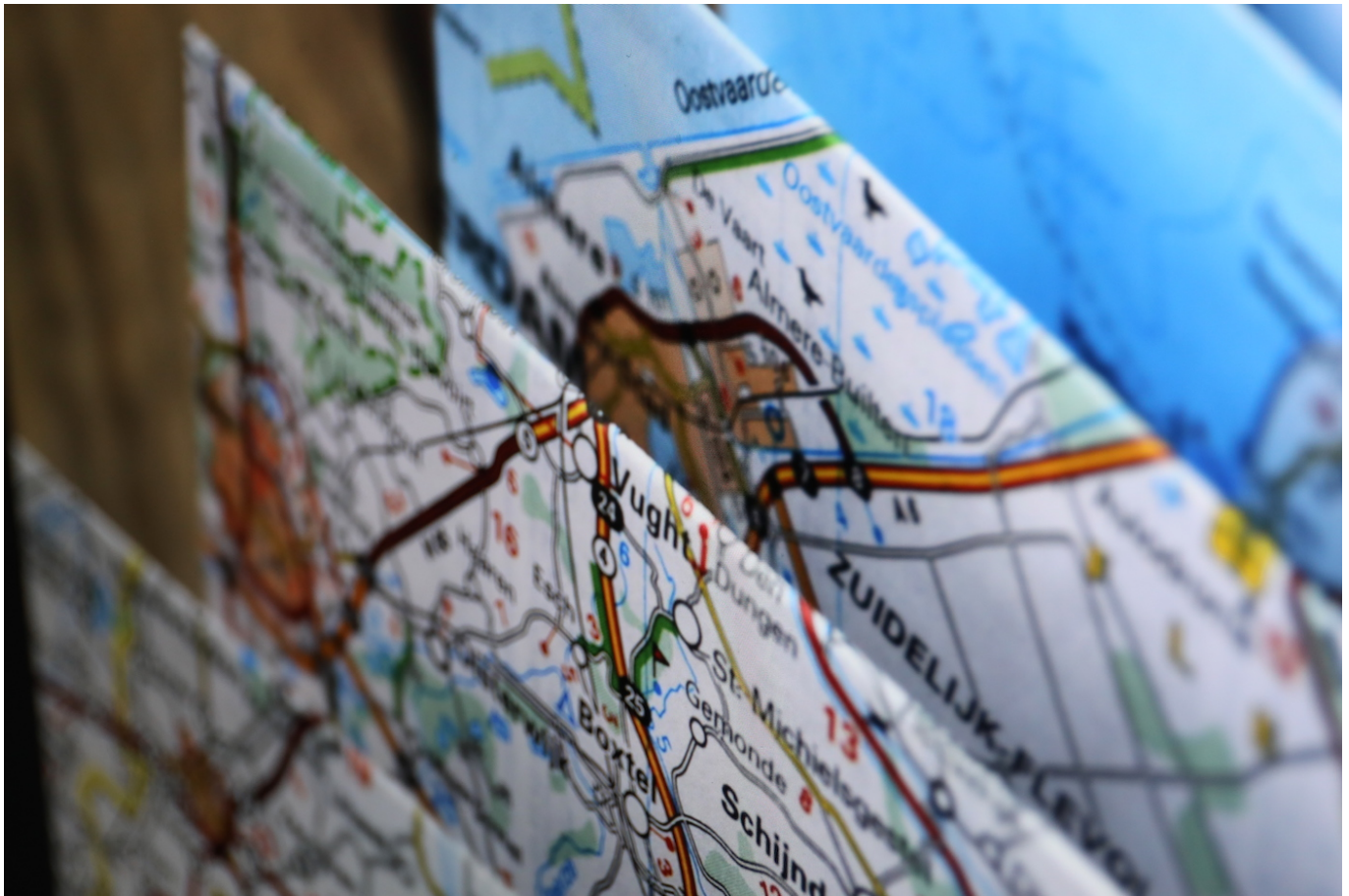


A portrait of a man with short brown hair and a slight smile, wearing a teal button-down shirt. He is positioned on the left side of the frame, with his arms crossed. The background is dark and out of focus.

Schieb Report

Ausgabe 2024.08

Teilen der Position bei iOS



Datenschutz ist wichtig. Ihr teilt in vielen Fällen so wenig wie möglich Informationen über euch, das gilt auch für eure Position. Manchmal aber kann es Sinn machen, beispielsweise, wenn Ihr euch mit Freunden treffen wollt.

Position teilen oder besser nicht?

Das Teilen der Position, also des Ortes, an dem ihr gerade seid, ist technisch ein Klacks: Euer Smartphone habt ihr immer mit, jedes halbwegs moderne Smartphone hat einen [GPS](#)-Empfänger und kann damit die aktuelle Position bestimmen.

Worüber ihr euch aber Gedanken machen solltet: Das bewusste Teilen der Position mit anderen Anwendern ist nur in den seltensten Fällen etwas, was ihr dauerhaft wollt. Vielleicht im engsten Freundes- oder Familienkreis, aber in den

meisten Fällen ist die Position ja nur für einen bestimmten Anlass (beispielsweise ein Treffen) nötig. Später wollt ihr das oft nicht mehr.



Wenn ihr sicher sein wollt, dass die Position nicht geteilt wird, dann geht das über die Einstellungen von iOS:

- Unter **Einstellungen** > **Datenschutz & Sicherheit** > **Ortungsdienste** findet ihr die Einstellungen für die [Standortfreigabe](#) unter **Standort teilen**.
- Hier schaltet **Standort teilen** aus.
- **Mein iPhone suchen** ist eine hilfreiche Funktion, die die Geräte, die diese Funktion aktiviert haben und auf eure Apple ID angemeldet sind, auf einer Karte darstellt. Hilfreich, wenn ihr es braucht. Eine Ortung von euch als Person, die das Gerät mit sich führt, ist das trotzdem.

Teilen der Position am iPhone

Das Teilen der Position lässt sich am einfachsten über die Nachrichten-App von iOS bewerkstelligen:

- Wählt einen Chat mit dem Kontakt aus, mit dem ihr die Position teilen wollt. Dann tippt auf das + neben dem Eingabefeld.
- Tippt auf **Standort**.
- Bestätigt, dass die [Nachrichten](#)-App auf die Position zugreifen kann.

- Tippt dann auf **Teilen**.
- Hier könnt ihr dann festlegen, wie lange die Position mit diesem Kontakt geteilt werden soll. **Unbegrenzt** solltet ihr nur dann, wenn ihr euch wirklich sicher seid, dass dies dauerhaft sein soll. **Eine Stunde** und **Bis Ende des Tages** beinhalten den Automatismus, dass die Teilung automatisch beendet wird. So könnt ihr das nicht vergessen.

Solltet ihr die dauerhafte Teilung aktiviert haben, dann könnt ihr sie so wieder ausschalten:

- Tippt in den Einstellungen auf **Datenschutz & Sicherheit > Ortungsdienste > Standort teilen**.
- Tippt unter **Freund:innen** auf den Kontakt, für den ihr die Standortfreigabe deaktivieren wollt.
- In der Kontaktkarte tippt auf **Standort nicht mehr teilen**.

