

Vorwort

"Wie kann ich mein Fernseher mit dem Internet verbinden? Worauf muss ich beim Kauf eines neuen Radiogerätes achten? Wie schütze ich online meine Daten? Was sind die Chancen und Risiken bei "Mobile Payment"? Fragen wie diese gehen in unserer digitalen Lebenswelt vielen durch den Kopf, denn gerade die Entwicklung der Medien vollzieht sich in einer rasanten Geschwindigkeit, der viele kaum noch folgen können. Auf der anderen Seite nimmt nicht nur die Nutzung der Medien ständig zu, sondern auch ihre Bedeutung für unseren Alltag. Ein fundiertes Wissen über die aktuelle Medienentwicklung ist mit entscheidend dafür, ob wir die Chancen, die uns die modernen Medien bieten optimal nutzen und die Risiken minimieren können.

Total digital, eine Initiative der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) mit Unterstützung der Verbraucherzentrale Bayern, hilft hier weiter. Im Folgenden erklären wir rund 70 Begriffe zu Radio, Fernsehen, Internet und Mobilfunk – verständlich, kurz und nutzernah. Dabei geht es um Technik und Programminhalte von Radio und Fernsehen, um die Möglichkeiten und die Gefahren bei der Nutzung des Internets und die wichtigsten Begriffe rund um das Smartphone, dem mittlerweile wichtigsten Treiber des digitalen Wandels.

So möchten wir gerade die Medienkompetenz all jener stärken, die nicht mit Tablet, Mediatheken und Onlineshopping groß geworden sind. Ziel ist es, ihnen ein mehr an Wissen und einen verantwortlichen, reflektierten und selbstbestimmten Umgang mit den Medien zu vermitteln. Denn wer mehr weiß, profitiert mehr.

total digital

- → Stichworte A-Z / 74
- → Impressum / 76

Internet

2 م

- → Antivirensoftware / 5
- → Bewertungsportale / 6
- → Bezahlen im Internet / 7
- → Chatforen / 8
- → Cloud Computing / 9
- A Cookies / 10
- → Cybermobbing / 11
- → Datensicherung / 12
- A Eirowall / 13
- → Internetbrowser / 14
- → Internet-Telefonie / 15
- → Jugendschutz im Internet / 16
- → Kindersicherung & Filtersoftware / 17
- → Kostenfallen im Internet / 18
- → Online-Auktionen / 19
- → Online-Banking / 20
- → Online-Shopping / 21
- → Online-Spiele / 22
- → Partnerbörsen / 23
- → Passwörter / 24
- → Phising / 25
- → Reisebuchung / 26
- → Soziale Netzwerke / 27
- → Suchmaschinen / 28
- → lauschborsen/
 illegale Downloads / 29
- → Verschlüsselung / 30
- → WLAN / 31

Radio & TV

 \rightarrow 32

- → Digitalradio / 33
- → Duales Rundfunksvstem / 34
- → DVB / 35
- → **DVB-C** / 36

Digitales Kabelfernsehen

→ **DVB-S** / 37

Digitales Satellitenfernsehen

- → **DVB-T/DVB-T2** / 38
 - Digitales (terrestrisches)

Antennenfernsehen

→ **EPG** / 39

(Electronic Program Guide)

- → Gewinnspiele / 39
- → **HbbTV** / 40
- → HDTV / Ultra HD / 40
- → Internet-TV: IPTV/DSL-TV / 41
- → Internet-TV: WebTV / 41
- → Internet-TV: OTT / 42
- → Internet-TV: VoD / 42
- → Jugendmedienschutz / 43
- → Landesmedienanstalten / 44
- → Mediatheken / 45
- → Menschenwürde / 45
- → Multiplex / 46
- → Non-lineares Fernsehen / 46
- → Persönlichkeitsrechte / 47
- → Podcast/Video-Podcast / 47
- → Programmgrundsätze / 48
- → Product Placement / 49
- / Troductriacement /
- → Scripted Reality / 50
- → Smart TV / 51
- → Social TV / 52
- → Sponsoring / 52
- → Streaming / 53
- → Teleshopping / 53
- → TV-Empfang und

Programmangebot / 54

→ Werbung / 55

Mobilfunk

 \rightarrow 56

- → App(s) / 57
- → Betriebssystem / 58
- → Handy-Diebstahl oder -Verlust / 59
- → Handystrahlung / 60
- → Instant-Messaging-Dienste / 61
- → Kurzwahldienst- und Web-Abonnements / 62
- → Mobiles Internet / 63
- → Mobilfunktarife / 64
- Mobile Payment / 65
- → NFC-Technologie / 66
- → Quantified-Self-Dienste / 67
- → **OR-Code** / 68
- → Roaming / 68
- → Selfie / 69
- → SIM-Karte / 69
- → Smartphone / Tablet / 70
- → UMTS LTE / 71
- → Wap-Dienste

und -Abonnements / 72

Internet

- Antivirensoftware / 5
- → Bewertungsportale / 6
- → Bezahlen im Internet / 7
- → Chatforen / 8
- → Cloud Computing / 9
- → Cookies / 10
- → Cybermobbing / 11
- → Datensicherung / 1
- → Firewall / 13
- → Internetbrowser / 14
- → Internet-Telefonie / 15
- → Jugendschutz im Internet / 16
- → Kindersicherung & Filtersoftware / 17
- → Kostenfallen im Internet / 18
- → Online-Auktionen / 19
- → Online-Banking / 20
- → Online-Shopping / 21
- → Online-Spiele / 22
- → Partnerbörsen / 23
- → Passwörter / 24
- → Phising / 25
- → Reisebuchung / 26
- → Soziale Netzwerke / 27
- → Suchmaschinen / 28
- → Tauschhörsen/illegale Downloads / 29
- → Verschlüsselung / 30
- → WLAN / 31

Antiviren-Software

Wer verhindern möchte, dass sich über das Internet unbemerkt schädliche Programme auf dem eigenen Computer, Tablet oder Smartphone verbreiten, sollte seine digitalen Endgeräte mit einer Antiviren-Software schützen. Computerviren verbreiten sich automatisch, werden unbemerkt in fremde Rechner eingeschleust und können Schäden bei der Hardware und Software von Computern, Smartphones→ oder Tablets → auslösen. Während Viren nur durch das Öffnen bereits infizierter Dateien übertragen werden. können sogenannte Würmer sogar aktiv in neue Systeme eindringen und diese schädigen, ohne dass dafür eine infizierte Datei auf einem Computer angeklickt werden muss. Große Gefahren gehen auch von Trojanern aus. Dabei handelt es sich um Programme, die nützlich erscheinen, unbemerkt aber unerwünschte Funktionen wie etwa das Ausspähen von Datei-Inhalten ausführen.

Antiviren-Software sorgt dafür, dass ein an das Internet angeschlossenes Gerät nicht von Schadprogrammen befallen wird. Falls es dennoch eine Schadsoftware schafft, den Schutzschirm zu unterlaufen, wird diese durch die Antiviren-Software erkannt, blockiert und entfernt. Aus diesem Grund muss das Antivirenprogramm immer möglichst aktuell sein. Es gibt gute kostenfreie und auch kostenpflichtige Antiviren-Programme. Die Kosten für letztere betragen zwischen 20 und 60 Euro pro Jahr.

Geräte mit dem Betriebssystem Windows und dem mobilen Betriebssystem Android sind besonders gefährdet, mit einem Schadprogramm infiziert zu werden. Dies kann über eine Website, E-Mails oder auch durch einen USB-Stick geschehen. Für Smartphones und Tablets mit den Betriebssystemen Windows Phone und Android gibt es eine Reihe von Antiviren-Apps auf dem Markt. Sie sind rasch installiert und schützen vor Angriffen. Mobilfunk-Geräte mit dem Betriebssystem IOS sind, sofern das in sich geschlossene System nicht durch nicht-autorisiertes Entfernen von Nutzungsbeschränkungen (Jailbreak) geändert wurde, meist vor Schadprogrammen sicher.

- → www.verbraucher-sicher-online.de (Übersicht Antiviren-Programme)
- → www.bsi-fuer-buerger.de (Virenschutzprogramme)
- → www.polizei-dein-partner.de (Antiviren-Software)

Bewertungsportale

Bewertungsportale im Internet geben einen Überblick über die Erfahrungen, die andere Verbraucher mit Produkten und Dienstleistungen gemacht haben. Solche Informationen können eine Hilfestellung bei einer Kaufentscheidungen geben. Wer die Bewertungen in einem Portal in seine Entscheidung einbezieht, sollte sich einige Dinge bewusst machen: Bewertungen stellen subjektive Werturteile dar. Das bedeutet, sie spiegeln die eigene Meinung des Verfassers wider. Zudem können vermeintliche Kundenbewertungen auch zu Werbezwecken geschrieben oder vom Betreiber des Portals verändert worden sein. So haben sich beispielsweise eine Reihe von PR-Agenturen darauf spezialisiert, "Kundenbewertungen" zu verfassen, die wirken, als würden sie von unabhängigen Verbrauchern stammen. Ratsam ist, stets die Kundenurteile mehrerer Portale miteinander zu vergleichen. Wichtig ist außerdem, dass bei Bewertungen auf deren Aktualität und Anzahl geachtet wird.

Generell gilt: Bewertungen fallen zwar unter das Recht auf freie Meinungsäußerung, dürfen aber keine unwahren Tatsachenbehauptungen, bloße Schmähkritik oder Beleidigungen enthalten. Geschieht dies dennoch, kann der "Betroffene" die Unterlassung, Gegendarstellung und ggf. Schadensersatz verlangen. Bei Strafanzeige haben die Ermittlungsbehörden eine Rechtsgrundlage zur Herausgabe der Daten, an die der Anwalt über Akteneinsicht gelangen kann.

Link zum Thema

→ www.surfer-haben-rechte.de

(Tipps des Bundesverbandes der Verbraucherzentralen)

Bezahlen im Internet

Wer Waren oder Dienstleistungen im Internet bestellt, hat mehrere Möglichkeiten zu bezahlen: zum Beispiel per Rechnung oder über das Lastschriftverfahren. Darüber hinaus kann ein Rechnungsbetrag per Kreditkarte, Vorauskasse, Nachnahme oder über spezielle Online-Bezahlsysteme beglichen werden. Dabei ist es schwer zu beurteilen, welches im Finzelfall das beste Verfahren ist. Es kommt zudem darauf an, welche Bezahlmethode der jeweilige Online-Shop zulässt. Grundsätzlich versuchen die Anbieter von Produkten und Dienstleistungen immer solche Zahlungsarten durchzusetzen, bei denen sie das Geld möglichst rasch erhalten, was etwa bei Vorauskasse oder Zahlung per Kreditkarte der Fall ist. Verbraucher hingegen suchen nach größtmöglicher Sicherheit und müssen sicherstellen, dass sie nicht für etwas bezahlen, das später gar nicht geliefert wird.

Eines der sichersten Abrechnungssysteme ist die Bezahlung per Rechnung, denn der Kunde bezahlt die Ware dabei in der Regel erst, wenn er sie bereits erhalten und geprüft hat. Beim Lastschriftverfahren kann, sofern der Betroffene Verbraucher ist, die eingezogene Summe auf Wunsch des Kontoinhabers zwar bis zu acht Wochen lang von der Bank zurückgebucht werden. Der Nachteil dieser Bezahlvariante ist allerdings, dass die eigenen Kontodaten im Netz hinterlassen werden müssen. Auch bei der Zahlung per Kreditkarte muss die Kartennummer angegeben werden. Um ein Abfangen der persönlichen Daten für Unbefugte unmöglich zu machen, sollte eine Bezahlung per Lastschrift oder Kreditkarte nur bei einer verschlüsselten Datenübertragung (Verschlüsselung→) erfolgen.

Eine Zahlung per Vorkasse birgt das Risiko, an einen Betrüger zu geraten, der die versprochene Leistung nicht erbringt. Eine Rückbuchung des gezahlten Betrages ist in diesem Fall nicht möglich. Problematisch ist bei jeder vorab Bezahlung, dass eine Prüfung der Ware erst nach der Bezahlung erfolgen kann. Hierin liegt auch das Problem bei der Bezahlung per Nachnahme. Es kann beispielsweise passieren, dass bestellte Ware per Päckchen geliefert und anschießend bezahlt wird, sich dann aber nach dem Öffnen herausstellt, dass für ein leeres Päckchen oder defektes Produkt gezahlt wurde.

Damit keine Bank- oder Kreditkartendaten an einen Verkäufer übermittelt werden müssen, wurden spezifische Online-Bezahlsysteme entwickelt. In diesen Fällen werden bei Anbietern wie PayPal (eBay) oder Click & Buy (Deutsche Telekom) Kundenkonten eingerichtet, von denen aus beim Online-Shopping Rechnungen bezahlt werden können. So erfahren nur die Betreiber der Online-Bezahlsysteme, nicht aber fremde Online-Shopping-Anbieter die Bankdaten der Kunden. Grundvoraussetzung für dieses Verfahren ist allerdings, dass der jeweilige Online-Shop ein spezielles Online-Bezahlsystem unterstützt. Nach erfolgter Registrierung (Kontoeröffnung) bei einem solchen System muss der Nutzer nicht bei jedem einzelnen Bezahlvorgang im Internet seine Bankverbindungsdaten angeben. Möchte ein Kunde im Online-Shop etwas bezahlen, wird er direkt auf die Website des Bezahlsystems weitergeleitet. Dort muss er sich anschließend mit seinen persönlichen Zugangsdaten anmelden und seine Transaktion bestätigen. Erst dann gibt das System die Bezahlung an den Internet-Shop weiter und zieht den Betrag vom Konto des Kunden ab.

- → www.vz-nrw.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de (Übersicht Online-Bezahlsysteme)

Chatforen

Ein Chat ist ein Online-Dialog, den zwei oder mehrere Teilnehmer gleichzeitig führen, indem sie in Echtzeit Textbotschaften austauschen. Das englische Verb to chat bedeutet übersetzt etwa plaudern oder sich unterhalten. Wer dies im Internet mit anderen machen möchte, der kann zu diesem Zweck eigens dafür erstellte Internetseiten aufrufen. Bei solchen Chatforen unterhalten sich Nutzer mit Freunden oder fremden Personen, indem sie sich Textnachrichten schreiben. Benötigt werden lediglich eine entsprechende Chat-Plattform und ein funktionierender Online-Anschluss. Es gibt die unterschiedlichsten Chats im Internet. Ein Beispiel sind Expertenchats. Dort können die Nutzer Fragen an Experten zu einem bestimmen Thema stellen und bekommen von diesen detaillierte Auskiinfte.

Auch in sozialen Online-Netzwerken → ist es meist möglich zu chatten. Bei vielen Foren kann man im Menü einstellen, ob ein Einzel- oder ein Mehrpersonenchat stattfinden soll. Wichtig für einen guten Chat sind Verhaltensregeln – eine sog. Chattiquette – und eine Moderation, die Äußerungen mitliest, ggf. löscht und Nutzer sperren kann.

Um zu chatten, muss man sich meist mit einer E-Mail-Adresse registrieren und einen Nutzernamen festlegen. Üblicherweise verwenden Chatter nicht ihren eigenen Namen, sondern einen Spitznamen (Nickname). So bleiben sie anonym. Das bietet Schutz für die eigenen persönlichen Daten. Mit der

Anonymität eines Chats sind aber auch Risiken verbunden. Dies gilt insbesondere dann, wenn zum Beispiel Kinder oder Jugendliche einem unbekannten Chatpartner so viel Vertrauen schenken, dass sie bereit sind, diesen im realen Leben zu treffen. Die Missbrauch-Gefahr ist groß: Kindern und Jugendlichen fehlt häufig ein gesundes Misstrauen gegenüber nur aus dem Chat bekannten Personen. Dies wird immer wieder von Kriminellen ausgenutzt. Eltern sollten daher besonders darauf achten, welche Chatforen das Kind nutzt und mit wem es sich in Chatforen unterhält. Empfehlenswert sind moderierte Kinderchats.

