Von Cyberspace bis Zeitungsente

Autor(en): **Urech, Christian**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **90 (1997)**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-990160

Nutzungsbedingungen

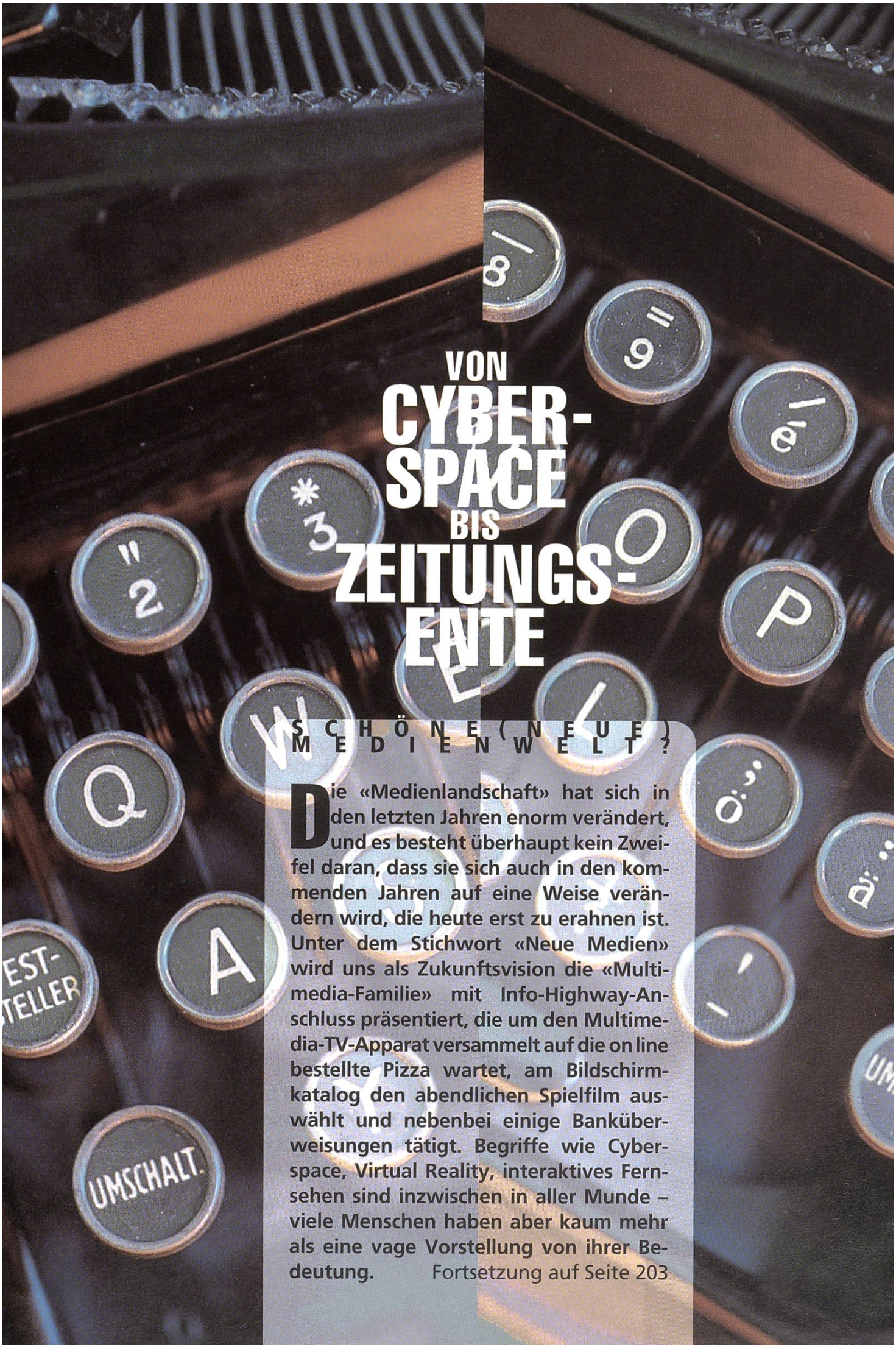
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



VON CYBER-SPACE BIS ZEITUNGS-ENTE

SCHÖNE (NEUE) MEDIENWELT?

Die «Medienlandschaft» hat sich in den letzten Jahren enorm verändert, und es besteht überhaupt kein Zweifel daran, dass sie sich auch in den kommenden Jahren auf eine Weise verändern wird, die heute erst zu erahnen ist. Unter dem Stichwort «Neue Medien» wird uns als Zukunftsvision die «Multimedia-Familie» mit Info-Highway-Anschluss präsentiert, die um den Multimedia-TV-Apparat versammelt auf die on line bestellte Pizza wartet, am Bildschirmkatalog den abendlichen Spielfilm auswählt und nebenbei einige Banküberweisungen tätigt. Begriffe wie Cyberspace, Virtual Reality, interaktives Fernsehen sind inzwischen in aller Munde – viele Menschen haben aber kaum mehr als eine vage Vorstellung von ihrer Bedeutung.

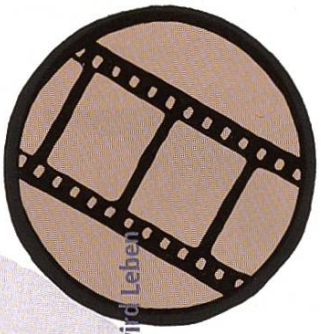
Fortsetzung auf Seite 203

Analog Über das herkömmliche Telefonnetz werden Informationen in Form von Schwingungen als analoge Signale übertragen. Der Computer benötigt Daten jedoch in →digitaler Form. Zur Umwandlung analog/digital und umgekehrt dient das →Modem.

Animationsfilm Trickfilm. Fast alle Animations-Tricks basieren auf der Tatsache, dass sich im Film die Bewegungsabläufe aus Einzelbildern ergeben. Wenn man nämlich Bildabläufe entsprechend arrangiert, kann man auch mit gezeichneten Bilderfolgen oder realen, aber normalerweise unbeweglichen Gegenständen einen Bewegungseffekt erzielen. Man kann ihnen sozusagen «Leben einhauchen» – und nichts anderes als «Belebung» heisst ja der Begriff «Animation».

Art-director Künstlerischer Direktor, Person, die für die künstlerische Gesamtüberwachung (zum Beispiel einer →Videoclip-Produktion) verantwortlich ist.

ASCII Der ASCII (American Standard Code for Information Interchange) hat sich zur Zeit der Datenübertragung mittels →Telex entwickelt. Für jedes Zeichen gibt es einen Zahlencode. Dieser Standard ermöglicht es, zwischen verschiedenen Systemen Texte auszutauschen. Leider bezieht sich der Standard nur auf das Alphabet ohne Umlaute. Das liegt daran, dass nur sieben von acht →Bit verwendet werden, um diese Standardzeichen darzustellen. Für Sonderzeichen braucht man aber noch das achte Bit.



Den Bildern wird Leben eingehaucht.

Ausbau der TV-Dienstleistungen Wer mit seinem «Fernseh-PC» (→Multimedia-PC) in Zukunft an ein interaktives Netz (→Interaktivität) angeschlossen sein wird, dem werden eine Reihe von Serviceangeboten zur Verfügung stehen, die Bestellungen oder das Einholen von Informationen bequem vom Sessel aus ermöglichen. So kann →Teleshopping nicht nur über grosse, national oder international anbietende Kanäle erfolgen, auch der örtliche Supermarkt kann sein Angebot ins Netz geben. Man bestellt via Bildschirm und erhält die Ware ins Haus geliefert. Informationen aus allen erdenklichen Bereichen können am TV-Gerät abgerufen werden, seien es die Wetterprognosen, Fahr- und Flugpläne, Ferienreiseangebote, Theater- und Kinospielpläne, Informationen aus dem Rathaus, Kochrezepte oder auch Gartentips. Eintrittskarten, Tickets und schriftliche Zusatzinformationen können per Knopfdruck bestellt und per Post ins Haus geliefert werden. Mit Hilfe eines am →TV-Terminal angeschlossenen Druckers können Textinformationen auch ausgedruckt werden. Das gilt insbesondere für Beiträge aus Zeitungen und Zeitschriften, die man künftig auch über →digitale TV-Kanäle abrufen kann.

Benutzeroberfläche Soll der Zuschauer vom passiven TV-Konsumenten zum aktiven →Multimedia-Nutzer werden, muss die ungewohnte →Interaktivität möglichst einfach sein. Da eine Fernbedienung für mehrere hundert Programme oder komplizierte Auswahlvorgänge viel zu unhandlich wäre, wird der Nutzer über auf dem Bildschirm abrufbare Text- oder Grafik-Menüs geführt werden. Computer-Nutzer kennen das, beispielsweise von dem sehr weit verbreiteten Text-

verarbeitungsprogramm «Windows» (→Microsoft); auch manche Videorecorder lassen sich über Menüs am Bildschirm programmieren.

Der Aufbau einer solchen Benutzeroberfläche muss möglichst einfach und eingängig sein. Angesichts der Vielzahl von Kanälen muss der Wegweiser darüber hinaus auch zeitsparend aufgebaut sein.

Betriebssystem System von Programmen für die Steuerung und Überwachung eines →Computers.

Bildsprache →«Stil» eines Filmemachers oder Dokumentarfilmers.

BIOS Abkürzung für «Basic Input/Output System». In einem →Chip auf der PC-Hauptplatine gespeicherte →Software zur Steuerung der →Hardware-Grundfunktionen. Diese Software wird bei jedem PC-Start zur Steuerung aufgerufen, noch bevor das eigentliche →Betriebssystem geladen wird.

Bit Die kleinste →digitale Informationseinheit ist ein Bit, das im Binärsystem (auf zwei Zeichen aufgebaut) nur durch zwei Zeichen dargestellt wird (0 oder 1). Die Menge an übertragener Information wird gemessen in Bit pro Sekunde (bit/sec), das ist die Menge von Bit, die innerhalb einer Sekunde durch eine Leitung wandern.

1 Kilobit = 1024 Bit
1 Megabit = 1000 Kilobit
1 Gigabit = 1000 Megabit

Brutalovideo Video mit gewalttätigem, gewaltverherrlichendem Inhalt, das Gewaltanwendung als legitimes Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen darstellt und oft eine «Philosophie» vom Recht des Stärkeren propagiert.

Byte Ein Byte = 8 →Bit; jedes →ASCII-Zeichen lässt sich mit einem Byte darstellen, also auch jeder Buchstabe.

1 KByte = 1024 Byte,
1 Megabyte = 1024 Kbyte.

CAD Computerunterstütztes Entwerfen (für Architekten, Konstrukteure, Ingenieure usw.).

Camcorder Kunstwort aus «Camera» und «Recorder», gemeint sind Kameras mit eingebautem Laufwerk für die Videokassette im Gegensatz zu jenen Nur-Kameras, die per Kabel an einen externen Recorder angeschlossen werden müssen.

Casting Die Besetzung einer Rolle (in einem Film, einem Theaterstück u. ä.).

Chip Dünnes, nur einige Quadratmillimeter grosses Halbleiterplättchen, auf dem sich Schaltung und mikroelektronische Schaltelemente befinden.

CD Compact Disc, aus metallisiertem Kunststoff bestehende kleine, durch Laserstrahl abtastbare Schallplatte von hoher Tonqualität.

CD-I Abkürzung für «Compact Disc Interactive». Diese bereits auf dem Markt erhältliche Spielart der →CD, welche die Fernsehnutzung beispielsweise während der Fussballweltmeisterschaften (zusätzliche Infos zu den Spielern, Austragungsorten etc.) interaktiv erweitern soll, wurde in Konkurrenz zur →CD-ROM entwickelt. Sie hat eine vergleichbare Speicherkapazität, ist aber nicht mit dem Computer, sondern über ein Zusatzgerät mit dem Fernseher verbunden und über einen elektronischen Steuerungsknüppel (→Joystick) zu bedienen.