KI kann jetzt auch Videos: OpenAI Sora



OpenAI, der Anbieter hinter ChatGPT, hat nun ein KI-Modell am Start, das Videos erzeugen kann: Sora erzeugt auf Knopfdruck Videos von bis zu 60 Sekunden Länge - in erstaunlich guter Qualität.

Was KI heute nichts alles kann: Fragen beantworten, Texte erstellen, Fotos und Bilder generieren, Musik erzeugen oder mit fremden Stimmen sprechen – und jetzt scheint der letzte große Schritt getan. Videos. OpenAI, das Unternehmen hinter ChatGPT, hat eine KI vorgestellt, die sich Sora nennt und Videos aus dem Nichts erzeugt. Man sagt der KI einfach, was man sehen möchte – und es erscheint. In der Branche wird das als Durchbruch gewertet.

Erster Eindruck bei Sora: Wow!

Mein erster Eindruck ist – einfach wow! Die KI erzeugt bis zu 60 Sekunden lange Videosequenzen. Wirklich aus dem Nichts. Wie bei ChatGPT kann man der KI sagen, was man sehen möchte. Zum Beispiel: Ein menschliches Auge, braun, das von links nach rechts schaut, super-closeup. Fertig. Oder: Eine junge Frau, stylish gekleidet, geht durch eine japanische Innenstadt bei leichtem Regen. Fertig. Und

in den Pfützen am Boden spiegelt sich sogar die Leuchtreklame. Auf Wunsch gibt es auch Bilder vom ersten Astronauten auf dem Mars – und das ist einer Bildqualität, die einen umhaut.

Vor einem Jahr sahen solche KI-erzeugten Bilder aus wie aneinandergereihte Kritzeleien eines Kleinkindes. Heute plötzlich wie Hollywood. Ob super-realistisch oder Fantasy oder Anime/Manga – alles kein Problem.



Sora erzeugt aus dem Nichts erstaunlich hochwertige Videos

Sora befindet sich noch im Betastatus

Aber wie schnell geht denn so eine VideoErstellung?

Diese Frage kann ich leider noch nicht beantworten, denn noch ist Sora nicht für alle verfügbar. Im Augenblick nur für einen kleinen Kreis von Betatestern, meist Künstler, Video-Profis und KI-Experten. OpenAI hat aber sehr viele Beispiele präsentiert. Übrigens auch eine Reihe von Beispielen, die Fehler enthalten, Zum Beispiel ein Mann auf einem Laufband, der in die falsche Richtung läuft. Welche Bewegungen natürlich sind, das muss eine KI erst lernen. Auch gibt es hier und da Schwierigkeiten mit den Händen, das war bei bild-generierenden KIs auch anfangs eine Schwierigkeit.

Sora steht in Konkurrenz zu Google Lumiere

Aber ist OpenAI der erste und einzige Anbieter solcher KI-Modelle, die Videos erzeugen können?

Keineswegs, es gibt Konkurrenz. Auch Google tüftelt schon länger an Videoerzeugender KI, die sich „Lumière“ nennt, nach den Brüdern, die den Film und das Kino erfunden haben. Technisch verfolgt Lumiere einen völlig anderen Ansatz als OpenAI. Während Sora ein Bild nach dem anderen erzeugt, generiert Lumiere alle Bilder gleichzeitig, was natürlichere Bewegungen ergeben soll. Auch hier sind die ersten präsentierten Beispiele sehr beeindruckend.

Anders als Sora kann Lumiere aber auch Bilder verändern: Man kann zum Beispiel Figuren austauschen, Tänzerin gegen Braunbär. Das wird ein spannender Wettkampf. So beeindruckend manche Videosequenzen sind, die zu sehen ist: Perfektion wird noch nicht geboten. Da schreitet eine Frau zwei Mal mit dem linken Bein, ein Glas zerbricht nicht richtig. Es ist aber eben auch sehr komplex.



Sora kann Videos erstellen, die realistisch aussehen - oder auch Animationen

Sora: Gebrauch und Missbrauch

Wahrscheinlich denkst Du jetzt: Das klingt faszinierend und erschreckend zugleich. Was kommt da auf uns zu?

Mir geht es genauso. Es wird jetzt die letzte Lücke geschlossen. Schon bald können KIs alles, Texte, Bilder, Fotos, Audios und Videos. Und sie alle werden rasant schneller und besser. Sora ist toll, wenn man ein kleines Video für ein Posting braucht, oder sagen wir: Jemand hält einen Vortrag über Paris – schwupps, kann man einen Drohnenflug über die Seine zu Notre Dame einbauen.

Es gibt wahnsinnig viele Möglichkeiten. Aber selbstverständlich wie immer auch Risiken und Herausforderungen: Werden Filmemacher jetzt womöglich arbeitslos, was ist mit den Urheberrechten, lassen sich damit auch Deep Fakes erzeugen? Natürlich wird das so sein. Wir brauchen eine Lösung für diese Fragen: Die Menschen müssen erkennen können, was von KI kommt – es muss aber auch eine Möglichkeit geben, echte Aufnahmen eindeutig zu identifizieren und zu überprüfen.



DeepL: KI mit neuen Funktionen



Wenn ihr in einem fremden Land unterwegs seid oder einen fremdsprachigen Text verstehen müsst, dann kann die Sprachbarriere nerven. [DeepL](#) nutzt KI und produziert damit bemerkenswerte Ergebnisse. Jetzt mit noch mehr Funktionen!

Kostenlose Übersetzungen

Die qualitativ mit Abstand beste Übersetzungsmaschine ist nach Meinung vieler Benutzer DeepL, weil sie Text am natürlichsten übersetzt. Dazu gibt es mittlerweile auch eine Smartphone [App](#), aber ihr könnt auch weiterhin die DeepL-Seite mit dem Browser des Smartphones aufrufen.



- Im Standard erkennt DeepL immer die Ausgangssprache anhand eures eingegebenen Textes. Wenn das eine andere sein soll, dann tippt auf **Sprache erkennen** und wählt manuell die Ausgangssprache aus.
- Für die Zielsprache tippt auf die rechte Überschrift und tippt in der Liste der angegebenen Sprachen die an, in die der Text übersetzt werden soll. Gegebenenfalls findet ihr auf der Webseite einige weitere Sprachen, die (noch) nicht in der App sind.
- Statt Text einzugeben, könnt ihr auch das Scanner-Symbol im Eingabefeld einklicken. DeepL startet dann (nach einmaliger Freigabe) die [Kamera](#) eures Smartphones, scannt den Text auf einem Schild oder Dokument und wandelt diesen in Text um.
- Über das Mikrofon könnt ihr den zu übersetzenden Text einsprechen, statt dazu die Tastatur zu verwenden.
- Die Übersetzung findet ihr dann im unteren Fenster. Durch ein Tippen auf das Symbol für die Zwischenablage könnt ihr diesen dann in eine Mail oder einen Post einfügen.
- DeepL verwendet dazu [KI](#), um die Übersetzungen an euren normalen Sprachstil anzupassen und sie so weniger maschinell wirken zu lassen.

