

## BUZZWORD

# Archie



Das Netz debattiert über etwas gänzlich Analoges – den Namen eines royalen Babys nämlich. Archie ist in aller Munde. Besonders in den Vereinigten Staaten. Denn dort steht Archie nicht gerade für einen Trendnamen. Die erste Assoziation mit dem ersten Vornamen des kleinen Mountbatten-Windsor ist Archie Andrews. Die Comicfigur mit den knallroten Haaren sieht ein bisschen aus wie Papa Harry – und natürlich twitterte Archie Comics, die die Abenteuer des Highschool-Knaben seit 1941 verlegen, gleich erfreut: „I'm baby“. Das klingt so ein wenig wie die neue Version der legendären Schlagzeile „Wir sind Papst“.

Weitere prominente Archies sind in den USA schwer zu finden. In den 1970er-Jahren war mal Archie Bunker populär, die US-Variante von Alfred Tetzlaff aus „Ein Herz und eine Seele“. Schauspieler Carroll O'Connor gab in der Sitcom „All in the Family“ den rassistischen New Yorker Kleinstbürger Bunker. Und dann ist da noch Archie Manning, bis 1984 Quarterback in der Footballliga NFL. Allerdings heißt er in Wahrheit Archibald. Der Name stammt aus dem Althochdeutschen und bedeutet „der Mutige edler Herkunft“.

Das würde eigentlich so schön zu all den Namensdeutungen passen, denen das Baby von Harry und Meghan derzeit ausgesetzt ist: Deutsche Herkunft als Reminiszenz an die Battenbergs (Mountbatten), edle Abstammung – nur heißt Archie eben Archie, und das ist ein eigener Name, keine Kurzform, immerhin noch unter den 50 populärsten britischen Vornamen. So müssen denn die ganzen Onlineorakel vielleicht einfach mal hinnehmen, dass sich Master Archies Eltern einen britischen und einen eher amerikanischen Vornamen (Harrison) für ihren Sohn ausgesucht haben – einen Namen noch dazu, der so gar nichts mit dem Königshaus zu tun hat. Das wiederum ist doch eine ganz moderne und unkonventionelle Entscheidung der beiden Eltern Meghan und Harry. So unkonventionell, dass das britische Königshaus zunächst verwirrt twitterte, Archie sei das erste Kind von William und Kate...

Daniel Killy

## HACK &amp; APP

## Dell-Rechner mit unsicherer Software

Das Unternehmen Dell warnt vor einer unsicheren Software, die auf vielen Notebooks und Desktoprechnern des PC-Herstellers installiert ist. Dabei handelt es sich um ein Programm namens Support Assist, dessen Aufgabe es ist, passende Treiber zu installieren und aktuell zu halten. In der Software sind zwei Sicherheitslücken entdeckt worden, die Angreifer aus der Ferne ausnutzen können. Dell rät betroffenen Kunden deshalb, so schnell wie möglich auf die sichere Softwareversion 3.2.0.90 oder höher zu aktualisieren, die bereits heruntergeladen werden kann.

## Wo gibt es die beste Aussicht?

Wer wissen möchte, wo es an einem bestimmten Ort die besten Aussichtspunkte gibt, sollte sich die App Views on Top herunterladen. Gelistet werden zum Beispiel zugängliche Dachterrassen, Brücken, Türme, Hotelpools oder Riesenräder – eben Orte, die einen grandiosen Ausblick bieten. Wer vorab planen will, nutzt die Funktionen „Ort“ oder „Kategorie“. Ansonsten vor Ort einfach die „In

meiner Nähe“-Funktion aktivieren. Die kostenlose App gibt es derzeit nur für Apple-Geräte.



# Die Toten von Facebook

Eine aktuelle Studie zeigt, dass in einem halben Jahrhundert mehr Tote auf dem sozialen Netzwerk registriert sein könnten als Lebende. Wie sollte unser digitales Nachleben aussehen?

