

## Glossar

---

**Abonnement** Im Kontext von YouTube die Funktion, die die Plattform den Nutzer\*innen bietet, über das Anklicken eines Knopfes auf jedem YouTube-Kanal über neue Uploads des Kanals informiert zu werden. Die Anzahl der Kanäle, denen man so zeitgleich folgen kann, ist unbegrenzt und schwankt von Nutzer\*in zu Nutzer\*in.

**Account** Bezeichnung für die persönlichen Konten, die Nutzer\*innen auf verschiedenen Webseiten und Plattformen anlegen können bzw. müssen, um bestimmte Funktionen nutzen zu können. Werden anderen Nutzer\*innen unter dem ausgewählten Accountnamen angezeigt, sind durch ein Passwort geschützt und ermöglichen auf YouTube bspw. das Abonnieren von Kanälen, um über neue Videouploads auf dem Laufenden zu bleiben, das Anlegen von Playlists häufig geschauter Videos etc.

**Adpocalypse** Zusammengesetzt aus den englischen Wörtern »Advertisement« für »Werbung« und »Apocalypse«, bezeichnet den massiven Einbruch in Werbeeinnahmen in Folge mehrerer Skandale auf YouTube, die Werbetreibende dazu veranlassten, ihre Kooperation mit der Plattform zu beenden.

**AdSense** Online-Dienst des Google-Konzerns, über den Google für externe Anbieter Werbung auf Webseiten schaltet.

**Algorithmus** Aus der Mathematik und Informatik entlehnt. Es werden mit diesem Begriff feste Berechnungsvorschriften zur Lösung mathematischer Probleme bezeichnet. Im Kontext von YouTube ist der Begriff ein Sammelbegriff für die verschiedenen Formen der automatisierten Arbeiten, die auf YouTube im Hintergrund von Computerprogrammen durchgeführt werden, um trotz der enormen Menge an Videomaterial und Nutzer\*innen einen möglichst rei-

bungslosen Ablauf gewährleisten zu können. Unter den Sammelbegriff fallen beispielsweise die automatisierten Prozesse zum Vorschlagen von Videos an Zuschauer\*innen, die automatisierte Erkennung und Ahndung von Urheberrechtsverstößen durch das Content-ID System etc.

**Blog** Englischer Neologismus bestehend aus den Wörtern »web« und »log«, übersetzt »Internettagebuch«.

**Close Captions** Ein automatisiertes System von YouTube, das durch maschinelles Übersetzen von gesprochenem Wort in Schrift automatisch Untertitel für hochgeladene Videos generiert. Nutzer\*innen können diese unter jedem Video mit einem Klick auf den CC-Button aktivieren oder deaktivieren.

**Content** Englisches Wort für »Inhalt«, wird verwendet, um alle auf YouTube hochgeladenen Videos, gleich welcher Gattung oder welchen Genres, zu bezeichnen.

**Content-IDE** Ein von Google entwickeltes System zur Durchsetzung rechtlicher und wirtschaftlicher Ansprüche Dritter auf YouTube. Das System beinhaltet unter anderem eine Datenbank, in die Rechteinhaber\*innen audiovisuelle Dateien als Referenzmaterial für einen Algorithmus hochladen, der diese durch ein Überprüfen jedes neu auf YouTube hochgeladenen Videos erkennen kann. Wird auf YouTube widerrechtlich ein urheberrechtsgeschütztes Video veröffentlicht, können die Rechteinhaber im Anschluss verschiedene Schritte einleiten, beispielsweise das Video entfernen lassen oder eventuell vor dem Video geschaltete Werbung und die daraus resultierenden Einnahmen an sich umleiten lassen.

**Creator\*in** Englisches Wort für »Schaffende«, der sich als Bezeichnung für alle eingebürgert hat, die auf YouTube Videos hochladen. Wird synonym zu YouTuber\*in verwendet.

**Cross-Promotion** Bezeichnet im Kontext von YouTube verschiedene Handlungen von Creator\*innen, die zur gegenseitigen Unterstützung untereinander dienen sollen. Hierzu zählen beispielsweise Aufrufe an die eigene Zuschauer\*innenschaft, die Videos anderer Creator\*innen zu schauen, deren Kanäle zu abonnieren oder aber auch die Kooperation einzelner Creator\*innen bei Videos, beispielsweise durch Gastauftritte in den Videos anderer Creator\*innen.