The screenshot displays the DeepL Write interface. At the top, it says 'Bessere Texte im Handumdrehen' and 'Schreiben Sie klar, präzise und fehlerfrei'. Below this, there are two panes. The left pane shows the original text: 'Dies ist ein langweiliger Text. Ob man den bessermachen kann?'. The right pane shows the analyzed text: 'Das ist ein langweiliger Text. Kann man das besser machen?'. A notification at the bottom right says 'Passen Sie Ihren Text an Ihre Bedürfnisse an' with 'Anzeigen' and 'Schließen' buttons.

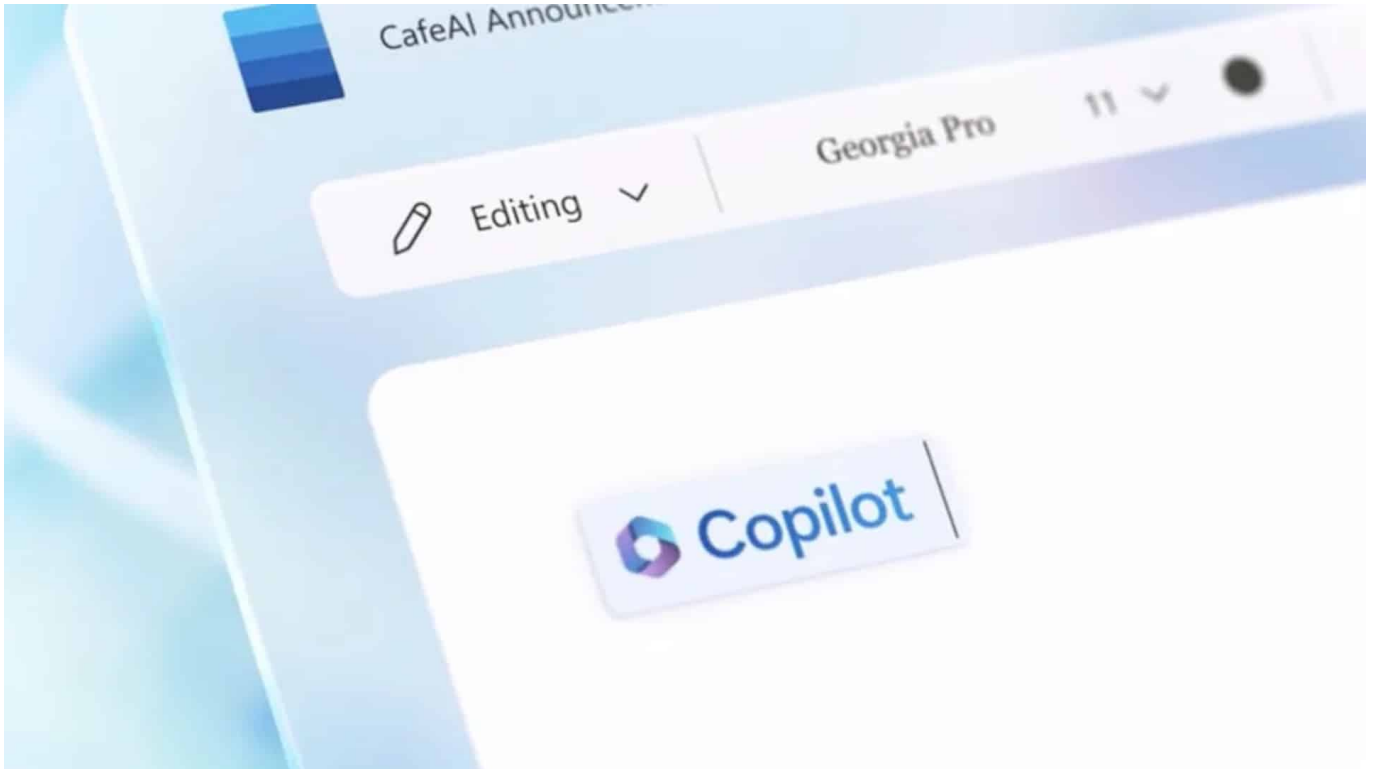
DeepL Write - bessere Texte?

Die beste Übersetzung ist nur so gut wie der Text, den Ihr in den Übersetzer hineingibt. Wenn dieser schon holprig formuliert ist, dann wird die Übersetzung auch nicht sprachlich hochwertig sein. Da kann euch DeepL Write helfen. Das ist keine ChatBot, der euch Texte schreibt, sondern ein virtuelles Lektorat, in dem eure Texte kommentiert werden und das euch Alternativem anzeigt.

- Klickt in der Symbolleiste der DeepL-Weboberfläche auf **DeepL Write**.
- Gebt im linken Fenster den Text ein den ihr verwenden wollt. Wie bei einer Übersetzung könnt ihr die Quellsprache manuell einstellen. DeepL Write erkennt diese normalerweise aber recht schnell selbst aus dem eingegebenen Text.
- Im rechten Fenster findet ihr nun keine Übersetzung, sondern eine Analyse des Textes. Bei jedem unterstrichenen Wort/Satz hat DeepL Write eine Empfehlung, wie ihr ihn besser formulieren könntet. Das muss nicht in jedem Fall eine Verbesserung sein, aber einen Blick ist es wert.
- Klickt die Alternative an, dann wird sie direkt im Text übernommen.
- Den so verbesserten Text könnt ihr dann über die Zwischenablage in den

Übersetzer von DeepL geben und dann in jede verfügbare Sprache übersetzen.

Copilot (Pro) in Word nutzen



Copilot als KI-Lösung hält nicht nur in [Windows](#), sondern auch in Microsoft Office Einzug. Allerdings nur in der Pro-Version. Wir zeigen euch, was ihr in Word damit machen könnt.

Copilot als Seitenleiste

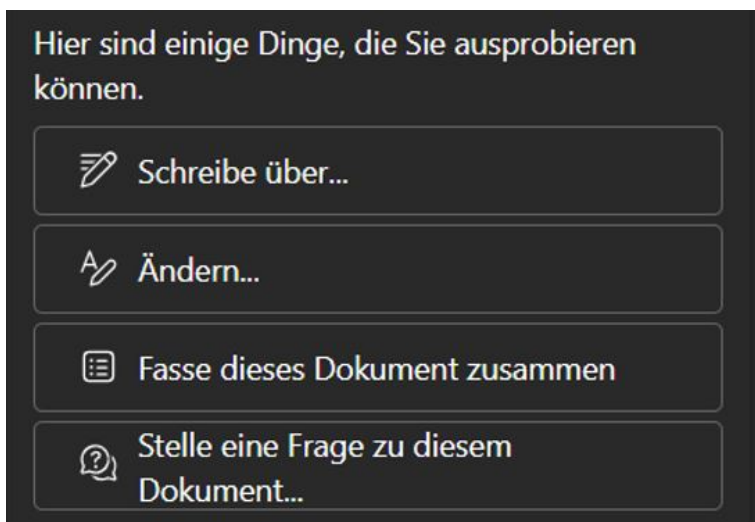
Copilot Pro in [Word](#) erinnert sehr stark an die Copilot-Seitenleiste in Windows oder Edge, denn viele der Funktionen sind natürlich textbasiert, was dem Sinn von Word als Programm entspricht.

