



Glossar

Auf den nächsten Seiten finden Sie Begriffe und Erklärungen zum Thema **Medien und Gesundheit**.

Diese Begriffe finden Sie im Glossar:

- Algorithmus
- Anorexie
- Bewegungsprofil
- Bulimie
- Challenge
- Cookies
- Dark Patterns
- Digital Nudging
- Fake News
- Follower
- Gruppe
- Hype
- Influencer
- Post
- Safe Space
- Social-Media-Angebote
- Stereotype
- Tag
- Verschwörungserzählungen
- Wearables

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.

Anorexie

Anorexie (oder Anorexia nervosa) ist der Fachbegriff für die **Essstörung Magersucht**. Für die Erkrankung **typisch ist eine unrealistische, verzerrte Wahrnehmung und Einschätzung des eigenen Körpers**. Betroffene sind häufig sehr dünn, würden sich selbst aber als dick oder unförmig beschreiben.

Bewegungsprofil

Ein Bewegungsprofil ist eine **Sammlung von verschiedenen Daten**, durch die die Bewegungen und Aufenthaltsorte einer Person nachvollzogen werden können. Es setzt sich zusammen aus dem **Erfassen und der Speicherung von Orts- und Zeitdaten**, die oft von mobilen Geräten wie Smartphones und darauf gespeicherten Apps oder anderen Technologien wie GPS (= Globales Positionsbestimmungssystem) gesammelt werden. Die Daten werden z. B. für Werbezwecke verwendet.

Bewegungsprofile enthalten persönliche Daten, die geschützt werden müssen. Deswegen sieht die europäische Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) vor, dass Nutzerinnen und Nutzer über die Erhebung und Verarbeitung ihrer Daten informiert werden und dieser aktiv zustimmen müssen.

Bulimie

Bulimie ist auch unter dem Begriff „**Ess-Brech-Sucht**“ bekannt. Betroffene haben in der Regel häufige Essanfälle, bei denen sie unkontrolliert große Mengen Nahrung aufnehmen. Sie haben das Gefühl, mit dem Essen nicht mehr aufhören zu können. Aus **Angst davor, Gewicht zuzunehmen** und dick zu werden, **greifen Betroffene dann zu gesundheitsschädlichen Gegenmitteln**, wie Erbrechen, Einnahme von Abführmitteln und Appetitzüglern oder treiben exzessiv Sport.

Challenge

Challenge bedeutet „Herausforderung“. Darunter versteht man z. B. **Mutproben, Geschicklichkeitstests** oder auch **(sportliche) Herausforderungen**. Challenges werden meist über Social-Media-Angebote veröffentlicht. Oft nehmen sehr viele Personen daran teil, z. B. wenn diese „viral“ gehen. Dann verbreiten sie sich sehr schnell und unkontrolliert. Challenges können kreativ und lustig, aber auch gefährlich sein, z. B. Tanzen, ungewöhnliche Dinge essen oder sich würgen bis man bewusstlos wird. Bei vielen Challenges geht es darum, andere zum Mitmachen zu motivieren. Das heißt dann: „nominieren“. Dadurch können sich Kinder und Jugendliche schnell unter Druck gesetzt fühlen. Es kann dann passieren, dass sie auch gefährliche oder gesundheitsschädliche Dinge tun, nur um dazuzugehören.

Cookies

Cookies sind **kleine Textdateien**, die von einer Internetseite auf dem Computer, Smartphone oder einem anderen mobilen Gerät gespeichert werden, während eine Internetseite besucht wird. Cookies enthalten Informationen, **die die Anbieter von Internetseiten oder Dritte** (z. B. Werbeanbieter) **verwenden**, um die Nutzerinnen und Nutzer wiederzuerkennen und bestimmte Funktionen zu ermöglichen wie das Beibehalten des Login-Status. Die meisten Internet-Browser bieten die Möglichkeit, Cookies zu verwalten, zu blockieren oder zu löschen. Nutzerinnen und Nutzer können über sog. Cookie-Banner von Internetseiten einstellen, ob sie Cookies akzeptieren, ablehnen oder genauere Einstellungen vornehmen wollen.

