

Definitionen der Schlagwörter zur Netzkommunikation

Adden – Hinzufügen von Kontakten in Sozialen Netzwerken.

Agenda Setting – Themenauswahl und Themensetzung durch Medien. Durch Häufigkeit der Publikationen, Platzierung und Aufmachung kann so auch die gesellschaftliche Relevanz von Themen und Inhalten gesteuert bzw. gesteigert werden.

Avatar – Grafik/Figur/Icon, die einer Person oder auch einem künstlichen Charakter im Internet zugeordnet wird bzw. sie repräsentiert.

Bashing – Beschimpfung in Sozialen Netzwerken.

Blog – Online-Tagebuch. Der/Die Autor*in bloggt neue Nachrichten, Informationen, Bilder auf seinem/ihrer Blog zu selbst gewählten Themen.

Chat – Online-Kommunikation in Echtzeit über Text, Audio- oder Videochats (z.B. MESSENGER, WHATSAPP, SKYPE etc.).

Community – Gruppe von Personen in einer Online-Gemeinschaft, die über Foren, Chats und Soziale Netzwerke kommunizieren.

Cookies – Textdatei, die beim Besuch von Internetseiten auf dem Rechner gespeichert wird, um unter anderem die Häufigkeit eines Seitenaufrufs, die Art der besuchten Seiten etc. zu sammeln und so Surfverhalten analysieren und ggf. Daten zuordnen zu können.

Echokammer – Umfeld oder Kommunikationsräume, in denen Nutzer*innen Sozialer

Netzwerke sich nur noch mit Gleichgesinnten umgeben und dadurch ausschließlich auf Einstellungen oder Meinungen treffen, die ihren eigenen entsprechen.

Echtzeit-Kommunikation – Online-Kommunikation und Interaktion nahezu ohne Zeitverzögerung.

Emoticons – Zeichen bzw. Symbolfolgen in Textbotschaften, die Gefühle darstellen.

FACEBOOK – Bekanntestes Soziales Netzwerk. Privatpersonen, aber auch Unternehmen und Gemeinschaften, können mit Freunden und anderen Nutzern weltweit kommunizieren und sich vernetzen.

FACEBOOK Ads – Werbeanzeigen in Facebook, die auf die Aktivität des/der Nutzer*in zugeschnitten sind.

Filteralgorithmen – Soziale Netzwerke und Suchmaschinen nutzen Filteralgorithmen, die entsprechend des Surf- und Kommunikationsverhaltens der einzelnen Nutzer*innen Inhalte oder Werbung auswählen, die jene wahrnehmen sollen.

Filter Bubble | Filterblase – Nutzer*innen Sozialer Netzwerke erhalten nur noch personalisierte Nachrichten oder Werbung, die nach ihren eigenen Meinungen und ihrem Nutzungsverhalten angepasst bzw. gefiltert sind. Die Filterblase blendet andere Themen aus, wodurch ein eingeschränktes bzw. verzerrtes Weltbild entstehen kann.

Follower – Abonnent*in, der/die neue Posts (Veröffentlichungen) von einem/r Autor*in verfolgt. Die Posts werden im Newsfeed angezeigt.

Forum – Virtueller Treffpunkt/Raum für den Austausch von Meinungen.

Framing – Auswahl eines bestimmten Themenaspekts, der so in den Vordergrund rückt.

Gatekeeper – Medien, Personen oder andere Institutionen, die durch ihre Entscheidung darüber, welche Informationen, Nachrichten oder Meinungen veröffentlicht werden, Einfluss auf die Entscheidungsfindung und Meinungsbildung der Öffentlichkeit nehmen können.

Hashtag – Schlagwort zu einem Thema. Vor das Schlagwort wird das Doppelkreuz # gesetzt.

Influencer – Akteur*innen in Sozialen Netzwerken, die hohe Reichweiten und damit einen entsprechenden Einfluss auf die Meinungsbildung haben.

INSTAGRAM – Soziales Netzwerk auf dem Fotos und kurze Videos geteilt werden können.

Instant Messaging – Mit Instant-Messaging-Diensten können zwei oder mehrere Personen online in Echtzeit kommunizieren. Bekannte Dienste sind unter anderem WHATSAPP, THREEMA, SNAPCHAT, SKYPE.