Was im Gegensatz zu der allgemeinen Seitenleiste neu ist, ist die Integration von Copilot in die Inhalte von Word. Ihr könnt also beispielsweise nicht nur einen allgemeinen Text zu einem Thema zusammenfassen, sondern die Aufgabe direkt auf das aktuelle Dokument und seinen Inhalt beziehen lassen:

- „Schreibe einen Einführungssatz zu diesem Dokument, der professionell klingt“ analysiert das Dokument und erzeugt dann einen Absatz, der grob

zusammenfasst, was auf den Leser darin zukommt.

- „Fasse dieses Dokument zusammen“ analysiert die Inhalte und gibt eine schnelle, aber treffsichere Zusammenfassung der Inhalte als Ergebnis aus. Die kann dann wieder genutzt werden, um sie als Einleitung in ein Kapitel oder das Dokument selbst zu setzen.
- Die Zusammenfassung kann natürlich auch dazu genutzt werden, den Inhalt eines fremden Dokuments zu verstehen.
- Copilot für Word markiert die [Quellen](#), aus denen die Informationen der Zusammenfassung stammen, durch Zahlen und liefert gleich eine Legende mit, in der ihr die detaillierteren Informationen finden könnt.
- Über **Kopieren** könnt ihr die Zusammenfassung in die Zwischenablage kopieren und von dort aus beliebig weiterverwenden.



Analyse von Word-Dokumenten

Auch die technische Analyse von Word-Dokumenten könnt ihr über Copilot erledigen:

- „Ist das Dokument formell oder Informell?“ beispielsweise analysiert den Ton des Dokuments und zeigt euch Verbesserungsmöglichkeiten.
- „Wie viele Absätze hat das Dokument“ oder „Wie viele Zeichen sind in dem Dokument“ analysiert die Struktur und zeigt euch die Informationen inklusive Verweisen auf die Quellen dazu an.

Wie viele Absätze hat das Dokument?

Laut dem Dokument: Das Dokument enthält **4** Absätze, die durch die Indizes 0 bis 3 gekennzeichnet sind. [1](#) [2](#) [3](#) [4](#)

 Kopieren

KI-generierte Inhalte könnten fehlerhaft sein.



4 Verweise 

[1](#)  "Copilot Pro in Wor..." 

Ein Handyverbot an Schulen könnte aus vielen Gründen sinnvoll sein



Ein Handyverbot an Schulen ist ein kontroverses Thema, das sowohl Befürworter als auch Gegner hat. In meinen Augen überwiegen die Vorteile, wenn Handys ausgeschaltet bleiben müssen.

Handyverbot an der Schule? Das muss für alle Kinder und Jugendliche wie eine Zumutung klingen. Das verstehe ich sogar. Wir haben doch fast alle unser Handy heute immer mit dabei. Offiziell, um jederzeit erreichbar zu sein – oder um uns in Pausen abzulenken, mit einem Game, ein bisschen Social Media, wenn wir ehrlich sind.

Lernen im geschützten Raum

Aber Schule ist ein besonderer Ort. Im Idealfall lernen die Schüler hier, konzentriert und ungestört. Sie tauschen sich im Unterricht und in den Pausen aus. Lachen. Spielen. Ärgern sich auch mal gegenseitig. Aber: Im direkten Austausch.

Doch sobald auch nur ein Kind sein Handy zückt, ist der Spaß vorbei. Immer mehr Kinder wenden sich dann ihren Smartphones zu und voneinander ab. Es ist ein Domino-Effekt.

Das gilt selbstredend erst recht für den Unterricht. Natürlich ist es in der Regel verboten, die Geräte dort einzuschalten. Doch – oh Wunder –, es passiert doch. Regelmäßig werden Fotos oder Videos von Lehrern gemacht. Oder die Kids ärgern sich über WhatsApp und auf Social Media. Und dann – und nicht nur dann – gibt es Diskussionen, die den Unterricht stören. Und, je nach Schule, Unterricht unmöglich machen.



Studie: Bloße Anwesenheit eines Handys stört

Eine Studie der Universität Paderborn belegt: Die bloße Anwesenheit eines Smartphones wirkt sich ungünstig auf die Produktivität aus, selbst wenn es nicht zu einer Interaktion mit dem Gerät kommt. Die Tatsache, dass das Handy in Sichtweite ist – sogar wenn es ausgeschaltet ist – stört die menschliche Aufmerksamkeit.

Ein Handyverbot an Schulen kann das verhindern. Alle Handys zu Schulbeginn abgeben und am Schulschluss oder in Notfällen wieder abholen.

Das ist ein notwendiger Schritt, um eine konzentrierte, gesunde und gerechte Lernumgebung zu gewährleisten. Es ist an der Zeit, dass wir erkennen, dass der ununterbrochene Zugang zu mobilen Geräten nicht ein Recht, sondern ein Privileg ist, das in der Schule sorgfältig abgewogen werden muss gegenüber dem Recht aller Schüler auf Bildung und persönliches Wachstum.

Im Folgenden finden Sie eine Liste guter Argumente, die für ein Handyverbot an Schulen sprechen.

Argumente für ein Handyverbot an Schulen

1. **Ablenkungsreduzierung:** Handys sind eine Quelle ständiger Ablenkung für Schüler. Sie können den Lernprozess unterbrechen, wenn Schüler Nachrichten senden, soziale Medien nutzen oder Spiele spielen, anstatt dem Unterricht zu folgen.
2. **Förderung sozialer Interaktion:** Ein Handyverbot ermutigt Schüler, in Pausen und Freistunden direkte Gespräche zu führen, anstatt in ihre Bildschirme vertieft zu sein. Dies stärkt soziale Fähigkeiten und fördert die persönliche Interaktion.
3. **Verbesserung der psychischen Gesundheit:** Soziale Medien können zu Neid, Unzufriedenheit und Angstzuständen bei Jugendlichen führen. Ein Handyverbot kann den Druck verringern, ständig online zu sein und sich mit anderen zu vergleichen.
4. **Datenschutz und Sicherheit:** Handys können unbeabsichtigt zur Verbreitung von Fotos und Videos beitragen, die die Privatsphäre von Schülern und Lehrern verletzen. Ein Verbot schützt vor solchen Verletzungen der Privatsphäre.
5. **Förderung der kognitiven Fähigkeiten:** Die Beschränkung des Handygebrauchs ermutigt Schüler, sich auf traditionelle Lernmethoden wie das Lesen von Büchern und handschriftliche Notizen zu konzentrieren, was die kognitiven Fähigkeiten verbessern kann.
6. **Gleichheit:** Nicht alle Schüler haben Zugang zu den neuesten oder leistungsfähigsten Handys. Ein Verbot verhindert, dass Unterschiede in der Geräteausstattung zu sozialen Spannungen oder Benachteiligungen führen.