- → www.bsi-fuer-buerger.de (Technik von Chats)
- → www.chatten-ohne-risiko.net (Tipps für Eltern und lehrkräfte)
- → www.klicksafe.de (Chat)

Cloud Computing

Mittels Cloud Computing können Daten, Bilder, Videos usw. in einem fremden Rechenzentrum gespeichert werden. Darüber hinaus gibt es viele weitere Dienste, wie bspw. das Nutzen von cloudbasierter Software. Cloud Computing beschreibt grundsätzlich den Ansatz, jeden Aspekt der IT auf entfernte Systeme auszulagern.

Der Begriff Cloud kommt aus dem Englischen und bedeutet Wolke. Eine sogenannte Cloud ist ein Online-Speicher auf einem fremden Daten-Server, der kostenfrei oder auch kostenpflichtig angeboten wird. Kostenfreie Cloud-Dienste finanzieren sich häufig über Werbung.

Um eine Cloud zu nutzen, wird ein aktiver Internetzugang benötigt. Ferner muss sich der Nutzer einmalig registrieren und ein Passwort festlegen. Danach lassen sich Daten wie beispielsweise Texte, Fotos, Videos oder Musik einfach zum Speichern in die Cloud laden. Befinden sich beim Cloud Computing Dateien auf einem Server im Internet, kann darauf nach Eingabe des Passworts jederzeit und überall mit sämtlichen internetfähigen Endgeräten zugegriffen werden. So lassen sich etwa Dateien, die mit dem heimischen PC in einer Daten-Wolke gespeichert wurden, an einem anderen Ort per Notebook, Smartphone[→] oder Tablet[→] öffnen und auch ändern. Dies bringt auch den Vorteil mit sich, dass Geräte nicht wegen mangelnder Speicherkapazität nachgerüstet werden müssen. Allerdings steht in der Cloud oft nur wenig Speicherplatz kostenlos zur Verfügung.

Wer seine Dateien nicht nur auf dem eigenen Rechner, sondern auch in einer Cloud speichert, verfügt dadurch über eine Sicherheitskopie. Private Daten sollten idealerweise jedoch immer noch parallel auf einer externen Festplatte gesichert werden.

Beim Cloud Computing kann ein Nutzer auch ihm vertrauenswürdigen Personen Zugang zu seinen gespeicherten Inhalten gewähren. Dies ist

mittlerweile ein oft genutzter Weg, um Freunden oder Familienmitgliedern zum Beispiel Einsicht in Fotoalben zu gewähren.

Für den Nutzer besteht beim Cloud Computing allerdings die Gefahr, dass er selbst nie genau weiß, wo sich die Daten befinden und wer Zugriff darauf hat. Aus diesem Grund sollte sich der Nutzer im Vorfeld genau überlegen, welche Daten er in die Cloud lädt. Dies gilt vor allem für sensible Daten. Außerdem kann der Nutzer schwer kontrollieren, ob von ihm gelöschte Inhalte tatsächlich durch den Anbieter der Cloud vernichtet wurden oder weiter dort verbleiben.

Wollen sich Nutzer vor einem möglichen Missbrauch ihrer Daten schützen, sollten sie vor der Registrierung in Erfahrung bringen, wo der jeweilige Cloud-Anbieter seinen Sitz hat und wo sich der Server befindet. Steht der Server im Ausland, kommt das deutsche Datenschutzrecht nicht zur Anwendung.

Für sämtliche Cloudspeicher gibt es Verschlüsselungsmöglichkeiten für die Daten. Allerdings behalten sich manche Cloud-Computing-Firmen dabei das Recht vor, den Hauptschlüssel für die verschlüsselten Inhalte zu verwahren.

- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.bsi.bund.de

Cookies

Der englische Begriff Cookies bedeutet eigentlich Kekse oder Plätzchen. In der Computer- und Internetwelt aber werden als Cookies Daten bezeichnet, die ein Online-Rechner, von dem wir Internetinhalte abrufen, automatisch auf unserem Computer abspeichert. Cookie-Datenkrümel, die sich im Laufe der Zeit auf einer Festplatte ansammeln, lassen sich später wieder aktivieren, sind aber für Computer zunächst einmal unschädlich.

Cookies dienen dem Austausch von Informationen zwischen Online-Computern oder der zeitlich beschränkten Archivierung von Informationen auf Endgeräten der Nutzer. Wird eine Internetseite ein zweites Mal vom selben Nutzer angesteuert, teilen die Cookie-Dateien dem Anbieter Informationen über den ersten Besuch mit. Auf diese Weise lässt sich außerdem auch das Surfverhalten verfolgen. Dank der Cookie-Informationen kann beispielsweise ein Online-Shopping-Portal seinen Kunden gezielte Vorschläge für Einkäufe machen oder lässt sich Werbung individuell auf die Vorlieben einzelner Nutzer abstimmen.

Es gibt die unterschiedlichsten Arten von Cookies. Die sogenannten Session Cookies werden zeitlich begrenzt im Internetbrowser → gespeichert und automatisch gelöscht, wenn der Browser geschlossen wird. Sie spielen eine wichtige Rolle beim Online-Shopping[→]. Mit diesen Cookies kann der Anbieter zum Beispiel einen Einkauf, der Produkte auf mehreren Seiten eines Online-Shopping-Portals umfasst, eindeutig einem bestimmten Kunden zuordnen. Dauerhafte Cookies (persistente Cookies) bleiben meist über eine größere Zeitspanne auf der Festplatte gespeichert und dienen mitunter der Auswertung des Surfverhaltens des Nutzers. Drittanbieter-Cookies werden meist von Werbetreibenden eingesetzt. Auch sie speichern das Internetverhalten des Einzelnen über einen längeren Zeitraum.

Ein verlässliches Indiz dafür, dass Cookies auf einer Internetseite eingesetzt werden, liegt vor, wenn Nutzer plötzlich von Online-Angeboten persönlich mit Namen angesprochen werden, obwohl sie sich auf dieser Seite nicht mit Passwort oder Benutzernamen angemeldet haben.

Cookies sind im Vergleich zu Viren ungefährlich. Um mögliche Sicherheitsrisiken auszuschießen, sollten ein paar Dinge beachtet werden. Anmeldedaten, zum Beispiel für ein E-Mail-Postfach, können durchaus in einem Cookie gespeichert werden. Durch einen Fehler in der Programmierung des Internetbrowsers kann es aber Unbefugten möglich sein, diese Daten auszulesen. Wichtig ist es deshalb, sich nach jeder Sitzung auf der jeweiligen Online-Seite abzumelden (Logout). Dies gilt besonders bei der Nutzung des Internets in einem Internet-Café. Andernfalls könnte ein Cookie bewirken, dass der folgende Nutzer Zugang etwa auf ein E-Mail-Postfach seines Vorgängers hat.

Wer sein Nutzerprofil schützen will, sollte das Akzeptieren von Cookies unterbinden, was bei den meisten Browsern stufenweise möglich ist. Außerdem lassen sich Cookies auch durch spezielle Programme blockieren, was bei einigen Internetseiten allerdings zur Folge haben kann, dass diese vom Browser nicht mehr korrekt abgebildet werden können. Es besteht auch die Möglichkeit, nur die Drittanbieter-Cookies zu sperren. Und noch etwas ist wichtig: Bereits gespeicherte Cookies können jederzeit über die Systemsteuerung eines Computers gelöscht werden. Dies sollte in regelmäßigen Abständen geschehen. Eine Anleitung dazu bietet die vom Bundesverbraucherschutzministerium geförderte Website www.verbraucher-sicher-online.de.

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.vis.bayern.de
- → www.surfer-haben-rechte.de

Cybermobbing

Der Begriff Mobbing kommt aus dem Englischen und bedeutet das absichtliche Beleidigen, Belästigen, Bedrohen oder Bloßstellen einer Person. Wird iemand mit Hilfe von modernen Kommunikationsmitteln gemobbt, wird dies als Cybermobbing oder Cyberbullying bezeichnet. Solche Beleidigungen können durch das Zusenden von SMS-Nachrichten, in Chatforen →, in sozialen Online-Netzwerken → oder durch ständigen Telefonterror erfolgen. Den Mobbingprozess kennzeichnen drei Merkmale: die Absicht, dem Opfer zu schaden, die Wiederholung des Verhaltens über einen längeren Zeitraum und ein Machtungleichgewicht zwischen Täter und Opfer. In vielen Fällen agiert ein Täter ("Bully") beim Cybermobbing anonym, um andere Menschen zu diffamieren, an den Pranger zu stellen oder sich über das Opfer lustig zu machen. Es kann sogar passieren, dass heimlich Fotos oder Videos vom Opfer angefertigt und anschließend ohne die Zustimmung der betroffenen Person online veröffentlichet werden. Solche Inhalte lassen sich im Internet in der Regel nie komplett löschen. Gerade bei Kindern und Jugendlichen ist Cybermobbing ein wachsendes Problem, wie aktuelle Studien zeigen.

Um sich vor Mobbing zu schützen, ist es wichtig, sichere Passwörter zu verwenden und diese auch geheimzuhalten. Wenn es zu Cybermobbing-Vorfällen kam, sollten Beweise z.B. mittels Screenshots gesichert und Kontaktdaten geändert werden. Bei vielen sozialen Online-Netzwerken können Nutzer gemeldet, blockiert und die Löschung von Mobbing-Inhalten veranlasst werden. Betroffene Eltern sollten zusätzlich Gespräche mit den Lehrern führen, wenn ihre Kinder von Mobbing-Erlebnissen in der Schule erzählen.

Cybermobbing ist gemäß Strafgesetzbuch (StGB) kein direkter Straftatbestand. Durch das Mobbing können aber bestimmte Straftatbestände, wie beispielsweise üble Nachrede (§ 186 StGB), Beleidigung (§ 185 StGB), Verleumdung (§ 187 StGB), Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen (§ 201 a StGB) oder Androhen von Gewalt (§241 StGB) erfüllt sein. Seit 2007 gibt es das Anti-Stalking-Gesetz, das bei Cybermobbing greifen kann. Auch das im Kunsturhebergesetz geregelte Recht am eigenen Bild kann durch Cybermobbing potenziell verletzt werden. Im Fall einer massiven Bedrohung sollte die Polizei eingeschaltet werden.

- → www.handysektor.de (Kurzübersicht: Cybermobbing)
- → www.klicksafe.de
- → www.polizei-beratung.de

Datensicherung

Wer den Verlust wichtiger Daten und Dateien zum Beispiel für den Fall eines Festplattendefekts oder Diebstahls vermeiden will, sollte in regelmäßigen Abständen eine Datensicherung (Backup) vornehmen. Für die private Datensicherung kommen je nach Datenmenge unterschiedliche Speichermedien in Betracht, zum Beispiel ein USB-Stick, eine CD, eine DVD oder eine externe Festplatte. Da auch diese Geräte nur eine bestimmte Lebensdauer haben, empfiehlt es sich, diese Speichermedien regelmäßig auszutauschen und parallel alle Daten fortwährend auf weiteren Datenträgern zu sichern.

Für große Datenmengen ist es meist ratsam, externe Festplatten zu nutzen. Diese werden über einen USB-Anschluss mit dem PC oder Notebook verbunden. Festplatten mit einer Kapazität von einem Terrabyte sind bereits für etwa 50 Euro erhältlich. Alternativ zur Speicherung auf einem eigenen Speichermedium können Daten auch per Cloud Computing→ gesichert werden. Wer die Daten zur Sicherung nicht immer von Hand auf zusätzliche Datenträger kopieren will, kann dafür auch eine spezielle Datensicherungssoftware einsetzen. Entsprechende Programme gewährleisten automatisch eine regelmäßige Datensicherung. Umfang und Häufigkeit der Sicherung lassen sich dabei individuell festlegen. Einfache Datensicherungssoftware ist als kostenlose Freeware erhältlich, kommerzielle Lösungen kosten etwa 50 Euro.

- → www.bsi-fuer-buerger.de
- → www.verbraucher-sicher-online.de

Firewall

Um zu verhindern, dass auf den eigenen Rechner von fremden Rechnern unerlaubt zugegriffen werden kann, sollte jedes Endgerät, das mit dem Internet verbunden ist, gegen Angriffe von außen geschützt werden. Möglich ist dies mit einer sogenannten Firewall, also einer Art Brandmauer. Im Computer-Bereich handelt es sich bei einer Firewall um eine spezielle Hard- oder Software, die eine Art Schutzzaun gegen virtuelle Angreifer von außen darstellt.

Zu den Aufgaben einer Firewall gehört die Überwachung aller Schnittstellen zwischen dem Computer und dem Internetanschluss. So wird der Computer vor Angriffen durch schädliche Software (Viren, Trojaner etc.) oder durch Hacker, die in fremde Computersysteme eindringen wollen, geschützt. Die gängigen Betriebssysteme verfügen meist über eine integrierte Firewall.

Zusätzlich zur Firewall sollte Antiviren-Software → auf dem jeweiligen Gerät installiert werden. Antispyware-Programme verhindern außerdem, dass Fremde einen Rechner mit Spionageprogrammen erkunden. Zu empfehlen sind Sicherheitskomplettpakete (Antiviren, Firewall und weitere Schutzfunktionen in einer Software). Wichtig sind zudem regelmäßige Software-Updates. Dies gilt vor allem dann, wenn Sicherheitslücken bekannt wurden. Generell ist beim Downloaden von Dateien aus dem InternetVorsichtgeboten. Antiviren- und Antispyware-Programme können inklusive Firewall gekauft oder auch gratis als Freeware aus dem Internet heruntergeladen werden.

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.bsi.bund.de

Internetbrowser

Internetbrowser sind Computerprogramme, die es ermöglichen, Online-Seiten aus dem World Wide Web (WWW) darzustellen. Das englische Verb to browse bedeutet übersetzt so viel wie stöbern. oder schmökern. In diesem Sinne erlauben es Browser auch, von einem Online-Text über einen sogenannten Hyperlink zu einem anderem zu wechseln. Ein Hyperlink (deutsch: Über-Verknüpfung) funktioniert als eine Art elektronischer Verweis. Werden einzelne Begriffe in einem Internettext mit einem Hyperlink versehen, lassen sie sich anklicken, sodass sich für den Nutzer mit diesem Begriff verbundene weitere Online-Angebote öffnen.

Internetbrowser ermöglichen es, einzelne WWW-Seiten anzusteuern. Inhalte aus dem Internet herunterzuladen oder mit elektronischen Lesezeichen zu versehen. Zu diesem Zweck müssen sie aus Milliarden von Daten, die per Internetprotokoll nach bestimmten Regeln verschickt werden, verständliche Internetseiten oder andere Online-Inhalte zusammensetzen. Auch das Anlegen von Benutzerkonten mit Passwörtern ist ohne Browser nicht möglich. Sinnvoll ist das Arbeiten mit mehreren Registerkarten bzw. sogenannten Tabs; dies erleichtert das "Surfen und Browsen" und macht es übersichtlicher.

Gleich drei der meistverbreiteten Browser stammen von großen Computer- und Online-Konzernen: Microsoft (Internet Explorer), Google (Chrome und Android Browser) und Apple (Safari und Mobile Safari) können so ihre führenden Positionen in der Branche stützen und für sich wertvolle Daten über das Online-Nutzerverhalten sammeln. Als Alternativen bieten sich der offene Standard Mozilla Firefox und das unabhängige norwegische Opera-System an.

- → www.klicksafe.de
- → www.bsi.bund.de

Internet-Telefonie

Computertechnik und Internet machen es möglich, dass über das weltweite Datennetz auch telefoniert werden kann. Zu diesem Zweck werden gesprochene Worte in digitale Daten verwandelt, die schließlich über das Internet-Protokoll (IP) verschickt werden können. Diese Technik wird als Voice over Internet-Protokoll (VoIP) bezeichnet, was so viel bedeutet wie Sprachtransport über das Internet-Protokoll. Beim Anschluss des Angerufenen angekommen, werden die digitalen Datenpakete wieder zusammengefügt und in ein analoges Sprachsignal umgewandelt.

