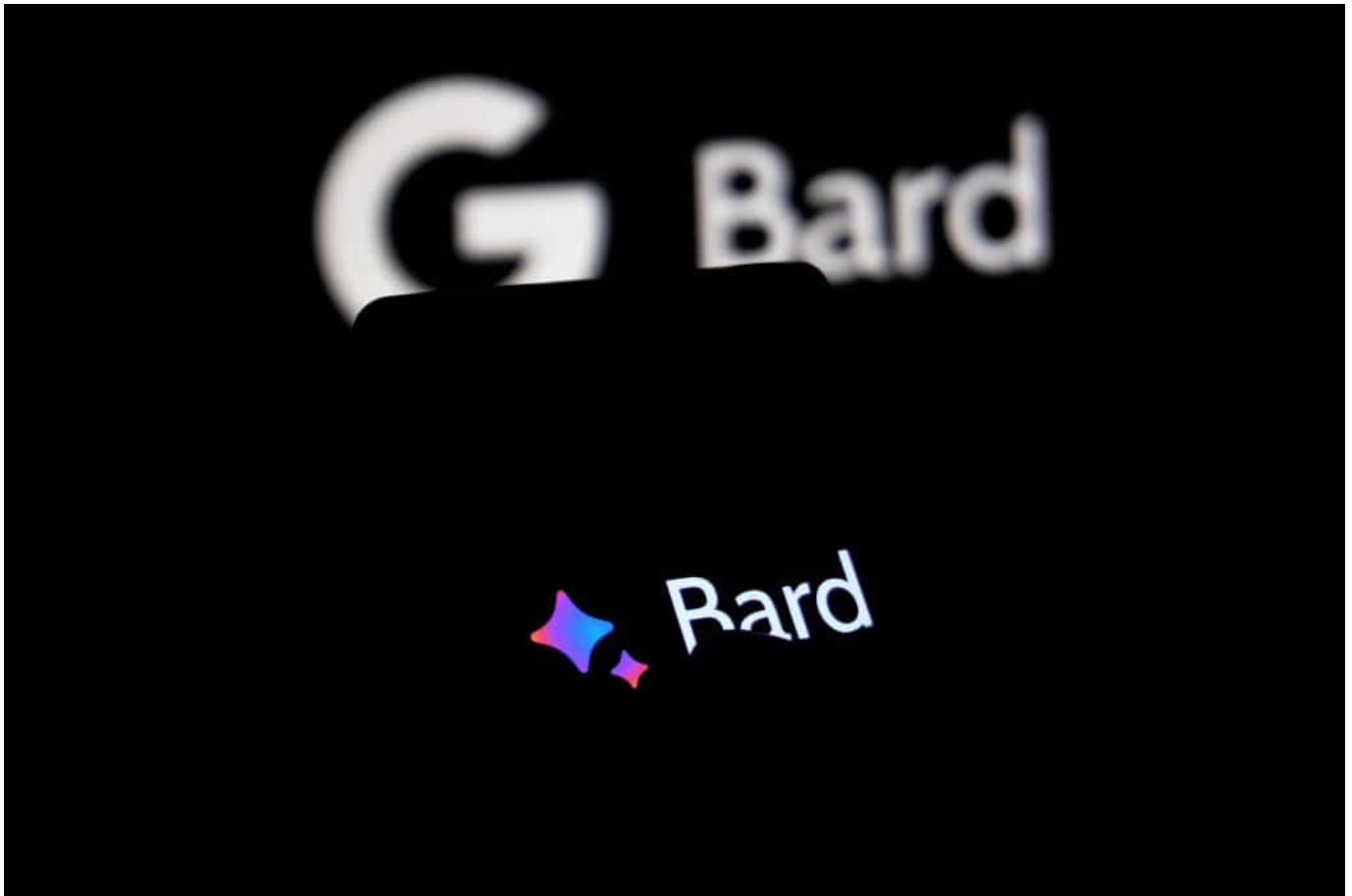
Google oder Chatbot?

Man weiß es nicht – oder besser: Es ist in Vergessenheit geraten. In Büchern nachgeschlagen zum Beispiel – oder Lehrer, Wissenschaftler, Gelehrte, eben Menschen mit Kompetenz gefragt.

Ja, das hat bestimmt länger gedauert als heute. Ganz gewiss sogar. Aber zumindest war die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Antworten Hand und Fuß hatten. Denn die Antworten waren gut überlegt, die Fragen wohl auch. Heute wird alles gefragt, bevor man auch nur nachdenkt. Googeln eben. Geht so schnell, ist so einfach.

Google weiß kennt zwar nur selten die Antworten, weiß aber, wo man nachschauen kann. Auf welcher Webseite, in welchem Video sich Informationen

verbergen, die uns weiterhelfen könnten. Diese Art des Fragens haben wir uns alle antrainiert – und angewöhnt. So sehr, dass manche Menschen sogar „www.quarks.de“ in die Suchmaschine eintippen, obwohl sie die Antwort schon kennen. Wo bitte geht's zur Homepage von Jörg Schieb?



Googles KI Bard kann jetzt auch in Deutschland benutzt werden

Chatbots machen bequem und träge

So ist das mit Technologie: So praktisch sie in der Regel ist, sie macht eben auch träge und bequem. Es ist sogar ein bisschen die Aufgabe von Technologie: Sie soll uns Arbeit abnehmen oder diese erleichtern.