Die Faszination am Online-Gaming wie "World of Warcraft"



Das Internet bringt Spieler aus aller Welt zusammen: Sie können gemeinsam spielen (auch als Team) und gegen andere antreten - live. Besonders populär ist "World of Warcraft" (WOW), und das schon lange. Ein paar Hintergründe zum Spiel.

Online-Gaming hat sich im Laufe der Jahre von einer Nischenbeschäftigung zu einem globalen Phänomen entwickelt, das Menschen aller Altersgruppen und aus allen Gesellschaftsschichten anspricht. Die Faszination des Online-Gamings lässt sich auf verschiedene Faktoren zurückführen: die Möglichkeit, in fantastische Welten einzutauchen, die Interaktion mit Spielern aus der ganzen Welt und die stetige Herausforderung und Belohnung, die solche Spiele bieten.

Ein Paradebeispiel für den Erfolg und die Anziehungskraft des Online-Gamings ist "World of Warcraft" (WoW), ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), das seit seiner Veröffentlichung im Jahr 2004 Millionen von Spielern begeistert hat.



Gold spielt in World of Warcraft eine große Rolle

Die Magie von "World of Warcraft"

World of Warcraft ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), in dem Spieler in einer riesigen, mythischen Welt voller Magie, Monster und legendärer Abenteuer eintauchen. Als Charaktere verschiedener Rassen und Klassen erkunden Spieler die Welt von Azeroth, kämpfen gegen Feinde, schließen Quests ab und interagieren mit anderen Spielern aus der ganzen Welt.

"World of Warcraft" ist mehr als nur ein Spiel; es ist eine umfangreiche, lebendige Welt, die Azeroth genannt wird. Spieler wählen einen Charakter aus einer von mehreren Rassen und Klassen, um Quests zu erfüllen, Dungeons zu erkunden, gegen andere Spieler in Player versus Player (PvP) Kämpfen anzutreten und in komplexen Raids gegen mächtige Bosse zu kämpfen. Was WoW von anderen Spielen unterscheidet, ist die Tiefe seines Universums, die Vielfalt der Spielweisen und die Gemeinschaft, die sich im Laufe der Jahre gebildet hat. Die regelmäßigen Updates und Erweiterungen halten das Spiel frisch und fügen neue Inhalte hinzu, die die Spieler immer wieder zurückbringen.

Die soziale Komponente

Ein wesentlicher Aspekt, der Online-Gaming, insbesondere WoW, so faszinierend macht, ist die soziale Interaktion. Spieler bilden Gilden, schließen Freundschaften, treten gegeneinander an und unterstützen sich gegenseitig. Diese Gemeinschaften bieten ein Gefühl der Zugehörigkeit und haben für viele eine soziale Bedeutung, die über das Spiel hinausgeht. Die sozialen Aspekte von WoW fördern Teamarbeit und Kommunikation, was es zu einer bereichernden Erfahrung macht, die über das eigentliche Spiel hinausgeht.

Die Wirtschaft in WoW

Ein interessantes Merkmal von "World of Warcraft" ist seine komplexe Wirtschaft, die eng mit dem Konzept des Goldkaufs verbunden ist.

Gold ist die Hauptwährung in WoW und wird benötigt, um Gegenstände, Reittiere, Ausrüstungen und andere notwendige Ressourcen zu kaufen. Gold kann auf verschiedene Weisen verdient werden, wie z.B. durch das Abschließen von Quests, den Verkauf von Gegenständen an NPCs (Non-Player Characters) oder durch den Handel mit anderen Spielern.

In World of Warcraft (WoW) hat Gold eine zentrale Bedeutung als Währung, mit der Spieler Ausrüstung, Gegenstände und Dienstleistungen kaufen können, um ihr Spielerlebnis zu verbessern. Gold ermöglicht es Spielern, neue Fähigkeiten zu erlernen, Top-Waffen und Top-Rüstungen zu erwerben und ist somit entscheidend für die Entwicklung und Stärkung ihrer Charaktere.



Täglich werden beeindruckende 21 Milliarden Einheiten Gold zwischen den Spielern gehandelt, was die Größe und Aktivität der WoW-Ökonomie unterstreicht[3]. Dieser Handel findet über verschiedene Mechanismen statt, darunter das Auktionshaus, direkte Handelsfenster-Transaktionen und Postversand, wobei das Auktionshaus eine zentrale Rolle spielt.

Ein interessantes Konzept innerhalb der WoW-Ökonomie ist das Gold DKP (GDKP)-System, das bei Pickup-Raids angewendet wird. Hier bieten Spieler mit Ingame-Gold auf erbeutete Gegenstände, und die gezahlte Summe wird am Ende des Raids anteilig an alle Teilnehmer ausgeschüttet.

Zudem gibt es die Möglichkeit, WoW-Spielzeit mit Gold zu kaufen, was Spielern erlaubt, ihre monatliche Spielzeit ohne den Einsatz von Echtgeld zu verlängern.

Gold in WoW ist also nicht nur ein Mittel zum Kauf von Gegenständen und Dienstleistungen, sondern auch ein zentrales Element der sozialen und ökonomischen Interaktionen innerhalb des Spiels.

Warum Spieler Gold kaufen

Obwohl es möglich ist, Gold durch das Spielen zu verdienen, kann dies

zeitaufwendig sein, besonders für Spieler, die bestimmte Ziele schnell erreichen wollen. Der Kauf von Gold mit echtem Geld bietet eine Abkürzung, um die benötigten Ressourcen schneller zu erhalten. Dies kann besonders nützlich sein für Spieler, die nicht genügend Zeit haben, um ausgiebig zu spielen, aber dennoch im Spiel fortschreiten möchten.

Deshalb können Spieler auch [WOW Gold kaufen](#).

Herausforderungen und Belohnungen

Das Herzstück von "World of Warcraft" sind die Herausforderungen und Belohnungen. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Aktivitäten, von einfachen Quests bis hin zu komplexen Raids, die Koordination und Strategie erfordern.

Der Reiz liegt in der Überwindung dieser Herausforderungen, sei es durch das Besiegen eines schwierigen Bosses oder das Erreichen eines seltenen Erfolgs. Die Belohnungen für solche Erfolge sind oft ebenso begehrt, sei es in Form von leistungsstarker Ausrüstung, seltenen Reittieren oder prestigeträchtigen Titeln. Diese Elemente tragen dazu bei, dass Spieler motiviert bleiben und sich ständig neue Ziele setzen.

"World of Warcraft" ist ein fesselndes Beispiel dafür, was Online-Gaming zu bieten hat. Es kombiniert eine reichhaltige, immersive Welt mit tiefgreifender sozialer Interaktion und bietet eine Erfahrung, die sowohl herausfordernd als auch belohnend ist.

Die Möglichkeit, Gold zu kaufen, obwohl umstritten, spiegelt die Komplexität der Spielwirtschaft und die unterschiedlichen Bedürfnisse der Spieler wider. WoW bleibt ein leuchtendes Beispiel für die anhaltende Faszination des Online-Gamings und seine Fähigkeit, Spieler aus der ganzen Welt zusammenzubringen, um gemeinsam Abenteuer zu erleben.