Ob man sich auf die «schöne neue Medienwelt» der Zukunft freuen oder sie eher als Bedrohung empfinden soll, ist eine andere Frage. Chancen und Risiken werden von der Art des Gebrauchs abhängen.

Telearbeit

Sollte die Zukunft wirklich der Telearbeit gehören, die wesentlich zu Hause am eigenen Bildschirm abgewickelt werden könnte, wären Arbeitnehmerinnen und -nehmer flexibler und mobiler, und die Unabhängigkeit vom Arbeitsplatz in der Firma könnte den lästigen Berufsverkehr vermindern. ArbeitnehmerInnen müssten nicht mehr täglich zur Arbeit fahren, sondern könnten Teile ihrer Aufgaben an einem häuslichen Arbeitsplatz leisten – was vor allem für Frauen und Männer mit Familien von Vorteil wäre.

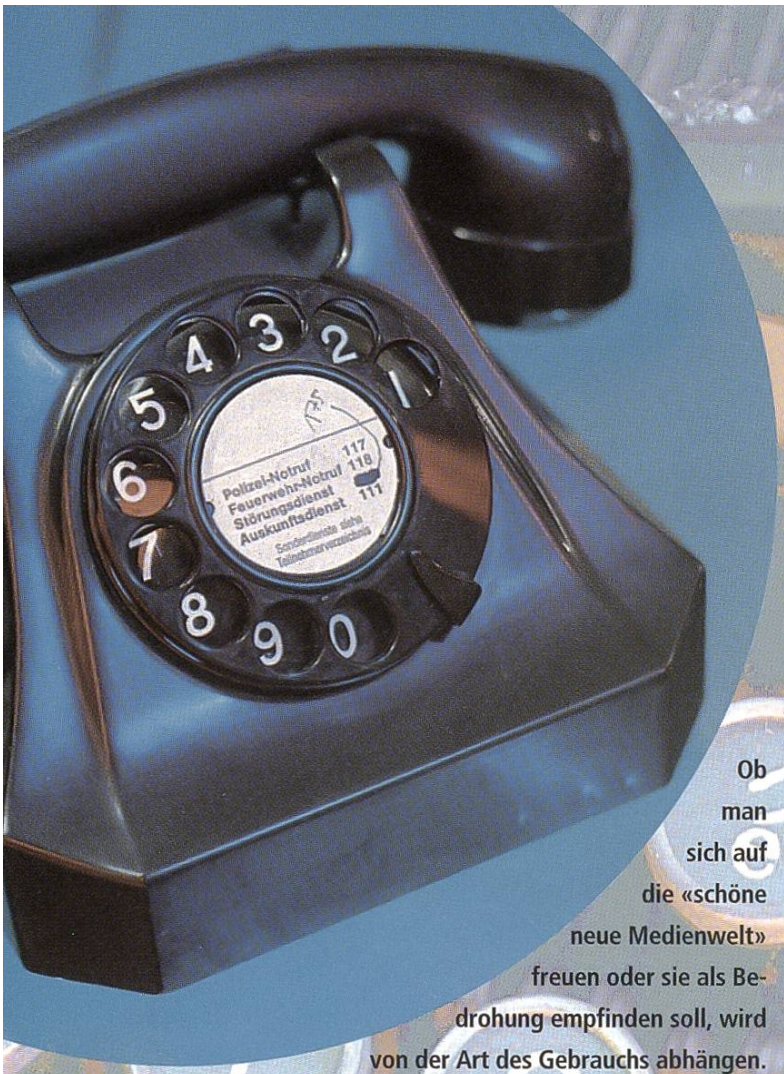
Auf der andern Seite wären die TelearbeiterInnen in hohem Mass kontrollierbar – was allerdings auch für die Bildschirmarbeit im Büro gilt. Jede Leistung, die sie oder er via Bildschirm erbringen würde, liesse sich in bezug auf Zeit, Geschwindigkeit und Fehlerhäufigkeit überprüfen. Es besteht zudem die Gefahr, dass Vereinzelung und Isolation in der Gesellschaft weiter zunehmen. Der Kontakt zu Kolleginnen und Kollegen würde unterbrochen und damit auch Absprachen, gegenseitige Hilfestellungen und Vertrautheit mit den Aufgaben des anderen ein Stück weit verunmöglicht und abgebaut. Durch die Veränderungen in der Arbeitswelt, die der immer stärkere Einbezug der neuen Medien mit sich bringt, entstehen zwar neue Arbeitsplätze, aber zunächst werden durch Einsparungen voraussichtlich wesentlich mehr Personen ihre Arbeit verlieren. Menschen, die in der Computerwelt nicht zu Hause sind – anders Begabte und vor allem ältere Menschen – haben dann kaum noch eine Chance.

In einer durch die Telearbeit geprägten Zukunftsvision braucht es keinen festen Firmensitz mehr, keine Zentrale mit Festangestellten und Büroräumen: Die Mitarbeitenden sind zu Hause per Daten-Highway miteinander verbunden, sie arbeiten projektbezogen in Teams, die speziell für einzelne Aufgaben gebildet werden. Die «virtuelle Firma» existiert nur noch in den Köpfen der Menschen, nicht mehr in Form von Gebäuden, Büros, Empfang, Telefonzentrale, Briefkasten.

Freizeitbereich

Auch im Freizeitbereich ist der voraussichtliche Siegeszug der neuen Medien nicht unproblematisch. Stichwort Telespiele: In den USA verbringen viele Kinder bereits mehr Zeit mit ihrer persönlichen «Elektroniksphäre» mit Videospielen, TV, Walkman, Radio und CD-Player als mit Freunden und in der Schule. Vereinsamung von Kindern und Jugendlichen, die die unpersönliche Elektronik menschlichen Kontakten

TelearbeiterInnen sind in hohem Mass kontrollierbar …



Ob man sich auf die «schöne neue Medienwelt» freuen oder sie als Bedrohung empfinden soll, wird von der Art des Gebrauchs abhängen.

vorziehen, Flucht aus dem grauen, langweiligen Alltag in eine bunte und manchmal brutale Videowelt, Spielsüchtige, die wie hypnotisiert stundenlang vor dem Computer sitzen, elektronisches Spielzeug als billiges, immer verfügbares Kindermädchen – diese Visionen wirken eher abschreckend.

In den letzten Jahren ist das Fersehangebot zumindest quantitätsmässig immer breiter geworden, laufend werden neue Fernsehkanäle aufs Kabelnetz aufgeschaltet oder können via Satellit empfangen werden. Unsere Fernsehgewohnheiten werden sich in Zukunft aber wohl in die Richtung verändern, dass wir Sendungen, die wir sehen wollen, gezielt in die Stube holen. Dabei besteht die Gefahr der Aufspaltung in «informationsreiche» und «informationsarme» Schichten der Gesellschaft: Wohlhabendere werden sich qualitativ hochwertige, massgeschneiderte Pay-Angebote leisten können, während einkommensschwächere Bevölkerungsgruppen, vor allem Arbeitslose und ältere Menschen, sich nur die Massenangebote des Free-TV leisten können.

Verlust von «zwischenmenschlicher Wärme»?

Und wie steht es mit der vielgerühmten weltweiten Kommunikation via Computernetzwerke im Stil von «Internet»? Der Faszination, mit anderen «Usern» im «globalen Dorf» Informationen, Spiele und Programme auszutauschen oder sich in sogenannten «Chat»-Foren mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern via Bildschirm und Tastatur über alle möglichen Themen zu unterhalten, kann sich wohl kaum jemand entziehen. Es gilt allerdings auch zu bedenken, dass die Form der Kommunikation, wie sie via Computer möglich ist, letztlich auf den (körperlosen, unsinnlichen) Austausch von Zeichen beschränkt ist. Möglich, dass bei einer solchen «virtuellen» Begegnung die Gefahr von Reibungen, Auseinandersetzungen und Zusammenstössen kleiner ist als «im Leben», wenn Menschen real und körperlich aufeinandertreffen. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass dadurch in unserer ohnehin schon kälter gewordenen Gesellschaft noch mehr «zwischenmenschliche Wärme» verlorengeht. Kommunikation ereignet sich eben auch auf der Ebene der Gesten, der Blicke und der Berührungen und nicht nur im abstrakten Austausch zwischen zwei oder mehreren «Terminals».

CHU

CD-ROM Eine Weiterentwicklung der →Compact Disc, die neben Musik und Sprache auch andere Daten speichern kann. Die Compact Disc Read Only Memory ist ein nur lesbares, nicht beschreibbares Speichermedium, das ähnlich aussieht wie eine Audio-CD. Die verfügbare Datenmenge ist allerdings sehr viel grösser und umfasst sowohl Text und Bild als auch Ton und Video (auf einer CD-ROM mit zwölf Zentimetern Durchmesser können zum Beispiel rund 660 Millionen Zeichen gespeichert werden, was etwa 300 000 Schreibmaschinenseiten entspricht). Die CD-ROM wird über ein eigenes Laufwerk am Computer abgespielt. Eine beschreibbare Form der CD-ROM kann man bereits kaufen.

Code Verschlüsselungsvorschrift.

Compiler Der Compiler übersetzt den Programm→code in die Maschinensprache des Computers, so dass daraus ein selbständig ablaufendes Programm wird.

Compuserve Computernetzwerk. Im Gegensatz zu →Internet ist Compuserve ein rein kommerzielles Netz, bei dessen Nutzung wesentlich höhere Gebühren sowie zusätzliche Kosten für den Abruf bestimmter Dienste anfallen. Es wird vor allem von Firmen in Anspruch genommen, steht aber auch privaten Teilnehmern offen.

Compuserve ist nur eine von zahlreichen grossen →On-line-Datenbanken. Der weltweite Branchenführer im Softwarebereich, →Microsoft, hat 1995 als eigenes Projekt «The Microsoft Network» gestartet. Die On-line→Software wird Teil des neuen Windows-95-Programms, das weltweit schätzungsweise 30 Millionen Nutzer auf ihren →PC laden werden. Sie haben damit automatisch Zugang zum neuen Microsoft-Netz, das in 35 Ländern und in 20 verschiedenen Sprachen eingesetzt werden soll.

Computer (von englisch to compute = [be-]rechnen). Ursprünglich Bezeichnung für einen menschlichen oder maschinellen Rechner, heute fast ausschliesslich Bezeichnung für ein System von Geräten zur Behandlung umfangreicher Aufgaben der Datenverarbeitung. Die Bestandteile des Computers sind im wesentlichen die Zentraleinheit mit Arbeitsspeicher, Leitwerk und Rechenwerk, die peripheren Geräte (Ein- und Ausgabeeinheiten wie Tastatur, Bildschirm, Drucker, Zubringerspeicher) und die Programme (→Software).

Computeranimation Die Schaffung vollkommen künstlicher Bildwelten am Computer.

Cursor Meist blinkendes Zeichen auf dem Bildschirm, das anzeigt, an welcher Stelle die nächste Eingabe erscheint.

Cutter Auch Schnittmeister oder Schnittmeisterin genannt. MitarbeiterIn bei Film, Funk und Fernsehen, der/die Filmszenen oder Tonbandaufzeichnungen für die endgültige Fassung zurechtschneidet und zusammenklebt.

Cyberspace Künstliche, vom Computer geschaffene (dreidimensionale) Welt, in der sich die Nutzerin, der Nutzer bewegen und darin agieren kann. Bekannte Beispiele sind Flugsimulatoren für Piloten oder Fahrsimulationen bei Computerspielen (→Virtual Reality).