Doch jetzt gibt es eine Technologie, die lässt sogar das Googeln anstrengend erscheinen. Denn wer einen Chatbot wie ChatGPT, Google Bard oder Bing Chat befragt, der bekommt nicht einfach nur eine lange Liste mit Hinweisen angeboten, wo man nachgucken muss oder kann, sondern gleich die Antworten präsentiert. Man erspart sich also in vielen Fällen ein paar Arbeitsschritte, das lästige Nachschauen auf Webseiten oder in Videos.

Heureka! Wie genial.



Google will

seine Suchmaschine revolutionieren

Wenn Chatbots halluzinieren

Kein Wunder, dass Chatbots wie ChatGPT seit Monaten so viele Menschen begeistern. Mich auch. Wenn ich zum Beispiel wissen will, wie oft das Herz eines Kolibris schlägt, liefert mir der Chatbot gleich die Antwort: 500 bis 600 Mal pro Minute. Im Flug sogar bis zu 1200 Mal. Die Antwort kommt so blitzschnell, da hätte ich auf keiner noch so gut gestalteten Webseite nachschauen können.

Doch es gibt auch Fälle, da kennt der Chatbot die richtige Antwort nicht – sagt es aber nicht, sondern präsentiert Unsinn. „Halluzinieren“, nennen die Experten das dann. Das kann einem auch bei einem menschlichen Experten passieren. Keine Frage. Aber irgendwie wünschen wir uns von einem Chatbot doch Unfehlbarkeit. Oder?

Aber geht das überhaupt? Denn es gibt auch Fragen, die lassen sich nicht mit Ja oder Nein beantworten. Fragen etwa, die mit Politik oder Ideologie zu tun haben. „Wie viele Geschlechter gibt es?“ Wer ChatGPT diese Frage stellt, bekommt fast schon einen kleinen Aufsatz, aber keine klare Antwort. Ist das am Ende eine Hilfe?

Chatbots bieten individuelle Antworten

Chatbots verändern jetzt schon die Art und Weise, wie wir Wissen im Netz nachschlagen. Sie verformen unsere Erwartungen. Und deshalb bemühen sich Google und Microsoft auch, ihre Suchmaschinen so elegant wie möglich mit ihren Chatbots zu verbinden. Mal sollen die Chatbots antworten – wenn es eine kluge Antwort gibt.

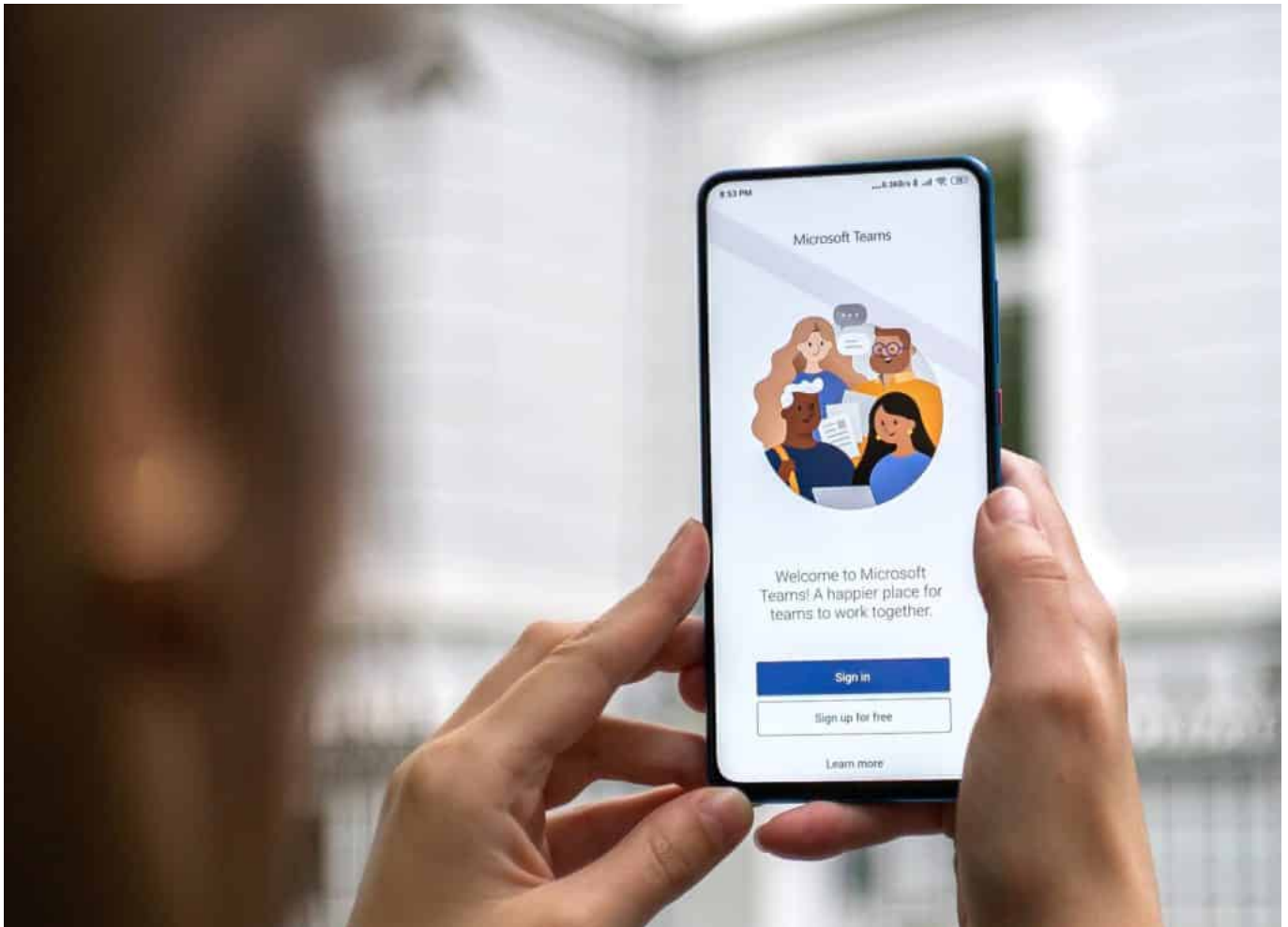
Etwa, wie oft das Herz eines Kolibris schlägt. Oder eine individuelle, denn auch das ist eine Stärke von Chatbots. Sie können auf den, der fragt, eingehen und passende Antworten liefern.