Von Anna Schughart

Vor der Show postet Tales Soares noch Bilder in seiner Instagram-Story. Sie zeigen das brasilianische Männermodell mit Kolleginnen. Kurze Zeit später bricht Soares auf dem Laufsteg zusammen. Ärzte können ihn nicht mehr retten, der 26-Jährige stirbt im Krankenhaus. Auf Instagram ist das nicht klar, dort wirkt seine Welt noch in Ordnung. Die aktuellen Inhalte sind weiter zu sehen. Sie verschwinden erst nach 24 Stunden – Zeit genug für einige Medien, um Screenshots anzufertigen.

Der Fall von Tales Soares zeigt exemplarisch, was inzwischen auf quasi jeden zutrifft: Wenn wir sterben, hinterlassen wir nicht mehr nur Habseligkeiten, sondern auch jede Menge Daten, nicht zuletzt bei den diversen Facebook-Diensten. Instagram-Profilen mit Fotos, Facebook-Accounts mit Glückwünschen und Tausenden WhatsApp-Nachrichten – was passiert mit all diesen Daten, wenn die Nutzer sterben?

Welche Dimension diese Frage in Zukunft hat, zeigt eine aktuelle Studie des Oxford Internet Institute (OII). Die beiden Wissenschaftler Carl Öhman und David Watson wollten herausfinden, wann die Toten auf Facebook in der Überzahl sind. Ihre Antwort: möglicherweise schon im Jahr 2070. In rund 50 Jahren könnten bei Facebook demnach mehr tote als lebendige Nutzer auf der Plattform registriert sein. Bis zum Jahr 2100 könnten es sogar insgesamt 1,4 Milliarden tote Nutzer sein. Die Wissenschaftler gehen dabei von dem – unrealistischen – Fall aus, dass das soziale Netzwerk ab 2018 keine weiteren Mitglieder gewinnen wird. Nimmt man dagegen das andere Extrem an, nämlich dass Facebook auch in den nächsten Jahrzehnten weiter wachsen wird wie bisher, könnte die Zahl der Facebook-Toten im Jahr 2100 auf bis zu 4,9 Milliarden ansteigen.

Derzeit hat Facebook nach eigenen Angaben 2,4 Milliarden aktive Anwender weltweit. Nehme man Instagram und WhatsApp dazu – die beide auch zu Facebook gehören – komme das Netzwerk auf rund 2,7 Milliarden Menschen. Sie alle müssen irgendwann einmal sterben.

## Facebook will bei Trauer helfen

Seit 2015 können Facebook-Nutzer einen Nachlasskontakt bestimmen, der sich nach dem Tod um das Profil im Gedenkzustand kümmern kann. Anfang April hat Facebook den Handlungsspielraum der „Nachlassverwalter“ erweitert. Sie können nun zum Beispiel darüber entscheiden, wer Posts sehen kann. „Auf diese Weise können sie Inhalte verwalten, die für Freunde und Familie möglicherweise schwer zu ertragen sind, wenn sie nicht bereit sind“, sagte Co-Geschäftsführerin Sheryl Sandberg. Auf Seiten, die in den Gedenkzustand versetzt wurden, kann man nun auch Gedenkeinträge verfassen. Wer dort schreiben darf, legt auch der Nachlasskontakt fest. Laut Facebook gibt es auf der Plattform Hunderttausende Profile, die in den Gedenkzustand versetzt worden sind.

„Wir haben großen Respekt vor unserer einzigartigen Position im Leben von Menschen und nehmen unsere Rolle in der Diskussion



So lange wie wir leben und auf Anzeigen klicken, sind die Daten, die wir ansammeln, wertvoll.