Datenautobahnen «Transportwege» für den →digitalen Datenstrom. Der ideale Informations-Highway bestünde aus Glasfaser, da diese eine vollwertige Kommunikation in beide Richtungen bei extrem hoher Übertragungskapazität zulässt (→Rückkanal). Sie wird bereits für Fernstrecken eingesetzt. Andererseits ist diese Technologie heute noch zu teuer, um jede Abzweigung von der Datenautobahn damit auszustatten und Glasfaseranschlüsse in sämtliche Haushalte zu verlegen.

Um →digitales, →interaktives Fernsehen flächendeckend zu verbreiten, muss man sich einer Reihe bereits vorhandener Techniken bedienen. Dazu gehört das Breitband-→Kabelnetz, das auf Kupferkoaxialkabeln beruht.

Datenbank Informationssammlung im Kartei- oder Textformat; bei den Datenbanken für Computer unterscheidet man zwischen Offline- (→CD-ROM) und Online-Datenbanken. On-line-Datenbanken für Computer (→on line) werden vom Betreiber meist gegen Gebühr zur Verfügung gestellt.

Datenhelm Apparatur, die man sich über den Kopf zieht, um in den →Cyberspace einzutauchen. Sie besteht aus dem Eye-Phone, einer Art überdimensionierter Motorradbrille mit zwei integrierten Mini-Monitoren, die sich vor den Augen befinden und ein dreidimensionales Bild einer Datenlandschaft, etwa einer →Computeranimation oder -graphik, liefern; Kopfhörer auf den Ohren liefern den (künstlichen oder echten) Ton.

Datenhandschuh Auch Data-Glove genannt. Ein Handschuh zum Reisen im virtuellen Raum. Der Data-Glove ist mit Bewegungsdetektoren ausgestattet, registriert alle Bewegungen, die der Zuschauer, die Zuschauerin mit seiner Hand ausführt, und gibt diese Informationen als Datensatz an den Computer weiter. In der virtuellen Landschaft (→Cyberspace) schwebt ein computererzeugtes «Gegenstück» zu diesem Sensor-Handschuh herum und vollzieht alle diese Bewegungen nach. Statt nur einen Handschuh überzustreifen, kann man allerdings auch in den Data-Suit steigen, eine zur Zeit noch recht ungemütliche Kreuzung zwischen Taucheranzug und Overall, der die Bewegungen und Haltungen des gesamten Körpers an den Computer übermittelt.

Desktop publishing Das Erstellen von Satz und →Layout eines Textes am Bildschirm mit Hilfe der →EDV. Spezielle Desktop-Programme (→Software) sind etwa Pagemaker oder Quark-X-press.

Digitale Radio-Übertragung Anders als beim Radio-Empfang über Mittelwelle oder →UKW gibt es bei der digitalen Übertragung kein Rauschen oder Knistern aus dem Äther, keine Überlagerung von Sendern. Hörfunk findet in einer Klangqualität statt, die jener der CD vergleichbar ist. Es besteht ausserdem die Möglichkeit, Informationen wie z.B. Sendererkennung, Programmsparte, Musiktitel oder Interpret auf einem →Display zu zeigen. Digitales Radio (→Digitaltechnik) kann entweder über →Satellit übertragen und via Antennenschüssel oder Kabel empfangen sowie terrestrisch (via Erdleitungen) über neue Frequenzen (→Frequenz) ausgestrahlt werden. Zum Empfang sind Geräte mit Digitaltuner oder Beistellreceiver (→Receiver) für ältere Radios notwendig.

Digitaltechnik Als Digitalisierung bezeichnet man das Zerlegen von Informationen in elektrische Einheiten, die ein Computer verarbeiten kann, oder anders gesagt die Umsetzung von Zeigerausschlägen in Ziffern. In der Analogtechnik (→analog) werden die Signale entsprechend ihrer Darstellung (Bild, Ton oder Zeichen) übertragen sowie in ihrer zeitlichen Abfolge, d.h. komplett von Anfang bis Ende. Dagegen werden in der Digitaltechnik diese Signale unabhängig von ihrer Quelle in einen digitalen Datenstrom zerlegt (→Bit). Dieser wird, losgelöst von der zeitlichen Abfolge, paketweise übertragen.

Sonnenbrillen for Kids! (von 3 bis 8 Jahren)

Hallo Sonnenfan!

Hast Du gewusst, dass die Augen von Kindern bis zum achten Altersjahr gegenüber Sonnenstrahlen besonders empfindlich sind? Die natürliche Linsentrübung tritt erst ab dem 9. Altersjahr ein, was bedeutet, dass die ultravioletten Strahlen (UV-Strahlen) bei jüngeren Kindern ungehindert zu Netzhaut vordringen und dort Schäden verursachen können.

Du hast eine kleine Schwester oder einen kleinen Bruder, der/dem Du selbst die zur Zeit beste Sonnenbrille schenken möchtest – vielleicht zum Geburtstag. Oder Du machst Deine Eltern auf dieses neueste Angebot der pro juventute aufmerksam, das hilft, Kinderaugen zu schützen.

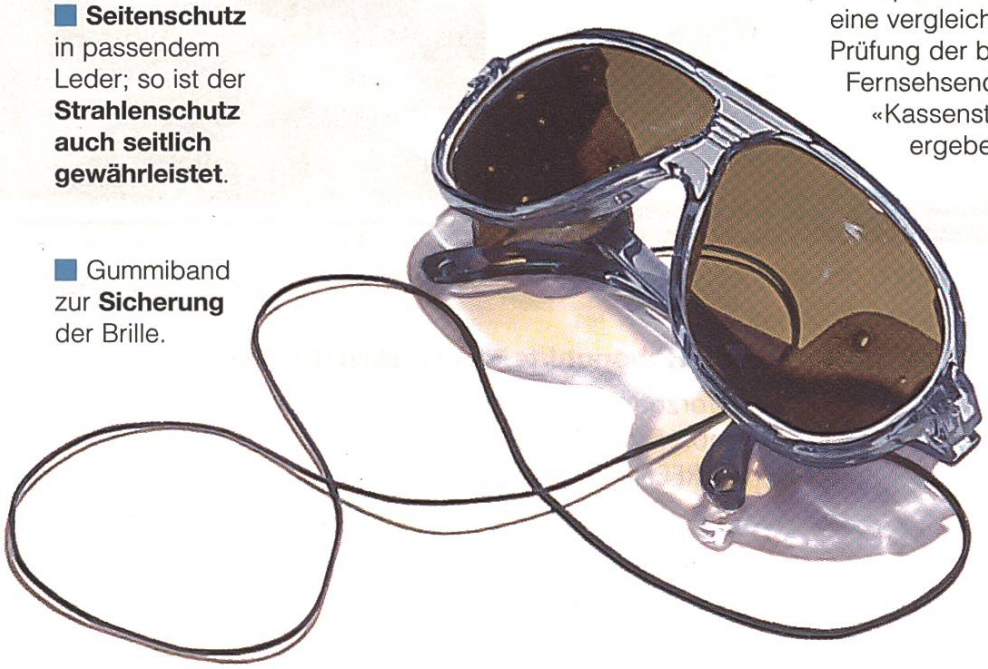
Und dies ist die pro juventute-Kindersonnenbrille:

■ **Formschönes und robustes Gestell.** Praktisch unzerbrechlich und ungiftig. Kleine Kinder, die an den Bügeln kauen, nehmen keinen Schaden.

■ **SUVASOL-Gläser**, entwickelt von der SUVA (Schweizerische Unfallversicherungsanstalt). Sie weisen einen optimalen Strahlenschutz auf und rangieren gegenüber sämtlichen bekannten Markenprodukten an der Spitze – dies hat eine vergleichende Prüfung der bekannten Fernsehsendung «Kassensturz» ergeben.

■ **Seitenschutz** in passendem Leder; so ist der **Strahlenschutz auch seitlich gewährleistet**.

■ Gummiband zur **Sicherung** der Brille.



■ **Schutzbeutel** aus Stoff.

■ **Produkt- und Anwendungsbeschreibung.**

pro juventute

Ich/wir bestelle(n) gegen Rechnung: Kinder-Sonnenbrillen von pro juventute zum Preis von Fr. 59.– pro Set (KInder-Sonnenbrille mit SUVASOL-Gläsern, Seitenschutz, Gummiband, Schutzbeutel, Beschreibung), zuzüglich Fr. 5.– Versandkostenanteil pro Lieferung.

_____ Ex. Farbe crystal blue

_____ Ex. Farbe pink

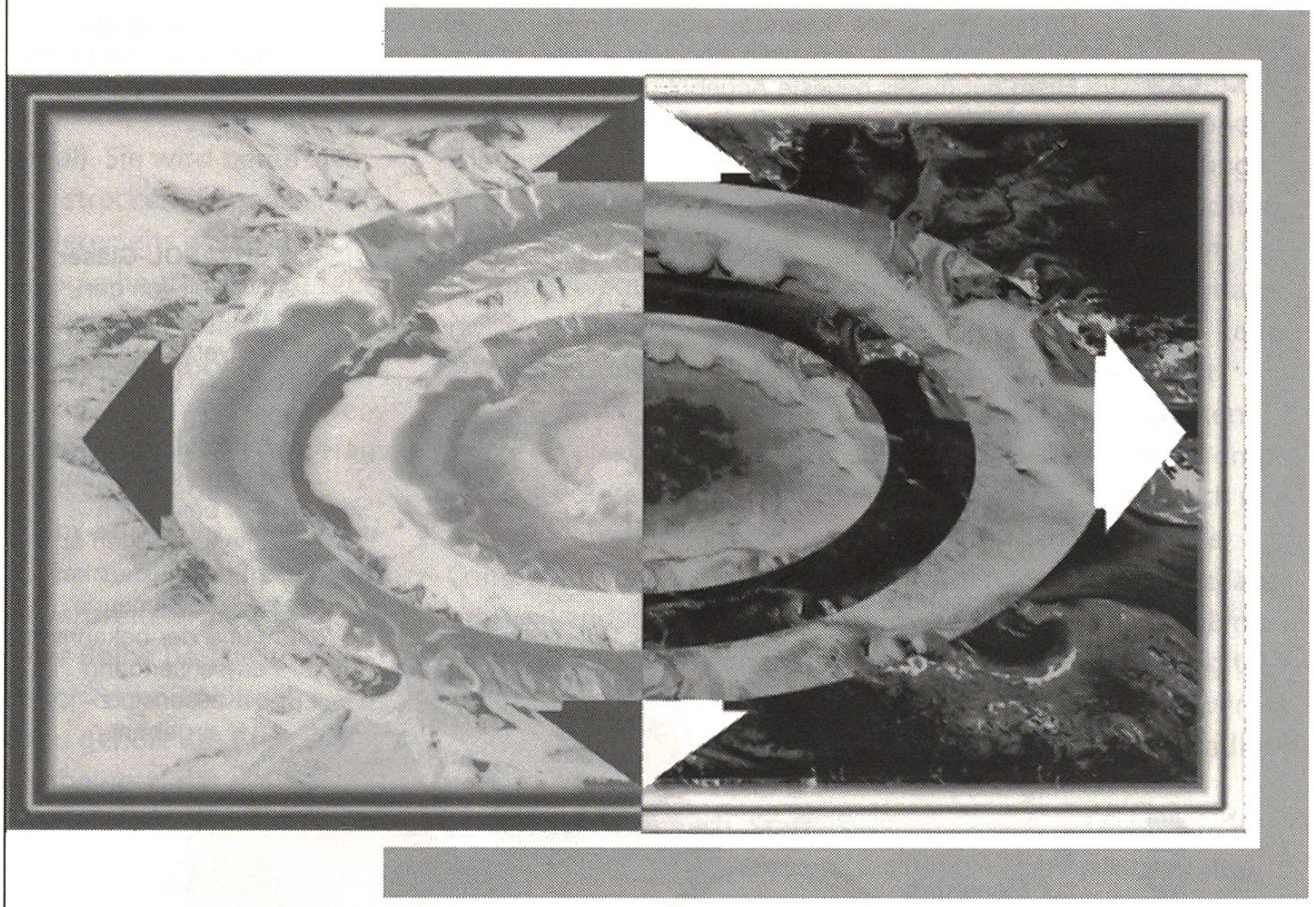
Name, Vorname: _____

Strasse, PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift (der Eltern): _____

In frankiertem Couvert einsenden an:
pro juventute, Kinder-Sonnenbrillen, Seehofstrasse 15, 8022 Zürich, oder Fax 01 252 28 24.