Heutzutage kann mit VoIP nicht nur über den Computer mit einem Kopfhörer, einem Mikrofon (Headset) oder über spezielle VoIP-Telefongeräte telefoniert werden. Auch die Benutzung eines klassischen Telefons ist möglich, wenn das Gerät über einen Adapter an den Internet-Router angeschlossen wird. So lässt sich per Internettelefonie weltweit jeder Telefonanschluss erreichen, auch wenn der Angerufene selbst keinen Online-Anschluss besitzt. Anbieter solcher VoIP-Lösungen sind die Internetprovider, aber auch Telekommunikationsunternehmen und TV-Kabelnetzbetreiber.

Die Gesprächsübertragung über das offene Internet kann allerdings bisweilen zu Qualitätsproblemen führen. Das liegt daran, dass die Dienstqualität des Internets nicht reguliert werden kann. Typische Effekte sind Tonunterbrechungen, Verzerrungen, Echo-Effekte, Stimmenchaos, ein Fehlen des Besetztzeichens oder Klingeltons. Der Vorteil von VoIP für private Nutzer liegt vor allem in der Kostenersparnis. Meist fallen für diese Art des Telefonierens nur die Kosten für die Internetverbindung an. Inzwischen strebt auch der größte deutsche Festnetz-Anbieter an, sämtliche Telefongespräche nur noch über das Internet zu übertragen: Die Deutsche Telekom AG hat angekündigt, bis 2018 sämtliche Analog- und ISDN-Festnetzanschlüsse so umzustellen, dass Telefonieren dann nur noch über das Internet möglich sein soll.

- → www.handysektor.de (Einführung VoIP)
- → www.bsi.bund.de (Leitfaden "Sichere IP-Telefonie")

Jugendschutz im Internet

Auch für das Internet bestehen besondere Regeln für den Anbieter zur Einhaltung des Jugendschutzes. Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) enthält Regelungen, die sicherstellen sollen, dass Kinder und Jugendliche zu bestimmten Medieninhalten entweder gar keinen Zugang haben oder nur abgestuft nach Altersstufen erhalten. Die Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM) ist die zentrale Internetaufsicht. Sie prüft, ob Verstöße gegen den JMStV vorliegen und entscheidet über die Maßnahmen gegen den Anbieter. Für die Umsetzung der Entscheidungen sind die Landesmedienanstalten zuständig. Die KJM wird dabei von der Ländereinrichtung jugendschutz.net unterstützt. Diese von den Ländern sowie den Landesmedienanstalten finanzierte Einrichtung überprüft den Online-Bereich kontinuierlich auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag und ist organisatorisch an die KJM angebunden.

Bestimmte indizierte und offensichtlich schwer jugendgefährdende Inhalte wie z.B. Pornografie dürfen im Internet nur unter bestimmten Voraussetzungen verbreitet werden. So muss bei solchen Angeboten sichergestellt sein, dass der Anbieter durch geschlossene Benutzergruppen gewährleistet, dass nur Erwachsene Zugriff darauf haben. Zur Sicherstellung geschlossener Benutzergruppen werden sogenannte Altersverifikationssysteme bzw. Altersprüfsysteme eingesetzt.

Der Jugendschutz ist im Internet ungleich schwerer durchzusetzen als in den klassischen Medien. Wenn Internetseiten mit jugendgefährdenden oder unzulässigen Inhalten von ausländischen Anbietern verbreitet werden, greifen deutsche Gesetze nur bedingt. Allerdings können jugendgefährdende ausländische Internetseiten von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) indiziert und somit über schwarze Listen im Rahmen von Jugendschutzprogrammen ausgefiltert werden. Für Internetinhalte gelten die Regeln des Landes, in dem der jeweilige Anbieter seinen Sitz hat.

Eltern, die das Risiko reduzieren wollen, dass Kinder und Jugendliche über das Internet mit entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdenden Inhalten konfrontiert werden, sollten daher auf den Geräten ihrer Kinder (Notebook, Smartphone³, Tablet³ etc.) von der KJM anerkannte Jugendschutzprogramme oder andere Filterprogramme installieren. So lässt sich der Zugriff auf Seiten mit problematischem Material erschweren. Solche Programme können in Familien, Schulen, Internet-Cafes oder Jugendeinrichtungen eingesetzt werden (Kindersicherung³).

- → www.fsm.de (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedie)
- → www.jugendschutz.net
- → www.kjm-online.de

Kindersicherung & Filter-Software

Dass Kinder die in der Familie vorhandenen Computer, Tablets → oder Smartphones → mitbenutzen, ist fast unumgänglich. Wichtig ist es deshalb, dass Eltern ihre Geräte mit einer Kindersicherung ausstatten. Damit kann das Risiko reduziert werden, dass Kinder und Jugendliche mit problematischen Inhalten konfrontiert werden. Die Sicherungsmaßnahmen reichen von einer zeitlichen Begrenzung bis hin zu einer inhaltlichen Filterung problematischer Angebote.

Kindersicherungen in einfacher Ausführung sind in den Betriebssystemen → enthalten. Spezielle Filter-Software leistet noch mehr. Sie enthält Listen mit problematischen Internet-Seiten, die gefiltert werden können. Oft kann auch die maximale Nutzungszeit von Spielen begrenzt werden. Außerdem ist es möglich, unterschiedliche Nutzungsprofile einzustellen und diese dem jeweiligen Kindesalter anzupassen. Zusätzlich können selbst Listen mit für Kinder erlaubten und Listen mit verbotenen Online-Adressen angelegt werden.

Für Tablets und Smartphones ist eine Kindersicherung besonders empfehlenswert im Hinblick auf den Kauf von Apps→ und Musik etc. So lassen sich ungewollte Käufe oder Abo-Fallen umgehen.

Eine besondere Variante sind die von der KJM anerkannten Jugendschutzprogramme. Sie können Eltern eine Möglichkeit an die Hand geben, Kindern je nach Altersstufe geeignete Internetangebote freizuschalten und ungeeignete zu blockieren. Die KJM hat bisher zwei Jugendschutzprogramme anerkannt: Die Kinderschutzsoftware der Deutschen Telekom und das jugendschutzprogramm.de des Vereins Jus Prog e.V. Weitere Programme befinden sich im Anerkennungsverfahren.

All diese technischen Programme sind aber keine Patentlösungen. Sie können nur unterstützend wirken. Sie ersetzen nicht die Begleitung der Kinder durch ihre Eltern, den Erwerb von Medienkompetenz und die Absprache klarer Verhaltensregeln für die Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche.

- → www.bsi-fuer-buerger.de (Gefahren für Kinder)
- → www.sicher-online-gehen.de (Kinderschutz)
- → www.klicksafe.de (Jugendschutzfilter)
- → www.kjm-online.de (Jugendschutzprogramme)

Kostenfallen im Internet

Das Bürgerliche Gesetzbuch (BGB) schreibt seit 2012 in Deutschland vor, dass eine Ware oder Dienstleistung im Internet nur dann als verbindlich bestellt gilt, wenn ein Verbraucher zuvor den Kauf durch Anklicken einer Menü-Schaltfläche, die eindeutig als eine Art Bestelltaste beschriftet ist, ausgelöst hat. Bei dieser sogenannten Button-Lösung (englisch Button: Knopf) muss gemäß § 312 j Abs. 3 BGB ein virtueller Bestellknopf gedrückt werden, um zu dokumentieren, dass der Konsument etwas wirklich bewusst "zahlungspflichtig bestellen" möchte. Diese Regelung soll verhindern, dass Nutzer im Internet versehentlich Produkte oder Dienstleistungen bestellen, zum Beispiel indem sie bei vermeintlichen Gratis-Internetangeboten ihre Adresse angeben.

Vor Inkrafttreten der Button-Lösung lockten die Anbieter umstrittener Internetseiten die Verbraucher mit scheinbar kostenlosen Angeboten:
Software, Routenplaner, Horoskope und vieles mehr. Dass diese Dinge oft nicht wirklich kostenlos waren, merkten viele Nutzer erst, als ihnen eine Rechnung ins Haus flatterte. Nutzer hatten sich zuvor mit ihren persönlichen Daten auf der Seite anmelden müssen, wurden aber auf spätere Kosten nur im Kleingedruckten oder den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) aufmerksam gemacht. Anbieter solcher Online-Angebote machten später teilweise hohe Rechnungsbeträge geltend und versuchten, Betroffene massiv durch Inkassoschreiben zur Zahlung des geforderten Betrages zu bewegen.

Zur Wirksamkeit eines im Internet zwischen einem Unternehmer und einem Verbraucher abgeschlossenen entgeltlichen Vertrages ist jeder Online-Händler heute dazu verpflichtet, den Verbraucher unmittelbar vor Bestellung in hervorgehobener Weise auf die Kosten und andere wesentliche Vertragsinformationen hinzuweisen. Ein Vertrag kommt also erst dann zustande, wenn der Verbraucher ausdrücklich bestätigt, dass er sich zur Zahlung verpflichtet. Für diese Bestätigung muss ein

Button (Schaltfläche) mit einer Formulierung wie "kostenpflichtig bestellen", "zahlungspflichtigen Vertrag schließen" oder einer ähnlich eindeutigen Formulierung zur Verfügung stehen. Nicht ausreichend wäre die Beschriftung "bestellen" (ohne Kostenhinweis). Die entsprechende Schaltfläche muss so auf der Internetseite platziert sein, dass der Verbraucher gezwungen ist, sämtliche Informationen zum Kauf einzusehen, bevor er sie betätigt und sich damit zur Zahlung verpflichtet.

Da diese Regelung nur für Verträge zwischen einem Unternehmer und einem Verbraucher gilt, richten die Anbieter von Internet-Abo-Fallen ihre Angebote nun oft an Gewerbetreibende. Allerdings sind die Internetseiten häufig so gestaltet, dass auch viele Verbraucher darauf hereinfallen. Wenn ein Nutzer in eine solche Falle getappt ist und eine Rechnung erhält, sollte er dagegen rechtliche Schritte einleiten. Hilfe gewähren in diesen Fällen die Verbraucherzentralen.

- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de

Online-Auktionen

Ganz gleich ob Handwerkerleistungen, Geräte oder Fahrzeuge: All das kann heutzutage online ver- und ersteigert werden. Zunächst stellt ein Verkäufer oder Anbieter sein Angebot bei einem Online-Auktionshaus für einen begrenzten Zeitraum ein. Gibt ein Kaufinteressent dafür ein Preisgebot ab, ist er in der Regel daran gebunden. Der wirksame Vertrag kommt bei Ablauf der zeitlichen Frist für das Höchstgebot zustande.

Um Ärger rund um Online Auktionen zu vermeiden, sollten ein paar Punkte beachtet werden: Der Verkäufer der Ware oder Anbieter einer Dienstleistung muss das Urheberrecht an der Ware sowie an dem online gestellten Bildmaterial beachten, sollte den angebotenen Gegenstand genau beschreiben und angeben, welche Zahlungsmethoden möglich sind. Für große Beträge bieten Online-Auktionshäuser einen Treuhandservice an. Das Geld wird dann zunächst auf ein Treuhand-Konto überwiesen. Der Verkäufer wird vom Eingang des Geldes unterrichtet und versendet die Ware an den Käufer. Erst wenn der Käufer den ordnungsgemäßen Empfang der Ware dem Treuhänder gemeldet hat, überweist der Treuhänder das Geld an den Verkäufer. Meist muss ein Verkäufer auf einer Online-Auktionsplattform beim Verkauf einer Ware Provision an den Plattformbetreiber bezahlen.

Für den Käufer ist es ratsam, sich vor der Abgabe eines rechtsverbindlichen Angebots zu überlegen, wie viel ihm der Artikel wert ist. Dabei kann es hilfreich sein, zu wissen, was der Gegenstand regulär kostet. Bewertungen durch Teilnehmer früherer Auktionen des jeweiligen Anbieters können ein Indiz dafür sein, ob es sich um einen vertrauenswürdigen Verkäufer handelt. Ist der Verkäufer ein gewerblicher Händler, hat der Käufer meist ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Voraussetzung dafür ist, dass der Käufer als Privatperson/Verbraucher gekauft hat. Das Widerrufsrecht beginnt, wenn der Käufer die Ware in den Händen hält – die Benachrichtigungskarte im Briefkasten reicht nicht. Wird nicht oder nicht

korrekt belehrt, endet das Widerrufsrecht spätestens ein Jahr und zwei Wochen nach Lieferung. Wird die Ware nicht wie vereinbart geliefert, kann der Käufer in der Regel seine Rechte auf Gewährleistung geltend machen und wenn möglich den Austausch oder die Reparatur der Ware verlangen. Werden neue Gegenstände ersteigert, können Gewährleistungsrechte im Regelfall innerhalb von zwei Jahren, wenn es sich um einen Privatkauf handelt, geltend gemacht werden. Bei gebrauchten Waren lässt sich die Gewährleistung bei einem Gebrauchsgüterkauf auf ein Jahr begrenzen.

Zu beachten ist, dass bei Geschäften unter Privatpersonen die Gewährleistung komplett ausgeschlossen werden kann. In einem solchen Fall muss der Verkäufer schon vor Vertragsabschluss deutlich darauf hinweisen.

- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.vis.bayern.de

Online-Banking

Bankgeschäfte lassen sich bequem auch über das Internet abwickeln. Durch Eingabe des Benutzernamens bzw. der Kontonummer und des Passworts auf der Internetseite seines Kreditinstitutes bekommt der Kunde Zugang zu seinem Konto. Bevor die Zugangsdaten eingegeben werden, sollte geprüft werden, ob die Datenverbindung verschlüsselt ist (Verschlüsselung *). Erkennbar ist dies einerseits am Symbol eines geschlossenen Vorhängeschlosses. Dieses wird im Internetbrowser *) in der unteren oder oberen Statuszeile anzeigt. Zum anderen steht zu Beginn der Internet-Adresse statt "http" ein "https".

Empfehlenswert ist es, die Internetadresse der Bank von Hand einzugeben, anstatt beispielsweise über eine Suchmaschine. Damit schützt man sich davor, auf einer gefälschten Internetseite zu landen. Niemals sollten Bankgeschäfte in öffentlich zugänglichen WLAN-Netzen durchgeführt werden. In diesem Fall könnten nämlich andere Nutzer versuchen, die per Funk übertragenen Bankverbindungsdaten abzufangen. Trickbetrüger versuchen auf unterschiedliche Art und Weise über gefälschte Internetseiten, E-Mails oder Kurznachrichten die Zugangsdaten auszuspionieren (Phishing). Nach erfolgtem Online-Banking sollte der jeweilige Browser geschlossen werden.

Zusätzlichen Schutz vor Betrügern bieten Verfahren, bei denen Kontoinhabern für jeden Vorgang beim Online-Banking eine einmalige Transaktionsnummer (TAN) zugewiesen wird. Bei diesem Verfahren muss jedes online ausgeführte Bankgeschäft mit einer TAN bestätigt werden. Früher erhielten Bankkunden oft eine Liste mit TAN-Daten von ihren Kreditinstituten. Dieses Verfahren aber gilt inzwischen als unsicher. Gelangen nämlich Unbefugte an eine solche Liste, können sie die Transaktionsnummern aus der Liste verwenden und viele Überweisungen tätigen.

Eine größere Sicherheit bietet das mTAN-Verfahren. Dabei sendet die Bank nach Eingabe des

Überweisungsauftrages in die Online-Maske eine (mobile) TAN per SMS auf das Handy des Kunden. Anschließend gibt der Kunde die TAN in das dafür vorgesehene Feld auf der Online-Maske ein und führt die Überweisung aus. Wird die TAN nicht eingegeben, so wird sie nach wenigen Minuten ungültig. Allerdings sind die SMS nicht bei allen Kreditinstituten kostenfrei. Aus Sicherheitsgründen sollte niemals für die Überweisung und den TAN-Empfang das gleiche Gerät (Smartphone³) benutzt werden.