Carl Öhman,  
Soziologe

über das Erbe im digitalen Zeitalter ernst“, teilte ein Facebook-Sprecher auf Anfrage mit. Dabei scheint es dem Netzwerk derzeit aber vor allem darum zu gehen, Hinterbliebene in ihrer Trauer zu helfen. So kündigte das Unterneh-

men im April ebenfalls an, Vorkehrungen zu treffen, dass Hinterbliebene oder Freunde von Verstorbenen künftig nicht mehr aufgefordert werden, sie etwa zu Veranstaltungen einzuladen.

Doch Öhman und Watson, die beiden Forscher vom Oxford Internet Institute, wollen mit ihrer Studie auf ein viel größeres Problem aufmerksam machen. Denn die Daten, die Facebook und andere Netzwerke sammeln, haben auch einen historischen Wert. Sie sind ein Archiv der menschlichen Kultur und dürften daher, so die Forscher, nicht nur einem einzigen Unternehmen zur Verfügung stehen. Sie fordern deshalb: Facebook sollte Historiker, Archivare, Archäologen und Ethiker dazu einladen, sich an der Kuratierung der riesigen Datenmengen zu beteiligen. „Es ist auch wichtig sicherzustellen, dass zukünftige Ge-

nerationen unser digitales Erbe nutzen können, um ihre Geschichte zu verstehen“, sagte Watson.

## Ökonomische Überlegungen

Daneben gibt es auch ökonomische Fragen: „So lange, wie wir leben und auf Anzeigen klicken, sind die Daten, die wir ansammeln, wertvoll“, erklärt Öhman gegenüber dem RedaktionsNetzwerk Deutschland. Wenn wir sterben, verlieren sie diesen ursprünglichen Wert. Unternehmen wie Facebook oder auch Google müssten daher einen anderen Weg finden, diese Daten zu monetarisieren – oder sie zerstören. Von den großen Tech-Unternehmen zu erwarten, dass sie nutzlose Daten für viel Geld auf ihren Servern speichern, ist wohl unrealistisch. Irgendwie müssen sie diese Kosten also wieder wettmachen.

Wie aber kann das aussehen? Das Problem ist so neu, dass man das noch nicht sagen kann, sagt Öhman. „Sogar Menschen, die in der Tech-Industrie arbeiten, haben, meiner Erfahrung nach, diesem Problem bisher nicht allzu viel Aufmerksamkeit zukommen lassen.“ Auch Facebook äußerte sich auf Nachfrage zu diesem Problem nicht konkret. Es gibt Unternehmen, die ihren Nutzern anbieten, ihre persönlichen Daten zu verwenden, um sie in einen Chatbot-Doppelgänger zu verwandeln. Ein großer Markt – vergleichbar mit dem Werbegeschäft – wird daraus aber wohl nicht, glaubt Öhman.