Jugendschutz: EU-Kommission leitet Verfahren gegen Tiktok ein



Tiktok ist die mit Abstand populärste App bei Kindern und Jugendlichen. Die EU-Kommission leitet nun ein offizielles Verfahren gegen die chinesische App ein. Dabei haben verschiedene Gründe eine Rolle gespielt.

Laut einer aktuellen Umfrage geben rund 73% der 16- bis 19-jährigen Deutschen an, Tiktok zu nutzen. Das offizielle Mindestalter liegt bei 13 Jahren. Eigentlich müssten dann die Eltern ihre Zustimmung geben. Allerdings wird das von der chinesischen App nicht wirklich überprüft.

Unzureichender Jugendschutz

Mangelnde Altersverifikation: Nur ein Grund, wieso die EU-Kommission nun eine offizielle Untersuchung gegen die chinesische Videoplattform Tiktok eingeleitet hat. Bei dem formalen Vorgang soll geprüft werden, ob Tiktok gegen die Vorgaben des Digitale-Dienste-Gesetzes („Digital Services Act“/DSA) verstößt. Der Digital Services Act stellt große Plattformen – und dazu gehört Tiktok – seit August 2023 unter besondere Beobachtung.

Das nun eingeleitete Verfahren betrifft mögliche Verstöße in den Bereichen Jugendschutz, Werbetransparenz, mangelndem Datenzugang für Forscher sowie das Risikomanagement für abhängig machendes Design sowie schädliche Inhalte. Darüber hinaus stelle der Konzern keinen ausreichenden Zugang für Forscher und Institutionen bereit.



TikTok ist eine chinesische Video-App - und wird nun von der EU näher untersucht

Süchtig machende Faktoren

Ausdrücklich angesprochen hat der zuständige EU-Kommissar Thierry Breton „süchtig machendes Design und Zeitlimits“, die den sogenannten Rabbit-Hole-Effekt auslösen können. Die Jugendlichen können die App gar nicht mehr beiseitelegen, weil ständig neue Impulse über sie hereinbrechen: Endloses Scrollen, Benachrichtigungen bei neuen Videos und andere Mechanismen, die süchtig machen können.

Auch Instagram wurde schon diesem Vorwurf ausgesetzt. Die Plattformen nutzen gezielt psychologische Kniffe, die gezielt Dopamin ausschütten und so die User möglichst lange in der App halten – schließlich kann die Plattform so mehr Geld mit Werbung verdienen. Bei Kindern und Jugendlichen verstoße das aber gegen

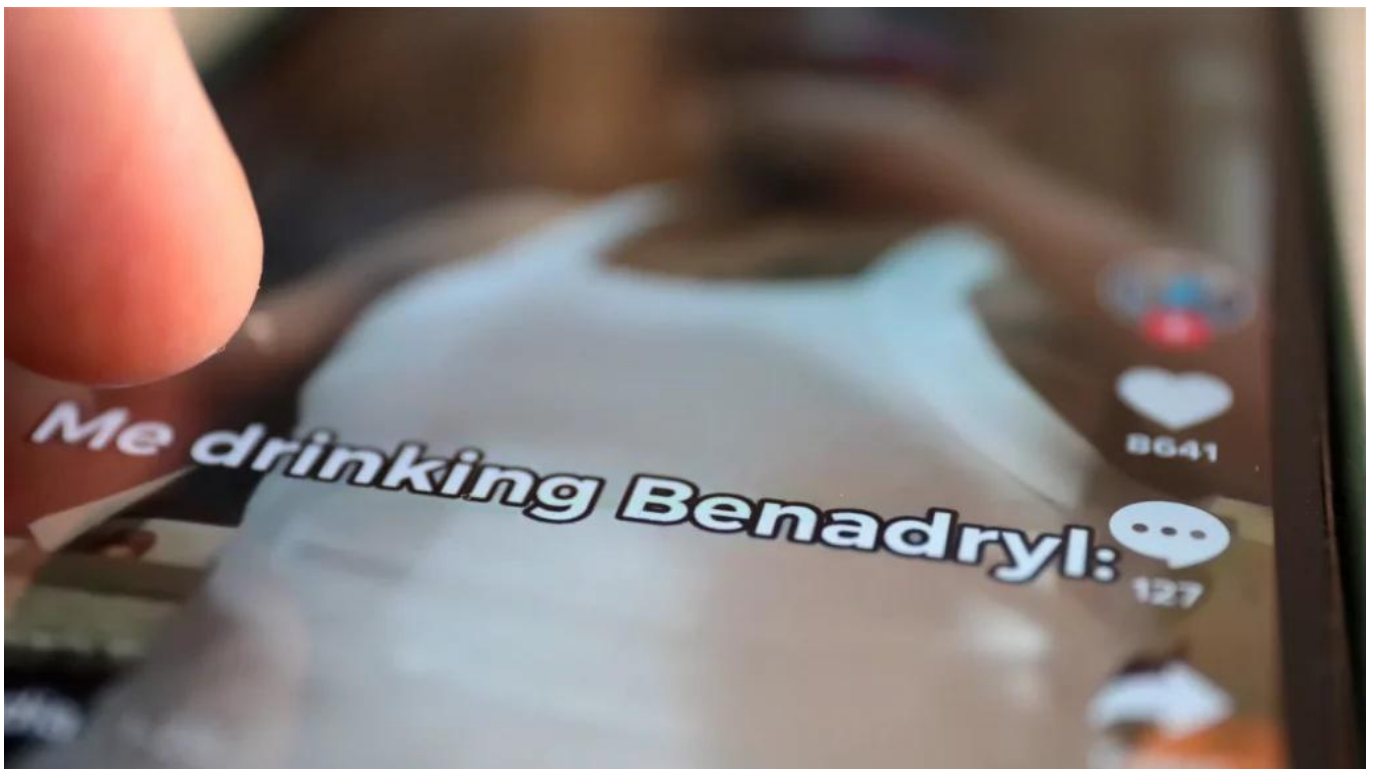
geltendes Recht, so die EU-Kommission.

Es drohen hohe Strafen

EU-Kommissar Breton wird mit den Worten zitiert: „Als Plattform, die Millionen von Kindern und Jugendlichen erreicht, muss TikTok das Gesetz über digitale Dienste uneingeschränkt einhalten und eine besondere Rolle beim Schutz Minderjähriger im Internet spielen“.

Das Vertragsverletzungsverfahren werde eingeleitet, „um sicherzustellen, dass angemessene Maßnahmen ergriffen werden, um das körperliche und emotionale Wohlbefinden junger Europäerinnen und Europäer zu schützen“.

Es drohen Strafen von bis zu 6% des weltweiten Jahresumsatzes. Laut Handelsblatt lagen die Erlöse des Mutterkonzerns Bytedance im Jahr 2022 auf über 80 Milliarden Dollar. Damit ist eine Maximalstrafe von 4,8 Milliarden Dollar bzw. 4,44 Mrd. EUR denkbar.