Das können Suchmaschinen nicht.

Dafür sind Suchmaschinen weniger beirrbar. Weder durch die Fragen, noch durch diejenigen, die sie programmieren. Sie verweisen auf Webangebote oder Videos – und der Benutzer wählt aus, was ihn interessiert oder ihr passend erscheint. Suchmaschinen sind weniger manipulativ. Weniger exklusiv. Ein Chatbot liefert eine Antwort – und Suchmaschine ganz viele Stellen, wo man potenzielle Antworten finden kann.

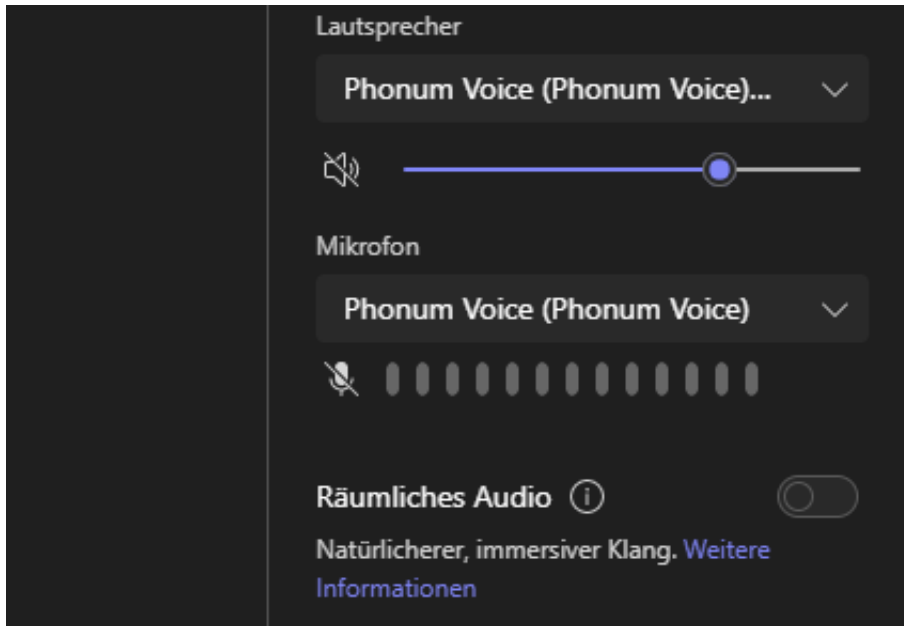
Nur eine Frage kann mir der Chatbot meiner Wahl nicht beantworten: Was demnächst anstelle oder neben „Googeln“ im Duden steht. Als Verb für „Einen Chatbot befragen“. Chatbotten? Das wird sich nicht durchsetzen.

Microsoft Teams: Ton und Bild optimieren



Microsoft Teams ist ein immer zentraleres Tool für berufliche wie private Kommunikation geworden. Anfangs legte Microsoft das Hauptaugenmerk auf Funktionen, jetzt sind viele Optimierungen für Bild und Ton hinzugekommen. Wir zeigen euch die wichtigsten.