Fine Schwachstelle des mTAN-Verfahrens ist die Tatsache, dass etwa Smartphones mit Trojanern ausspioniert werden können, sodass Transaktionsnummern auch bei diesem System in fremde Hände gelangen können. Die größte Sicherheit zur Generierung und Übermittlung von Transaktionsnummern gewährleisten deshalb die sogenannten Chip-TAN-Verfahren (eTAN, smartTAN, etc.). Benötigt werden bei allen Varianten dieses Verfahrens eine Karte wie zum Beispiel die EC-Karte mit einem Chip und ein TAN-Generator. Dabei handelt es sich um ein kleines elektronisches Gerät, das für maximal 15 Euro bei den Banken gekauft werden muss. Beim Überweisungsvorgang wird die Karte in den TAN-Generator gesteckt und eine auftragsbezogene Transaktionsnummer generiert, die nur einmalig gültig ist und die in das entsprechende Feld einer Online-Überweisung eingegeben werden muss. Damit im Falle des Verlustes einer Bankkarte nicht unbefugte Dritte mit Hilfe eines TAN-Generators Transaktionsnummern erzeugen können, ist es wichtig, verlorene oder gestohlene Bankkarten sofort sperren zu lassen. Mit solchen Karten erzeugte Transaktionsnummern werden anschließend vom Kreditinstitut automatisch abgelehnt.

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de

Online-Shopping

Als Online-Shopping werden alle Einkaufsvorgänge bezeichnet, die über das Internet abgewickelt werden. Dabei kann es sich um Güter oder um Dienstleistungen handeln. Verkauft werden meist Produkte, die ihre Käufer auf dem Versandweg erreichen. Aber es existieren auch virtuelle Güter und Dienstleistungen, die der Verbraucher direkt über das Internet z.B. per Download erhält. Dabei kann es sich beispielsweise um Computer-Software handeln oder etwa um Musik- oder Videodateien.

Um unangenehme Überraschungen beim Online-Shopping zu vermeiden, sollte zunächst die Internetseite des Anbieters daraufhin geprüft werden, ob ein Impressum vorhanden ist. Dies gibt Auskunft über wichtige Daten des Händlers, beispielsweise dessen Adresse. So kann etwa bei rechtlichen Auseinandersetzungen später entscheidend sein, ob sich der Sitz des Anbieters in Deutschland befindet, innerhalb der Europäischen Union oder außerhalb des EU-Wirtschaftsraumes. Befindet sich ein Anbieter außerhalb Deutschlands oder gar der Europäischen Union, lassen sich rechtliche Ansprüche später oftmals nur schwer durchsetzen. Hinweise auf die Vertrauenswürdigkeit eines Händlers können Kunden-Bewertungen im Internet oder das Handelsregister geben. Höhere Sicherheit können Gütesiegel von Institutionen wie Trusted Shops, TÜV Süd, Euro-Label oder Safer-Shopping bieten.

Die Beschreibung des Produktes sollte auf Online-Shopping-Internetseiten ausführlich und übersichtlich sein. Außerdem muss der Gesamtpreis inklusive Mehrwertsteuer und Versandkosten genannt sein. Fallen für den Käufer Kosten bei Rücksendung der Ware an, muss im Vorfeld deutlich darüber informiert werden. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) sollten leicht auffindbar und auszudrucken sein. Für den Käufer ist wichig, diese aufmerksam zu lesen.

Kauft ein Verbraucher eine Ware im Internet, steht ihm meist ein Widerrufsrecht zu. Wer etwas per Online-Shopping bestellt, hat genau wie beim Teleshopping → das Recht, binnen 14 Tagen den Widerruf zu erklären, die Ware zurückzuschicken und den Kaufpreis erstattet zu bekommen. Dieses Recht (Fernabsatzgesetz/EU-Verbraucherrechte-Richtlinie) wird damit begründet, dass Kunden beim Online-Shopping die Produkte nicht unmittelbar begutachten können. Der Händler muss potenzielle Kunden über das Widerrufsrecht auf seiner Internetseite oder in Textform (Brief, E-Mail etc.) verständlich informieren. Die Widerrufsfrist beginnt an dem Tag, an dem der Verbraucher die Ware erhalten hat.

Gemäß EU-Verbraucherrichtlinie sind Online-Händler seit Juni 2014 dazu verpflichtet, dem Verbraucher ein Muster-Widerrufsformular zur Verfügung zu stellen. Hat ein Händler nicht auf das Widerrufsrecht aufmerksam gemacht, startet die 14-Tage-Frist erst ab dem Tag, an dem die Belehrung nachgeholt worden ist, erlischt allerdings spätestens ein Jahr und 14 Tage nachdem die Ware geliefert wurde. Ein Widerruf ist zum Beispiel per E-Mail, Brief, Fax oder Online-Formular des Händlers möglich. Wichtig ist dabei, dass der Verbraucher deutlich formuliert, dass er am Vertrag nicht mehr festhalten möchte. Nur die Ware an den Händler zurück zuschicken reicht nicht aus.

Für die Bezahlung der Ware bieten die Händler meist verschiedene Varianten an. Einen Anspruch auf eine bestimmte Zahlungsart hat der Käufer nicht. Am sichersten ist die Bezahlung per Rechnung. Erfolgt die Bezahlung über eine Kreditkarte oder Lastschrift, sollte dies immer über eine verschlüsselte Verbindung erfolgen. Erkennbar ist sie daran, dass die Adresszeile mit "https" statt dem üblichen "http" beginnt (Bezahlen im Internet³).

- → www.bsi-fuer-buerger.de
- → www.verbraucherzentrale-bavern.de
- → www.vis.bayern.de
- → www.surfer-haben-rechte.de

Online-Spiele

Online-Spiele sind digitale Computerspiele (Games), die über das Internet gespielt werden. Voraussetzung ist ein an das weltweite Datennetz angeschlossener Computer oder ein vergleichbares Endgerät (Smartphone→, Tablet→ etc.). Einige Games sind sogar in sozialen Online-Netzwerken → integriert. Während viele Online-Spiele ohne weitere Software funktionieren und ausschließlich mit den Möglichkeiteneines Internetbrowsers auskommen (Browser-Games), muss für komplexere Spiele, die oft von mehreren Nutzern an verschiedenen Orten gleichzeitig gespielt werden können, eine spezielle Software installiert werden.

Browser-Games werden meist auf speziellen Internetportalen angeboten. Bei manchen Spielen ist es notwendig, sich einmalig zu registrieren. Dabei wird in der Regel die E-Mail-Adresse abgefragt und der Spieler gibt sich einen Spitznamen (Nickname), unter dem er das Spiel absolviert. Online-Spiele finanzieren sich zum Teil über Werbung, Gebühren für ein Online-Abonnement oder den Kauf von virtuellen Gegenständen, die das Spiel attraktiver gestalten. Virtuelle Gegenstände (Werkzeuge etc.) kann der Spieler über die unterschiedlichsten Wege, wie zum Beispiel über eine 0900er-Rufnummer, Lastschrift oder Kreditkarte bezahlen.

Bei den Games, für die eine spezielle Software erforderlich ist, handelt es sich meist um Massively Multiplayer Online Games (MMOG). Die Übersetzung des englischen Fachbegriffs lautet Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiele. Das Besondere an diesen Spielen ist, dass sie meist von einer Vielzahl an Spielern (oft mehr als tausend) gleichzeitig über das World Wide Web gespielt werden können. Zum großen Teil handelt es sich dabei um Rollenund Strategiespiele. Jeder Teilnehmer hat eine eigene Spielfigur (Avatar) und kann durch erfolgreiches Agieren in immer komplexere Spielstufen (Level) gelangen. Oft lassen sich auch virtuelle Güter (Werkzeuge, Rohstoffe etc.) hinzukaufen, um schnell Spielerfolge zu erzielen.

Insbesondere bei höheren MMOG-Spielstufen können sich mehrere Akteure zusammenschließen und gemeinsam Aufgaben lösen. Dadurch entsteht eine Art Gemeinschaft, was dazu führen kann, dass mancher Spieler sich verpflichtet fühlt, immer und zu jeder Zeit spielen zu müssen. Das Geschehen in MMOG-Welten entwickelt sich ständig weiter (Persistenz), sodass ehrgeizige Spieler schnell das Gefühl bekommen können, etwas Wichtiges zu verpassen, wenn sie den Computer verlassen. Daraus kann sich die Gefahr einer exzessiven Nutzung ergeben.

Eine Vielzahl von aktuellen Forschungsergebnissen legt nahe, dass exzessives Spielen bei Online-Spielen ein nicht zu vernachlässigendes Problem darstellt. In Extremfällen treten Symptome auf, die an eine Art Sucht erinnern. Schutzprogramme, aber auch Einstellungsmöglichkeiten am Gerät oder im Spiel geben Eltern die Möglichkeit, die Spielzeit ihrer Kinder zu begrenzen (Kindersicherung→).

Beim sogenannten E-Sport kommen ebenfalls Games zum Einsatz, die in einem Mehrspielermodus ausgetragen werden können. Dabei treten mehrere Akteure oder Teams gegeneinander an und können sich in Turnieren oder innerhalb spezieller E-Sport-Ligen messen. E-Sport kann sowohl mit Computern als auch mit speziellen Spielekonsolen betrieben werden

- → www.klicksafe.de (Überblick Computerspiele)
- → www.kjm-online.de (Einfluss von Computerspielen)
- → www.surfer-haben-rechte.de (Online-Spiele)

Partnerbörsen

Partnerbörsen sind Internetportale, über die sich Menschen, die einen Lebenspartner suchen, online kennenlernen und verabreden können. Die Angebotspalette reicht dabei von der Single- oder Kontakt-Börse bis zur Partnervermittlung.

Bei Kontakt- oder Singlebörsen kann der Nutzer nach erfolgter Registrierung sein eigenes Online-Profil individuell gestalten, beispielsweise Fotos hochladen und Angaben zur eigenen Person machen. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Kontakte anderer Nutzer einzusehen und sich mit diesen auszutauschen. Bei der Online-Partnervermittlung hingegen wird der Nutzer bei der Anmeldung meist aufgefordert, einen umfangreichen Fragebogen auszufüllen. Anschießend erhält der Nutzer vom Anbieter auf ihn zugeschnittene Partnervorschläge, wobei versucht wird, dem gewünschten Anforderungsprofil an einen idealen Partner zu entsprechen. Zu diesem Zweck werten Partnerbörsen sämtliche Einträge ihrer Nutzer (Eigenschaften, Hobbys etc.) aus.

Die meisten Kontaktbörsen und Online-Partnervermittlungen sind kostenpflichtig. Dies ist unabhängig davon, ob im Ergebnis ein passender Partner gefunden wird oder nicht. Einige Anbieter verlangen sogar Mitgliedsbeiträge in Höhe von mehreren hundert Euro pro Jahr. Meist unterliegen die Mitgliedschaften einer bestimmten Laufzeit, sodass Nutzer ihren Vertrag nur mittels 14-tägigen Widerrufsrechts oder entsprechend der vereinbarten Kündigungsfristen auflösen können. Wichtig ist dabei, sich bereits vor Vertragsabschluss über die Laufzeit und Kündigungsfrist des Vertrages zu informieren. Deshalb sollten vor dem Abschluss einer Mitgliedschaft die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) durchgelesen und die Widerrufsfrist im Auge behalten werden.

In Bezug auf den Umgang mit persönlichen Daten ist bei Partnerbörsen besondere Vorsicht geboten auch wenn es schwierig ist, jemanden kennenzulernen, ohne persönliche Daten preiszugeben. Viele Partnerbörsen finanzieren sich nicht nur durch Beiträge ihrer Nutzer, sondern auch über Werbung. Dabei gilt: Je mehr Daten verfügbar sind, desto passgenauer kann die Werbung auf den jeweiligen Nutzer zugeschnitten werden.

Häufig setzen die Partnerbörsen auf Gütesiegel, um das Vertrauen der Nutzer zu gewinnen. Diese haben allerdings nur eine beschränkte Aussagekraft, da z.B. die Prüfkriterien für die Zertifizierung häufig nicht transparent sind und nur eine Momentaufnahme darstellen können

- → www.verbraucherzentrale-bayern.de
- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.test.de

Passwörter

Passwörter dienen im Bereich von Internetanwendungen der sicheren Identifizierung zugriffsberechtigter Personen und dem Schutz von persönlichen Daten. Dies gilt zum Beispiel für Online-Shopping und Online-Banking, bei Accounts von Partnerbörsen, bei persönlichen Profilen in sozialen Online-Netzwerken, und auch für E-MailDienste. Bei der Authentifizierung ermöglichen es Passwörter, nur berechtigten Personen Zugang zu bestimmten Online-Daten und -Inhalten zu verschaffen. Ein Beispiel dafür ist die Kindersicherung bei TV-Geräten und bei jugendgefährdenden Online-Inhalten.

Ein Passwort soll sicherstellen, dass kein Fremder Zugriff auf bestimmte Daten hat. Namen, Zahlenfolgen, Geburts- und Hochzeitstage sind als Passwort ungeeignet, weil sie sich von Fremden schnell ermitteln lassen. Begriffe aus Wörterbüchern sind ebenfalls nicht sicher. Dagegen lassen sich abstrakte Zahlen-Buchstaben-Kombinationen mit einem Wechsel von Groß- und Kleinschreibung und der Benutzung von Sonderzeichen nur schwer von Unbefugten als Passwort herausfinden. Wird immer dasselbe Passwort benutzt, ist für den Fall, dass dieses entwendet wird, ein weitreichender Zugang zur vertraulichen "Online-Identität" eines Nutzers (E-Mails, Konten etc.) möglich. Deshalb ist es empfehlenswert, für verschiedene Online-Angebote unterschiedliche Passwörter zu verwenden und diese sicher zu verwahren. Auf einem Computer sollten Passwörter wenn überhaupt - nur in verschlüsselter Form (Verschlüsselung[→]) gespeichert werden, weil sie sich andernfalls durch Schadsoftware leicht ausspähen lassen.

Aus Gründen der Sicherheit sollten Passwörter nie notiert und auf einem Zettel unter der Tastatur oder in der Schreibtischschublade aufbewahrt werden. Ratsam ist es, voreingestellte Passwörter abzuändern und sämtliche Passwörter in regelmäßigen Abständen durch neue zu ersetzen.

Bei den meisten Internetbrowsern wird automatisch nachgefragt, ob das verwendete Passwort gespeichert werden soll. Wird dem zugestimmt, lassen sich die dazugehörigen Accounts nach Eingabe der E-Mail-Adresse des Nutzers ohne erneute Passworteingabe öffnen. Wichtig ist deshalb, sich in diesem Fall stets abzumelden, hin und wieder Passwörter über Einstellungen im Browser zu löschen und sicherzustellen, dass der eingeschaltete Rechner nicht von Fremden benutzt werden kann. Moderne Browser ermöglichen einen Schutz zuvor gespeicherter Passwörter durch ein Masterpasswort und verhindern so einen Zugriff im Falle des Rechnerdiebstahls. Auf der sicheren Seite ist man, wenn man Passwörter nicht automatisch speichern lässt.

Hilfe beim Merken von vielen unterschiedlichen und komplizierten Passwörtern bieten spezielle Passwort-Manager. Dabei handelt es sich um eine Sicherheitssoftware, die online auch kostenlos erhältlich ist. Vorsicht ist geboten, wenn bei gefälschten Internetseiten oder E-Mails nach persönlichen Daten und Passwörtern gefragt wird (Phishing *).

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de
- → www.polizei-beratung.de

Phishing

Das englische Kunstwort Phishing setzt sich zusammen aus den Begriffen "password" (Passwort) und "fishing" (fischen). Phishing bedeutet deshalb so viel wie das Abfischen von Passwörtern. Bei dieser Form des Trickbetruges wird versucht über E-Mails oder gefälschte Internetseiten an die Zugangsdaten und Passwörtern von Nutzern zu gelangen. Beispielsweise werden Nutzer aufgefordert, sich mit ihren Zugangsdaten über einen bestimmten Link einzuloggen. Kommt der Nutzer dem nach, erfährt der Betrüger fremde Passwörter. Dabei kann dem Einzelnen ein hoher Vermögensschaden entstehen.