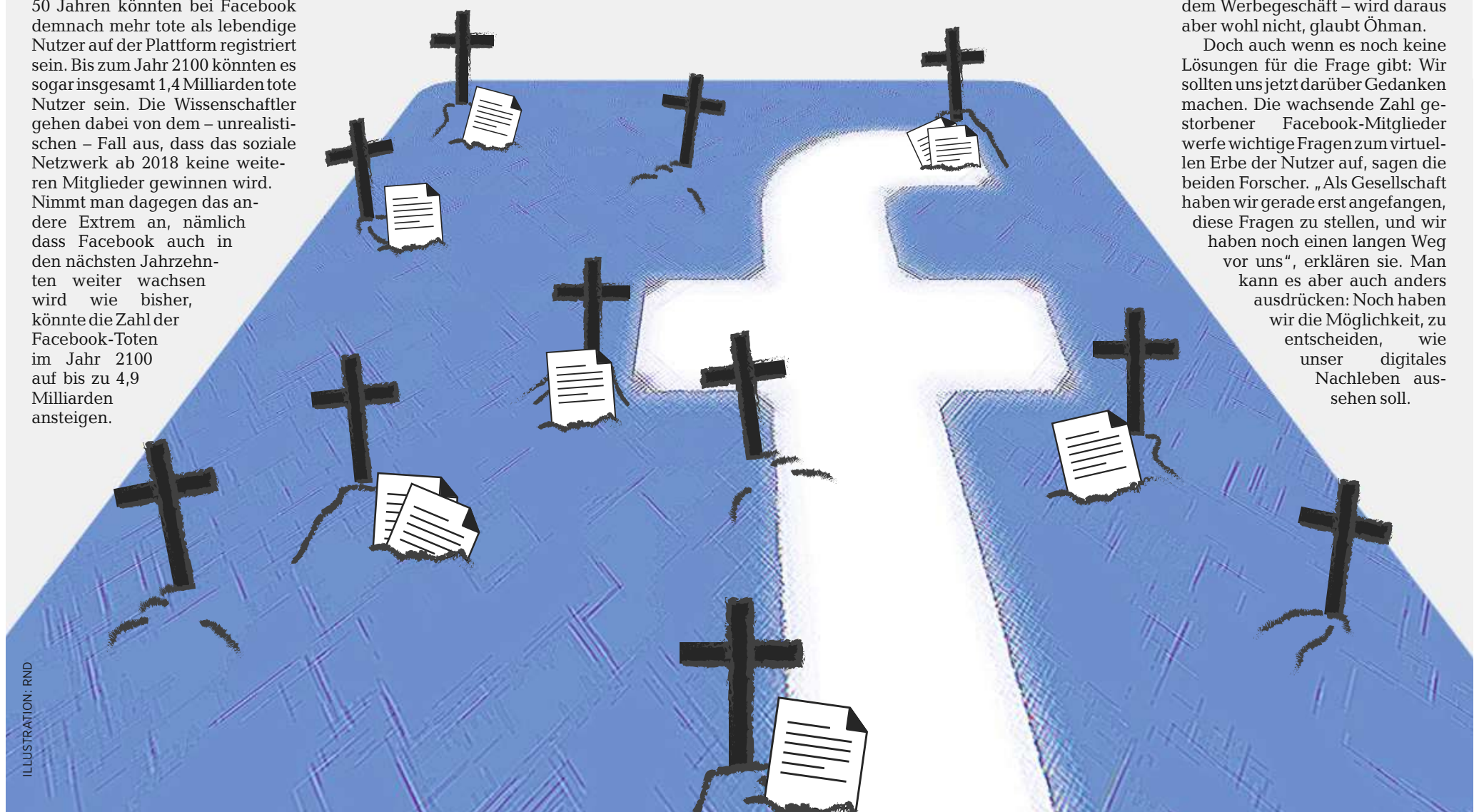
Doch auch wenn es noch keine Lösungen für die Frage gibt: Wir sollten uns jetzt darüber Gedanken machen. Die wachsende Zahl gestorbener Facebook-Mitglieder werfe wichtige Fragen zum virtuellen Erbe der Nutzer auf, sagen die beiden Forscher. „Als Gesellschaft haben wir gerade erst angefangen, diese Fragen zu stellen, und wir haben noch einen langen Weg vor uns“, erklären sie. Man kann es aber auch anders ausdrücken: Noch haben wir die Möglichkeit, zu entscheiden, wie unser digitales Nachleben aussehen soll.

## Den digitalen Nachlass regeln

Ein Großteil der deutschen Internetnutzer hat sein digitales Erbe noch nicht geregelt. Dies zeigt eine YouGov-Umfrage von 2018. Wichtig ist, alle Internetkonten und Zugänge zu erfassen und für Angehörige zu hin-

terlegen. Eine Vertrauensperson sollte benannt werden, die sich nach dem Tod um die Verträge mit Internetdiensten kümmert. Verbraucherschüttern raten, etwa gleich in der Liste mit den gesammelten Accounts

zu vermerken, was die Vertrauensperson genau mit den diversen Konten, Daten und Fotos im Netz tun soll. Mehr Informationen gibt es auf der Website des Bundesverbands der Verbraucherzentralen (VZBV).