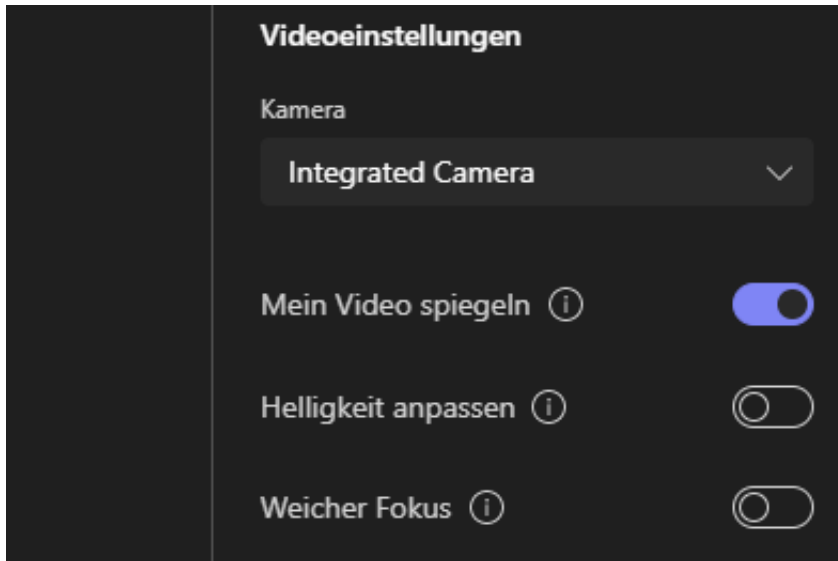
Am Anfang haben die meisten Anwender Teams eher als Software für die entfernte Präsentation von Daten verwendet. Kommunikation war da noch ein Nebenprodukt. Spätestens mit Corona sind aber mehr und mehr vor-Ort-Termine ersetzt worden durch virtuelle [Konferenzen](#) am PC. Mit Bild und Ton, und damit ganz eigenen Herausforderungen.



Probleme mit Audio

"Ich kann dich nicht hören", wenn es eine Hitliste der in Teams am meisten gesagten Sätze gäbe, dieser wäre mit Abstand auf Platz 1. Dabei ist es oft so einfach:

- Kontrolliert, ob euer Mikrofon eingeschaltet ist. Wenn ihr später in eine Konferenz kommt, dann schaltet Teams euch automatisch stumm. Um das zu beheben, klickt oben rechts auf das Mikrofon-Symbol.
- Wenn die Wiedergabe des Tons der Teilnehmer zu leise ist, ihr aber die Lautstärke an Eurem [Lautsprecher](#) schon hochgedreht habt, dann klickt auf **Weitere** > **Einstellungen** > **Geräteeinstellungen** und schiebt den Regler unter Lautsprecher nach rechts. Teams hat an dieser Stelle nämlich eine separate Lautstärkesteuerung.
- Wenn der Ton blechern ist und die Stimme eines Teilnehmers aus einer anderen Richtung kommt als das Bild, dann funktioniert das **Räumliche Audio** nicht. Schaltet es in den Geräteeinstellungen aus.



Probleme mit Video

Zugegeben: Weniger schlimm, als würde man euch nicht hören würde. Nichts desto Trotz aber nicht wirklich angenehm. Die Gestik und Mimik ist ein wichtiger Faktor bei Gesprächen, und die bekommt ihr in einer Videokonferenz nur mit funktionierender Kamera hin. Das kann schief gehen:

- Kontrolliert, ob ihr unter **Weitere > Einstellungen > Geräteeinstellungen** bei Kamera die richtige Kamera ausgewählt habt und deren Schiebesperre (die sich an der Kamera selbst befindet) nicht aktiviert ist.
- Unter **Weitere > Effekte und Avatare** könnt ihr Hintergrund-Bilder aktivieren, die nur euch anzeigen und euren echten [Hintergrund](#) mit einem Bild ersetzen. Schaltet das aus, wenn ihr selbst nicht sichtbar seid. Das passiert vor allem oft in Konferenzräumen, die die einzelnen Personen nur sehr klein anzeigen.
- Die Optionen **Helligkeit anpassen** und **Weicher Fokus** produzieren oft komische Ergebnisse. Deaktiviert sie.

Outlook durch AddIns und Plugins erweitern



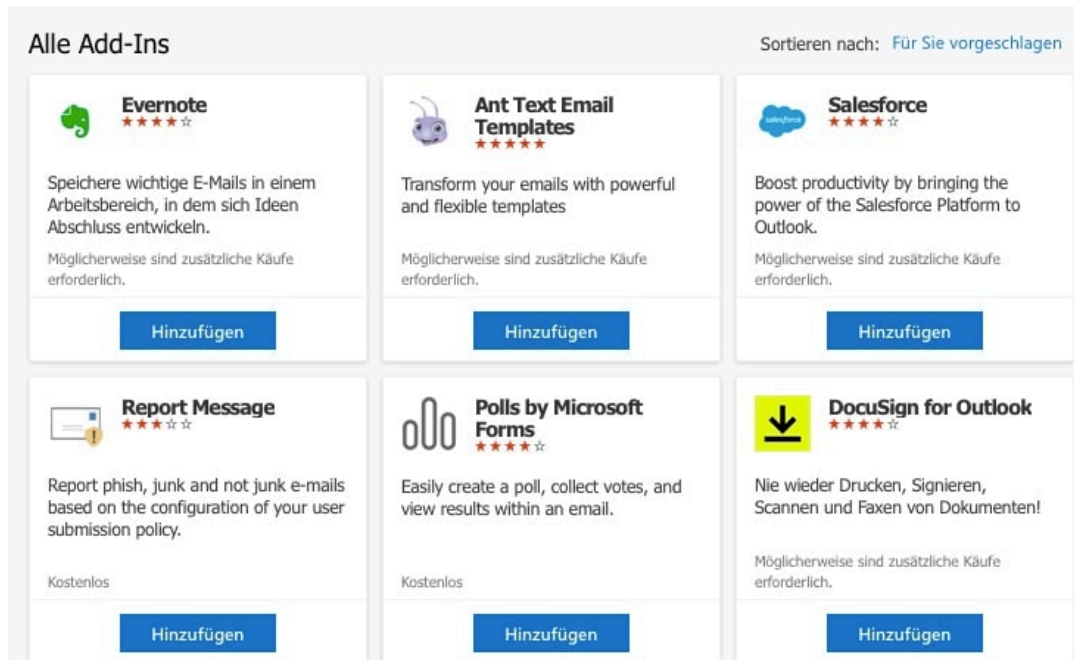
Outlook ist schon in der Version, die ausgeliefert wird, eine Menge Funktionen. Über die Jahre hat sich aber eine eigener Store für Zusatzapps etabliert, mit denen ihr [Outlook](#) funktional erweitern könnt.