Besonders oft wird versucht an die Zugangsdaten für Online-Banking → oder Online-Shopping → zu gelangen. Dies geschieht häufig mit Hilfe gefälschter Internetseiten oder E-Mails, die den echten des jeweiligen Anbieters täuschend ähnlich sehen. Ein Anhaltspunkt für das Vorliegen einer Phishing-E-Mail kann zum Beispiel der Absender sein. Dieser ist meist gefälscht bzw. geringfügig anders als der Original-Absender. In solchen E-Mails fehlen oft Umlaute, die Datenverbindung ist nicht verschlüsselt oder sie erhalten Links oder Formulare, die vom Nutzer geöffnet werden sollen. Manche E-Mails fragen direkt nach vertraulichen Daten wie einer PIN oder TAN, was echte Kreditinstitute auf dem E-Mail-Weg nie machen. Anhänge solch verdächtiger E-Mails sollten auf keinen Fall geöffnet werden. Andernfalls könnte ein Online-Endgerät mit Schadsoftware infiziert werden.

Um sich vor Missbrauch zu schützen, dürfen sicherheitsrelevante Daten niemals per E-Mail versendet werden. Phishing-E-Mails sollten umgehend gelöscht und der echte Anbieter informiert werden. Um sicher zu gehen, dass durch eine gefälschte E-Mail keine Schadsoftware auf einen Computer gelangt ist, sollte dieser durch das installierte Virenschutzprogramm (Antiviren-Software→) überprüft werden

- → www.verbraucherzentrale-bayern.de
- → www.vis.bayern.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de

Reisebuchung

Reisen lassen sich statt im Reisebüro auch bequem von zu Hause aus über das Internet buchen. Dabei sind besondere Regeln zu beachten. Zunächst sollte man nur Anbietern vertrauen, deren Internetseite übersichtlich aufgebaut ist. Die vollständigen Angaben über den Reiseveranstalter im Impressum (Adresse, gesetzlicher Vertreter, Rechtsform usw.) sind bei seriösen Angeboten eine Grundvoraussetzung. Ebenso muss klar erkennbar sein, wer der Vermittler der Reise ist. Darüber hinaus sollten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) vorhanden, leicht auffindbar und verständlich sein. Für den Buchenden muss klar erkennbar sein, wer die Leistung erbringt und gegebenenfalls für Mängel haftet. Für eventuelle gerichtliche Auseinandersetzungen ist es von Vorteil, wenn der Anbieter seinen Sitz in Deutschland oder zumindest innerhalb der Europäischen Union hat.

Die Preisangaben beziehungsweise die Gesamtkosten sollten übersichtlich, verständlich und müssen inklusive der Mehrwertsteuer genannt sein. Grundsätzlich ist es empfehlenswert, sich bei der Buchung zu vergewissern, dass im Buchungsmenü nicht teure und unnötige Zusatzleistungen voreingestellt sind. Ratsam ist es auch, vor der Buchung genau zu prüfen, ob der eigene Name, die Adresse, der Buchungszeitraum und der Gesamtpreis stimmen. Denn das für das Online-Shopping → geltende 14-tägige Widerrufsrecht ist bei Online-Reisebuchungen nicht anwendbar. Der Reisende sollte bei Pauschalreisen weder eine Teilanzahlung noch die gesamte Bezahlung des Reisepreises veranlassen, bevor er vom Veranstalter einen Sicherungsschein erhalten hat. Durch einen Sicherungsschein kann ein Reiseveranstalter nachweisen, dass er gegen eine mögliche Insolvenz und Zahlungsunfähigkeit versichert ist. Ein Sicherungsschein sollte bei Reisebuchungen über das Internet online abrufbar sein. Die Bezahlung des Reisepreises sollte nur über eine verschlüsselte Verbindung (Verschlüsselung→) erfolgen.

Empfehlenswert ist es zudem, sich von jedem einzelnen Buchungsschritt Ausdrucke anzufertigen, um die jeweiligen Schritte dokumentierten zu können, falls es im Nachhinein zu Rechtsstreitigkeiten kommt.

Link zum Thema

→ www.verbraucherzentrale-bayern.de

Soziale Online-Netzwerke

Soziale Online-Netzwerke sind Plattformen im Internet, auf denen sich die Nutzer zum Beispiel untereinander vernetzen und austauschen können. Für Smartphone und Tablet gewähren die meisten sozialen Online-Netzwerke auch Zugang in Form einer App Facebook, Instagram, Xing und Linkedln gehören zu den beliebtesten sozialen Online-Netzwerken. Ihnen ist gemeinsam, dass sie den Benutzern Speicherplatz bzw. eine Benutzeroberfläche für persönliche Einträge, Fotos, Videos usw. zur Verfügung stellen. Viele dieser Netzwerke sind kostenfrei. Sie finanzieren sich größtenteils über Werbung.

Personen, denen ein Nutzer Einblick in seine persönlichen Profildaten gestattet, werden "Freunde" genannt. Eine wichtige Regel im Umgang mit sozialen Online-Netzwerken lautet: Das Internet vergisst nichts. Empfehlenswert ist es deshalb, seine persönlichen Angaben auf das unbedingt Notwendige zu beschränken. Das eigene Profil sollte nur vertrauten Personen sichtbar gemacht und Privatsphäre-Einstellungen so streng wie möglich eingestellt werden. So wird die Gefahr der Verletzung von Persönlichkeitsrechten verringert. Wer fremde Inhalte auf die eigene Profilseite stellt, muss das Urheberrecht beachten.

Den Informationsaustausch der Nutzer mit Datenschutz und Persönlichkeitsrechten in Einklang zu bringen, gelingt derzeit in vielen sozialen Online-Netzwerken nicht optimal. So sind die Rechte der Nutzer häufig eingeschränkt. Die Betreiber hingegen räumen sich weitgehende Rechte bei der Weitergabe von Daten an Dritte ein. Dadurch kann dem Nutzer zum Beispiel passgenaue Werbung zugeschickt werden, ohne vorher seine Einwilligung zu erfragen, oder er erhält Werbung, die nicht auf den ersten Blick als solche zu erkennen ist. In einigen Fällen werten soziale Online-Netzwerke auch Standortdaten ihrer Mitglieder aus oder analysieren, welche anderen Internetseiten Nutzer besuchen und welche Apps sie verwenden. Hinweise auf solche

Praktiken finden sich in den meist sehr umfangreichen AGB's die immer wieder kurzfristig geändert werden können. Haben die Betreiber von sozialen Online-Netzwerken ihren Sitz weder in Deutschland noch innerhalb der Europäischen Union, spielen Datenschutzbestimmungen meist kaum eine Rolle. Wer die Datenrichtlinien sozialer Online-Netzwerke nicht akzeptieren will, dem bleibt oft nur der komplette Ausstieg.

In sozialen Online-Netzwerken können Nutzer auch von Belästigung und Cybermobbing betroffen sein. In solchen Fällen können die Täter meist blockiert und dem Anbieter gemeldet werden. Da in sozialen Online-Netzwerken jeder Nutzer etwas einstellen kann, können auch problematische Inhalte wie pornografische oder gewalthaltige Darstellungen oder extremistische Inhalte verbreitet werden.

- → www.klicksafe.de
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de
- → www.surfer-haben-rechte.de

Suchmaschinen

Das Angebot im Internet ist riesig. Deshalb ist es schwierig, ohne die Hilfe einer Suchmaschine die besten Inhalte zu einem bestimmten Thema zu finden. Suchmaschinen ermöglichen es, online nach bestimmten Schlagwörtern zu suchen. Auch die Kombination von Schlüsselbegriffen oder die Eingabe von gesuchten Textausschnitten in die Suchmaske ist möglich.

Suchmaschinen durchforsten automatisch und regelmäßig die Inhalte von möglichst vielen Internetseiten. Sogenannte Webcrawler sorgen für die Erfassung und das Einlesen der Inhalte, die automatisch in Verzeichnisse geordnet werden. Zusätzlich werten die Betreiber von Suchmaschinen kontinuierlich aus, welche Online-Angebote miteinander verlinkt sind und wie oft welche Internetseiten angeklickt werden.

Wird ein bestimmter Suchbegriff bei einer Internetsuchmaschine eingegeben, werden die Ergebnisse in einer Liste dargestellt, die – im Idealfall – nach der Relevanz der gefundenen Seiten sortiert ist. Die Relevanz wird von Suchmaschinen quantitativ dadurch hergeleitet, dass untersucht wird, wie häufig einzelne Internetseiten aufgerufen und verlinkt werden. Weltweit versuchen Spezialisten die Internetseiten ihrer Auftraggeber so zu optimieren, dass sie bei Suchanfragen auf den vorderen Plätzen landen. Dabei spielt auch eine Rolle, wie häufig bestimmte Schlüsselbegriffe auf einer Internetseite auftauchen.

Einige Suchmaschinen sind mit sozialen Online-Netzwerken verknüpft. Wird ein Begriff gesucht, auf den Freunde im sozialen Online-Netzwerk zufällig hingewiesen haben, kann es passieren, dass dieser im Suchergebnis hervorgehoben wird. Dies funktioniert nur, wenn man während der Suche im sozialen Online-Netzwerk eingeloggt ist.

Suchmaschinen können mit Hilfe von Cookies auch protokollieren, was Nutzer im Internet machen. Diese Nutzungsdaten werden zu Nutzerprofilen verdichtet und vermarktet. Darüber hinaus ver-

dient etwa Google Geld damit, neben den Suchergebnissen auch bezahlte Werbung zu platzieren. Wer parallel zur Google-Nutzung andere Angebote des Suchmaschinen-Marktführers einsetzt, für die ein Nutzerkonto angelegt werden muss (z.B. das E-Mail-Programm Gmail oder das soziale Online-Netzwerk Google+), ermöglicht es, dass sein Online-Nutzungsverhalten nicht nur seiner (anonymen) IP-Adresse, sondern auch der konkreten Nutzeradresse (Name, Anschrift etc.) zugeordnet werden kann. Auf der Basis von Nutzerprofilen lässt sich Werbung zielgerichtet und personalisiert adressieren.

Im Mai 2014 hat der Europäische Gerichtshof entschieden, dass private Nutzer die Löschung von Verweisen und Links zu ihrer Person in Suchmaschinen verlangen können. Dieses Recht besteht dann, wenn die Informationen veraltet sind oder kein öffentliches Interesse an der weiteren Veröffentlichung mehr besteht.

- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de
- → www.unesco.de (PDF-Datei: Info-Kompass)

Tauschbörsen/illegale Downloads

Im Internet lässt sich eigentlich alles tauschen: Musik, Bücher, Filme, Fotos. Über Tauschbörsen, die als Peer-to-Peer-Systeme oder Filesharing-Systeme organisiert werden, ist es dem Anwender möglich, mit Hilfe einer speziellen Software kostenfrei digitale Inhalte wie zum Beispiel Musiktitel mit anderen Nutzern zu tauschen bzw. zu teilen. In einem Peerto-Peer-Netz werden mehrere Computer gleichberechtigt so vernetzt, dass sie sowohl fremde Dienste in Anspruch nehmen als auch eigene Inhalte für andere zur Verfügung stellen können. Bei Filesharing-Systemen verpflichten sich Nutzer, anderen Nutzern online eine Auswahl ihrer Dateien zur Verfügung zu stellen, und erhalten im Gegenzug die Möglichkeit, auf Dateien anderer Teilnehmer zuzugreifen. Im Grunde werden dabei aber keine Dateien getauscht, sondern kopiert.

Mittels einer Filesharing-Software, die aus dem Internet heruntergeladen werden muss, wird ein Ordner auf der eigenen Festplatte freigegeben. Zum Schutz vor möglichen Schadprogrammen von außen sollte ausschließlich dieser Ordner für das Tauschen genutzt werden. Die anderen Nutzer einer Online-Tauschbörse können auf diesen Ordner zugreifen und dessen Inhalte kopieren. Das ist so lange kein Problem, wie die angebotenen Produkte auch wirklich getauscht werden dürfen. Musiktitel und Filme sind allerdings meist urheberrechtlich geschützt. Urheberrechtlich geschützte Inhalte dürfen Nutzer – außer sie bezahlen den Rechteinhaber entsprechend – weder zum Download anbieten noch selber herunterladen.

Wenn der Nutzer einer Tauschbörse zum Beispiel ein urheberrechtlich geschütztes Lied herunterlädt, stellt er es gleichzeitig automatisch anderen Nutzern wieder zur Verfügung bzw. bietet es an. Nachvollziehen lässt sich ein illegaler Download z.B. über die sogenannte IP-Adresse des Rechners. Sie wird automatisch allen Geräten zugewiesen, die über das Internprotokoll (IP) mit dem weltweiten Datennetz verbunden sind. Über die Adresse kann ermittelt werden, wem ein bestimmter Internetanschluss zuzuordnen ist. Im Fall von illegalen Downloads drohen meist eine kostenpflichtige Abmahnung, Schadensersatz und möglicherweise sogar ein Strafverfahren. Da die rechtliche Situation komplex und für einen Laien schwer zu durchschauen ist, ist professioneller Rat hier sinnvoll.

Software zur Nutzung von Tauschbörsen wird online oft gratis angeboten, kann aber Schadprogramme enthalten. Sie sollte deshalb nur von vertrauenswürdigen Internetseiten heruntergeladen und vor der Installation von einem aktuellen Antiviren-Programm[→] geprüft werden. Schadprogramme oder verdeckte teure Abonnements drohen auch, wenn ein spezielles Programm benötigt wird, um die heruntergeladene Datei zu öffnen bzw. wiederzugeben.

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de
- → www.surfer-haben-rechte.de

Verschlüsselung

Eine Verschlüsselung sichert und schützt Datenbestände oder -übertragungen davor, per Internet von außen eingesehen oder missbraucht zu werden. In Privathaushalten ist eine Verschlüsselung von Daten auf Computerfestplatten in der Regel nicht erforderlich, bei Online-Datenübertragungen sieht das jedoch anders aus. Sobald auf einer Internetseite ein persönlicher Zugang eingerichtet wird, sollte die Datenübertragung verschlüsselt sein. Dies gilt besonders dann, wenn persönliche oder sensible Daten wie Name, Adresse, Kontonummer usw. abgefragt werden. Das gilt insbesondere auch für Online-Banking³, Online-Shopping³ und für alle Internetfunktionen, die eine Passwortfreigabe oder ähnliches erfordern.

Das derzeit meistverbreitete verschlüsselte Online-Übertragungssystem ist ein Verfahren namens Secure Socket Layer (SSL). Diese Verschlüsselungsmethode stellt sicher, dass die eingegebenen Daten während der Übertragung nicht mitgelesen oder manipuliert werden können. Erkennbar ist diese Technik einerseits am Symbol eines geschlossenen Vorhängeschlosses, welches der Internetbrowser in der unteren oder oberen Statuszeile anzeigt. Andererseits steht zu Beginn von Internet-Adressen, die das SSL-Verfahren einsetzen, statt "http" ein "https". Das SSL-Verfahren wird zurzeit durch das neue System Transport Layer Security (TLS, deutsch: Transportsicherheit) weiterentwickelt.

Vor allem beim **Online-Banking** → muss darauf geachtet werden, dass die Datenübertragung verschlüsselt erfolgt. Sinnvoll ist es zudem, nur E-Mail-Programme zu nutzen, bei denen die gesendeten E-Mails verschlüsselt werden. Ansonsten ist eine E-Mail vergleichbar mit einer Postkarte, deren Inhalte auch von Unbefugten gelesen werden können. Das SSL- bzw. TLS-Verfahren stellt nur eine Transportverschlüsselung zwischen E-Mail-Servern sicher. Sollen jedoch auch die Übermittlungswege vom eigenen Computer auf einen Postfachserver und von diesem an einen fremden Online-Rechner ver-

schlüsselt erfolgen, müssen komplexere Verfahren eingesetzt werden, bei denen im Idealfall der komplette Text in eine Art Geheimsprache übersetzt wird, die nur vom Empfänger wieder entschlüsselt werden kann. Dies setzt voraus, dass beide Seiten über gemeinsam zugängliche oder einander ergänzende Verschlüsselungselemente verfügen. Dafür bieten verschiedene Anbieter Verschlüsselungssoftware an oder virtuelle Schlüsselpaare, die nur einmal so vorhanden sind und zueinander passen.

