

Glossar

Abonnent*in oder Follower*in (engl. to follow: folgen): Bezeichnung der Personen, die einem Account folgen, bzw. diesen abonniert haben. Im Gegensatz zu Freundschaften (Facebook), kann das Folgen einseitig sein.

Blog oder Weblog (Kofferwort aus engl. Web + Log): Ein auf einer Webseite öffentlich geführtes Journal, oft mit einem Themenschwerpunkt (z.B. Buchblog, Reiseblog etc.).

Bot (engl. robot: Roboter): Programme, die Aufgaben automatisiert ausführen, z.B. Twitter-Bots die nach festgelegten Regeln twittern, Replies anfertigen oder extern Threads entrollen.

CMS (Content-Management-System): Eine Software zum gemeinschaftlichen Erstellen, Bearbeiten und Verwalten von Webseiten.

Codepoint Bezeichnung des Zahlenwerts eines Zeichens im Coderaum (engl. code space) im Zusammenhang mit Zeichensätzen (z.B. ASCII, Unicode).

Crawl oder Webcrawler (engl. to crawl: kriechen, schleichen): Automatisiertes Computerprogramm (vgl. Bot) zur Durchsuchung und Analyse von Webseiten, Sammeln von Web-Feeds (vgl. Feed), E-Mail-Adressen oder anderen Daten.

Deep Web (Verstecktes Web, auch Hidden Web oder Invisible Web): Inhalte, die nicht frei zugänglich sind und bei Suchen über normale Suchmaschinen nicht auffindbar sind (z.B. Fachdatenbanken).

Feed (Web-Feed oder News-Feed, engl. to feed: füttern, speisen): Technik zur strukturierten Veröffentlichung von Änderungen auf Blogs, Sozialen Medien, Nachrichten-Seiten etc., Empfänger*innen stellen durch Abonnements und Folgen ihren Feed zusammen und entscheiden über den Rezeptionszeitpunkt.

FPS oder Egoshooter (engl. First Person Shooter): Actionspiel, das in der Ich-Perspektive gespielt wird.

Gamer-Lingo (Gamer Slang, Gamersprache): Ergänzung des Netjargons mit computerspielspezifischen Ausdrücken, entwickelt sich vor allem durch Kommunikation in Onlinespielen und Streams weiter.

GIF (Graphics Interchange Format): Grafikformat, das das Abspeichern mehrerer Bilder übereinander ermöglicht, sodass diese als Animationen dargestellt werden können.

Hashtag (Kofferwort engl. Hash + Tag): Dient zur Verschlagwortung von Online-Inhalten, um diese zu bestimmten Themen besser auffindbar zu machen. In den Sozialen Medien (v.a. Twitter) häufig ironisch verwendet (z.B. #nofilter).

Header (engl. Kopf): Kopfzeilen oder Platz für Metadaten zu Beginn eines Datenblocks. In den Sozialen Netzwerken (Twitter und Facebook) ein Bild, das im Profil der User*innen hinter und über den Avataren und zusätzlichen Informationen zu finden ist.

IRL oder RL (engl. (In) Real Life: reales Leben): Oppositioneller Begriff für das Leben außerhalb des Internets.

Let's Play oder LP: Aufgenommenes oder live-übertragenes Spielen und Kommentieren eines Computerspiels.

Like oder Fav (engl. to like: mögen): Durch das Drücken eines Buttons (meist ein Herz, bei Twitter bis 2015 ein Stern) oder ein Doppeltippen auf ein Posting (Instagram) wird ausgedrückt, dass einer*m etwas gefällt.

Meme Meist humoristische oder satirische Inhalte, die an keinen Medientyp und keine Plattform gebunden sind. Sie werden von User*innen spielerisch weiterentwickelt und können viral (Bezeichnung für Inhalte, die sich besonders schnell verbreiten) gehen.

NPC (engl. Non-player character): Bezeichnung für Figuren in Computerspielen, die nicht von einer*einem Spieler*in kontrolliert werden.

Quellcode oder Quelltext: Software-Dokument, das den für Menschen lesbaren, in Programmiersprache verfassten Text eines Computerprogramms enthält.

Reels (Instagram-Reels): Multi-Clip-Videos mit Ton, Effekten und Kreativ-tools, eine weitere Veröffentlichungsmöglichkeit auf Instagram neben Postings und Stories, welche sowohl im Feed als auch in der Story geteilt werden können. (Vorbild: TikTok).

RTS oder Echtzeit-Strategiespiel (engl. Real-Time-Strategy): Computerspiel-Genre, in dem alle Spielteilnehmer*innen ihre strategischen Handlungen simultan ausführen.

- Screencast** (engl. Bildschirmaufzeichnung): Video-Aufzeichnung, die die Abläufe bei der Verwendung von Software o.ä. am Bildschirm, teils von einer Tonspur mit Kommentaren begleitet, wiedergibt.
- Screenshot** oder **Snapshot** (engl. Bildschirmfoto): Fotoähnliche Abbildung eines aktuellen, grafischen Bildschirminhalts.
- Slideshow** (engl. Diashow): Präsentation von einzelnen Bildern (Slides) wie in einer Diashow, meistens gleiten die Bilder nacheinander über den Bildschirm.
- Story** (Instagram-Story): Videoschnipsel von max. 15 Sekunden Länge, die in einer eigenen Spalte gesammelt, aneinandergereiht und angezeigt werden. Diese verschwinden nach 24 Stunden wieder und sind stark von den Snaps der Social-Media-App Snapchat inspiriert.
- Stream** oder **Streaming** (engl. to stream: strömen): Live- oder leicht zeitversetzte Ausstrahlung von Video- oder Audioinhalten.
- Timeline** (engl. Zeitlinie): Darstellung der aktuellen Postings im Feed (vgl. Feed) bei bspw. Twitter oder Zeitbalken einer Audio- oder einer Videodatei, der den Abspielfortschritt angibt.
- Tweet** und **Retweet** (engl. to tweet: zwitschern): Als Tweet wird die Statusmeldung mit bis zu 280 Zeichen (bis 2018 nur 140 Zeichen) auf Twitter bezeichnet. Ein Retweet meint das Teilen eines anderen Beitrags in der eigenen Timeline (vgl. Timeline).
- VR** (engl. Virtual Reality: Virtuelle Realität): Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung einer scheinbaren Wirklichkeit in einer in Echtzeit interaktiven virtuellen Umgebung.
- Web Harvesting** (engl. to harvest: ernten) oder **Screen Scraping** (engl. to scrape: schürfen): Technik zur Gewinnung von Informationen durch Auslesen von bestimmten Texten bzw. Extrahieren von Daten.

Zusammengestellt von Magdalena Pflock