Add-Ins oder Add-Ins?

Gleicher Name, unterschiedliche Bedeutung: Outlook verwendet für seine diversen Erweiterungen den Begriff "Add-Ins". Dabei gibt es hier tatsächlich unterschiedliche Kategorien:

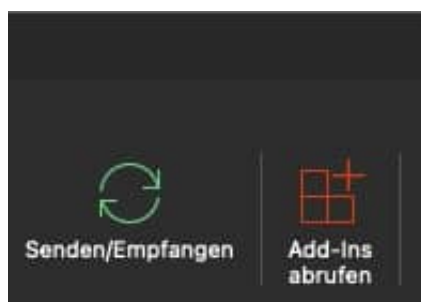
- **COM-Add-Ins** sind Software-Teile, die systemseitig Daten an Outlook liefern.- Aus anderen Anwendungen, von Hardware. Diese sind vergleichbar mit Treibern in Windows: Es sind im Hintergrund laufende Dienste, von denen ihr meist gar nichts mitbekommt.
- **"normale" Add-Ins** sind wie Bilder, die ihr in einem Raum an die Wand hängt. Sie fügen Funktionen hinzu, machen Outlook bunter und

leistungsfähiger. Vor allem: Ihr seht sie und nutzt sie aktiv. Beispiele dafür: Ihr nutzt Eure [Evernote](#)-Notizen mit Outlook, fügt eine komfortable Umfrage-Funktion zu Outlook hinzu etc. Wie Apps, die Ihr Windows hinzufügt.



Der Outlook-Add-In-Store

Wie bekommt ihr nun neue [Add-Ins](#) in Outlook? Dazu gibt es einen eigenen Store im Internet, auf den ihr direkt aus Outlook zugreifen könnt, den [Outlook Add-In Store](#).



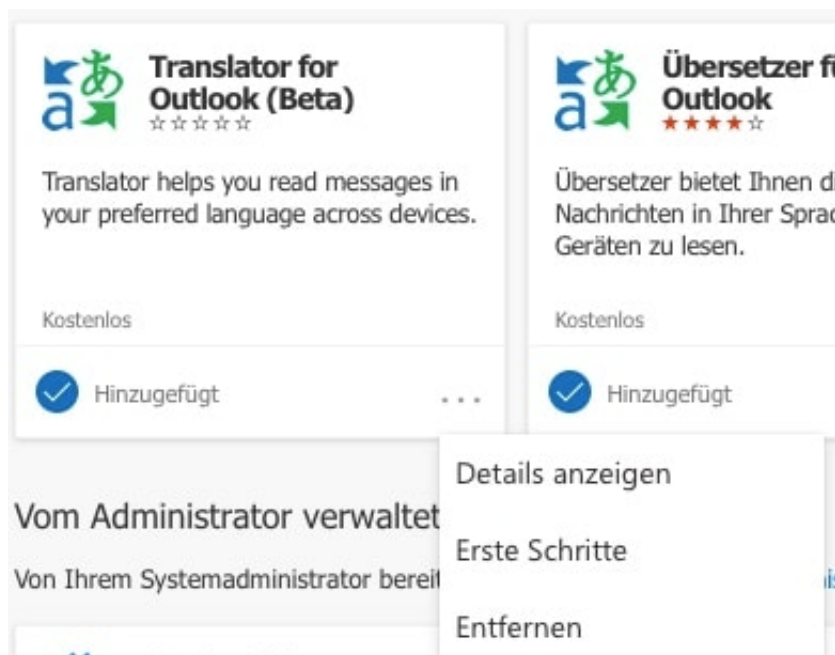
- Klickt in Outlook in die Registerkarte **Start** und dann auf **Add-Ins abrufen**.
- Outlook öffnet jetzt den Add-In-Store. Darin findet ihr drei Kategorien: **Alle** für eine Komplettübersicht, **Meine Add-Ins**, in der die von euch schon installierten sind und **Vom Administrator verwaltet** mit allen Add-Ins, die ihr nicht beeinflussen könnt, weil beispielsweise euer Administrator sie verpflichtend vorgibt.

- Klickt jetzt oben rechts auf **Add-Ins suchen** und gebt einen Suchbegriff ein, der die Funktion des gewünschten Add-Ins beschreibt.
- Aus der Liste der gefundenen Add-Ins könnt ihr das gewünschte mit einem Klick auf **Hinzufügen** installieren.
- Nach der Installation könnt Ihr das Add-In dann nutzen. Gegebenenfalls schaut auf der Herstellerseite nach einer Anleitung.