GREENLiGHT



Die Höhepunkte des GREENLiGHT-Kontos:

- Vorzugszins
- ab 15 Jahren ec-Karte
- GREENLiGHT-Magazin
- ab 18 Jahren: EUROCARD *by* Swiss Volksbank

Bei Deiner Geschäftsstelle kannst Du ab 14 Jahren einsteigen.

Willkommen.

Schweizerische Volksbank

Anders als bei der analogen Übertragung unterscheidet die Übertragungsleitung beim digitalen Transport nicht mehr, ob sie einen Film, ein Fax oder ein Telefongespräch überträgt; sie ist sozusagen «transparent».

Direct Response TV Eine bereits heute übliche Variante des →Teleshopping: über eingeblendete Telefonnummern kann die in Werbespots angebotene Ware sofort bestellt werden.

Diskette Als Datenträger dienende flexible Magnetplatte.

Display Gerät, das Daten optisch darstellt.

Dokumentarfilm Film mit Dokumentaraufnahmen, der Begebenheiten und Verhältnisse möglichst genau, den Tatsachen entsprechend zu schildern versucht.

Dolby-Mehrkanal-System Variante des Magnetton-Verfahrens (wie beim allseits bekannten Tonband wird der Ton auf eine magnetische Tonspur aufgezeichnet und neben dem Bild auf den Filmstreifen geklebt). Es bringt nicht nur eine Verbesserung des Klanges mit sich, sondern ermöglicht auch bis zu fünf Tonkanäle (im Kino befinden sich dann Lautsprecher vorn links, vorn Mitte und vorn rechts sowie hinten links und rechts).

DOS Disk Operating System. →Betriebssystem eines →Computers.

Download Mitspeichern von Texten in einer →Mailbox kann durch einfaches Mitprotokollieren oder über Dateitransfer (Download) erfolgen. Neben schriftlichen Nachrichten gibt es in →Mailboxen auch Binärdateien, Programme, die auf die herkömmliche Weise nicht gelesen werden können. Das Resultat wäre ein Zeichensalat auf dem Bildschirm. In diesen Fällen macht man mittels Kommunikationssoftware einen «Download», lädt also die Software von der Festplatte des Mailbox-Rechners auf die eigene Platte oder Diskette.

Drehbuch Textbuch eines Films mit genauen Anweisungen für alle optischen und akustischen Einzelheiten der Darstellung und der Aufnahmetechnik.

Edutainment Eine Verbindung aus «education» (Erziehung) und «entertainment» (Unterhaltung). Es wird versucht, Computerprogramme (→Software) spielerisch so aufzubereiten, dass das Lernen am Bildschirm Spass macht. So werden Kinder, die mit Hilfe eines Pinguins Rechtschreibung üben, nach erfolgreich bewältigter Aufgabe mit einer Spielsequenz belohnt (→Telelearning).

EDV Abkürzung für elektronische Datenverarbeitung.

Electronic Mail (E-Mail) Elektronische Nachrichten werden nicht mehr per Post oder Fax, sondern direkt über den eigenen Computer verschickt. Dazu kann der Empfänger entweder direkt angewählt werden, oder aber er hat bei einer →Mailbox ein elektronisches Postfach eingerichtet, wo er eingegangene Mitteilungen oder Daten abrufen kann.

Electronic publishing In den meisten Zeitungs- und Zeitschriftenredaktionen sind Texte, häufig auch schon Grafiken und Bilder, per Computer erfasst und archiviert, also bereits in digitalisierter Form vorhanden. Werden diese internen Verlagsdatenbanken für Aussenstehende zugänglich ge-

macht, bieten sich ungeahnte neue Informationsquellen. In absehbarer Zeit können sich Interessenten ihre eigene, individuelle Tageszeitung zusammenstellen lassen, am PC abrufen und gegebenenfalls ausdrucken. Dasselbe ist im Anzeigenbereich möglich – sei es für Immobiliengeschäfte oder Stellenvermittlungen.

Elektronischer Kiosk Ein solcher Kiosk bietet den KonsumentInnen alles, was sie sich bisher nur über verschiedene Medien zugänglich machen konnten: Unterhaltung in Form von Filmen, Sportübertragungen oder Videospielen; Information als TV-News-Show, elektronische Zeitungen oder themenspezifische →Datenbanken; Bildung in Form von Dokumentationen, interaktiven Lernprogrammen (→Interaktivität) oder Übertragungen aus Hörsälen und Kongresszentren.

Entertainment Unterhaltung.

Eurovision Zusammenschluss zahlreicher europäischer Rundfunk- und Fernsehorganisationen zur gemeinsamen Veranstaltung von Fernsehsendungen.

Eyecatcher Blickfang.

Faction In Amerika «erfundene» und heute sehr populäre Mischform aus journalistischer Dokumentation und (belletristischen) Erzählformen (→Fiction) zur spannend als Geschichte erzählten ausführlichen Reportage bis hin zum dokumentarischen Sachroman.

Feature Sendung im Rundfunk oder Fernsehen in Form eines aus Reportagen, Kommentaren und Dialogen zusammengesetzten (Dokumentar-)Berichtes; im Zeitungswesen ein zu einem aktuellen Anlass herausgegebener, besonders aufgemachter Text- oder Bildbeitrag.

Fiction Nur Angenommenes, Erdachtes, frei Erfundenes im Gegensatz zum Dokumentarischen. Zur «Fiction»-Gattung gehören etwa der Spielfilm (im Gegensatz zum →Dokumentarfilm) und der «fiktive» Roman (im Gegensatz zum Sachbuch).

File Andere Bezeichnung für Datei.

File-Transfer Das Übertragen von Dateien per Datenfernübertragung.

Forum Die Foren sind die elektronischen Marktplätze unserer Zeit. Hier treffen sich Datenreisende aus aller Welt, um zu diskutieren und Erfahrungen auszutauschen. Ob man über Reisen, neue Computer, Aquaristik oder Literatur reden möchte, Foren gibt es zu allen Themenbereichen.

Frequenz Schwingungszahl von Wellen pro Sekunde.

Gameboy Geräte zum Computerspielen.

Hardware Alle technisch-physikalischen Teile einer Datenverarbeitungsanlage (eines Computers), also alles, was am →Computer körperlich-materiell ist.

HDTV High Definition TV, hochauflösendes Fernsehen.

Headline Schlagzeile. Durch grosse Buchstaben hervorgehobene, besonders auffällige Überschrift eines Beitrags auf der ersten Seite einer Zeitung oder Titelstichworte zu wichtigen Themen in einer Nachrichtensendung des Fernsehens oder Radios.

Schwingungszahl von Wellen pro Sekunde.

Hollywood Stadtteil von Los Angeles, Zentrum der amerikanischen Filmindustrie seit 1908.

Homebanking Das Ziel von Home- oder Telebanking ist es, dass Bankkundinnen und -kunden in Zukunft auch komplexe Geldgeschäfte (Vermögensberatung und -anlage, Immobilienkauf und -verkauf etc.) jederzeit und überall tätigen können. Dazu werden Verbindungen über TV- und Datennetze aufgebaut.

Image «Gesicht» eines Fernseh- oder Radiosenders, aber auch eines Printproduktes. Das Image hat mit dem Inhalt (Beispiele: Wirtschaftszeitung, Radiosender für klassische Musik, Nachrichtenkanal), aber auch viel mit der Verpackung (Design) zu tun. Bei Sendern wie →MTV (Music Television) nähern sich Inhalt und Verpackung an. Das Image von MTV wird durch die Videoclipästhetik bestimmt – was bedeutet, dass es geprägt ist durch eine Bild- und Tongestaltung, die aus dem Clip (→Videoclip) und dem Werbespot stammt. Zu der Design-Seite des Image gehören auch →Logo und →Jingle.

Impressum Vermerk über Verleger, Druck, Redaktion u.a. in Büchern, Zeitungen und Zeitschriften.

Information Unterrichtung über eine bestimmte Sache; über alles Wissenswerte in Kenntnis setzende, offizielle, detaillierte Mitteilung über jemanden oder etwas; Äusserung oder Hinweis, mit dem jemand von einer (wichtigen, politischen) Sache in Kenntnis gesetzt wird; Gehalt einer Nachricht, die aus Zeichen eines →Codes zusammengesetzt ist; Auskunft.

Infotainment Neudeutsche Wortverbindung aus den englischen Begriffen «information» und «entertainment» (also Mischung aus «Nachrichten» und «Unterhaltung»). Gekennzeichnet durch schnelle Schnitte, ständige Action, keine Sekunde Stillstand («Fortsetzung von →MTV mit anderen Mitteln»). Nachrichten als Spektakel, als Unterhaltungsshow.

Interaktives Fernsehen Bezeichnet das Ergebnis des sich abzeichnenden Wandels im Bereich der Television von der Einweg- zur Zweiwegkommunikation (Interaktion ist das Wort für die Wechselbeziehung zwischen Handlungspartnern). Die bislang zur Passivität verdammten ZuschauerInnen erfüllen sich in Zukunft ihre Wünsche per Fernbedienung selbst, sie «antworten» auf das Programm und gestalten es bis zu einem gewissen Grad mit. Das Wort dient aber auch als Sammelbegriff für neue Formen der Fernsehnutzung überhaupt. Bei der Zusammenstellung von Nachrichtensendungen soll der Zuschauer, die Zuschauerin zum Beispiel die Wahl haben: Mit Hilfe der «Skip»-Taste (Überspringen) kann man Nachrichten, die einen langweilen, einfach übergehen. Wen andererseits die Sportnachrichten besonders interessieren, der drückt auf eine «Dive»-Taste (Vertiefen) und erhält eine umfassendere Darstellung als der normale Nachrichtenkonsument. Und: In fernerer Zukunft kann jeder selbst bestimmen, wie der Spielfilm endet, den er gerade sieht. Das Drehbuch lässt sich per Fernbedienung umschreiben …

Interaktivität Aus der bekannten Einbahnstrasse der Massenmedien TV und Radio – vom Sender zum Empfänger – wird ein in zwei Richtungen befahrbarer Weg. Der Empfänger, der Medienkonsument, kann selbst zum Sender werden und Nachrichten oder Wünsche an den Sender zurückgeben. Er verhält sich nicht nur passiv, sondern kann aktiv in den Kommunikationsprozess eingreifen. Im →Internet ist die Interaktivität bereits verwirklicht.