Klickrate | Click Rating | Click-Through-Rate – Bezeichnet im Marketing die Anzahl der Klicks z.B. auf ein Werbebanner im Verhältnis zur Häufigkeit seiner Anzeige.

Kommentare – Die Möglichkeit, seine Meinung, Fragen, Anmerkungen etc. zu Online-Einträgen mittels Kommentarfunk-

tion zu veröffentlichen. Es gibt freie oder moderierte Kommentarmöglichkeiten. Letztere prüfen den Inhalt vor der Freischaltung.

Like – »Gefällt mir«-Bewertung in einem Sozialen Netzwerk.

Netzneutralität – Alle Datenströme sollen gemäß Netzneutralität gleich wichtig, gleichrangig und nichtdiskriminierend behandelt werden.

Newsfeed – Bezeichnet das Anzeigen aller neuer Posts für den/die Nutzer*in nach dem Log-in in einem Sozialen Netzwerk.

Nutzerbasierte Inhalte | User-Generated-Content – Medieninhalte, die von den Nutzer*innen selbst erstellt und im Internet veröffentlicht werden.

Online-Status – Anzeige, ob ein Kontakt online ist bzw. wann der Kontakt das letzte Mal verbunden war.

Persuasion – Möglichkeit der Beeinflussung.

PINTEREST – Soziales Netzwerk, auf dem Informationen zu Hobbys, Wohn- und Einkaufstipps mittels virtueller Pinnwände geteilt werden können.

Post – Mitteilung, Nachricht etc. von Nutzer*innen selbst in in einem Sozialen Netzwerk.

Profile – Online-Identität einer Person.

Profilseite – Selbstdarstellung von Nutzer*innen selbst in einem Sozialen Netzwerk (z.B. mit Profilfoto, Hobbys, Alter etc.).

ReTweet – Teilen eines Tweets im Sozialen Netzwerk TWITTER.

Schweigespирale – Das Verschweigen der eigenen Meinung, wenn sie nicht der Mehrheitsmeinung entspricht.

Seeding – Zielgruppengerechte Verbreitung von Medienbotschaften (vor allem in sozialen Medien).

Selfie – Foto-Selbstporträt (manchmal auch Gruppen-Selfie), das oft zur Selbstdarstellung/-vermarktung in Sozialen Netzwerken verwendet wird.

Sharen | Teilen – Teilen von Nachrichten, Videos etc. in Sozialen Netzwerken z.B. über eine Linkempfehlung.

Shitstorm – Plötzliches massenhaftes negatives Feedback in Sozialen Netzwerken zu einer Person, ihrer Handlung oder Äußerung.

Soziale Netzwerke | Social Media –

Digitale Online-Dienste, die als Kommunikationsplattform zum Austausch von Informationen und Meinungen zwischen Nutzer*innen dienen.

Spam – Unerwünscht zugestellte Online-Werbung oder Nachrichten.

Suchmaschine – Suchmaschinen (z.B. GOOGLE) sind Programme, die z.B. im World

Wide Web zu Suchanfragen nach Schlüsselworten eine nach Relevanz geordnete Trefferliste erstellen.

Tag – Englisch für Schlagwort. Markierung oder Auszeichnung eines Datenbestandes mit zusätzlichen Informationen.

Traffic – Datentransfer/Datenfluss während des Zugriffs auf Internetseiten.

Troll | Trolling – Online-Nutzer*in, der/die mit seinen/ihren Kommentaren in Foren und Communitys stört.

TWITTER – Soziales Netzwerk in Form eines Kurznachrichtendienstes.

Tweet – Ein Beitrag bzw. eine Nachricht im Sozialen Netzwerk Twitter.

User Generated Content / nutzergenerierte Inhalte – Online-Inhalte, die von den Nutzern*innen selbst produziert und veröffentlicht worden sind.

Video-Plattformen | YouTube – Auf Videoplattformen (z.B. YouTube) können die Nutzer*innen Videos ansehen oder auf eigenen Kanälen veröffentlichen.

Web 2.0 – Im Web 2.0 sind die Nutzer*innen nicht nur Konsument*innen, sondern werden selbst zu Produzent*innen von Inhalten.

Wikis – Online-Austauschmöglichkeit von Wissen. Wikis können öffentlich (z.B. WIKIPEDIA) oder nicht-öffentlich sein und von mehreren Nutzern*innen erstellt bzw. bearbeitet werden.