Löschen von Add-Ins

Natürlich könnt ihr Add-Ins auch wieder löschen, so sie nicht vom Administrator vorgegeben sind:

- Klickt im Outlook Add-In-Store auf **Meine Add-Ins**.
- Sucht euch das zu deinstallierende Add-In heraus und klickt darin unten rechts auf die drei Punkte.
- Im sich öffnenden Menü klickt dann auf **Entfernen**.
- Startet danach Outlook neu, damit aich die Symbol- und Menüleisten aktualisiert dargestellt werden.



Gamescom2023 und die Bedeutung der Games-Branche



Die Gamescom 2023 in Köln: Eine Woche lang dreht sich in der Domstadt alles ums Thema Games und Daddeln. Die Spiele-Branche hat sich zur wichtigsten Branche im Unterhaltungsbereich gemauert.

An der Konsole zu Hause, am PC, am Smartphone unterwegs: Computer- und Videospiele sind beliebt, man kann es wohl nicht anders sagen. Weltweit spielen 2,5 Milliarden Menschen regelmäßig Games. In Deutschland sind es 34 Millionen Menschen, das sind 45% der Bevölkerung ab 10 Jahren.

Und auch, wenn die meisten Gamer zwischen 18 und 35 Jahren alt sind: Auch die älteren Jahrgänge daddeln heute, Männer wie Frauen. Und deshalb ist die Gamescom, die größte Messe für Computer- und Videospiele, die nächste Woche Mittwoch bis Sonntag wieder in Köln stattfindet, ein Hingucker. Denn hier zeigt die Branche, was sie kann, was sie anzubieten hat, was die Trends sind – und die

Gamer können vor Ort die neuesten Spiele daddeln. Das macht die Gamescom, die immer bestens besucht ist, besonders beliebt.



Gamescom: Treffpunkt, Messe und Bühne

Rolle der Games in der Medienwelt

Viele haben Games immer noch nicht auf dem Zettel, wenn sie über die Medien- und Unterhaltungsbranche sprechen – so als wäre das ein Zeitvertreib für einige wenige. Ich habe aber schon angedeutet: 2,5 Milliarden Menschen spielen Games. Welche Bedeutung haben Games in der Medienwelt?

Games werden immer wieder hoffnungslos unterschätzt. Um es deutlich zu sagen: Die Games-Branche ist schon lange die umsatzstärkste Unterhaltungsbranche der Welt. Um da auch mal Zahlen zu nennen, die das belegen: Im Jahr 2022 hat die weltweite Games-Branche einen Umsatz von 193,2 Milliarden US-Dollar gemacht. Ein Wachstum von 10,9% gegenüber dem Vorjahr.

Schauen wir im Vergleich dazu auf die Filmbranche, die vielen immer noch größer vorkommt: Die hat im Jahr 2022 einen Umsatz von 103,3 Milliarden US-Dollar gemacht. Die Streaming-Branche, die natürlich auch am Tropf der Filmbranche hängt, hat es im Jahr 2022 auf 118,9 Milliarden US-Dollar gebracht.

Die Nummer eins steht also fest: Die Games-Branche ist die umsatzstärkste Unterhaltungsbranche der Welt. Sie ist auch die am schnellsten wachsende: Der Umsatz wächst jährlich um rund 10%, der Umsatz der Filmbranche wächst jährlich nur um rund 2%. Dafür gibt es auch eine Erklärung: Immer mehr Menschen spielen. Vor allem auf dem Smartphone.



Gamescom: Es kann immer weniger vor Ort gedaddelt werden

Gamescom 2023: "Weltklasse Games"

Die Gamescom 2023 hat ein Leitthema: „Weltklasse Games“. Nun, das klingt nach Marketing, passend zu einer Messe. Aber es wird auch gesagt: „Games Studios sind die neuen Traumfabriken“.

Was ist damit gemeint?

Die Branche ist der Ansicht, sie würde Trends setzen – und Impulse geben. Das ist zweifellos der Fall. Manche Games sind wirklich großartig geplant und konzipiert. Es braucht wie in einem Film viele Handwerke: Die einen schreiben eine coole Geschichte, die auch Sinn ergibt und fesselt. Die anderen bauen eine virtuelle Welt, die verzaubert und spannend ist zu erkunden.

Wieder andere sorgen sich um die Charaktere, die Spielfiguren, die gut aussehen müssen, sich elegant bewegen etc. Da ist viel Können gefragt – anders, aber nicht weniger als in einem Film. Was man auch beobachten kann: Früher wurden Filme und Games gepackt. Spiderman, Matrix, Star Wars, The Dark Knight.

Games werden zu Filmen

... mittlerweile geht es ja auch in die andere Richtung: Games werden zu Filmen.

Absolut: Erfolgreiche Games werden verfilmt. Das hat mit „Tomb Raider“ angefangen. Doch die Liste der verfilmten Games ist lang: Angry Birds, Uncharted, Sonic, Warcraft, Need for Speed, Prince of Persia... Das ist unter anderem gemeint, wenn die Branchen-Gurus sagen, Games Studios seien die neuen Traumfabriken.