Dark Patterns

„Dark Patterns“ ist Englisch und bedeutet „dunkle Muster“. Damit sind **bestimmte Mechanismen auf Internetseiten, in Computerspielen oder Social-Media-Angeboten** gemeint. Sie sollen die Nutzerinnen und Nutzer dazu bringen, etwas unbewusst zu tun, was sie nicht beabsichtigt haben und meist nicht in ihrem Interesse ist. „Dark Patterns“ werden von Anbietern oft verwendet, um an persönliche Daten zu kommen oder Nutzerinnen und Nutzer dazu zu bringen, Abonnements und andere Verträge abzuschließen. In vielen Onlineshops wird z. B. absichtlich eine Knappheit von Produkten vorgegeben. Das soll den Kaufprozess beschleunigen. Einige Anbieter setzen

diese Hinweise, obwohl eigentlich ausreichend Produkte vorrätig sind. „Dark Patterns“ sind eine spezielle Form vom „Digital Nudging“.

Digital Nudging

„Digital Nudging“ ist Englisch und das Wort „nudging“ bedeutet so viel wie „Anstupsen“. Es beschreibt eine **Sammlung bestimmter Techniken und Methoden, die den Entscheidungsprozess und das Nutzungsverhalten** von Nutzerinnen und Nutzern auf Internetseiten **beeinflussen** sollen.

Fake News

Fake News ist ein englischer Begriff für **gefälschte Nachrichten oder Neuigkeiten**. Fake News werden vorwiegend im Internet und über Social-Media-Angebote verbreitet und sind Inhalte, die absichtlich erfunden, verfälscht oder manipuliert wurden. Personen, die gezielt Fake News verbreiten, wollen damit bewusst täuschen, öffentlichen Schaden anrichten oder Gewinne erzielen. 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.

Follower

Follower kommt vom englischen Wort „to follow“ und bedeutet **„jemandem folgen“**. Follower nennt man die Fans eines Influencers, die ihm auf Social Media folgen. Statt Follower kann man **auch Abonnenten** sagen. Je mehr Follower ein Influencer hat, desto mehr Geld verdient er (in der Regel mit Werbung oder Produktplatzierung).

Gruppe

In vielen Apps kann man Gruppen anlegen, in denen **mehrere Nutzerinnen und Nutzer miteinander gleichzeitig kommunizieren** können – in sog. Gruppen-Chats. Neben Nachrichten können dort auch Bilder oder andere Dateien verschickt werden. In **offene Gruppen** kann man selbst beitreten und jeder kann mitmachen. In **geschlossene Gruppen** muss man erst von einem Administrator eingeladen werden. Generell ist die Gruppengröße in den meisten Angeboten unbegrenzt. Es können also auch sehr viele Personen in einer Gruppe sein, die dann sehr viele Nachrichten schreiben. Um v. a. bei großen Gruppen nicht den Überblick zu verlieren, sind gute Gruppenregeln wichtig, z. B. welche Beiträge gewünscht sind und welche nicht oder die Umgangsformen unter den Mitgliedern.

Hype

Ein Hype bezeichnet eine Phase intensiver öffentlicher **Aufmerksamkeit oder Begeisterung für ein Produkt, ein Ereignis, eine Person, eine Idee oder einen Trend**. Oft wird ein Hype durch gezieltes Marketing, Medienberichterstattung oder Social-Media-Trends ausgelöst und verstärkt. Er ist häufig mit einer **übertriebenen** oder **kurzfristigen Begeisterung verbunden**, die oft sehr schnell wieder abflacht.

Influencer

Influencer kommt vom englischen Wort „to influence“. Es bedeutet „prägen“ oder „beeinflussen“. Influencer sind oft **Vorbilder für Jugendliche**, an denen sie sich orientieren. Viele Influencer sind **durch Social-Media-Angebote** bekannt geworden, andere sind Musikstars oder berühmte Sportler. Influencer posten auf ihren Social-Media-Kanälen regelmäßig Inhalte, z. B. Bilder auf Instagram oder Videos auf YouTube. **Je mehr Fans oder Follower** Influencer haben, **desto mehr Geld** verdienen sie. Berühmte Influencer haben oft mehrere Millionen Follower.