**Digital Millennium Copyright Act (DMCA)** Ein Gesetz in den USA aus dem Jahr 1996, das den rechtlichen Rahmen für die Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen im Internet liefert. In der EU dient hierzu als Äquivalent die EU-Richtlinie 2001/29/EG. Im Rahmen von YouTube bietet Google Rechteinhabern ein automatisiertes System an, um Videos, die die Urheberrechte Dritter verletzen, von der Plattform zu entfernen oder die durch solche Videos generierten Werbeeinnahmen an Rechteinhaber\*innen umleiten zu lassen.

**Engagement** Englisches Wort für »Einsatz« oder »Verpflichtung«, bezeichnet im Kontext von YouTube und anderen Social Media Plattformen den Interaktionsgrad mit hochgeladenem Content und berechnet sich beispielsweise aus der Anzahl unter Videos hinterlassener Kommentare, der Anzahl an Zuschauer\*innen und wie lange diese auf einem jeweiligen Video verharren, der Menge an Likes oder Dislikes, die diese auf einem Video zurücklassen etc.

**Fair Use** Englischer Begriff für »Angemessene Verwendung«. Bezeichnet eine Doktrin im anglo-amerikanischen Urheberrecht, die auch im kontinental-europäischen Urheberrecht Äquivalente findet, die den Gebrauch eigentlich urheberrechtsgeschützter Materialien ohne die Erlaubnis von Rechteinhaber\*innen gestattet, solange diese Verwendung bestimmten Zwecken dient. Hierunter fallen beispielsweise das Zeigen von Audio- oder Videomaterial zu Zwecken von Rezensionen, das Zitieren von Textstellen oder aber auch die Entfremdung von urheberrechtsgeschütztem Material für Parodien.

**Family friendly** Wörtlich übersetzt »familienfreundlich«. Im anglo-amerikanischen Raum werden mit diesem Begriff Inhalte in Medien jeglicher Art, besonders aber Film, Fernsehen und Musik und eben YouTube-Videos, bezeichnet, die für alle Altersgruppen geeignet sind. Der Schwerpunkt liegt hierbei hauptsächlich auf Sprache frei von Kraftausdrücken, aber auch frei von Inhalten, die potenziell kontrovers oder verstörend sind, wie detaillierten Darstellungen oder Beschreibungen von Gewalt oder Handlungen sexueller Natur.

**Influencer\*in** Abgeleitet vom Englischen »to influence« für »beeinflussen«. Hiermit werden seit den frühen 2000ern Personen bezeichnet, die aufgrund ihrer Präsenz und ihrer Sichtbarkeit in sozialen Netzwerken geeignet sind, die Meinung einer großen Zahl an Menschen zu beeinflussen und damit vor allem für Werbetreibende interessant werden.

**Long-Tail-Effekt** Ein aus der Statistik und der Betriebswirtschaftslehre entnommener Begriff, demzufolge klassische Weisheiten aus der analogen Geschäftswelt im Digitalen nicht mehr greifen. Konventionelle Wirtschaftslogik wäre es, Güter mit hoher Nachfrage zu verkaufen, um begrenzte Kapazitäten (Produktion, Lagerfläche, Transport etc.) nicht durch wenig nachgefragte Produkte aufzubrauchen, und so Profit zu maximieren. Im Digitalen bestehen diese Kapazitätsgrenzen allerdings nicht, weswegen hier der Long-Tail (also der sich stetig gen annähernde Teil der Verteilungskurve) einen sich quasi endlos ausdehnenden, ausbeutbaren Markt formt.

**Like/Dislike** Eine Form der Bewertung eines Videos durch die Zuschauer\*innen. Unter jedem YouTube-Video können Zuschauer\*innen über zwei Knöpfe in Form eines nach oben oder nach unten zeigenden Daumens melden, ob ihnen das Video gefallen hat oder nicht. Die Anzahl und das Verhältnis der jeweiligen Werte war bis 2021 unter jedem Video öffentlich einsehbar. Seitdem wird nur noch die Anzahl der Likes angezeigt.

**Machine Learning** Englischer Begriff für »Maschinelles Lernen«. Im Kontext von YouTube relevant, da die verschiedenen, unter dem Begriff Algorithmus gesammelten Programme YouTubes aufgrund der schieren Datenmenge, die zu jedem Zeitpunkt auf der Plattform verarbeitet werden müssen, nicht durch menschliche Arbeit erfasst werden können. Die Algorithmen YouTubes sind daher so programmiert, dass sie ihr eigenes Verhalten analysieren und ohne externes Einwirken selbst anpassen können.

**Monetarisierung** Allgemeine Bezeichnung für den Prozess, aus etwas Geld zu machen. Im Kontext von YouTube ist hiermit der Prozess gemeint, über den aus Nutzer\*innen kostenfrei zur Verfügung gestellten Videos mittels Schaltung von Werbung oder Kooperation mit Sponsoren Einkommen für die entsprechenden Creator\*innen generiert werden können.

