



Glossar

Auf den nächsten Seiten finden Sie Begriffe und Erklärungen zum Thema **Medien in der Familie**.

Diese Begriffe finden Sie im Glossar:

- **Abonnement**
- **Afilliate Link**
- **Algorithmus**
- **Analog**
- **App/Spiele-App**
- **Computer**
- **Digital**
- **Emoji**
- **Fake News**
- **FOMO**
- **Free-to-Play**
- **Game**
- **In-Game-Käufe**
- **Kostenfalle**
- **Let's Play Video**
- **Offline**
- **Online**
- **Smartphone**
- **Social Media**
- **Social-Media-App**
- **Spielkonsole**
- **Story und Status**
- **Tablet**
- **Verschwörungs-
erzählung**

Abonnement

Das Wort Abonnement ist Französisch und bedeutet übersetzt „vorausbestellt“ oder „im Voraus bezahlt“. Wenn man ein Abonnement oder kurz Abo abschließt, bezahlt man einen festen Geldbetrag und bekommt dafür eine **wiederkehrende Leistung** wie z. B. regelmäßig eine Zeitschrift zugeschickt. Auch Online-Spiele oder der Zugang auf einer Video-Plattform können abonniert werden. Wenn man das Abo nicht mehr möchte, muss man es kündigen.

Afilliate Link

Affiliate kommt vom englischen Wort „to affiliate“ und bedeutet „zurückführen“. Ein Affiliate Link ist ein **Link, der auf etwas zurückführt**, z. B. auf eine Internetseite oder auf ein Social-Media-Profil. Oft benutzen Influencer Affiliate Links, wenn sie in einem Bild oder Video ein Produkt bewerben. Wenn Follower auf den Link klicken, kommen sie auf eine Internetseite, auf der man das Produkt kaufen kann. Kauft ein Follower das Produkt über den Link, wird das auf das Social-Media-Profil des Influencers zurückverfolgt. Der Verkäufer sieht dann, dass die Werbung des Influencers erfolgreich war. Daher bekommt dieser jedes Mal Geld, wenn ein Follower auf den Link klickt und das Produkt kauft. Je mehr Follower das Produkt kaufen, desto mehr verdient der Influencer.

Algorithmus

Der Begriff Algorithmus wird in der Computersprache benutzt und bedeutet so viel wie **Handlungsanweisungen für den Computer**. Das ist eine Reihe von Schritten, die zu einem bestimmten Ziel führen. Damit ein Computer die richtigen Ergebnisse erzielt, müssen die Schritte in einer festen Reihenfolge ablaufen – vergleichbar mit einem Rezept. Mit den Anweisungen löst der Computer dann ein Problem, z. B. sortiert er die Ergebnisse einer Suchmaschine. Je mehr Informationen ein Algorithmus zur Verfügung hat, desto besser wird er.

Analog

Analog ist das **Gegenteil von digital**. Der Unterschied lässt sich am Beispiel von Spielen erklären. Es gibt analoge und digitale Spiele. Gesellschaftsspiele, die man zu Hause auf dem Tisch spielt, sind analog wie „Mensch ärgere dich nicht“, „Kniffel“ oder „Mau-Mau“. Das Zubehör von analogen Spielen kann man anfassen, z. B. ein Spielbrett oder Würfel. Im Gegensatz dazu gibt es digitale Spiele. Alle Spiele auf dem Computer, der Spielekonsole, dem Smartphone oder Tablet sind digitale Spiele. Viele analoge Spiele gibt es auch in einer digitalen Version, z. B. Uno, Schach oder Memory.

App/Spiele-App

App ist eine englische Abkürzung und steht für „application“. Das bedeutet übersetzt: „Anwendung“. Apps sind **Programme**, die man auf einem Computer installieren und benutzen kann, z. B. auf dem Smartphone oder Tablet. Es gibt viele unterschiedliche Apps mit vielen verschiedenen Funktionen, z. B. Musik-Apps, Wetter-Apps oder **Spiele-Apps**.

Computer

Oft sagt man zu einem Computer auch PC. PC ist eine englische Abkürzung und steht für „Personal Computer“. Das bedeutet übersetzt „Persönlicher Rechner“. Dazu zählen auch Laptops, Smartphones und Tablets.