Im Bereich von lokalen Netzwerken (WLAN³) spielt die Verschlüsselung ebenfalls eine große Rolle. Bei der Einrichtung solcher Netzwerke sollte darauf geachtet werden, dass das Netzwerk zumindest durch den als relativ sicher geltenden Sicherheitsstandrad WPA2 nach außen gesichert ist.

- → www.bsi-fuer-buerger.de (Daten-Verschlüsselung)
- → www.verbraucher-sicher-online.de (E-Mail-Verschlüsselung)

WLAN

Die Abkürzung WLAN steht für Wireless Local Area Network und bedeutet übersetzt etwa drahtloses örtliches Netzwerk für Computer. WLAN wird als Funknetzwerk üblicherweise dazu benutzt, einen Online-Zugang in der Wohnung oder in einem begrenzten Umfeld (Büro, Café etc.) drahtlos für weitere Computer, Smartphones oder Tablets zur Verfügung zu stellen, die auf diese Weise nicht selbst per Kabel mit einem Festnetz-Internetanschluss verbunden werden müssen. Im öffentlichen Raum wie zum Beispiel am Flughafen oder in Cafés werden solche öffentlichen WLAN-Internetzugänge Hotspot genannt. Die WLAN-Reichweite beträgt höchstens etwa 50 Meter innerhalb von Gebäuden und 150 Meter im Freien.

Die in den Angebotspaketen zum privaten DSL-Internetanschluss zumeist enthaltenen Internet-Router nutzen in der Regel die drahtlose Übertragung mittels WLAN. Das zum Empfang des WLAN-Signals notwendige WLAN-Modul ist in Laptops oder mobilen Endgeräten zumeist serienmäßig eingebaut. Der WLAN-Router erlaubt es beispielsweise, fast überall in einer Wohnung per Funk eine Verbindung mit dem Internet herzustellen. Reicht die Übertragungsleistung eines WLAN-Routers nicht aus, lässt sie sich meist durch kleine Zusatzelemente (WLAN-Repeater), die in eine Steckdose eingestöpselt werden müssen, verstärken.

WLAN-Verbindungen sollten stets verschlüsselt (Verschlüsselung →) und gesichert betrieben werden. Andernfalls können fremde WLAN-Nutzer in der näheren Umgebung einen fremden Internetanschluss verwenden und sich unter Umständen Zugriff auf Daten von in der Nähe befindlichen Online-Geräten verschaffen, die ihnen nicht gehören. Um einen Mindestmaß an Sicherheit zu gewährleisten, sollte der Router eine Verschlüsselung durch den Funknetzwerk-Sicherheitsstandard WPA2 gewährleisten. Zusätzlich kann ein sogenannter MAC-Filter eingerichtet werden. Mit diesem System kann genau eingestellt werden, welche Geräte auf das

Netzwerk zugreifen dürfen (Media Access Control). Alte WLAN-Router, die statt des aktuellen WPA2-Systems nur die Standards WEP oder WPA zur Verschlüsselung verwenden, sollten aus Sicherheitsgründen ausgetauscht werden.

Bei öffentlichen WLAN-Hotspots ist Vorsicht geboten. Diese sind meist unverschlüsselt, um den Nutzern einen möglichst unproblematischen Internetzugang zu ermöglichen. Dies hat zur Folge, dass Nutzer in der näheren Umgebung mit einer speziellen Software Internetkommunikation und sogar Zugangsdaten ausspionieren können. Sorgenfreies Surfen in öffentlichen lokalen Funknetzwerken ermöglichen kleine Zusatztools, die den kompletten Internetzugang mit Hilfe eines Virtuellen Privaten Netzwerkes (VPN) verschlüsseln. VPN-Software ist auch als Freeware erhältlich.

- → www.verbraucher-sicher-online.de
- → www.bsi-fuer-buerger.de

Radio & TV

- → Digitalradio / 33
- → Duales Rundfunksystem / 34
- → **DVB** / 35
- → DVB-C: Digitales Kabelfernsehen / 36
- → DVB-S: Digitales Satellitenfernsehen / 37
- → DVB-T/DVB-T2: Digitales (terrestrisches) Antennenfernsehen / 38
- → EPG: (Electronic Program Guide) / 39
- → Gewinnspiele / 39
- → **HbbTV** / 40
- → HDTV / Ultra HD / 40
- → Internet-TV: IPTV/DSL-TV / 41
- → Internet-TV: WebTV / 41
- → Internet-TV: OTT / 42
- → Internet-TV: VoD / 42
- → Jugendmedienschutz / 43
- → Landesmedienanstalten / 44
- → Mediatheken / 45
- → Menschenwürde / 45
- → Multiplex / 46
- → Non-lineares Fernsehen / 46
- → Persönlichkeitsrechte / 47
- → Podcast/Video-Podcast / 47
- → Programmgrundsätze / 48
- → Product Placement / 49
- → Scripted Reality / 50
- → Smart TV / 51
- → Social TV / 52
- → Sponsoring / 52
- → Streaming / 53
- → Teleshopping / 53
- → TV-Empfang und Programmangebot / 54
- → Werbung / 55

Digitalradio

Der Begriff Digitalradio ist der Oberbegriff für die digitale Ausstrahlung von Hörfunkprogrammen. In Deutschland und Europa ist damit in der Regel der digitale terrestrische Hörfunk über die Übertragungssysteme DAB (Digital Audio Broadcasting) und den Nachfolgestandard DABplus gemeint, der zukünftig das analoge UKW-Radio ablösen soll. Daneben werden auch die digitale Verbreitung von Hörfunk via Satellit (DVB-S), über das Internet (Webradio) sowie über Lang-, Mittel- oder Kurzwelle (DRM, Digital Radio Mondiale) als "digitales Radio" bezeichnet.

Weite Teile der Bundesrepublik sind bereits mit DAB-Sendernetzen versorgt. DAB verspricht einen störungsfreien Radioempfang in CD-Qualität sowie Kapazitäten für eine größere Programmauswahl, als diese mit analoger UKW-Übertragung möglich ist. Außerdem können über DAB bzw. DABplus parallel zum Programm Zusatzinformationen in Text und Bild sowie Daten zur Verkehrslenkung (z. B. für Navigationsgeräte) ausgestrahlt werden.

Derzeit lassen sich je nach Bundesland bis zu etwa fünfzig verschiedene DAB-Programme empfangen. Informationen über das aktuelle private DAB-Angebot in Bayern, das derzeit neun bundesweite plus fünf landesweite und 38 lokale Hörfunkprogramme (in München, Augsburg, Ingolstadt und Nürnberg) umfasst, finden Sie unter www.blm.de.

Zusätzlich zu den DAB-Netzen in den einzelnen Bundesländern werden bundesweit seit August 2011 Hörfunkangebote bundesweit über DABplus ausgestrahlt. Anfang 2015 wurden drei öffentlichrechtliche Programme sowie zeitweise der Sonderkanal DRadioDokDeb und neun privatwirtschaftliche Programme bundesweit verbreitet. Ende 2014 erreichte dieses DABplus-Angebot bei einer bundesweiten Flächenabdeckung von rund siebzig Prozent etwa neunzig Prozent der Bevölkerung.

Zum Empfang von DAB und DABplus sind jeweils besondere Radiogeräte erforderlich. Die Preise dafür beginnen bei etwa 40 Euro. Mit den meisten

dieser Geräte ist zusätzlich auch weiterhin der Empfang von analogen UKW-Programmen möglich. Als Weiterentwicklung von DAB zeichnet sich DABplus durch die Möglichkeit aus, mehr Programme bei gleicher Qualität zu übertragen. Mit DABplus-Geräten lassen sich auch DAB-Programme empfangen. DAB-Endgeräte aber können keine DABplus-Signale verarbeiten.

- → www.blm.de (Sendersuche)
- → www.bayerndigitalradio.de
- → www.digitalradio.de

Duales Rundfunksystem

Zum Rundfunksystem gehört gleichermaßen Hörfunk und Fernsehen. Das Rundfunksystem in Deutschland zeichnet sich dadurch aus, dass nebeneinander öffentlich-rechtliche und privatwirtschaftliche Anbieter von Radio- und TV-Programmen existieren. Das Bundesverfassungsgericht prägte dafür in seinem vierten Rundfunkurteil 1986 den Begriff des dualen Rundfunksystems, das auf zwei Säulen basiert: Solange öffentlich-rechtliche Programme (die Programmangebote von ARD, ZDF, Deutschlandradio) die unerlässliche Grundversorgung mit Informationen, Kultur und Unterhaltung gewährleisten, sind privat-kommerzielle Veranstalter lediglich zur Einhaltung eines Grundstandards gleichgewichtiger Vielfalt verpflichtet. Dabei ist akzeptiert, dass die privatwirtschaftlichen Anbieter "möglichst massenattraktive, unter dem Gesichtspunkt der Maximierung der Zuschauer- und Hörerzahlen erfolgreiche Programme zu möglichst niedrigen Kosten" (4. Rundfunkurteil, 1986) ausstrahlen.

Im dualen Rundfunksystem finanzieren sich öffentlich-rechtliche Programme überwiegend aus dem Rundfunkbeitrag und zu einem sehr geringen Anteil über Werbung, während private Anbieter den größten Anteil ihrer Einnahmen entweder über Werbung (Free TV) oder über Abonnement-Entgelte (Pay TV) erzielen. Wirtschaftlich stehen die beiden Säulen des dualen Rundfunksystems also kaum in direktem Wettbewerb zueinander. Erwünscht aber ist ein publizistischer Wettbewerb, der sich bei öffentlich-rechtlichen wie privat-kommerziellen Anbietern "anregend und belebend auf das inländische Programmangebot auswirken und Meinungsvielfalt stärken und erweitern" (5. Rundfunkurteil, 1987) soll.

Rechtliche Grundlage für das duale Rundfunksystem ist der Rundfunkstaatsvertrag. Dieser wurde im Rahmen der Kulturhoheit der Bundesländer erstmals 1987 von den Ministerpräsidenten der Länder unterzeichnet und wird seitdem regelmäßig an die sich ändernde Medienlandschaft angepasst. Weitere Regelungen für privatwirtschaftliche Hörfunk- und Fernsehprogramme finden sich in den einzelnen Landesmediengesetzen. Die Zulassung und Kontrolle kommerzieller Rundfunkangebote erfolgt durch die Landesmedienanstalten der Länder.

- → www.die-medienanstalten.de
- → www.bpb.de (Medienmenschen)

DVB

Das Kürzel DVB steht für Digital Video Broadcasting, also den digitalen Fernsehstandard. Dieser schafft deutlich höhere Übertragungskapazitäten als bei der analogen TV-Verbreitung möglich. So lassen sich nicht nur mehr TV-Kanäle senden, sondern ist auch eine bessere Bild-Qualität möglich, zum Beispiel als High Definition Television (HDTV→), inklusive Stereo- und Raumklangübertragung (Surround-Sound). Zudem können die Programmanbieter über DVB einen elektronischen Programmführer (EPG⁻) mit Informationen zum Programm anbieten. Darüber hinaus lassen sich auch Pay-TV-Programme und interaktive Angebote realisieren, für die ein Rückkanal vom Empfangsgerät zum Sender Voraussetzung ist. DVB-Programme können über Kabel (DVB-C→), Satellit (DVB-S→) oder über Sendemasten für das terrestrische Fernsehen (DVB-T→) verbreitet werden.

Wer über ein analoges Fernsehgerät (mit Bildröhre) verfügt, benötigt einen Decoder (Set-Top-Box), um digitale Signale so umzuwandeln, dass sie auch von analogen Endgeräten verarbeitet werden können. Moderne Flachbildfernseher (Flat-TV's) hingegen haben einen digitalen Empfänger bereits integriert. Beim Kauf muss darauf geachtet werden, dass das jeweilige Gerät auch der gewünschten Empfangsart (DVB-C, DVB-S, DVB-T) entspricht. Inzwischen haben haben nahezu alle Hersteller Empfangsgeräte, die alle Verbreitungswege akzeptieren (Multi-Tuner).

- → www.tv-plattform.de (Digitales Fernsehen)
- → www.test.de (Digitales Fernsehen)
- → www.verbraucherzentrale-rlp.de (Fernsehempfang)

DVB-C

Die Abkürzung DVB-C bezeichnet den Empfang von digitalen Fernsehprogrammen (DVB) über einen Kabelanschluss. Während das analoge TV-Angebot nur etwa dreißig verschiedene Programme beinhaltet, umfasst das digitale Angebot je nach Kabelnetzbetreiber in Deutschland zwischen 100 und 300 Programmen. Ein Teil davon ist frei empfangbar. Hinzu kommen Hörfunkprogramme. Für den Kabelanschluss fällt bei den meisten großen Anbietern für Einzelnutzer ein monatliches Entgelt in Höhe von etwa 19 Euro an. In Mehrparteien-Wohnanlagen gewähren die Anbieter häufig Rabatte, so dass der Preis pro Haushalt sinkt. In der Regel offerieren TV-Kabelnetzbetreiber ein Basis-Angebot, das durch unterschiedliche Programmpakete (HDTV, Pay-TV) ergänzt werden kann. Für Pay-TV-Angebote oder HD-Programme fallen weitere Kosten an (HDTV→).

Während für den analogen Empfang von Kabelfernsehprogrammen keinerlei Zusatzgeräte erforderlich sind, wird für digitale Programme entweder ein Flachbildfernseher mit integriertem digitalem Empfangsteil (DVB-C-Tuner) oder eine Set-Top-Box (Decoder) benötigt, welche die digitalen Signale für ein analoges Endgerät (Röhrenfernseher) oder einen Flat-TV ohne DVB-C-Tuner übersetzt. Einige Set-Top-Boxen bieten darüber hinaus auch eine Aufzeichnungsfunktion (Rekorder). Die Set-Top-Box muss für DVB-C geeignet sein. Sie kann entweder gekauft oder gegen eine geringe Gebühr beim Kabelnetzbetreiber geliehen werden. Für den Empfang von HD-Programmen muss das Empfangsgerät (Receiver) zusätzlich HD-fähig sein. Einen solchen HD-Receiver stellen Netzbetreiber oft nur gegen ein zusätzliches monatliches Nutzungsentgelt zur Verfügung. Entsprechende Geräte können auch gekauft werden. Teurere HD-Receiver für DVB-C bieten zusätzlich eine Rekorderfunktion. In neuen Fernsehgeräten ist häufig ein HD-fähiger DVB-C-Receiver bereits eingebaut. Vor dem Kauf sollte man jedoch beim Kabelnetzbetreiber nachfragen,

ob der jeweilige Receiver den technischen Anforderungen des Netzbetreibers entspricht.

Die Entschlüsselung von Pay-TV-Angeboten und vielen HD-Programmen erfolgt mithilfe eines sogenannten Conditional-Access-Systems: Zum Empfang ist dabei ein spezielles CI+-Modul mit Smartcard notwendig, welches beim Kabelnetzbetreiber gemietet oder gekauft werden muss.

Die Programmauswahl für TV-Kabelnetze ist unterschiedlich geregelt, wobei generell gilt, dass nur rechtlich zulässige Programme verbreitet werden dürfen. Das analoge Programmangebot legen in den einzelnen Bundesländern entsprechende Satzungen fest. Dort werden die verpflichtend einzuspeisenden Programme genannt. Die Programm- auswahl im digitalen Bereich liegt weitgehend in den Händen der Kabelnetzbetreiber und ist bundeseinheitlich geregelt. Verpflichtende Vorgaben macht der Rundfunkstaatsvertrag für öffentlich-rechtliche Programme, für das Lokalfernsehen und für privatwirtschaftliche Programme, die lokale und landesweite Fernsehfenster enthalten.