Auf TikTok gibt es häufig lebensgefährliche Challenges

Es drohen hohe Strafen

Doch auch die ausgespielten Inhalte werden untersucht, also welche Videos der Algorithmus Minderjährigen zeigt. Zum kommt es vor, dass Jugendliche unangemessene Inhalte zu sehen bekommen.

Darunter fallen sexuell aufgeladene Inhalte, aber auch Bilder aus Kriegsgebieten – oder, und das immer wieder, lebensgefährliche „Challenges“. Hier werden die Jugendlichen motiviert, gefährliche Dinge zu tun, etwa gefährliche Substanzen zu konsumieren oder lebensgefährliche Mutproben zu bestehen.

Politische Botschaften und Radikalisierung

Zum anderen soll auch der Effekt der Tiktok-Videos auf Radikalisierungsprozesse untersucht werden. Auch Jugendliche bekommen regelmäßig Videos mit politischen Botschaften zu sehen. Deshalb will die Kommission prüfen, ob und wie die Plattform gewährleistet, dass Minderjährige „effektiv“ vor unangemessenen Inhalten geschützt werden.

Laut Digital Services Act müssen die Plattformen von sich aus geeignete Maßnahmen ergreifen und regelmäßig Berichte erstellen. Die waren zuletzt wohl unzureichend.

WhatsApp: Seit 10 gehört der Messenger zu Facebook/Meta



Am 19. Februar 2014 hat Mark Zuckerberg den populären Messenger-Dienst WhatsApp für 16 Mrd. Dollar gekauft - und in sein Imperium integriert. Seitdem hat sich einiges getan.

WhatsApp: Kennt jeder. Fast niemandem auf der Welt muss man erklären, wozu die App gut ist. Dass sich mit der App Nachrichten austauschen lassen, auch Sprachnachrichten und Fotos. Und das kostenlos. WhatsApp ist auf fast jedem Handy installiert. Und das, obwohl es immer wieder auch Bedenken gibt. Datenschutzbedenken vor allem. Denn seit genau 10 Jahren gehört WhatsApp zum Meta-Konzern. Vor zehn Jahren hat das Unternehmen, das 2014 noch Facebook hieß, die populäre App gekauft und übernommen. Jetzt sind wir 10 Jahre danach.

Warum hat Mark Zuckerberg WhatsApp gekauft?

Damals, vor zehn Jahren hatte WhatsApp 450 Mio. Nutzer weltweit. Das war in

diesen Zeiten bemerkenswert. Möglich war das nur, weil das Versenden von Nachrichten mit WhatsApp fast nichts gekostet hat. Damals musste man zwar einen kleinen Betrag zahlen, aber das Versenden von SMS war deutlich teurer. Das hat WhatsApp so populär gemacht. Mark Zuckerberg war wohl schnell klar: Ein eigenes Produkt zu entwickeln, also eine eigene App und die genauso erfolgreich zu machen, das wird nicht gelingen – und hat sich deshalb entschieden, WhatsApp zu kaufen.

19 Milliarden Dollar, 16 Mrd. EUR hat Zuckerberg dafür hingeblättert. Unfassbare Summen, wenn man bedenkt, dass es sich um eine App handelt, die nicht mal Geld verdient. Doch die Kalkulation ist aufgegangen. Heute ist WhatsApp der Standard schlechthin für den Austausch von Nachrichten. Heute nutzen 2,8 Mrd. Menschen weltweit regelmäßig WhatsApp.



WhatsApp muss sich für andere Messenger öffnen (Interoperabilität)

So viel Geld. Wie hat sich WhatsApp seitdem entwickelt.

Mark Zuckerberg hat versucht, WhatsApp nach und nach als einen Baustein in sein Kommunikationsnetzwerk einzubauen, mit Facebook, Instagram, Facebook Messenger und eben WhatsApp. Meta hat eine Ende-zu-Ende-Verschlüsselung eingeführt, die wirklich sicher ist – und dann die sehr geringe Abogebühr

abgeschafft. Das hat zu einer rasanten Verbreitung geführt. In 2016 wurde die Verschlüsselung auf alle Arten der Kommunikation in WhatsApp ausgedehnt, es wurden auch Video Calls mit der App eingeführt.

Im Juli 2017 hat WhatsApp die Marke von 1 Mrd. Nutzer weltweit geknackt. Im Oktober 2018 dann erste Versuche, mit WhatsApp Geld zu verdienen: Firmen können seitdem WhatsApp benutzen, um mit Kunden zu kommunizieren und zahlen Geld dafür. So wurde die App nach und nach ausgebaut. Was viele befürchtet haben, dass Mark Zuckerberg in der Messenger-App Werbung zeigt, diese Befürchtung hat sich nicht bestätigt.

Seit Facebook (jetzt Meta Platforms, Inc.) WhatsApp im Februar 2014 gekauft hat, gab es mehrere wichtige Ereignisse und Entwicklungen. Hier ist eine Zeitleiste der wichtigsten Ereignisse bei WhatsApp seit diesem Kauf:

1. **Februar 2014:** Facebook kauft WhatsApp für etwa 19 Milliarden US-Dollar. Dies war eine der größten Akquisitionen in der Tech-Industrie zu dieser Zeit.
2. **November 2014:** WhatsApp führt die Ende-zu-Ende-Verschlüsselung ein, um die Sicherheit der Nachrichtenübermittlung zu erhöhen.
3. **Januar 2016:** WhatsApp schafft seine Abonnementgebühren ab und wird vollständig kostenlos für alle Nutzer.
4. **April 2016:** Vollständige Ende-zu-Ende-Verschlüsselung wird für alle Formen der Kommunikation auf WhatsApp implementiert.
5. **November 2016:** WhatsApp führt die Videoanruf-Funktion ein, wodurch Nutzer weltweit Videoanrufe tätigen können.
6. **Juli 2017:** WhatsApp erreicht 1 Milliarde täglich aktive Nutzer.
7. **Oktober 2018:** WhatsApp kündigt eine Funktion für Unternehmen an, WhatsApp Business, um kleinen Unternehmen die Kommunikation mit Kunden zu erleichtern.
8. **März 2019:** WhatsApp fügt eine Funktion hinzu, die es Benutzern erlaubt, Nachrichten nach dem Senden zu löschen.
9. **Dezember 2019:** WhatsApp führt WhatsApp Payments in Indien ein, ein Feature, das Zahlungen innerhalb der App ermöglicht.
10. **Januar 2021:** WhatsApp kündigt aktualisierte Datenschutzrichtlinien an, die eine breite Debatte über Datenschutz und die gemeinsame Nutzung von Daten mit Facebook auslösen.
11. **Mai 2021:** WhatsApp beginnt, die Zustimmung zu den neuen Datenschutzrichtlinien durchzusetzen, mit der Implikation, dass die

Funktionalität für Nutzer, die nicht zustimmen, eingeschränkt wird.



Kritik an Meta und WhatsApp

Es gab auch immer wieder Kritik, WhatsApp würde Daten preisgeben und Meta würde so Daten einsammeln und seinen ohnehin Datenberg weiterwachsen lassen. Was ist da dran?