Ein Computer besteht aus **Hardware und Software**. Hardware sind alle Computerteile, die man anfassen kann, z. B. der Bildschirm, die Tastatur und die Maus oder der Prozessor.

Zur Software zählen alle **Programme** im Computer. Die Programme sagen dem Computer, was er tun soll. Computerprogramme sind zum Beispiel alle Apps für das Smartphone oder Tablet oder auch digitale Spiele.

Hardware funktioniert nur zusammen mit Software. Dafür braucht man das **Betriebssystem**. Es sorgt dafür, dass Hardware und Software zusammenarbeiten. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel: Windows, Linux oder Mac-OS.

Digital

Digital ist das **Gegenteil von analog**. Der Unterschied lässt sich am Beispiel von Spielen erklären. Es gibt digitale und analoge Spiele. Digitale Spiele sind Spiele auf dem Computer, der Spielekonsole, Smartphone oder Tablet. Im Gegensatz dazu

gibt es analoge Spiele. Analog sind Gesellschaftsspiele, die man zu Hause auf dem Tisch spielt, z. B. „Mensch ärgere Dich nicht“, „Kniffel“ oder „Mau-Mau“. Das Zubehör von analogen Spielen kann man anfassen, wie ein Spielbrett oder Würfel. Viele analoge Spiele gibt es auch in einer digitalen Version, z. B. Uno, Schach oder Memory.

Emoji

Das Wort Emoji ist japanisch und bedeutet „Bild-Schrift-Zeichen“. Emojis sind also **kleine Bilder**, die oft wie Gesichter aussehen und daher häufig auch Smileys genannt werden. Im Unterschied zu Smileys können Emojis aber auch andere Bilder sein, z. B. ein Einhorn oder ein Luftballon. Emojis werden genutzt, um **Gefühle zu beschreiben**, z. B. dass man etwas witzig findet oder traurig ist.

Fake News

Fake News ist ein englischer Begriff für **gefälschte Nachrichten oder Neuigkeiten**. Fake News werden in den Medien und hier vorwiegend im Internet verbreitet, v. a. in Social-Media-Angeboten. Personen, die Fake News verbreiten, haben immer eine Absicht. Sie wollen ihre politischen Ansichten verbreiten oder verfolgen kriminelle Ziele. Fake News sollen andere Menschen bewusst täuschen, verunsichern, beeinflussen oder manipulieren. Dabei sehen Fake News oft wie echte Nachrichten aus, enthalten aber gefälschte Behauptungen oder Bilder. Dadurch ist oft schwer zu erkennen, ob es sich um eine echte Nachricht oder eine Falschmeldung handelt.

FOMO

FOMO ist die englische Abkürzung für „**Fear-Of-Missing-Out**“ und bedeutet „**Angst haben, etwas zu verpassen**“. FOMO ist vor allem bei der Nutzung von Social-Media-Angeboten ein verbreitetes Phänomen. Manche Personen **wollen immer online** und immer erreichbar sein. Wenn sie nicht online sind, haben sie Angst etwas zu verpassen. Ist die Angst nicht mehr kontrollierbar, kann FOMO zu Schlafstörungen, Konzentrationsproblemen oder auch Depressionen führen. Daher sollte man schon bei frühen Anzeichen oder einer steigenden psychischen Belastung darüber sprechen und sich Hilfe suchen.

Free-To-Play

Free-To-Play ist ein englischer Begriff und bedeutet übersetzt „kostenlos spielbar“. Free-To-Play-Spiele kann man zunächst **kostenlos herunterladen** und spielen, z. B. mit dem Smartphone oder Tablet. Die Spiele werden aber oft durch **Werbung** finanziert, die den Nutzerinnen und Nutzern eingespielt wird. Die Spielehersteller bekommen Geld von Firmen und zeigen dafür deren Werbung in ihrem Spiel. Wenn man das Spiel ohne Werbung spielen möchte, muss man dafür bezahlen.

Viele Free-To-Play-Spiele sind häufig auch **nicht vollständig kostenlos**. Oft bieten die Spielehersteller den Spielern Spielerweiterungen an, z. B. weitere Spielcharaktere oder unbegrenzt viele Versuche, um das Spiel zu gewinnen. Wenn man diese zusätzlichen Angebote nutzen möchte, muss man dafür bezahlen. Mehr dazu steht bei: **In-Game-Käufe**.