Internet Internet ist das grösste, nichtkommerzielle Computernetzwerk der Welt; etwa 30 Millionen Teilnehmer (1995) hängen daran, und jeden Monat kommen weltweit schätzungsweise 150 000 NutzerInnen hinzu. Internet wurde ursprünglich

für militärische Zwecke geschaffen und verbindet heute ca. 2,5 Millionen Rechner, die vor allem in Universitäten Forschungsinstituten, Bibliotheken, Archiven und Behörden stehen. Der private Nutzer kann sich von seinem PC aus, der mit einer speziellen →Software, dem «Standard-Daten-Fernübertragungsprogramm» (DFÜ), ausgestattet sein muss, via →Modem über einen regionalen Knoten (→Provider) ins Netz schalten. Da Internet vor allem der Ausbildung und dem Informationsaustausch dienen soll, sind die Gebühren, auch bei weltweiter Datenwanderung, sehr gering. Jeder Teilnehmer erhält eine eigene Internet-Adresse und kann somit via Computer auch direkt angesprochen werden. Das Netz ist dadurch allerdings äusserst unübersichtlich, eine zentrale Verwaltung ist nicht vorhanden.

Im Internet gibt es unzählige Nachrichtengruppen und →Foren, in denen sich Menschen mit gleichen Interessen zusammenschalten können. Wer beispielsweise Probleme mit einem Computerprogramm hat, kann sich damit an eine Gruppe von Nutzern der gleichen Software wenden und erhält nach kurzer Zeit Tips und Antworten aus aller Welt. Auf gleiche Weise kann man sich neue Programme oder Spiele auf den eigenen Computer laden oder sich in sogenannten «Chat»-Foren mit anderen Teilnehmern via Bildschirm und Tastatur über alle möglichen Themen unterhalten. Seit einiger Zeit offerieren auch kommerzielle Anbieter im Internet ihre Waren und Dienstleistungen.

Interview Ein von einem Berichterstatter von Presse, Rundfunk oder Fernsehen (öffentlich) mit einer meist bekannten Persönlichkeit geführtes und aufgezeichnetes Gespräch, in dem diese sich zu gezielten, aktuellen Themen oder die eigene Person betreffenden Fragen äussert.

ISDN Das Integrated Services Digital Network ist ein →digitales und damit leistungsfähigeres Telefonnetz. Es integriert alle →Telekommunikationsformen (Sprach-, Daten-, Text- und Bildübertragung) auf einer Leitung und kann grössere Datenmengen mit höherer Geschwindigkeit übertragen. Es besteht die Möglichkeit, zwei Dienste auf einmal zu nutzen, d. h., mit einem Partner zu telefonieren und ihm gleichzeitig ein Fax (→Telefax) zu senden. Vom →PC aus ist die Übertragung von Daten auf einen anderen Computer via ISDN direkt, also ohne Zwischenschaltung eines →Modems, möglich.

Jingle Kurze, prägnante Melodie, die zur Untermalung von Radio-, Film- und TV-Werbespots eingesetzt wird und durch Identifizierung mit dem angepriesenen Produkt binnen kurzem akustischen Signalwert gewinnt. Die heutigen Radioprogramme sind in Permanenz durchsetzt von Jingles (als Stationserkennung). Auch im Radio geht es nicht ohne Klangbild-→Image, weil die meisten Radioprogramme (vor allem die kommerziellen) zu Musikteppich-Programmen übergegangen sind, die sich kaum mehr unterscheiden. Also muss ein akustisches Design her, und es muss so häufig eingesetzt werden, dass es selbst Kurzzeithörern nicht entgeht.

Journalistin Jemand, der als freie/r MitarbeiterIn, als Aus-

landkorrespondentIn oder Mitglied einer Redaktion Artikel o. ä. für Zeitungen oder andere Medien verfasst, präsentiert oder redigiert oder der als Fotograf Bildberichte liefert.

Joystick Steuerhebel für Computerspiele.

Kabelnetze Die Kabelnetze der Telecom sind mit den herkömmlichen TV-Programmen voll belegt. Diese →analogen TV-Angebote müssen selbstverständlich weiter übertragen werden, da sich die →digitale Empfangstechnik nur langsam in den Haushalten etablieren kann. Für die neuen digitalen TV-Kanäle ist der sogenannte Hyperbandbereich vorgesehen, wo in absehbarer Zeit auf 15 Kanälen 150 zusätzliche Programmangebote Platz finden.

Kompressor Ein Effektgerät aus der Studiotechnologie, das die Dynamikwerte von Sprache und Musik «zusammendrückt», also den «Abstand» zwischen minimaler und maximaler Lautstärke verringert, indem es laute Signale kappt und leise Signale anhebt. So lässt sich ein gleichmässigerer und insgesamt höherer Sendepegel erreichen, ohne dass es zu Übersteuerungen kommt. Beim Hörer ergibt sich daraus der subjektive Klangeindruck, das Musikstück komme mit mehr «Dampf» aus dem Radio. Dazu kommen noch Anhebungen im Bass- und Höhenbereich.

Kommunikation Verständigung untereinander, zwischenmenschlicher Verkehr besonders mit Hilfe von Sprache und Zeichen.

Laptop Portabler leistungsfähiger Kleincomputer.

Layout Text- und Bildgestaltung einer Seite (einer Zeitung, Zeitschrift, Broschüre u.ä.), eines Werbemittels bzw. einer Publikation.

Lead Meist fettgedruckter «Einführungstext» zu einem längeren Artikel in einer Zeitung oder Zeitschrift, der den Einstieg in und eine Übersicht vom Inhalt des Berichtes gibt und der Leserin, dem Leser als Entscheidungshilfe dient (ihn «führt»), ob sie/ihn der Artikel interessiert und ob sie/er ihn lesen will.

Lichttonverfahren Der Lichtton geht auf eine Erfindung des Amerikaners Lee DeForest zurück, der ein solches Verfahren bereits 1922 vorstellte. Lichtton heisst: Der per Mikrophon eingefangene Ton wird in optische Signale umgewandelt – ähnlich wie bei einer Schallplatte, nur wird der Klang nicht in Gestalt von Wellen auf einen Träger graviert, sondern in Form entsprechender Hell-Dunkel-Schwankungen auf einer Spur zwischen dem Bild und der Perforation auf dem Film untergebracht. Bei der Vorführung wird diese Spur (Tonpiste genannt) mittels Fotozelle, Verstärker und Lautsprecher hörbar gemacht.

Logo Firmenzeichen, zum Beispiel optisches Erkennungszeichen für einen Fernsehsender (ARD-Eins, Schweiz-4-Ballon etc.).

Mailbox Lokale «Poststation», bei der der →User sein persönliches elektronisches Postfach eingerichtet hat.

Mantelprogramm Kleinstadt- oder Dorfredaktionen von Zeitungen haben häufig weder das Geld noch die Themenvielfalt, um eine komplette Zeitung zu produzieren. So erstellen sie zwei oder vier Zeitungsseiten mit Meldungen aus der Region. Diese werden eingefügt in den sogenannten Mantel, der von einer überregionalen Zeitung hergestellt wird. Die wiederum liefert diesen Mantel an diverse Zeitungen der Region und kann es sich auf diese Weise sparen, selbst eine unmittelbare Lokalberichterstattung zu betreiben. Mantelprogramme gibt es auch im Hörfunk und Fernsehen.

Maus Meist auf Rollen gleitendes, über ein Kabel mit einem PC verbundenes «Tierchen», das auf dem Tisch hin- und herbewegt wird, um den →Cursor oder ein anderes Markierungssymbol des Computers zu steuern.

Über ein Kabel mit einem PC verbundenes «Tierchen».

Medium/Medien Medien sind Einrichtungen, organisatorische und technische Apparate für die Vermittlung von Meinungen, Informationen und Kulturgütern. Eine mit Ölfarbe bemalte Leinwand ist ebenso Medium wie eine von einem Projektionsapparat bestrahlte, ein Buch oder eine Skulptur ebenso wie eine Datendiskette, eine Schallplatte oder CD ebenso wie ein Filmstreifen oder eine Videokassette, Kinos und Theater ebenso wie Funk und Fernsehen. Medium ist alles, was Informationen aller Art speichert und/oder vermittelt. Als Massenmedien werden Film, Funk (Radio), Fernsehen und Presse bezeichnet. Sie lassen sich unterteilen in die optischen Medien (Film und Fernsehen), die akustischen Medien (Radio, Schallplatte, Tonband) und die Printmedien (Presse). Der Begriff «Medium» wird in der Werbung verwendet als Bezeichnung für den Werbeträger, das benutzte Kommunikationsmittel.

Mediensynthese Verschmelzung von Medien aller Art (und deren Inhalten).

Medienverbund Verbindung zweier oder mehrerer Medien im Rahmen wirtschaftlicher Konzentration.

Microsoft Weltweit führendes →Software-Unternehmen. Microsoft-Gründer Bill Gates wurde mit 39 zum erfolgreichsten Unternehmer und zum reichsten Mann der Welt. Gates neuester Streich mit dem Namen «Windows 95» ist der Einstieg ins →Internet, die transkontinentale →Datenautobahn.

Modem Ein Modem (Modulator-Demodulator) ist die Eintrittskarte für die →On-line-Welt. Es wird zwischen Telefonnetz und Computer geschaltet und wandelt Daten von digitalen in analoge Signale um (→Digitaltechnik). Diese werden durch das Übertragungsnetz geschickt, und beim Empfänger kehrt sich der Prozess schliesslich wieder um, so dass die Daten lesbar werden.

Moderator/Moderatorin Die Moderatorin, der Moderator betreut durch einführende Worte und verbindende Kommentare den Ablauf einer Radio- oder Fernsehsendung.

Montage Gestaltungselement und -technik eines Films, das sich aus der simplen Tatsache ergibt, dass man einen Film schneiden und durch Aneinanderkleben «montieren» kann. Allerdings bedeutet Montage weit mehr als schlichtes Aneinanderkleben einzelner Filmschnipsel, sondern ist ein wesentliches Gestaltungselement.

Monumentalfilm Der Monumentalschinken oder Kolossalfilm ist ein meist überlanger, opulent angerichteter Film, der grosse historische, biblische und ähnliche Themen hauptsächlich in Massenszenen darstellt. Beispiele sind Filme wie «Ben Hur» und «Quo vadis?».

MS-DOS Betriebssystem für →Personalcomputer.

Multimedia Das Zusammenwachsen von →Computertechnik, →Unterhaltungselektronik, →Telekommunikationsindustrie und →Medienunternehmen. Drei Merkmale sind für alle ihre Produkte typisch:

1. Die Möglichkeit zu interaktiver Nutzung (→Interaktivität).
2. Die Integration verschiedener Medien. Hörfunk und Fernsehen, Texte, Bilder und Grafiken werden zur gleichzeitigen Nutzung miteinan-

der kombiniert und die Grenzen zwischen Video-, Audio- und Printmedien auf diese Weise langfristig völlig verwischt.

3. Die Nutzung →digitaler Technik. Sie ist die Voraussetzung, die die Entwicklung von Multimedia überhaupt möglich macht.

Multimedia-PC Der Multimedia-PC wird nach Ansicht von Experten in wenigen Jahren den bisherigen Homecomputer weitgehend abgelöst haben. Er ist videotauglich, d. h., er kann Filme mit der gewohnten Schnelligkeit und Bildschärfe wiedergeben, verfügt über ein →CD-ROM-Laufwerk, ist für →On-line-Kommunikation eingerichtet, kann sämtliche TV- und Hörfunkprogramme über Kabel oder →Satellit empfangen, ist für Ton- und Bildverarbeitung geeignet und kann per Infrarotbedienung gesteuert werden.

Music Data Networks Noch Zukunftsmusik, aber technisch bereits machbar: Musik wird von einem angewählten →Computer direkt auf ein →Multimediagerät gespielt. Archive und →CD-Sammlungen wären damit überflüssig. In den USA werden solche →«elektronischen Kioske» bereits in Musikfachgeschäften erprobt: Der Kunde bestellt via Bildschirm einen bestimmten Musiktitel, der über Satellit von einer zentralen Datenbank direkt auf eine CD geladen wird.