Hier wird mehr experimentiert. Klar, weil man auch alles erschaffen kann was man möchte... Ich möchte allerdings entgegen: In Zeiten, in denen Hollywood immer mehr am Computer erzeugt, selbst mit Hilfe von KI Schauspieler bewegt, in solchen Zeiten lassen sich Games und Filme oft kaum noch unterscheiden. Außer in einem Punkt: In Games haben die Spieler die Kontrolle.

Games - ein eigenes Medium

Viele sehen in Games mehr als nur eine Möglichkeit für Zeitvertreib. Sie seien ein eigenes Medium, wird argumentiert.

Viele, die nie Games spielen, denken: Da wird einfach drauf losgerannt und rumgeballert... Ja, gibt es auch. Aber es gibt auch nicht nur Thriller im Kino. Die Palette ist breiter. Vor allem die sogenannten „Independent Labels“ bringen oft

sehr intelligente Games auf den Markt, wo es um Geschichte oder sogar Bildung geht. Ein schönes Beispiel ist „Outer Wilds“.



Ein virtuelles Holocaust Museum in Fortnite

Hier muss der Spieler die Geheimnisse des Sonnensystems erkunden und sich Gedanken machen über Zeit, Raum und Sinn des Lebens. Es gibt aber auch sehr aufgefallene Einfälle, etwa das „[Holocaust Museum“ in Fortnite](#), das ein jüdischer Spieleentwickler aus Los Angeles entwickelt und gebaut hat. Fortnite ist eine überaus beliebte Spiele-Plattform mit opulenter Grafik: Über 400 Mio. Menschen spielen hier regelmäßig, treffen sich in virtuellen 3D-Welten.

Eigentlich kein Ort für Museen. Aber Entwickler können hier alles bauen. Das virtuelle Museum ist als Ort der Besinnung konzipiert: Der Besucher kann diverse Räume besuchen, sieht Fotos und Porträts – daneben Schilderungen, die den Schrecken des Holocaust beschreiben. Der Entwickler argumentiert: Man muss den Menschen dort begegnen, wo sie sind – und viele spielen halt.

Disclaimer: Ich bin kein großer Gamer – früher schon, aber mir fehlt die Zeit. Aber die Gamescom ist Pflichtprogramm. Ich berichte natürlich auch von dort. Aber es ist auch ein Erlebnis. Denn die Gamescom ist mittlerweile ein Festival: Viele kommen da verkleidet, als ihre Lieblingsfiguren. Das ist schon der Hammer.

Verfeinerte Suche unter Windows: Wildcards



Wenn ihr bisher dachtet, die Windows-Suche wäre schon leistungsfähig, dann kommt jetzt noch eine Dimension hinzu: Die Wildcards.

Windows lebt davon, dass die meisten Funktionen bequem per Mausklick anwählbar sind. Unter der Haube sind aber noch diverse Funktionen aus den alten MS-DOS-Zeiten vorhanden. Die funktionieren in Windows immer noch genauso. Die Wildcards basieren auf dem Aufbau der [Dateinamen](#) auf dem PC:

Der Aufbau der Dateinamen

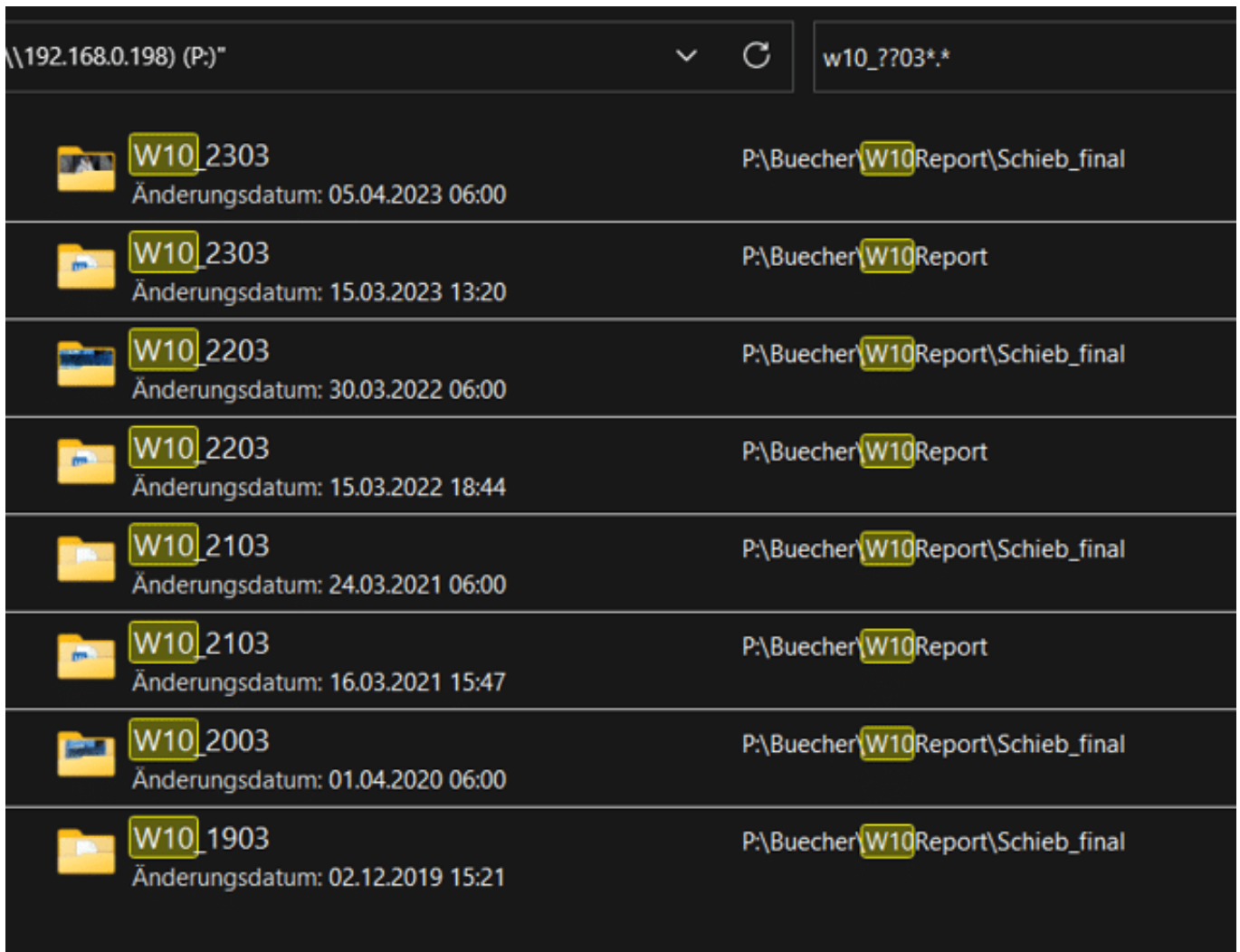
Während der ersten Windows-Versionen, die noch ein aus MS-DOS-aufsetzendes Programm waren, waren die Möglichkeiten der Namensvergabe bei Dateien arg eingeschränkt: 8 Zeichen waren das Maximum, da war schon einige Fantasie nötig, um einen sprechenden Datenamen zu finden. Heute ist das anderes: Bis