- → www.kabel-internet-telefon.de (Kabelfernsehen)
- → www.verbraucherzentrale-rlp.de (Fernsehempfang)

NVR-S

Das Kürzel DVB-S (Digital Video Broadcasting -Satellite) bezeichnet den Standard für digitales Satellitenfernsehen. Der Vorteil des Programmempfangs über Satellit liegt vor allem in der großen Auswahl von mehreren hundert Fernseh- und Radioprogrammen aus dem europäischen Raum, Zum Empfang sind ein DVB-S-Receiver und eine Parabolantenne ("Satellitenschüssel") notwendig. Hinzu kommen Kosten für eine fachgerechte Montage und Einrichtung.

Alle öffentlich-rechtlichen Programme sowie die Free-TV-Programme, die sich überwiegend aus Werbeeinnahmen finanzieren, werden über Satellit unverschlüsselt und kostenfrei übertragen ("free to air", oftmals mit FTA abgekürzt). Zusätzliche Kosten entstehen allerdings, wenn private HD- oder Pay-TV-Programme empfangen werden sollen. HDTV→ wird im weiterentwickelten Standard DVB-S2 übertragen, weshalb ältere Satellitenanlagen HDTV-Programme oft nicht empfangen können. Wer Programme in HD-Qualität nutzen möchte, sollte unbedingt darauf achten, dass sein Empfangsgerät der Norm DVB-S2 entspricht. So können öffentlichrechtliche Angebote in hochaufgelöster Bildqualität ohne Aufpreis empfangen werden. Privatwirtschaftliche HD-Programme sind in der Regel kostenpflichtig und können über die Satelliten-Plattform HD+ genutzt werden. Voraussetzung ist der Erwerb eines HD+-Satellitenreceivers. Im ersten Jahr nach dem Kauf fallen keine weiteren Entgelte an. Ab dem zweiten Jahr müssen jährlich 60 Euro Prepaid-Gebühr überwiesen oder eine neue HD+-Karte gekauft werden.

DVB-S-Receiver werden im Handel bereits für weniger als 50 Euro angeboten. In neuen Fernsehgeräten ist ein DVB-S-Receiver häufig vorinstalliert.

Für den DVB-S-Empfang kommen in Deutschland vor allem folgende Orbitpositionen in Frage: 13° Ost (Eutelsat Hotbird), 19,2° Ost (Astra), 23,5° Ost (Astra), 42° Ost (Türksat). Auf der Position 19,2° Ost (Astra) finden sich alle deutschsprachigen Programme. Um die TV-Programme eines dieser Satelliten empfangen zu können, muss die Parabolantenne auf die entsprechende Position ausgerichtet werden.

- → www.klardigital.de
- → www.astra.de
- → www.eutelsat.de
- → www.turksat.com

DVB-T/DVB-T2

Die Buchstabenkombination DVB-T ist das Kürzel für digitales terrestrisches Fernsehen (Digital Video Broadcasting – Terrestrial). Dabei handelt es sich um die Übertragung von TV-Programmen über Sendemasten, die per Antenne empfangen werden.

DVB-T ist seit Ende 2008 bundesweit verfügbar, und mehr als neunzig Prozent der Bevölkerung in Deutschland können DVB-T über eine Dachantenne empfangen. Für mehr als ein Drittel aller Haushalte ist der Empfang mit einer Zimmerantenne möglich. Zusätzlich zur Antenne ist ein DVB-T-Receiver notwendig, der aber oft bereits in TV-Geräten oder Computern (PC, Laptop) eingebaut ist. Ein externer Receiver mit Antenne ist im Handel ab etwa 30 Euro erhältlich, ein DVB-T-Stick für den Computer schon für weniger als 20 Euro. Je nach Region können via DVB-T in Deutschland zwischen 12 und 28 Fernsehprogramme empfangen werden. Die Unterschiede ergeben sich, da in einigen Regionen private TV-Programmanbieter aus Kostengründen auf eine Ausstrahlung über DVB-T verzichten. Ein Empfang von HD- und Pay-TV-Programmen über DVB-T ist in Deutschland derzeit nicht möglich.

Im Jahr 2016 soll mit dem Umstieg auf die verbesserte DVB-T-Version DVB-T2 begonnen werden. Die neue DVB-T-Generation erlaubt mehr als die zurzeit maximal dreißig Kanäle pro Verbreitungsgebiet. Darüber hinaus lassen sich in DVB-T2 auch Programme in HD-Qualität und Pay-TV-Programme ausstrahlen.

Der Umstieg auf DVB-T2 soll bis 2019 abgeschlossen sein. Dann wollen private Anbieter auch Pay-TV-Kanäle für das digitale Antennenfernsehen anbieten. Öffentlich-rechtliche Angebote bleiben hingegen unverschlüsselt und ohne Aufpreis empfangbar. Für DVB-T2 ist ein entsprechnder Digitalreceiver notwendig. Die bisherigen DVB-T-Receiver können für DVB-T2 nicht verwendet werden.

- → www.ueberallfernsehen.de
- → www.tv-plattform.de

EPG (Electronic Program Guide)

Als Electronic Program Guide (EPG) werden Informationen zum aktuellen Rundfunkprogramm bezeichnet, die in Schriftform über elektronische Medien verbreitet werden und auf dem Fernsehbildschirm erscheinen. EPG-Systeme werden von Geräteherstellern und Plattformbetreibern, aber auch von unabhängigen Dritten angeboten. Die elektronischen Programmführer liefern Informationen zum laufenden Programm sowie eine Programmübersicht. Die Programminformationen stammen in der Regel von den Sendern und werden je nach Endgerät unterschiedlich grafisch aufbereitet.

Da es immer mehr Programme und Plattformen für digitale Inhalte (Videos, Filme, Serien, etc.) gibt, gewinnen Systeme an Bedeutung, die TV-Zuschauern einen aktuellen Überblick verschaffen. Electronic Program Guides stellen eine Alternative zu Programmzeitschriften dar. Zunehmend werden Begleitinformationen auch als Bilder. Töne und kurze Video-Vorschauen (Trailer) über elektronische Programmführer verbreitet. Außerdem lassen sich über die EPG-Funktion meistens Aufzeichnungen einzelner Sendungen programmieren. Zunehmend werden in EPG-Systeme zusätzlich Funktionen integriert, die es ermöglichen, mit der TV-Fernbedienung auch Kaufbestellungen (zum Beispiel beim Teleshopping→) oder Abstimmungen (zum Beispiel beim Tele-Voting) vorzunehmen.

Von den elektronischen Programmführern hängt ab, welche Angebote wie leicht vom Publikum gefunden werden können. Wer als Plattformanbieter (Kabelnetz-Betreiber, Geräte-Hersteller, Pay-TV-Anbieter) einen EPG betreibt, muss deshalb für die chancengleiche Darstellung und Auffindbarkeit aller Programme sorgen.

Link zum Thema

→ www.die-medienanstalten.de (Plattformen)

Gewinnspiele

Sowohl bei Fernseh- als auch bei Radioprogrammen können Zuschauer oder Hörer an Gewinnspielen teilnehmen. Die Programmanbieter müssen sich an bestimmte Regeln halten, die von den Landesmedienanstalten in der Gewinnspielsatzung (GWS) vorgegeben werden. Verstöße dagegen können von den Landesmedienanstalten in terstöße dagegen können von den Landesmedienanstalten in der Gewinnspielen den können von den können den können den können von den können den kön

Zu den wichtigsten Regeln gehören:

- Für einen Anruf aus dem deutschen Festnetz dürfen nicht mehr als 50 Cent verlangt werden.
- Minderjährige dürfen an Gewinnspielen nicht teilnehmen.
- Die Sender müssen sicherstellen, dass jeder Mitspieler grundsätzlich die gleiche Chance hat, durchgestellt zu werden.
- Die Auflösung der Spiele muss transparent und verständlich sein.
- Generell müssen die Teilnahmebedingungen und Mitmachregeln im Internet- und Teletextangebot der Sender veröffentlicht werden.
- Über die wichtigsten Regeln müssen die Zuschauer zusätzlich während der Sendung durch permanente Einblendungen und Laufbänder auf dem Bildschirm und durch regelmäßige Hinweise der Moderatoren informiert werden.
- Aussagen jeglicher Art, die falsch, zur Irreführung geeignet oder widersprüchlich sind, sind unzulässig. Dies gilt insbesondere für die Spieldauer, den Gewinn, die Einwahlchancen, die Spielregeln, den Schwierigkeitsgrad eines Spiels und das Verfahren zur Auswahl der Nutzer.

- → www.die-medienanstalten.de (Gewinnspielsatzung)
- → www.die-medienanstalten.de (Anwendungsregeln)
- → www.programmbeschwerde.de (Gewinnspiele)

HbbTV

HDTV/Ultra HD

Der technische Standard HbbTV (Hybrid Broadband Broadcast Television) macht es möglich, dass mit entsprechend ausgerüsteten Flachbildfernsehern oder Settopboxen nicht nur Fernsehprogramme empfangen werden können, sondern auch dazu passende Internet-Angebote. HbbTV ermöglicht eine inhaltliche Verknüpfung von TV- und Online-Inhalten. Voraussetzung ist der Anschluss eines entsprechend ausgestatteten TV-Gerätes an das Internet.

HbbTV wird wegen seiner Verbindung von Fernsehen und Internet auch als Hybrid-TV bezeichnet. Bei HbbTV-Geräten gelangen per Internetprotokoll transportierte Daten auf den TV-Bildschirm. Mit dem roten Knopf (Red Button) auf der Fernbedienung können Zuschauer passend zu einzelnen Programmen Zusatzinformationen in Text, Ton und Bild aufrufen oder sie gelangen zu Streaming 3-Inhalten (Mediatheken 3 u.ä.) einzelner Anbieter.

Bei HbbTV stammen – im Gegensatz zum Smart TV→ – alle Online-Inhalte ausschließlich von den jeweiligen TV-Programmanbietern. Um Internetinhalte auf HbbTV-Geräte transportieren zu können, fügen die Sender dem Rundfunksignal eine entsprechende Internetadresse hinzu, die dann vom HbbTV-Fernsehgerät über den Online-Anschluss aufgerufen wird, wenn Zuschauer den entsprechenden Knopf ihrer Fernbedienung drücken. Über HbbTV wird auch das über Satellit verbreitete Lokal-TV-Portal der BLM realisiert.

Links zum Thema

- → www.hbbtv.org (Institut für Rundfunktechnik engl.)
- → www.irt.de (HbbTV deutsch, Kurzfassung)
- → www.hbbtv-infos.de
- → www.lokal-tv-portal.de

HDTV (High Definition Television) ist eine Fernsehnorm für hochaufgelöste Bilder. Im Unterschied zur üblichen TV-Standardqualität (Standard Definition Television, SDTV) bietet HDTV Bilder, die aus einer größeren Anzahl einzelner Bildpunkte (Pixel) bestehen. Durch die höhere Auflösung werden auch feinste Konturen und Farbunterschiede besser erkennbar. HDTV kann derzeit über alle digitalen Verbreitungswege außer DVB-T verbreitet werden. In jedem Fall muss jedoch auch das verwendete Empfangsgerät HDTV-tauglich sein.

Ohne Zusatzkosten können nur die HD-Programme empfangen werden, die unverschlüsselt ausgestrahlt werden. Dies sind aktuell einige private Programme sowie sämtliche Programme des öffentlich-rechtlichen Rundfunks. Für die Nutzung der verschlüsselten privaten Programme (via Satellit über HD+) sind monatliche Gebühren an den TV-Kabelnetz- bzw. Satellitenbetreiber zu entrichten. Pay-TV-Programme werden teilweise in HD-Qualität ausgestrahlt, oder HDTV kann als kostenpflichtige zusätzliche Option gebucht werden.

Auch mit einem Blu-Ray-Disc-Player können Filme in voller HD-Qualität abgespielt und über ein HDMI-Kabel auf einen HD-fähigen Fernseher übertragen werden. Ein solches Kabel wird auch beim Anschluss eines HDTV-Receivers benötigt, um die Programme in HD-Qualität zu sehen.

Die nächste HD-Generation heißt Ultra HD (UHDTV). Fernseher, die der UHD-Spezifikation entsprechen, müssen neben anderen technischen Vorgaben eine Mindestauflösung von über acht Millionen Pixel haben. Damit besteht das TV-Bild aus viermal mehr Bildpunkten als bei einem herkömmlichen Full-HD-Fernseher.

Link zum Thema

→ www.verbraucherzentrale-bayern.de (HD-TV)

Internet-TV: IPTV/DSL-TV

TV-Programme sind außer über Kabel, Satellit oder Antenne auch über DSL und somit über das Telefonnetz zu empfangen. Das DSL-Netz ist hierbei wie ein ge-schlossenes Netz, vergleichbar mit einem Breitbandkabelnetz, zu betrachten. Die Verteilung der Programme erfolgt IP-basiert, das bedeutet, es wird die gleiche Technik (IP = Internet Protocol) und Infrastruktur verwendet, wie sie auch für den Zugang zum offenen Internet zum Einsatz kommt. Deswegen spricht man in diesem Zusammenhang von IPTV oder auch DSL-TV.

Innerhalb des DSL-Netzes steht für die Übertragung von Fernsehprogrammen eine garantierte Bandbreite zur Verfügung, während die Bandbreite für die offene Internetnutzung von zahlreichen Faktoren abhängt.

Aktuell gibt es in Deutschland lediglich zwei native IPTV-Angebote: Zum einen Entertain der Deutschen Telekom und zum anderen Vodafone TV. Das IPTV-Angebot von 1&1, Digital TV, wird von der Telekom zugeliefert.

Die jeweiligen Kosten variieren je nach gewünschtem Programmpaket.

Um die Programme empfangen zu können ist ein breitbandiger Internetzugang mit mindestens 16 Mbit/s erforderlich. Für den Empfang von HD-Inhalten ist ein VDSL-Anschluss mit mindesten 25 Mbit/s zwingend erforderlich.

Link zum Thema

→ www.iptv-anbieter.info

Internet-TV: WebTV

WebTV bezeichnet die Übertagung eines linearen Fernsehprogramms über das freie Internet. In der Regel handelt es sich dabei um den auf der Internetseite eines Anbie-ters eingebundenen Livestream. Aktuelle Angebote passen dabei Auflösung und Bild-qualität automatisch der jeweils zur Verfügung stehenden Bandbreite an. Dieser Vorgang wird als "adaptives Streaming" bezeichnet.

Da ein Anbieter nicht an die klassischen Verbreitungswege gebunden ist, stehen dem Nutzer beim Web-TV zahlreiche unbekanntere Nischenangebote oder Angebote aus anderen Ländern zur Verfügung.

- → www.global-itv.com (Internet-TV)
- → www.webtvmonitor.de

Internet-TV: OTT

Unter OTT (Over the Top) versteht man die Übertragung von linearen TV-Angeboten gebündelt auf einer Plattform. Für die Verbreitung dient wie bei WebTV das freie Internet als Infrastruktur. Im Gegensatz zu IP-TV steht für die Rundfunk-verbreitung keine fest zugesicherte Bandbreite zur Verfügung. OTT-Streams sind dadurch in der Regel erheblich verzögert gegenüber dem klassischen Rundfunksignal.

Die gegenwärtig bekanntesten Anbieter sind die Plattformen Zattoo und Magine. OTT-Angebote können entweder über entsprechende Apps auf Smart-TVs, über die jeweiligen Internetseiten direkt im Webbrowser oder über eigene Programme auf externen Geräten wie Tablets, Konsolen, Mediaplayern oder Ähnlichem empfangen werden.

Für die Nutzung von OTT-Angeboten ist ein Nutzerkonto erforderlich, das je nach gewünschter Auflösung und Programmvielfalt mit entsprechenden Kosten verbunden ist.

Internet-TV: VoD

Neben der Verbreitung von linearen Programm sind im Internet viele Videoangebote auf Abruf (VoD = Video on demand) erhältlich. Dadurch wird dem Nutzer die Möglichkeit gegeben, die Angebote zum individuell gewünschten Zeitpunkt zu rezipieren.