MTV Kürzel für Music Television, amerikanischer Videoclip-Kanal im Kabelfernsehen (heute →Pay-TV), der seit 1981 rund um die Uhr Musikkurzfilme, Quizspiele, Filmbesprechungen usw. sendet. MTV sendet nicht nur →Videoclips, MTV ist ein Videoclip – und sicherlich im europäischen Raum der am weitesten fortgeschrittene Sender, wenn es um die visuelle Imagebildung (→Image) geht.

Objektivität Den Gegebenheiten entsprechende, tatsächliche Darstellung eines Geschehens oder Sachverhalts, unabhängig vom Standpunkt des vermittelnden «Subjekts» (→subjektiv).

Off-line-Datenbanken Vor allem nichtaktuelle Informationen können über Speichermedien off line zur Nutzung auf dem →PC angeboten werden. Dazu gehören beispielsweise Nachschlagewerke, Enzyklopädien, Adressbücher oder kartographische Werke.

Off-line-Multimedia Will man mit dem PC fremde Daten verarbeiten, kann man sie entweder via →Diskette oder →CD-ROM laden oder sich über ein Netz in eine Datenbank einloggen und Programme oder Informationen auf den eigenen Computer →downloaden (übertragen). Wenn man sich dann während der multimedialen Datenbearbeitung vom Netz abkoppelt, spricht man von Off-line-Multimedia. Der grosse Vorteil: Die Bearbeitung ist wesentlich preiswerter, weil keine hohen Leitungskosten anfallen. Deshalb kann man viele Dateien kommerzieller Netzanbieter gar nicht erst auf Festplatte oder Diskette des eigenen Computers laden, sondern muss sie →on line nutzen – oder das →Downloaden kostet Geld.

On line könnte man etwa übersetzen mit «vernetzt», mit dem Netzwerk verbunden. Kommen die Daten «on line» in den Heimcomputer, heisst das, dass sie von aussen über eine Telefon- oder Datenleitung «angeliefert» werden. Das Verbindungsstück zwischen PC und Telefonnetz ist das →Modem. Erfolgt die Versorgung off line, gibt es während der Bearbeitung keine Verbindung vom PC nach aussen (→Off-line-Multimedia). Die bekanntesten On-line-Dienste (Computernetzwerke) sind →Internet, →Compuserve.

Oscar Volkstümliche Bezeichnung für den seit 1917 jährlich verliehenen «Academy Award», zugleich Bezeichnung für die dabei verliehene Statuette. Der Oscar ist der angesehenste Filmpreis →Hollywoods und des amerikanischen Films.

Pay-per-View Variante des →Pay-TV. Wenn nicht ein

ganzer Fernsehprogrammkanal, sondern nur einzelne Sendungen bezahlt werden, spricht man von Pay-per-View. Der Zeitpunkt der Ausstrahlung wird vom Veranstalter vorgegeben, der Zuschauer schaltet sich nur bei Sendungen zu, die ihn interessieren; sie werden dann einzeln abgerechnet (siehe auch: →Video-on-Demand).

Pay-TV Pay-TV-Kanäle kann man gegen eine Monatsgebühr abonnieren. Das Programm wird verschlüsselt ausgestrahlt, d.h., auf dem Bildschirm sind nur verschlüsselte Linien zu erkennen. Beides kann mit Hilfe eines Decoders, der den Abonnenten zur Verfügung gestellt wird, in ein erkennbares Programm umgewandelt werden. Entsprechendes gibt es auch für den Hörfunk (Pay-Radio).

PC Personalcomputer. Kleinerer, aber leistungsfähiger «persönlicher» →Computer für den Büro- und Heimgebrauch.

Photo-CD Von Kodak entwickeltes Format zum Abspeichern von Bildern. Damit lassen sich Fotos in mehreren Folgen auf die →CD bringen. Heute mit den meisten →Laufwerken und →Systemen lesbar.

Plot Handlung eines Romans, eines Theaterstücks, eines Films o. ä.

POS Point of sales («Verkaufspunkte»). Bezeichnung für Datenstationen wie Kassenterminals in Warenhäusern (→Strichcode).

Private Fernsehsender Seit den achtziger Jahren gehören sie auch bei uns zum Fernsehalltag: Privatfernsehstationen wie RTL, SAT 1, PRO 7 ... Im Gegensatz zu den öffentlich-rechtlichen Sendern wie Schweizer Fernsehen DRS und Schweiz 4 finanzieren sie sich ohne Konzessionsgelder des Staates durch Werbeeinnahmen und sind deshalb gekennzeichnet durch Programme, die durch häufige Unterbrecherwerbung und eine totale Ausrichtung auf den Massengeschmack auffallen (die Sendungen werden quasi darauf reduziert, ein ideales Umfeld für die Werbung zu bieten) oder die sich auf einzelne Themenbereiche spezialisieren (Spartenfernsehen, etwa CNN als Nachrichtenkanal, DSF als Sportkanal, MTV als Musikkanal), während die öffentlich-rechtlichen Sender durch das Gesetz einen Informationsauftrag haben, eine thematisch breite Palette von Sendungen anbieten und auch die Bedürfnisse von Minderheiten berücksichtigen müssen.

«Hirn» eines Computers.

Programm-Design Zielgruppenspezifische Imagebildung (→Image) über die «Verpackung» eines Programms (seriös, locker, schrill etc.).

Programm-Guides Elektronische «Programmführer» durchs gesamte Fernsehangebot, die künftig auf eigens dafür vorgesehenen Kanälen laufen werden.

Provider Wer Zugang zum Internet sucht, braucht nicht nur Computer, Modem und die nötige Software, sondern auch einen Netzzugang. Landauf, landab bieten verschiedene Anbieter (Provider) als regionale Knotenpunkte Zugangsmöglichkeiten vom heimischen Rechner aus. Die Gebühren werden unterschiedlich berechnet (pauschale Gebühr oder abhängig von der Benutzungsdauer). An Telefonspesen fallen dafür nur die Gebühren

LEHRSTELLEN
Telecom Job
Die Zukunft im Griff
Bist Du an einer BIGA-Lehre interessiert, die Dich in die Welt der Telekommunikation entführt und mit aufgestellten Leuten zusammenbringt? Dann verlange unsere Gratisbroschüren oder informiere Dich kostenlos über Telefon 0800 55 9000.
Bitte senden Sie mir kostenlos Informationsmaterial zu allen Ausbildungen, die ich ankreuze:
Lehre als Elektronikerin
Lehre als Elektroniker
Lehre als Informatikerin
Lehre als Informatiker
Kaufmännische Lehre
Name
Vorname
Strasse
PLZ/Ort
Schulbildung
Jahrgang
Einsenden an:
Generaldirektion PTT
Berufsinformation Telecom
POT 5
3030 Bern
TELECOM PTT
Pesta

JU·NGE SPAREN
BE·I ELVIA DRIVE
FR·UND RAPPEN
Individuell wie Sie. ELVIA

schu ma cher
eine Nasenlänge voraus
Bildbände
Schulbücher
Telefon- und Adressbücher
Versand- und Industrie-Kataloge
Kalender und Broschüren
in Wiro
SCHUMACHER AG
3185 Schmitten FR
Telefon 026/496 01 31
Fax 026/496 16 08
3000 Bern 14
Telefon 031 371 44 44

für die Verbindung vom heimischen Computer zum Provider an – egal, ob man per Internet nach Zürich, New York oder Tokio «reist».

Prozessor Eine Einrichtung, die nach vorgegebenen Programmen die Funktionen anderer Einrichtungen steuern kann. Die umfangreichsten Aufgaben dieser Art nimmt die →Zentraleinheit oder das «Hirn» eines →Computers wahr.

Pulitzer-Preis Seit 1917 jährlich vergebener Preis für hervorragende journalistische, literarische und musikalische Leistungen in den USA.

Receiver Kombination von Rundfunkempfänger und Verstärker für die Hi-Fi-Wiedergabe.

Recherche Ermittlung, Nachforschung.

Redaktor/Redaktorin Jemand, der für eine Zeitung, Zeitschrift, für Rundfunk oder Fernsehen, für ein wissenschaftliches Sammelwerk (oder den Pestalozzi-Kalender) Beiträge auswählt, bearbeitet oder selber schreibt.

Reportage Vertiefender Hintergrundbericht über aktuelle Ereignisse, Entwicklungen etc. in einem Medium.

Rückkanal Nur wenn die bisherige Einbahnstrasse vom Sender zum Empfänger auch in die andere Richtung befahrbar wird, ist Interaktion möglich (→Interaktivität). Um →Video-on-Demand oder →Teleshopping zu nutzen, muss der Kunde vom Fernseher aus seine Wünsche äussern und Bestellungen aufgeben können. Bei →Telelearning muss beispielsweise die →Kommunikation mit einem entfernten Lehrer, bei →Telespielen die Verständigung mit einem Mitspieler in einer anderen Stadt ermöglicht werden.

Ein vollwertiger Rückkanal wird auf derselben Strecke übertragen wie das Programm- oder Datenmaterial und lässt sich auf die gleiche Weise steuern wie die Programmauswahl. In Glasfasernetzen (→Datenautobahn) gibt es genügend Bandbreite (→Übertragungsbandbreite), um Rückkanäle zu schalten, selbst für die Übertragung von Videosignalen. Auch die üblichen Breitbandnetze auf Koaxialbasis (Koaxialkabel: aus einem zylinderischen inneren und einem rohrförmigen äusseren Leiter bestehendes elektrisches Kabel) lassen sich rückkanaltauglich machen.

Satellitenfernsehen Ein Satellit ist ein Flugkörper, der – auf eine Umlaufbahn gebracht – in elliptischer oder kreisförmiger Bahn die Erde oder den Mond umkreist und dabei bestimmte wissenschaftliche oder technische Aufgaben erfüllt, Daten sammelt usw. Beim Satellitenfernsehen werden die Sendungen über Satelliten übertragen. Zu ihrem Empfang muss der Fernseher an eine Satellitenschüssel angeschlossen sein.

Satellitenkanäle Fernsehkanäle, die via Satellit übertragen werden. Die Vermarkter von Satellitenfernsehen haben sich längst für die →digitale Zukunft gerüstet. In den USA ist seit 1994 «Direct-TV» auf Sendung, das 150 Programme über Satellitempfangsschüsseln in die Haushalte bringt. Astra, der führende europäische Anbieter für direkt zu empfangendes Satelliten-TV, bietet mit Astra 1E und 1F seit 1995 digitale Transponder (= nachrichtentechnische Anlage, die von einer Sendestation ausgehende Funksignale aufnimmt, verstärkt und auf einer anderen →Frequenz wieder abstrahlt) für rund 200 TV-Kanäle plus zusätzliche Dienste an.

Schnittstelle Verbindungsmöglichkeit zwischen Rechnern und Geräten zur Ein- und Ausgabe von Daten; sichtbar als Stecker auf der Rückseite des →Computers.

Server Ein Rechner, der für andere Netzteilnehmer Speicher- und Verarbeitungsaufgaben zur Verfügung stellt. Meist besteht die Dienstleistung in dem Zugriff auf die Festplatten des Rechners (File-Server) oder im Zugriff auf besondere Daten und Programme.