Post

Ein Post ist ein Beitrag in Social-Media-Angeboten. Posts sehen je nach Social-Media-Angebot sehr unterschiedlich aus. Ein Post kann **ein Text, ein Bild** oder **ein Video** sein. Mehrere Posts kann man auch **zu einer Story verbinden**. Die Posts haben dann einen Zusammenhang.

Safe Space

Safe Space ist Englisch und bedeutet „**sicherer Ort**“ oder „**geschützter Raum**“. Damit ist eine Umgebung oder ein Ort gemeint, in dem sich **Menschen sicher und geschützt fühlen** können und vor Bewertung, Belästigung und anderen negativen Einflüssen bewahrt werden.

Social-Media-Angebote

Auf Social-Media-Plattformen können sich Nutzerinnen und Nutzer **miteinander austauschen** und **sich selbst darstellen**. 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 auf Social Media 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.

Stereotype

Stereotype können als **fest verankerte „Bilder in unseren Köpfen“** beschrieben werden. Sie beruhen auf Vereinfachung und Verallgemeinerung und dienen dazu, eine Person, Gruppe oder ein Objekt zu charakterisieren. Sexuelle Stereotype basieren meistens auf der klaren Unterscheidung zwischen männlich und weiblich. Sie ordnen äußere Merkmale und Verhaltensweisen dem Geschlecht zu. Ein sexuelles Frauenstereotyp ist z. B. die „sexy Sekretärin“, ein Männerstereotyp z. B. der „starke, (immer) potente Mann“.

Tag

„Tag“ ist ein englisches Wort und bedeutet so viel wie **„Markierung“**. **Auf Social-Media-Angeboten können Personen** von anderen Nutzerinnen und Nutzern **in Beiträgen, Bildern und Videos markiert werden**. Das nennt man „taggen“. Dies kann in Form eines Namens oder Benutzernamens geschehen. Es erlaubt Nutzerinnen und Nutzern, andere Personen direkt zu benachrichtigen, ihnen Aufmerksamkeit zu schenken oder sie mit einem bestimmten Inhalt oder Foto in Verbindung zu bringen.

Verschwörungserzählungen

Verschwörungserzählungen oder **auch Verschwörungsmythen** versuchen Erklärungen für besondere Ereignisse zu bieten. In vielen Verschwörungserzählungen wird z. B. behauptet, dass böse Mächte geheime Pläne schmieden, um anderen zu schaden. Sie **richten sich häufig gegen Regierungen, wissenschaftliche Erkenntnisse oder bestimmte Gruppen**. Vieles ist dabei erfunden oder Fakten und Erfundenes werden miteinander vermischt. Verschwörungserzählungen werden wie Fake News auch im Internet und auf Social Media verbreitet. Es gibt Menschen, die ernsthaft an Verschwörungserzählungen glauben und davon überzeugt sind. Sie verbreiten diese dann auch oft weiter, obwohl sie falsch sind.

Wearables

Wearable devices, sog. „Wearables“, sind **am Körper getragene Computersysteme**, die oft **per Bluetooth mit einer App auf dem Smartphone verbunden** sind (z. B. Aktivitäts- bzw. Fitness-Tracker oder Smartwatches). Wearables können ganz unterschiedliche Funktionen haben. Es können damit Körperfunktionen wie Herzfrequenz, Schrittzahl oder Schlafqualität gemessen oder persönliche Trainingspläne erstellt werden. Darüber hinaus haben manche Wearables weitere Zusatzfunktionen, wie das Empfangen oder Versenden von Nachrichten. Die meisten Wearables erheben viele sehr persönliche Daten und erstellen sog. Bewegungsprofile.

Quellenangabe

Das Glossar basiert zum Teil 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.medienfuehrerschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.