auf Sonderzeichen könnt ihr im Dateinamen so gut wie alles unterbringen, was euch zur Identifikation der Datei hilft.

Einige Dinge solltet ihr allerdings beachten:

- Ein zu kurzer Dateiname schadet der Übersicht. Ein zu langer aber ebenso: Der Inhalt der Datei sollte in der Datei selbst stehen und nicht im Namen. Findet einen Kompromiss zwischen sprechendem und kurzem Namen!
- Sonderzeichen sind zumindest teilweise zulässig. Trotzdem: Verzichtet möglichst darauf. Statt eines Leerzeichens verwendet den Unterstrich `_`, der auf der Tastatur über dem Minus-Zeichen liegt. Damit stellt ihr sicher, dass auch ältere Rechner oder Geräte wie Fernseher oder Konsolen die Dateinamen lesen und korrekt darstellen können.

Der hintere Teil des Dateinamens, der sich hinter dem Punkt befindet, dient vor allem Windows und seinen Apps zur Zuordnung der Anwendung, die die [Datei](#) erzeugt hat beziehungsweise mit der sie geöffnet werden soll. Ab Beispiel des Dateinamens oben weiß Windows automatisch, dass diese Datei mit Word – oder einer kompatiblen Textverarbeitung – geöffnet werden soll. Das stellt sicher, dass ihr bei einem Doppelklick auf eine Datei automatisch in einem Programm seid, das den Inhalt der Datei versteht. Das bedeutet nicht, dass ihr nicht die Wahl habt! Innerhalb der Programme könnt ihr beim Speichern den Dateityp der gespeicherten Datei auswählen. Ihr solltet aber niemals selber die Dateierweiterung ändern, beispielsweise durch Umbenennen.



Ihr könnt die [Suche](#) einschränken, indem ihr Teile der Dateinamen durch Symbole ersetzt:

- Ein * ersetzt den Teil des Dateinamens (Namen oder Dateierweiterung) durch beliebige Zeichen auf: Egal, welche und egal wie viele Zahlen ein Dateiname ab dem Stern hat, die Suche findet ihm. **And*.*** findet beispielsweise *doc*, *Andreas.Xls*, *Andromedanebel.png* und viele mehr. Damit könnt ihr also den Anfang des Dateinamens (oder der Erweiterung festlegen).
- Das zweite Zeichen ist das ?. Das ersetzt genau ein Zeichen im Dateinamen. Stellt Euch folgendes vor: Ihr wisst, dass die Namen der gesuchten Dateien immer mit dem Text *W10_* anfangen und danach zweistellig die Jahreszahl kommt, dann zweistellig der Monat. Ihr wollt aber nur alle Dateien von März, also *03*. Die passende Wildcard ist dann *W10_??03*.** (Alle Dateien, deren Name mit *W10_* beginnt, die danach zwei beliebige Zeichen und dann die *03* haben).

- Diese Wildcards könnt ihr oben in der Suchleiste als Suchbegriff eingeben. Windows sucht dann alle Dateien heraus, die diesen Kriterien entsprechen. Sie lassen sich natürlich mit den anderen Suchkriterien mischen.
- Das mag am Anfang ungewohnt sein, experimentiert damit ruhig ein wenig herum: Die Ergebnisse sind überzeugend!