Settop-Box Die Settop-Box ist ein leistungsfähiger Grafik-Rechner, der zwischen Antennenausgang und TV-Gerät geschaltet wird. Er empfängt den ankommenden, →digitalen und komprimierten («verdichteten») Datenstrom, dekomprimiert ihn und wandelt ihn in ein →analoges TV-Bild um. Darüber hinaus kann die Settop-Box über eine Fernbedienung angesteuert werden und den Teilnehmerwunsch – beispielsweise eine →Pay-per-View-Anforderung, einen →Video-on-Demand-Wunsch oder eine →Teleshopping-Bestellung – per →Rückkanal an den zentralen →Server weiterleiten.

Soap-opera Seifenoper. Unterhaltungsserie im Fernsehen. Der Name kommt daher, dass solche Serien ursprünglich vor allem von Waschmittelfirmen finanziert wurden (und heute noch werden). Wenn branchenfremde Unternehmen eine TV-Serie produzieren und die Folgen Fernsehsendern zu günstigen Konditionen oder sogar kostenlos zur Verfügung stellen, so nennt man das Bartering. Dafür erhalten sie als Gegenleistung vom Sender Werbezeit im Umfeld der Serie, und zwar ebenfalls günstig oder kostenlos. Einer der aktivsten Konzerne auf diesem Gebiet ist seit ewigen Zeiten der weltgrösste Waschmittelhersteller Procter & Gamble (Dash, Ariel u.a.): die Firma produziert zur Zeit sechs Bartering-Serien, darunter die auch in Deutschland bekannte Springfield-Story (täglich auf RTL), die in den USA bereits über 13 000 Folgen erlebt hat.

Software Im Unterschied zur →Hardware alle nicht technisch-physikalischen Funktionsbestandteile einer Datenverarbeitungsanlage wie Programme, Einsatzanweisungen u.a.

Statement Öffentliche (politische) Erklärung, Verlautbarung (ein Statement abgeben).

Stil Durch Besonderheiten geprägte Art und Weise, etwas mündlich oder schriftlich auszudrücken, zu formulieren. Bei den visuellen Medien die Art der →Bildsprache.

Storyboard Eine Art Comic, der in Rohskizzen die einzelnen Szenen eines Films beschreibt.

Strichcode Warenerkennungsnummer. Der Strichcode oder EAN-Code setzt sich aus 13 Ziffern bzw. Strichkombinationen zusammen. Er beginnt mit dem Ländercode, an den sich die Betriebsnummer anschliesst. Die nächsten fünf Ziffern benennen den Hersteller. Dann kommt die Artikel-Identifikationsnummer. Sie dient dazu, die für das Kassasystem (→POS) benötigten Daten wie Artikelbezeichnung und Preis aus dem Speicher abzurufen. Die letzte Ziffer ist eine Kontrollziffer, welche aus den vorangegangenen zwölf Ziffern errechnet wird, um Fehler in der Datenerfassung auszuschliessen.

Subjektiv Von persönlichen Gefühlen, Interessen, von Vorurteilen bestimmt; voreingenommen, befangen, unsachlich (→Objektivität).

Suspense Spannung.

Telearbeit Neue Form der Arbeit an →Multimedia-Stationen. Die betroffenen Mitarbeiter, vor allem in den Bereichen Daten- und Texterfassung, Verwaltung, Design und Architektur, müssen die modernen Kommuni-

kationsmittel beherrschen. So ist es möglich, unterwegs mit dem →Laptop zu arbeiten. Die Daten werden via Telefonnetz in den Betrieb überspielt. Zu Hause kann entweder über →PC oder →Modem oder über ein interaktives Fernsehgerät (→Interaktivität) weitergearbeitet werden.

Telefax Fernkopierer; Fernkopie.

Telekommunikation Wörtlich: Informationsaustausch über grosse Entfernungen; Austausch von Informationen und Nachrichten mit Hilfe der Nachrichtentechnik, besonders der neuen elektronischen Medien. Ein Teilbereich ist die Datenfernübertragung. Zur Telekommunikation gehören aber auch das Telefongespräch, →Telex und →Telefax.

Telelearning/Teleteaching Lernen und Lehren via →Multimedia. Irgendwann wird es vielleicht auch möglich sein, mit einer Lehrerin oder einem Lehrer – der an einem anderen Ort sitzt – zu kommunizieren. Überfüllte Universitäten würden der Vergangenheit angehören, wenn Studenten die Ausführungen ihres Professors am Bildschirm verfolgen und aktiv eingreifen, nachfragen oder parallel zur Vorlesung Schaubilder, Grafiken, Tabellen, Illustrationen und Aufgaben auf den Bildschirm holen könnten.

Teleprompter Im Fernsehen eingesetztes Gerät, das aus einem liegenden Monitor (Bildschirm) und einer spiegelnden Glasscheibe besteht, die im Winkel von 45 Grad vor die Kamera montiert wird. Damit kann der Moderationstext so vor die Linse gespiegelt werden, dass ihn der →Moderator ablesen kann, während er in die Kamera schaut. Für die Kamera selbst bleibt der Text unsichtbar. Für die ZuschauerInnen ergibt sich der Eindruck, der Moderator spreche frei und ohne Manuskript. Der Teleprompter ist mittlerweile unentbehrliches Handwerkszeug in fast allen Sendungen, die nicht frei moderiert werden.

Teleshopping Einkauf vom Sessel aus via elektronisch aufbereitete Warenhauskataloge. →Interaktives Teleshopping der Zukunft wird einem Bummel durch verschiedene elektronische Kaufhäuser gleichen; rundum greifen die Tele-Kunden zu. Per Fernbedienung lässt man sich zum Beispiel sämtliche roten Kleider der Grösse 38 auf den Bildschirm schicken und kann per Mausklick (→Maus) am Computer auch Details wie Ärmel oder Ausschnitte genauer unter die Lupe nehmen. Oder: In der Sportabteilung wird dem Kunden zum Beispiel ein Golfschläger angeboten, der exakt zu seiner Körpergrösse und zu seinem Gewicht passt (die Daten wurden vorher eingegeben). Dann wird der potentielle Käufer in einer virtuellen Computerwelt (→Virtual Reality) zu den schönsten Golfplätzen «teleportiert» und kann dort den Schläger ausprobieren. Vielleicht will der Golfer gleich an einem Tele-Golfturnier teilnehmen? Kein Problem – →«Interaktivität» macht's möglich!

Telespiele Seit vor knapp zwanzig Jahren das erste Tele-Tennisspiel auf den Markt kam, hat sich der Bereich der

Telespiele rasant fortentwickelt. Heute machen die beiden japanischen Branchenführer Nintendo und Sega jährlich Milliardenumsätze (1993 weltweit 40 Milliarden Franken). Dabei setzen sie nicht mehr nur auf die Spiel→software, sondern auch auf den Verkauf der →Hardware: Allein in Deutschland wurden seit 1990 mehr als vier Millionen →Gameboys verkauft.

Die Vergnügungsindustrie setzt zudem zum einen auf eine neue Generation von Spielkonsolen, die seit 1995 auch dreidimensional gestaltete Software ermöglichen und zur →Multimedia-Station im Wohnzimmer ausgebaut werden sollen. Zum anderen sollen eigene Telespiel-Kanäle eingerichtet werden. In Japan und den USA ist der Sega-Channel schon Realität. Über den Telespielkanal, der gegen eine monatliche Gebühr zu empfangen ist, kann der Kunde jeden Monat neue Spiele ausprobieren. Auf diese Weise erübrigt sich der Weg in den Computerladen, denn getestete Spiele kann man sich – gegen Bezahlung selbstverständlich – auf den eigenen PC laden. Via →Datenautobahn können Menschen aus verschiedenen Städten oder Ländern miteinander oder gegeneinander spielen. Neue Dimensionen soll auch die Mischung von Videospiel und Hollywood-Movie eröffnen. Dabei werden Filmsequenzen und Musik in einem Abenteuerspiel zu räumlichen, täuschend echten Simulationen zusammengesetzt, in die der Spieler eingreifen kann.

Telex Fernschreiber; Fernschreiben.

Terminal Datenendstation. Entweder nur Bildschirm und Tastatur oder kompletter →PC. Bei der Datenfernübertragung wird der eigene Computer zum Terminal, das auf Daten des Host (einzelner Rechner in einem Netzwerk), in diesem Fall der →Mailbox, zugreift.

Textdesign (Typo-)graphische Darstellung eines Textes (mit Bildelementen und Zeichnungen) in einer Zeitung oder Zeitschrift. Gestaltung einer Zeitungs- oder Zeitschriftenseite (→Layout).

Theme-Parks High-Tech-«Spielsalons». Neuartige Simulatoren mit ausgefeilten Spezialeffekten versetzen den mit →Datenhelm und -anzug ausgerüsteten Spieler in die Scheinwelt der →Virtual Reality. Bis zu 40 Spielerinnen und Spieler, die über Computernetz miteinander verbunden sind, kooperieren und konkurrieren zum Beispiel bei imaginären Rennfahrten. Ein neues «Force Feedback System» ermöglicht es, selbst zu reiten; als «Computerjockey» kann man bei einem Pferderennen die holperige Grasnarbe unter dem virtuellen Sattel spüren …

Trailer Kurzer, aus einigen Szenen eines Films zusammengestellter Vorfilm als Werbung.

Typographie Kunst der Gestaltung von Druckerzeugnissen nach ästhetischen Gesichtspunkten, Buchdruckerkunst; Gestaltung eines Druckerzeugnisses.

Übertragungsbandbreite Mit diesem Begriff wird die Leistungsfähigkeit einer Übertragungsleitung von Daten beschrieben. Je grösser die Bandbreite einer Leitung ist, desto mehr unterschiedliche Informationen können gleichzeitig übertragen werden. Telefonleitungen haben heute noch eine sehr geringe Bandbreite (schmalbandig), in der Regel kann nur ein Gespräch übertragen werden. Glasfaserkabel haben eine sehr hohe Bandbreite (breitbandig), es können also grosse Informationsmengen parallel übertragen werden, beispielsweise Hunderte von TV-Programmen (→Datenautobahn). Die Masseinheit für die Übertragungsbandbreite ist Hertz (Hz).

UKW Ultrakurzwelle. Wellenbereich im Radio, der elektromagnetische Wellen mit besonders kurzer Wellenlänge empfängt (→Frequenz).

User TeilnehmerIn oder «BenutzerIn» einer →Datenbank oder →Mailbox.

pro juventute – Einsatz für Kinder, Jugendliche und Familien in der Schweiz.

Das Wohlbefinden einer Gesellschaft – also von uns allen – hängt nicht zuletzt davon ab, wie wir mit unseren Kindern umgehen. Denn die Kinder von heute sind die Erwachsenen von morgen. Seit 1912 stellt deshalb die Schweizerische Stiftung pro juventute in ihrer Arbeit Kinder, Jugendliche und Familien, ihre Entwicklung, ihren Schutz, ihre Bedürfnisse und Rechte in den Mittelpunkt.

Ebenfalls seit 1912 gibt es die bekannten und beliebten pro juventute-Briefmarken. Viele dieser Marken haben heute einen hohen Sammlerwert. Der Zuschlag auf dem Frankaturwert der Marken (z.B. 45 Rappen auf der 90er Marke) ist für pro juventute die wichtigste Einnahmequelle und ermöglicht damit der Stiftung überhaupt erst ihre Tätigkeit. Den wichtigsten Beitrag beim Verkauf von pro juventute-Briefmarken leisten die rund 100 000 Schülerinnen und Schüler in der ganzen Schweiz. Ihnen ist es zu verdanken, dass der Erlös in Projekte der jeweiligen Region fliesst und zum Beispiel für einen Spielplatz, für Freizeitangebote oder für ganz konkrete Hilfsangebote bei Problemen verwendet wird. Mit ihrem Einsatz im Markenverkauf setzen sich die Jugendlichen demzufolge auch für sich selbst ein.