**Multi Channel Network (MCN)** Unternehmen, die Creator\*innen bei der Produktion von Videos, deren Vermarktung und Promotion, der Monetarisierung, der Durchsetzung von Urheberrechten und der Vernetzung mit Sponsoren unterstützen und im Gegenzug an den durch Videos generierten Werbeeinnahmen beteiligt werden oder sogar die Rechte an von Mitgliedern produziertem Content erhalten.

**Partner Programm** Unter diesem Namen gewährt YouTube Creator\*innen, die bestimmte Anforderungen erfüllen, Zugriff auf interne Support-Funktionen und vor allem die Möglichkeit, an Werbeeinnahmen durch das AdSense-Programm beteiligt zu werden.

**Patreon** Plattform, über die Personen durch Einzelpenden oder wiederkehrende Überweisungen finanzielle Unterstützung für Projekte sammeln können. Vor allem YouTuber\*innen, für die die Plattform ursprünglich entwickelt wurde, nutzen Patreon zur Verbesserung ihres Einkommens unabhängig von auf YouTube generierten Werbeeinnahmen. Im Gegenzug für wiederkehrende Spenden auf Patreon bieten Creator\*innen den Spendenden, den sogenannten Patrons, besondere, exklusive Gegenleistungen. Besonders beliebt sind hier beispielsweise namentliche Nennung der Spendenden am Ende von Videos oder aber auch exklusive Inhalte, die nicht spendenden Zuschauer\*innen auf YouTube nicht gezeigt werden.

**Rabbit Hole** Englisch für »Kaninchenbau«. Angelehnt an Lewis Carrolls Buch »Alice im Wunderland«, in welchem die titelgebende Alice durch einen Kaninchenbau fällt und so ins Wunderland gelangt und sich dort verliert, bezeichnet man so im Kontext von YouTube einen Effekt der automatisierten Generierung von Videoempfehlungen durch die Plattform, spezifisch im Kontext verschwörungstheoretischer und/oder politisch extremer Inhalte. Dadurch, dass YouTube Nutzer\*innen weitere Videos basierend auf der Nutzer\*innenhistorie vorschlägt, kann es durch wiederholtes Schauen von Videos mit zweifelhaften, beispielsweise verschwörungstheoretischen, Inhalten zu einer Feedbackschleife kommen, wodurch den jeweiligen Nutzer\*innen immer mehr gleichartiger Videos vorgeschlagen werden, wodurch die jeweiligen Nutzer\*innen sich im Wunderland der Verschwörungstheorien verlieren können. Der Algorithmus saugt die Nutzer\*innen dadurch praktisch in einen Strudel der Radikalisierung. Verwandt ist der Begriff der Filterblase, der sich auf das Phänomen bezieht, dass durch algorithmische Vorschläge eine Filtrierung von Inhalten »von außen« vorgenommen wird, bspw. indem Meinungen, die der eigenen widersprechen, vom Algorithmus herausgefiltert und die Nutzer\*innen so von äußeren Einflüssen abgeschirmt werden.

**Raubkopie** Eine urheberrechtswidrig erstellte und vertriebene Kopie von urheberrechtsgeschütztem Material durch Dritte. Im Kontext von YouTube fallen hierunter beispielsweise Filme oder Fernsehserien, die durch Dritte von ge-

kaufen DVDs als kostenfreies Video auf der Plattform hochgeladen werden, aber auch YouTube-Videos selbst, die von anderen Creator\*innen unter Missachtung von Urheberrecht neu auf dem eigenen Kanal hochgeladen werden.

**Recommended Tab** Englisch für »Empfehlungs-Tabelle«. Eine Liste an Videos, die auf Computern rechts neben, auf Smartphones unterhalb eines jeden Videos angezeigt werden und automatisiert generierte Vorschläge für weitere Videos sind, die den jeweiligen Zuschauer\*innen ebenfalls gefallen könnten.

**Smartdevice** Wörtlich aus dem Englischen übersetzt »schlaues Gerät«. Gemeint sind elektronische Geräte, die über drahtlose Netzwerkverbindungen wie bspw. WLAN mit anderen Geräten verbunden werden können und bis zu einem gewissen Grad ohne Input der Nutzer\*innen gewisse Funktionen vollziehen können, allen voran das Sammeln von Daten. Klassisches Beispiel für ein solches Smartdevice ist das Smartphone, aber immer mehr elektronische Geräte enthalten Smartfunktionen, bspw. Fernseher oder Automobile, aber auch Kühlschränke und viele weitere weitverbreitete Haushaltsgeräte.