Game

Game ist ein englischer Begriff und bedeutet übersetzt „Spiel“. Auch im Deutschen wird oft der Begriff Games verwendet und meint dann **Computerspiele** oder **Digitale Spiele**. Games werden auf dem Computer, dem Smartphone, Tablet oder einer Spielkonsole gespielt.

Es gibt Games, die man nur allein spielen kann, sog. **Single-Player-Spiele**. Games, die man mit mehreren Personen spielen kann, heißen **Multi-Player-Spiele**. Für **Online-Games** braucht man eine Internet-Verbindung – hier kann man häufig gegen andere Spielerinnen bzw. Spieler oder mit anderen in einem Team spielen.

In-Game-Käufe

In vielen digitalen Spielen gibt es einen Shop. Vor allem in kostenlosen Online-Spielen für Smartphone und Tablet. In diesen sog. **In-Game-Shops** können die Spielerinnen bzw. Spieler zusätzliche Spielinhalte kaufen. Diese **Spielerweiterungen** können z. B. neue Spielfiguren, Spielgeld und andere Extras sein, die man **mit echtem** Geld bezahlen muss. Solche In-Game-Käufe können mit Gefahren verbunden sein, z. B. **Kostenfallen** und **Sucht**. Zwar sind einzelne Spielerweiterungen oft nicht teuer, aber es kann schnell sehr viel Geld zusammenkommen, wenn man regelmäßig solche Spielerweiterungen kauft.

Auf Smartphones und Tablets können spezielle **Einstellungen vorgenommen** und In-Game-Käufe so besser kontrolliert werden.

Kostenfalle

In digitalen Angeboten kann es Kostenfallen geben, die Nutzerinnen und Nutzer dazu bringen, für etwas Geld auszugeben (z. B. in Form von In-Game-Käufen bei digitalen Spielen). Oft bezahlt man kleine Beträge, die sich schnell häufen und durch bestimmte Mechanismen verschleiert werden, z. B. Spielwährung. Dadurch kann man schnell den Überblick verlieren.

Wenn man sich vor Kostenfallen schützen möchte, haben Smartphones und Tablets zum Teil hierfür spezielle Einstellungen. Dort können z. B. In-Game-Käufe vollständig ausgeschaltet oder beschränkt werden. Eine sogenannte Drittanbietersperre verhindert außerdem, dass andere Unternehmen Geld über die Handyrechnung abbuchen.

Let's Play Video

Let's Play bedeutet übersetzt „**lasst uns spielen**“. Bei einem Let's Play-Video **sieht man anderen Personen beim Gamen zu**. Die Spielerin bzw. der Spieler kommentiert dabei das digitale Spiel, ähnlich wie ein Kommentator beim Fußball. Let's Play-Videos sind **vor allem bei Jugendlichen sehr beliebt** und oft sind die Spielerinnen und Spieler sehr berühmt. Man findet die Videos auf verschiedenen Online-Plattformen wie Twitch oder YouTube.

Offline

Offline ist ein englisches Wort und bedeutet, **nicht mit dem Internet verbunden** zu sein. Viele Programme oder Apps brauchen eine Internetverbindung. Das heißt, nur wer mit dem Internet verbunden ist, kann das Programm oder die App nutzen. Wer keine Internetverbindung hat, ist **offline**.

Online

Online ist ein englisches Wort und ist das **Gegenteil von offline**. Es bedeutet, **mit dem Internet verbunden** zu sein. Viele Programme oder Apps brauchen eine Internetverbindung. Wenn man ein Programm oder eine App öffnet und mit dem Internet verbunden ist, ist man **online**.

Smartphone

Smartphone ist ein englischer Begriff. Smart heißt übersetzt „klug“ oder „schlau“. Und Phone bedeutet „Telefon“. Ein Smartphone ist also ein **kluges Telefon**. Das bedeutet, es kann mehr als die Tastentelefone oder ein altes Handy. Ein Smartphone hat viele verschiedene Funktionen: Man kann damit nicht nur telefonieren und SMS schreiben, sondern auch im Internet surfen, Fotos und Videos machen, Apps nutzen und Verbindungen mit anderen Geräten herstellen.