## IM TEST

## Oculus Quest: Spielspaß mit Kompromissen

Oculus verspricht einen Wendepunkt in der virtuellen Realität: Die kabellose Brille Quest soll ein echtes VR-Erlebnis bieten

Von Andrej Sokolow

Die neue Virtual-Reality-Brille Quest der Facebook-Firma Oculus könnte der Branche und den Spielern zum lang erhofften Durchbruch verhelfen. Sie hat keine Kabel, bietet trotzdem ein vollwertiges Spielerlebnis in der virtuellen Realität – und kostet 449 Euro.

Genauso viel wird auch die Oculus-Brille Rift S kosten, die mit einem Kabel an einen PC angeschlossen wird und durch den Zugriff auf die leistungsstarke Grafikkarte hochwertigere VR-Qualität bieten soll. Beide Brillen kommen am 21. Mai in den Handel.

Der Clou an der Quest ist aber: Sie braucht überhaupt keinen PC. Auspacken, einrichten, losspielen. Facebook setzt darauf, dass sich

durch die stark vereinfachte Nutzung viel mehr Leute für VR begeistern. Die wichtigste Neuerung der Quest sind vier Sensoren, die direkt in die Brille integriert sind. Sie erkennen zum einen die Position im Raum und verfolgen zum anderen die Bewegungen der Controller in der rechten und linken Hand. Zum Einrichten der Quest muss man sie zunächst mit einem Smartphone koppeln – unter anderem, um die Verbindung zum WLAN herzustellen. Insgesamt ist man in wenigen Minuten fertig – eine schnelle Internetverbindung vorausgesetzt. Denn die Spiele sind in der Regel mehrere Hundert Megabyte groß.

In der Quest arbeitet der Smartphone-Chip Snapdragon 835 von Qualcomm. Und das setzt Grenzen für die Möglichkeiten der Brille im



Die Virtual-Reality-Brille Oculus Quest kommt ohne externe Sensoren aus und überwacht die Bewegungen der Handcontroller.

FOTO: ANDREA WARNECKE/DPA

Vergleich zum Betrieb über Kabel mit angeschlossenem PC beim Schwestermodell Rift oder der HTC

Vive. Nutzer müssen sich auf etwas einfachere Texturen, weniger Detailreichtum und weniger komplexe physikalische Effekte einstellen. Die gute Nachricht allerdings ist: Das stört das Spielerlebnis nicht. Dank eines verbesserten Displays und der bereits bei der Oculus Go eingeführten neuen Linsen wirkt das Bild klar. Es ist scharf und gefühlt sogar weniger grobkörnig als bei der vor drei Jahren erschienenen ersten Rift-Generation. Der sogenannte Fliegengittereffekt, bei dem man die Abstände zwischen den einzelnen Bildpunkten sieht, wirkt deutlich reduziert.

Bei einem Spiel wie „Beat Saber“, in dem Spieler auf sie zufliegende farbige Würfel zu Musik mit Laserschwertern zerschneiden müssen, ist die Illusion des virtuel-

len Raums so gut, dass man sich nichts Besseres wünscht. Die Optik von Rift-Spielen wie „Stormland“ oder „Asgard's Wrath“ würde dagegen die Quest hoffnungslos überfordern, räumen auch Oculus-Manager ein. Und zumindest in der Quest-Vorabversion des Spiels „Superhot“, bei dem die Action nur so schnell abläuft, wie Spieler sich bewegen, waren die Gegner merklich langsamer als auf der Rift.

Zum Marktstart sollen zunächst 50 Spiele für die Quest verfügbar sein. Eine Akkuladung reicht für bis zu vier Stunden, je nachdem, wie viel Rechenleistung das Spiel dem Chipsatz abverlangt. Insgesamt ist die Oculus Quest die erste VR-Brille, bei der Spielspaß die Kompromisse überwiegt, die man eingehen muss, um sie kabellos zu machen.