**Soziales Netzwerk/Soziale Medien/Social Media** Bezeichnet Onlinedienste, die die Möglichkeit zum Informationsaustausch und zum Aufbau von Beziehungen unter den Nutzer\*innen ermöglichen. Hierzu zählen beispielsweise Webseiten wie YouTube, Facebook, X (früher Twitter) oder Instagram.

**Sponsorship** Im Kontext von YouTube Praktiken von Creator\*innen zur zusätzlichen Einkommensgenerierung, bei denen beispielsweise im Video, unabhängig von den von YouTube vor dem Video geschalteten Werbevideos, direkt im Video ein Produkt oder eine Dienstleistung durch die Creator\*innen beworben wird, wofür die Creator\*innen im Gegenzug Geld der Markeninhaber der beworbenen Produkte erhalten.

**Streaming** Bezeichnet jegliche Form von Multimedien, die über eine kontinuierliche Datenverbindung mit wenig bis keiner Speicherung ganzer Dateien auf Endgeräten konsumiert wird. Im Kontext des Konsums von Online-Videos stehen vor allem Livestreaming und Video on Demand in Kontrast zueinander, wobei Livestreaming (ähnliche wie konventionelles Fernsehen) live – also während des Sendens – konsumiert werden muss und nicht gespeichert wird, während Video on Demand einmal aufgezeichnet und hochgeladen jederzeit zum Abruf zur Verfügung steht.

**Strike** Angelehnt an eine Regel im Baseball, wo ein Spieler nach drei Ermahnungen, die Strikes genannt werden, vom Schiedsrichter des Platzes verwiesen wird. Auf YouTube werden als Strikes Verwarnungen durch YouTube bezeichnet, die Creator\*innen beispielsweise für Verstöße gegen die Community Guidelines oder für Verstöße gegen Urheberrechte erhalten. Ebenso wie im Baseball führen drei Strikes auf einem Account zu dessen Sperrung.

**Tags** Englischer Begriff für »Stichworte«. Im Kontext von YouTube bezeichnet man hiermit Schlagwörter, die Contentcreator\*innen zu jedem Video manuell beifügen können, um die Suchgenauigkeit von Nutzer\*innen zu erhöhen. Einem Video zu Politik können beispielsweise Tags wie »Politik«, »Politische Theorie«, »Debatte« etc. beigefügt werden, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass Nutzer\*innen beim Suchen nach diesen Stichworten das eigene Video angezeigt bekommen, ohne den speziellen Titel des jeweiligen Videos kennen zu müssen.

**Thumbnail** Englisches Wort für »Daumennagel«, meint aber konkret »Miniaturlansicht« oder »Vorschaubild«. Im Kontext von YouTube werden hiermit die kleinen Bilder bezeichnet, mit denen jedes Video in den Suchlisten oder Recommended Tabs der Nutzer\*innen auftauchen. Creator\*innen können diese Bilder selbst erstellen oder ein automatisiertes System von YouTube nutzen. Die Thumbnails sollen als eine Art nicht-bewegter Vorschau auf das Video dienen.

**Video on Demand/VoD** Bezeichnet eine Form der Multimediedistribution, die Nutzer\*innen jederzeit unabhängig von einem Sendeplan Zugang zu Videos, Filmen oder Fernsehsendungen ermöglicht, ohne über eine kontinuierliche Verbindung mit dem jeweiligen Netzwerk zu verfügen. YouTube ist eine klassische Video on Demand Plattform: Creator\*innen zeichnen Videos auf und laden diese auf der Plattform hoch, wo sie Nutzer\*innen dann jederzeit zur Verfügung stehen. Im Kontrast hierzu stehen bspw. Plattformen wie Twitch, die primär über ein Livestreaming-Angebot verfügen, das – ähnlich wie konventionelles Fernsehen – zum Zeitpunkt der Ausstrahlungen live geschaut werden muss.

**Vlog** Englischer Neologismus bestehend aus den Wörtern »video« und »log«, übersetzt »Videotagebuch«.

**Watchtime** Englischer Begriff für »Wiedergabezeit«, bezeichnet im Kontext von YouTube die Zeit, die Zuschauer\*innen mit dem Schauen von Videos verbringen. Kann sich auf die Minuten und Sekunden, die Nutzer\*innen mit dem Schauen eines einzelnen Videos verbringen, beziehen oder aber auf die Zeit, die Nutzer\*innen insgesamt auf der Plattform verbringen.