Social Media

Social Media bedeutet Soziale Medien. Das sind Angebote oder Plattformen im Internet, auf denen sich Nutzerinnen und Nutzer **miteinander austauschen und sich selbst darstellen können**. Der Austausch kann ganz unterschiedlich sein, z. B. indem man Medien wie Fotos oder Videos veröffentlicht, also etwas **postet** oder **teilt**. Man kann auch mit anderen Nutzerinnen und Nutzern Nachrichten schreiben oder ihre Posts kommentieren.

Um in Sozialen Medien aktiv sein zu können, muss man sich erst anmelden. Man erstellt dann ein **Profil bzw. einen Account** mit seinem Namen und einem Profilbild. Anschließend kann man sich **mit anderen Nutzerinnen und Nutzern vernetzen**, wie dem eigenen Freundeskreis oder der Familie, aber auch mit anderen Menschen auf der ganzen Welt. Man kann sein **Profil privat** stellen. Dann können nur diejenigen, mit denen man befreundet ist, sehen, was man teilt. Macht man sein **Profil öffentlich**, können alle die Inhalte darauf sehen.

Social-Media-App

Man kann **Social-Media-Angebote** auf verschiedenen Geräten nutzen, z. B. über einen Browser am Computer. Wenn man Social Media auf den Smartphone oder Tablet nutzt, **kann man dafür eine eigene App verwenden**. Manche Social-Media-Apps sind schon automatisch auf dem Smartphone oder Tablet vorinstalliert, andere muss man erst im App Store herunterladen.

Spielkonsole

Eine Spielkonsole ist ein elektronisches Gerät. Mit einer Spielkonsole kann man **digitale Spiele** spielen. Dazu kann man die Spielkonsole an einen Fernseher oder Bildschirm anschließen. Um die Spielkonsole zu bedienen, braucht man einen **Controller**. Controller ist Englisch und bedeutet übersetzt „Steuerung“ oder „Steuergerät“. Mit dem Controller steuert man die Spielkonsole und die Spielfiguren im Spiel.

Story und Status

Social-Media-Angebote wie Instagram oder WhatsApp haben verschiedene Funktionen. Eine davon ist die Story oder der Status. Man postet dabei etwas auf seinem Profil, das nur für eine bestimmte Zeit zu sehen ist. Meistens gilt das für **24 Stunden**. Dabei kann man auswählen, ob sie alle oder nur bestimmte Nutzerinnen und Nutzer sehen können. Eine Story oder ein Status kann ein **Bild** oder ein **Video**, ein **Link zu einer Seite** oder ein **kurzer Text** sein. Oft werden dabei die verschiedenen Medien bzw. Formate auch **miteinander kombiniert**, um mehr Aufmerksamkeit zu bekommen.

Tablet

Tablet ist ein englischer Begriff und die Kurzform von **Tablet-PC**. Ein Tablet ist ein kleiner tragbarer Computer – er hat nur einen Bildschirm ohne Tastatur. Um ein Tablet zu bedienen, bewegt man den Finger auf dem Bildschirm oder benutzt einen speziellen Stift. Die Programme auf dem Tablet heißen Apps. Wie Computer und Smartphones kann sich auch das Tablet mit dem Internet oder anderen Geräten verbinden.

Verschwörungserzählung

Verschwörungserzählungen oder auch **Verschwörungsmythen** sind Meldungen, in denen Menschen z. B. erzählen, dass böse Mächte geheime Pläne schmieden, um anderen zu schaden. Verschwörungserzählungen können in verschiedenen Medien und im Internet auftauchen. Vieles ist dabei erfunden oder Fakten und Erfundenes werden miteinander vermischt. Es gibt Menschen, die ernsthaft an Verschwörungserzählungen glauben und davon überzeugt sind. Sie verbreiten diese dann auch oft weiter, obwohl sie falsch sind.

Quellenangabe

Das Glossar basiert auf den bereits bestehenden Unterrichtseinheiten „Liken, teilen, posten“ sowie „Gamen, daddeln, zocken“ des Medienführerscheins Bayern für den Bereich der sonderpädagogischen Förderung. Die Materialien sind abrufbar unter: www.medienfuhrerschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.