Es gibt da verschiedene Aspekte. Zum einen hatte Mark Zuckerberg bei der Übernahme versprochen, niemals die Daten von Facebook und WhatsApp zusammenzuführen. Am Ende hat er es dann doch gemacht und dazu die Nutzungsbedingungen verändert, denen alle User zustimmen mussten.

Zum anderen gibt es da noch die sogenannten Metadaten. Während Nachrichteninhalte auf WhatsApp durch Ende-zu-Ende-Verschlüsselung gut geschützt sind, selbst Meta kann sie nicht lesen, sieht das bei Metadaten anders aus. Der Konzern weiß, wann wir kommunizieren und wo, auch mit wem wir kommunizieren, ob mit Texten, Sprachnachrichten oder durch Anrufe weiß der Konzern. Das sind nützliche Daten, die das soziale Profil schärfen. Meta hat einen enormen Nutzen daraus, kann in den anderen Plattformen treffsicherere Werbung schalten. Datenschützer kritisieren das, weil es anders versprochen wurde.

WhatsApp hat im Laufe der Jahre aus verschiedenen Gründen Kritik erfahren, die sich hauptsächlich auf Datenschutz, Sicherheit und die Art und Weise der Kommunikation mit den Nutzern bezieht:

1. **Datenschutz und Datenweitergabe an Meta (Facebook):** Eine der größten Kontroversen entstand, als WhatsApp seine Datenschutzrichtlinien änderte, um eine engere Datenintegration mit Facebook zu ermöglichen. Dies löste weltweit Besorgnis über die Privatsphäre der Nutzerdaten und deren Nutzung für Werbezwecke aus.
2. **Ende-zu-Ende-Verschlüsselung:** Obwohl WhatsApp eine vollständige Ende-zu-Ende-Verschlüsselung eingeführt hat, gab es Bedenken bezüglich der Implementierung und der Möglichkeit, dass Meta trotzdem Zugang zu Metadaten hat, die Aufschluss über das Nutzerverhalten geben können.
3. **Sicherheitslücken:** WhatsApp wurde kritisiert, nachdem Sicherheitslücken aufgedeckt wurden, die es Angreifern ermöglichten, Schadsoftware zu verbreiten oder auf persönliche Daten zuzugreifen. Diese Vorfälle führten zu Bedenken hinsichtlich der Sicherheit der Plattform.
4. **Zwang zu Datenschutzrichtlinien:** Anfang 2021 führte WhatsApp neue Geschäftsbedingungen ein, die Nutzer zwingen sollten, der Weitergabe ihrer Daten an Facebook zuzustimmen, was weltweit zu Kritik und einem Nutzerrückgang führte.
5. **Fehlende Transparenz und Kommunikation:** WhatsApp wurde dafür kritisiert, nicht ausreichend transparent in seinen Entscheidungen zu sein, insbesondere in Bezug auf Änderungen der Datenschutzrichtlinien und der Art und Weise, wie Nutzerdaten verwendet werden.
6. **Metadaten:** Während WhatsApp Nachrichteninhalte durch Ende-zu-Ende-Verschlüsselung schützt, werden Metadaten – Informationen über wann, wie oft und mit wem Kommunikation stattfindet – nicht in gleicher Weise verschlüsselt. Diese Metadaten können wertvolle Informationen über Nutzerverhalten und soziale Netzwerke liefern. Kritiker argumentieren, dass Meta diese Daten für verschiedene Zwecke, einschließlich Werbung und das Erstellen von Nutzerprofilen, verwenden könnte.
7. **Datenteilung zwischen den Diensten von Meta:** Nach der Übernahme von WhatsApp durch Facebook gab es Bedenken hinsichtlich der Möglichkeiten zur Datenweitergabe zwischen WhatsApp und anderen Meta-Diensten. Obwohl WhatsApp versichert hat, die Verschlüsselung zu wahren, sorgten Änderungen in den Datenschutzrichtlinien, die eine

engere Integration mit Facebook andeuteten, für Unruhe. Nutzer befürchten, dass ihre Daten zur Personalisierung von Werbung über die Plattformgrenzen hinweg verwendet werden könnten.

8. **Vertrauensverlust durch frühere Datenschutzverletzungen:** Meta hat in der Vergangenheit mit verschiedenen Datenschutzskandalen zu kämpfen gehabt, am bemerkenswertesten ist der Cambridge Analytica-Skandal, bei dem die Daten von Millionen von Facebook-Nutzern ohne deren Zustimmung gesammelt und für politische Werbung verwendet wurden. Diese Vorfälle haben das Vertrauen in das Unternehmen und seine Zusagen zum Datenschutz untergraben.
9. **Globale Datenschutzbedenken:** Unterschiedliche Datenschutzgesetze und -regelungen weltweit, wie die DSGVO (Datenschutz-Grundverordnung) in der Europäischen Union, haben die Praktiken von Unternehmen wie Meta stärker ins Visier genommen. Es gibt Bedenken, dass nicht alle Datenschutzstandards überall eingehalten werden, insbesondere in Ländern mit weniger strengen Vorschriften.
10. **Technische und politische Herausforderungen:** Ende-zu-Ende-Verschlüsselung wird von Sicherheitsbehörden und einigen Regierungen kritisch gesehen, da sie die Überwachung von Kommunikation zum Zwecke der Strafverfolgung oder der nationalen Sicherheit erschwert. Dies führt zu einer Debatte über das Gleichgewicht zwischen Privatsphäre und Sicherheit, wobei einige befürchten, dass Backdoors oder Schwachstellen eingeführt werden könnten, die die Verschlüsselung untergraben

Diese Kritikpunkte spiegeln zweifellos die wachsende Besorgnis der Öffentlichkeit über Datenschutz, Datensicherheit und die Macht großer Technologieunternehmen wider.



Interoperabilität: Wenn Messenger auch untereinander Nachrichten austauschen

Alternativen zu WhatsApp und Interoperabilität

Nun ist WhatsApp keineswegs die einzige Messenger App. Es gibt andere, die auch zu keinem großen Konzern gehören.

Wieso bleiben trotzdem alle bei WhatsApp?

WhatsApp ist ein Quasi-Standard. Fast alle haben es. Wenn irgendwo eine Gruppe aufgemacht wird, ob im Verein, Kindergarten, Schule oder wo auch immer – dann immer in WhatsApp. Das zwingt einen heute regelrecht dazu, mit WhatsApp zu kommunizieren.

Das wird „System-Effekt“ genannt. Doch ab 9. März wird sich das – zumindest ein bisschen – ändern. Denn dann tritt der „Digital Markets Act“ in Kraft. Der zwingt Meta dazu, sein WhatsApp für andere Messenger zu öffnen. Also für Telegram, Threema, Signal und Co. Noch ist nicht sicher, welche Apps da mitmachen werden – aber theoretisch kann man dann mit Signal auch jemanden auf WhatsApp erreichen und umgekehrt. Zwar anfangs noch nicht in Gruppen-Chats.

Aber immerhin: Ein erster Schritt wäre dann getan, die Übermacht von WhatsApp zu brechen.,