Als private Organisation muss pro juventute ihre finanziellen Mittel zu 95% selber beschaffen. Ausser den Briefmarken werden verschiedenste Artikel angeboten: Velovignetten, Pins, Taxcards, Paketetiketten, Glückwunschkarten, Kindersonnenbrillen etc. Jedes dieser Produkte trägt dazu bei, dass die Stiftung ihre wichtigen Aufgaben auch in Zukunft erfüllen kann.

WAS LEISTET PRO JUVENTUTE?

pro juventute setzt sich professionell in den verschiedensten Bereichen für optimale Entwicklungs- und Entfaltungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen ein. pro juventute

- **gestaltet und betreut Spielplätze**
- **richtet Jugendtreffs ein**
- **organisiert Freizeitangebote, zum Beispiel mit dem beliebten Ferienpass**
- **betreibt Gemeinschaftszentren und Freizeiteinrichtungen**
- **fördert die Jugendlektüre, auch mit der Herausgabe dieses Pestalozzi Kalenders**
- **vermittelt Brieffreundschaften mit Kindern und Jugendlichen aus aller Welt**
- **hilft Familien in Schwierigkeiten**
- **engagiert sich in der Aids- und Drogenprävention**
- **rehabilitiert ehemalige Süchtige**
- **setzt sich für die Rechte von Kindern und Jugendlichen ein**
- **unterstützt alleinerziehende Mütter und Väter**
- **führt das Familienferiendorf Bosco della Bella im Tessin**

Wenn Du mehr über pro juventute wissen möchtest, frag Deine Lehrerin oder Deinen Lehrer. Sie/er kann bei uns kostenlos eine vollständige Dokumentation beziehen, mit welcher sich eine spannende Unterrichtsstunde gestalten lässt.

Mach mit beim grossen Wettbewerb auf Seite 110: Tolle Sammel-Startkoffer zu gewinnen!

pro juventute

INSERAT

Wettbewerb: Mitmachen und gewinnen!

Briefmarken sammeln – ein faszinierendes Hobby. Es macht nicht nur Spass, sondern erweitert auch Dein Wissen über Menschen, Pflanzen, Tiere und Geographie der ganzen Welt.

Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, mit Sammeln zu beginnen: Vier richtige Antworten und ein bisschen Glück sind alles, was Du brauchst, um als Basis-Set einen kompletten Sammel-Startkoffer zu gewinnen.

WETTBEWERBSFRAGEN:

1. Wofür engagiert sich die Schweizerische Stiftung pro juventute?

P: für die Erhaltung der Eisbären in der Antarktis.

K: für Kinder, Jugendliche und Familien in der Schweiz.

2. Welcher Anteil vom Verkaufspreis der pro juventute-Marken erhält pro juventute?

I: nur den Zuschlag.

Z: Frankaturwert plus Zuschlag.

3. Was leistet pro juventute für Kinder, Jugendliche und Familien in der Schweiz?

N: fördert das Bewusstsein für die Anliegen junger Menschen und Familien und leistet bei Problemen konkrete Hilfe.

T: fördert das einheimische Filmschaffen.

4. Wieso ist es vor allem wichtig, dass Lehrer/innen und Schüler/innen sich für den Markenverkauf engagieren?

R: weil es den Stundenplan auflockert und die sportliche Fitness der Schüler/-innen fördert.

D: weil sich pro juventute zu über 95% selber finanzieren muss und ihre Arbeit für Kinder, Jugendliche und Familien nur leisten kann, wenn sie über genügend Geldmittel verfügt.

1. PREIS: Drei pro juventute-Vorläufermarken im kompletten Sammel-Startkoffer im Wert von über tausend Franken.

2.–200. PREIS: je ein Sammel-Startkoffer mit Markenset, Briefmarkenalbum, Lupe, Pinzette, Katalog usw.

201.–400. PREIS: je ein Set Briefe mit Marken (Ersttags-Briefe).

Einsendeschluss ist der 31. Januar 1997. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Korrespondenz über den Wettbewerb kann keine geführt werden. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Die PTT unterstützt diesen Wettbewerb.**

pro juventute

Lösungswort: (Entsprechende Informationen zu den Fragen über pro juventute findest Du auf Seite 109)

1. 2. 3. 4.

NAME/VORNAME:

STRASSE/HAUSNUMMER:

PLZ/WOHNORT:

BITTE TALON EINSENDEN AN: PRO JUVENTUTE ZENTRALSEKRETARIAT, PJ-WETTBEWERB, POSTFACH, 8022 ZÜRICH.

Veejay, VJ (sprich Wiitschei) Videojournalist. Neuer journalistischer Beruf, der in der Schweiz vor allem im Zusammenhang mit den weniger finanzstarken privaten lokalen oder regionalen Fernsehstationen aufgekommen ist: Der Reporter ist Berichterstatter, Interviewer (→Interview), Kommentator, Kameramann und Tonmeister in einem.

Videoclip Musikkurzfilm, kurzer Videofilm, zur Verkaufsförderung eines Titels der Popmusik gemacht, auch «Promo» (Promotional Video).

Video-on-Demand Kann mit «Filme auf Abruf» übersetzt werden. Dieser Dienst wird der Zuschauerin, dem Zuschauer in einer näheren oder ferneren Zukunft ermöglichen, Filme aus einem riesigen, elektronischen Katalog auszusuchen und sie sich zu jeder gewünschten Zeit auf den eigenen Bildschirm überspielen zu lassen. Mit Video-on-Demand wird der Zuschauer zum Programmdirektor, da er sich aus einem riesigen TV-Supermarkt selbst bedienen kann. Eine Vorstufe dazu bildet «Near-Video-on-Demand»: Derselbe Film wird auf mehreren, parallelen Kanälen zeitversetzt ausgestrahlt, beispielsweise im 15-Minuten-Takt. Damit ist der Einstieg in einen aktuell laufenden Film jederzeit möglich. Man kann auch während des Films eine Pause einlegen und später auf einem anderen Kanal an passender Stelle wieder einsteigen.

Video-Server Server sind die virtuellen Videotheken im neuen Medienzeitalter. Sie bestehen aus einem Rechnersystem mit riesigen Datenbanken, in denen digitalisierte und komprimierte Videoprogramme, seien es Filme, →Telespiele oder interaktive Dienstleistungen (→Interaktivität), gespeichert und verwaltet werden. Auf Abruf liefert der Server eine Kopie des gewünschten Programms an den Teilnehmer. Dort gelangt es entweder unmittelbar auf den Bildschirm oder in einen Datenspeicher, der sich in einem Zusatzgerät befindet oder im TV-Apparat selbst integriert ist und das Signal →analog rückverwandelt. Durch dieses Verfahren ist nur eine Kopie jedes Films oder Dienstes notwendig, um mehrere Kunden unabhängig voneinander und gleichzeitig mit demselben Angebot zu versorgen. Über einen →Rückkanal kann der Zuschauer mit dem Server kommunizieren, beispielsweise, um →Teleshopping-Bestellungen aufzugeben.

Videotext/Teletext (Geschriebene) Information (zum Beispiel programmbezogene Mitteilungen, Pressevorschauen o. ä.), die auf Abruf mit Hilfe eines Zusatzgerätes über den Fernsehbildschirm vermittelt werden kann.

Virtual Reality Auf deutsch bedeutet das etwa «künstlich erzeugte Wirklichkeit». Mit Hilfe eines →Datenhelms, der ein →Display für räumliche Darstellung enthält, kann der Nutzer in die vom →Computer geschaffene Welt, den →Cyberspace, eintauchen. Die vorgespiegelte dreidimensionale Realität gibt ihm das Gefühl, tatsächlich in diese Welt einzutreten und sich darin zu bewegen. Augen- und Kopfbewegungen verfolgt der Computer simultan: Hand- und Armbewegungen können abgebildet werden, wenn der Nutzer einen →Datenhandschuh trägt. Die jüngsten Versuche gehen sogar so weit, sämtliche menschlichen Regungen mit Hilfe von Daten-Anzügen (Data-Suits) in die künstliche Welt zu übertragen.

Waschzettel Als separater Zettel oder als Klappentext einem Buch vom Verlag beigegebene kurze, Werbezwecken dienende Ausführung zum Inhalt des betreffenden Buchs.

World Wide Web (WWW) Ein hauptsächlich in der Schweiz entwickeltes Hilfssystem im Internet, das bereits seit 1991 verfügbar ist. Das WWW bietet Hypertextsuche rund um die Welt. Dabei sind nicht nur Text-, sondern auch Bild-, Ton- und andere Informationen verfügbar. Ein Hypertext ist ein Textdokument, das an bestimmten Stellen weitere Dokumente eingebunden

hat. So kann zum Beispiel zu einem hervorgehobenen Begriff eine längere Erklärung verfügbar sein, anzuwählen per Mausklick. Beschreibt der Text etwa ein bestimmtes Land genauer, könnte in dem Dokument eine Grafikdatei mit der Landesflagge eingebunden sein; per Klick auf die Flagge ertönt die Nationalhymne.

Zappen Lieblingsbeschäftigung des zeitgenössischen Fernsehkonsumenten, der sich per Fernbedienung durch das Angebot der verschiedenen Kanäle, die er über Kabel oder →Satellit empfängt, «hindurcharbeitet».

Zentraleinheit Der Teil eines →Computers, der seine wesentlichen Funktionen steuert. Die Zentraleinheit wird auch als Zentralprozessor bezeichnet. Innerhalb eines Computers umfasst die Zentraleinheit den →Prozessor, die Eingabe- und Ausgabewerke und den Arbeitsspeicher (auch als Haupt- oder Zentralspeicher bezeichnet). Der Prozessor enthält das Rechenwerk und das Leitwerk.

Im Rechenwerk werden die Rechenoperationen (neben arithmetischen Operationen auch logische Verknüpfungen, Verschiebungen, Vergleiche usw.) ausgeführt.

Das Leitwerk steuert die Reihenfolge, in der die Befehle des Programms ausgeführt werden. Es decodiert die Befehle, modifiziert sie gegebenenfalls und gibt die für ihre Ausführung erforderlichen Signale an das Rechenwerk weiter.

Die Eingabe- und Ausgabewerke steuern das Übertragen von Daten von Eingabegeräten (z. B. Tastatur) oder externen Speichern in den Arbeitsspeicher und umgekehrt.

Der Arbeitsspeicher enthält die zu verarbeitenden Daten und Befehle zur Steuerung der Arbeitsabläufe in der Zentraleinheit, nimmt Zwischenergebnisse im Zuge des Programmablaufes – nicht des Operationsablaufes – in die einzelnen durch ihre Adressen gekennzeichneten Speicherzellen auf und gibt sie auf Anforderung zur weiteren Verarbeitung wieder ab. Zum Arbeitsspeicher haben Prozessoren sowie Eingabe- und Ausgabewerke unmittelbar Zugang. Die wesentlichen Teile der Zentraleinheit (oder alle) sind in einem Mikroprozessor vereinigt.

Zeitungsente Die gute alte Zeitungsente ist kein gefiedertes Tier, sondern ein Ausdruck für eine falsche Pressemeldung. Zeitungsenten sind auch im High-Tech-Zeitalter nicht vom Artensterben bedroht.

TEXT: CHRISTIAN URECH
FOTO: ANDREA HELBLING
ILLUSTRATION: TANYA

LITERATUR

Stichwort **«Neue Medien».** Heyne-Taschenbuch 4075, München 1995.

Jan Reetze, **Medienwelten.** Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton. Springer-Verlag.

Martin Goldmann, Claus Herwig, Gabriele Hoofacker, **Internet.** Per Anhalter durch das globale Datennetz. rororo-Taschenbuch Computer 9225, Reinbek 1995.