Bei Video-on-Demand können drei Hauptformen unterschieden werden. Zum einen die Mediatheken der Fernsehsender→, über die zuvor linear ausgestrahlte Sendungen zur zeitversetzen Nutzung für einen bestimmten Zeitraum bereitgestellt werden. Daneben gibt es Streaming-Anbieter wie Maxdome, Snap by Sky, Netflix oder Amazon Instant Video die, vergleichbar mit einer Online-Videothek, ihren Kunden Inhalte zum Abruf anbieten. Die Abrechnung erfolgt dabei meist entweder für den Einzelabruf oder als Flatrate. Einen großen Anteil haben auch Videoplattformen wie Youtube oder MyVideo, deren Inhalte kostenlos zum Abruf bereitstehen, häufig aber über Werbung finanziert werden. Der Abruf erfolgt in allen Fällen entweder über den Browser oder über Apps der jeweiligen Angebote.

Einige Unternehmen wie Google (chromecast), Apple (Apple TV) und Amazon (Fire TV) vertreiben eigene Endgeräte zum Anschluss an den Fernseher, damit ihre Streamingdienste für den Verbraucher einfacher zu bedienen sind.

- → www.was-ist-vod.de
 (Video on Demand)
- → www.media-perspektiven.de (Video auf Abruf)

Jugendmedienschutz

Die im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag formulierten Regelungen sollen für einheitlichen Schutz von Kindern und Jugendlichen bei der Nutzung von elektronischen Medien (Radio/Fernsehen) und Telemedien (v.a. Internet) vor entwicklungsbeeinträchtigenden oder -gefährdenden Angeboten sorgen. Außerdem geht es um den Schutz vor Inhalten, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.

Je nach Altersstufe können Angebote entwicklungsbeeinträchtigend wirken, die Gewalt oder Sexualität darstellen oder die die Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen. Anbieter müssen dafür sorgen, dass Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufe entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte – wie etwa TV-Sendungen mit Gewaltdarstellungen – üblicherweise nicht wahrnehmen. Im Fernsehen gibt es dafür bestimmte Sendezeitgrenzen. So dürfen Sendungen, die nur für Zuschauer ab 16 Jahren geeignet sind, erst ab 22 Uhr gesendet werden. Die Ausstrahlung von Sendungen, die für Zuschauer ab 18 Jahren geeignet sind, ist erst ab 23 Uhr zulässig.

Für die Bereiche Pay-TV und Internet existieren darüber hinaus sogenannte technische Mittel, z.B. Vorsperren oder Verschlüsselung, die gewährleisten sollen, dass Kinder und Jugendliche bestimmte Angebote nicht nutzen können. Im Internet kann inzwischen auch auf die Möglichkeit der Alterskennzeichnung von Inhalten mittels Labeling für ein von der KJM anerkanntes Jugendschutzprogramm zurückgegriffen werden. Angebote in Telemedien (Internet), die nur Erwachsenen den Zugang zu bestimmten Inhalten ermöglichen, dürfen in geschlossenen Benutzergruppen, die mit einem Altersverifikationssystem gesichert sind, verbreitet werden.

Für die Prüfung problematischer Angebote und die Entscheidung über Maßnahmen bei Verstößen gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag oder die Anerkennung von technischen Jugendschutz-

programmen ist seit 2003 die Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM) zuständig, und zwar für den privaten Rundfunk und Telemedien. Die Umsetzung der Maßnahmen, wie Bußgelder, Beanstandungen oder Untersagungen, gegenüber den einzelnen Anbietern übernimmt die jeweils zuständige Landesmedienanstalt. Die deutsche TV-Branche verfügt zudem mit der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF) über eine Institution zur Selbstregulierung. Die FSF prüft unter Jugendschutz-Aspekten strittige Sendungen ihrer Mitglieder und gibt diese für bestimmte Sendezeiten frei. Im Telemedien-Bereich werden die Landesmedienanstalten → von Jugendschutz.net unterstützt. Diese von den Ländern sowie den Landesmedienanstalten finanzierte Einrichtung überprüft den Online-Bereich kontinuierlich auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag und ist organisatorisch an die KJM angebunden. Zudem gibt es auch im Telemedienbereich Selbstkontrolleeinrichtungen: die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM), die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware online (USKonline) und die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft online (FSKonline).

- → www.kjm-online.de
- → www.jugendschutz.net
- → www.fsf.de (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen)
- → www.fsm.de (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia)
- → www.fsk.de (Freiwillige Selbstkontrolle Filmwirtschaft)
- → www.usk.de (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware)

Landesmedienanstalten

Weil die Gesetzgebungszuständigkeit für den Rundfunk bei den Bundesländern liegt, erfolgt auch die Zulassung und Kontrolle von Rundfunkanbietern auf Landesebene. Als Aufsichtsbehörden für alle privaten Anbieter von Hörfunk- und Fernsehprogrammen fungieren die Landesmedienanstalten. Sie finanzieren sich durch einen Anteil von knapp 1,9 Prozent am Aufkommen der Rundfunkbeiträge, das im Zuständigkeitsgebiet der jeweiligen Landesmedienanstalt eingenommen wird. Allerdings steht dieser Anteil am Beitragsaufkommen nicht jeder Landesmedienanstalt komplett zur Verfügung, sondern wird je nach Landesmediengesetz teilweise auch für andere Zwecke wie etwa Film- und Standortförderung reserviert. Grundsätzlich existiert eine Landesmedienanstalt pro Bundesland. Lediglich die Bundesländer Berlin und Brandenburg sowie Hamburg und Schleswig-Holstein haben jeweils eine gemeinsame Landesmedienanstalt.

Landesmedienanstalten sind für die Zulassung und Kontrolle von privatwirtschaftlichen Rundfunkangeboten (Hörfunk und Fernsehen) zuständig. Sie entscheiden über die Zulassung neuer Programme und kontrollieren, ob die gesetzlichen Vor-

gaben in Bereichen wie Werbung oder Jugendschutz eingehalten werden. Die meisten Landesmedienanstalten sind auch für die allgemeine Aufsicht im Bereich der Telemedien mit rundfunkähnlichen inhalten (Internet) zuständig.

Grundlage für gemeinsame Regeln aller Landesmedienanstalten ist der Rundfunkstaatsvertrag mit bundesweit einheitlichen Regelungen. Rundfunkanbieter können sich bei der bundesweiten Zulassung eine Landesmedienanstalt aussuchen und erhalten dann eine Zulassung für die Verbreitung z.B. über Satellit. Terrestrische Frequenzen und ein Teil der Plätze in den Kabelnetzen können von den Landesmedienanstalten nach den Bestimmungen des jeweiligen Landesmediengesetzes vergeben werden. Landesspezifische Zulassungs- und Kontrollbestimmungen für lokale und landesweite Hörfunk- und

Fernsehangebote legen die Bundesländer jeweils in eigenen Landesmediengesetzen fest.

Um länderübergreifende Aufgaben zu regeln, wurden bei den Landesmedienanstalten eine Reihe von gemeinsamen Gremien gebildet. Dazu gehören die Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten, die Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten (DLM) und die Gremienvorsitzendenkonferenz (GVK). Für Entscheidungen über die Zulassung und Kontrolle bundesweiter Veranstalter, die Plattformregulierung und die Entwicklung des digitalen Rundfunks ist die gemeinsame Kommission für Zulassung und Aufsicht (ZAK) zuständig.

Ob die gesetzlichen Bestimmungen zur Sicherung der Meinungsvielfalt eingehalten werden, prüft die Kommission zur Ermittlung der Konzentration im Medienbereich (KEK). Sie erfasst kontinuierlich alle Unternehmensbeteiligungen und Marktanteile im Fernsehen und auf medienrelevanten verwandten Märkten. So kann vor Programmzulassungen, geplanten Zusammenschlüssen oder Übernahmen von Unternehmen beurteilt werden, ob diese eine Bedrohung für die Vielfalt darstellen. Sollte dies der Fall sein, können von den Landesmedienanstalten beispielsweise Zusammenschlüsse untersagt oder nur unter bestimmten Auflagen genehmigt werden. Die inhaltliche Kontrolle privatwirtschaftlicher Rundfunk- und Internetangebote in Bezug auf den Jugendmedienschutz → übernimmt die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), deren Vorsitz zurzeit bei der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) liegt.

- → www.die-medienanstalten.de (Regulierung)
- → www.blm.de
- → www.kek-online.de
- → www.kjm-online.de

Mediatheken

Menschenwürde

Unter einer Mediathek versteht man in der Regel ein im Internet verfügbares Video-Archiv von Fernsehsendungen. Einzelne Beiträge oder Sendungen können so auch zeitversetzt von der TV-Ausstrahlung über das Internet als Video-On-Demand abgerufen werden. Die Inhalte der Mediatheken der öffentlichrechtlichen Rundfunkanstalten unterliegen rechtlichen und zeitlichen Beschränkungen. Viele TV-Beiträge bleiben deswegen höchstens sieben Tage nach der Ausstrahlung in der Mediathek abrufbar. Bestimmte Sportübertragungen und Sendungen über Großereignisse dürfen nur 24 Stunden bereitgehalten werden. Außerdem finden sich in Medientheken vor allem Eigenproduktionen der Sender, weil TV-Programmanbieter häufig nur in diesen Fällen über entsprechende Rechte verfügen, Sendungen über das Internet weltweit zur Verfügung zu stellen.

Links zum Thema

- → www.kabeleins.de
- → www.n24.de
- → www.n-tv.de
- → www.prosieben.de
- → www.rtl-now.de
- → www.sat1.de
- → www.sixx.de
- → www.sport1.de
- → www.ardmediathek.de
- → www.br.de
- → www.kika.de
- → www.zdfmediathek.de

Die Menschenwürde ist das höchste Gut unserer Verfassung. "Die Würde des Menschen ist unantastbar", heißt es deshalb in Artikel 1 des Grundgesetzes. Eine Verletzung der Menschenwürde ist bei einem Medienangebot dann gegeben, wenn es den Geltungsanspruch eines Menschen leugnet, ihn systematisch und zielgerichtet herabwürdigt und zum Objekt degradiert. Die Menschenwürde wird also dann verletzt, wenn Menschen nicht mehr als eigenständige und willensbestimmte Wesen wahrgenommen werden.

Die Menschenwürde kann durch Medien beispielsweise verletzt werden, wenn z.B. in den Nachrichten Menschen gezeigt werden, die sterben oder schwer leiden, wobei ein tatsächliches Geschehen gegeben ist und die Art der Darstellung besonders problematisch ist, etwa durch Zeitlupen oder Wiederholungen besonders drastischer Bilder. In diesen Fällen schreiten die Landesmedienanstalten bzw. die KJM ein. An sie sollten sich Zuschauer mit Programmbeschwerden wenden, wenn sie TV-Inhalten begegnen, von denen sie vermuten, dass die Menschenwürde verletzt wird.

Das Gleiche gilt für entsprechende Inhalte, wie z.B. Hinrichtungsvideos, im Internet.

- → www.kjm-online.de (Menschenwürde)
- → www.lfm-nrw.de (Broschüre Mediennutzerschutz)
- → www.programmbeschwerde.de (Menschenwürde)

Multiplex

Die Digitalisierung von Rundfunkprogrammen basiert bei DVB on und DAB darauf, dass Bilder und Töne zunächst in Daten zerlegt, diese dann übertragen und schließlich wieder zurück in Bilder und Töne verwandelt werden. Digitale Übertragungsstandards erlauben es, über Kapazitäten, die früher nur für einen analogen TV-Kanal oder eine analoge Hörfunkfrequenz (z.B. UKW) bestimmt waren, heute mehrere Programme zu senden. Zu diesem Zweck werden unterschiedliche Signaldaten zusammengefasst und automatisch platzsparend in sogenannte Datencontainer einsortiert. Diese Digitalisierung und Bündelung von digitalen Rundfunk-Inhalten zu einem Transportdatenstrom wird Multiplexing genannt.

Im Transportdatenstrom eines digitalen Sendesignals können sich durchaus mehrere TV-Programme mit jeweils mehreren Tonkanälen, mehrere Radioprogramme und auch ein multimediales Begleitprogramm befinden. Die jeweilige Datenzusammenstellung wird als Multiplex bezeichnet. Unterschiedliche Multiplex-Verfahren erlauben schließlich – je nach Überragungsweg (Satellit, Kabel, Terrestrik) – eine optimale Ausnutzung der Leitungen bzw. Kanäle. Dabei werden unterschiedliche Signale gebündelt oder zeitlich ineinander verschachtelt, um sie störungsfrei übertragen zu können

Non-lineares Fernsehen

Beim klassischen Fernsehen werden TV-Programme ausgestrahlt und zur selben Zeit unverändert empfangen. Dieses Verfahren wird als linear bezeichnet. Das Internet und digitale TV-Plattformen machen es jedoch auch möglich, digitale Fernsehprogramme zeitversetzt zu sehen. Dies gilt etwa für die Nutzung von Abruf-Diensten (Video on Demand³) oder von Mediatheken³ im Internet. Weil in diesem Fall TV-Sendungen nicht zeitgleich ausgestrahlt und empfangen werden, handelt es sich bei dieser Form der zeitversetzten Nutzung via Internet um nonlineares Fernsehen, also nicht linear verbreitete TV-Programme.

Möglich wird das Abspielen dieser Sendungen durch die sogenannte **Streaming** ³-Technik, bei der Video- und Audiodaten online übertragen werden. Weil immer mehr Fernsehgeräte an das Internet angeschlossen werden können (**Smart TV** ³), gelangen non-lineare TV-Inhalte zunehmend auf den digitalen Fernsehschirm.

Persönlichkeitsrechte

Jedermann hat ein grundrechtlich garantiertes Persönlichkeitsrecht. Das heißt, er kann grundsätzlich selbst darüber bestimmen, wie er sich anderen oder der Öffentlichkeit gegenüber darstellt. Dies gilt sowohl für Radio und Fernsehen als auch für das Internet. In diesem Zusammenhang sind insbesondere die folgenden drei Fallgruppen des Persönlichkeitsrechts von Interesse: das Recht am eigenen Bild, das Recht am gesprochenen Wort und das Recht der persönlichen Ehre.

Gemäß dem Recht am eigenen Bild dürfen im Grundsatz keine Bilder oder Filmaufnahmen von Individuen im Fernsehen oder Internet ohne deren Zustimmung veröffentlicht und verbreitet werden. Das Recht am gesprochenen Wort bedeutet, dass Menschen grundsätzlich selbst darüber bestimmen, ob ihre Äußerungen aufgezeichnet und veröffentlicht werden. Das Recht der persönlichen Ehre besagt, dass Bürger auch in den Medien nicht beleidigt oder diffamiert werden dürfen. Allerdings ist dadurch nicht jede kritische Äußerung ausgeschlossen. Bei einer Verletzung des Persönlichkeitsrechts in den Medien stehen den Betroffenen verschiedene zivilrechtliche Abwehrrechte zur Verfügung (z.B. Gegendarstellungsrecht, Berichtigungs- sowie Unterlassungsanspruch, ggf. auch Schadensersatz).

Links zum Thema

- → www.klicksafe.de
 (Materialien)
- → www.lfm-nrw.de (Broschüre Mediennutzerschutz)

Podcast/ Videocast

Der Begriff Podcast ist ein Kunstwort, das aus dem englischen Begriff für Rundfunk (Broadcast) und der Bezeichnung für bestimmte MP3-Player (iPod) gebildet wurde. Ein Podcast besteht aus einer Reihe von Audio-Beiträgen, die über das Internet heruntergeladen oder auch automatisch bezogen werden können (Web-Feed). Handelt es sich nicht um Audio-, sondern um Video-Dateien, wird dies als Videocast (auch Vidcast oder Vodcast) bezeichnet.

Per Internet können Podcasts und Videocasts unabhängig von der ursprünglichen Sendezeit im Radio oder Fernsehen genutzt werden. Außer TV-und Hörfunkprogrammanbietern nutzen auch zahlreiche freie Autoren die Technik von Pod- oder Videocasts. Das Abonnieren von Videocasts und Podcasts lässt sich besonders komfortabel mit Zusatzprogrammen vornehmen, die Podcatcher oder Podcast-Clients genannt werden. Über sogenannte RSS-Feeds der gewünschten Beiträge lädt der Podcatcher neue Folgen automatisch herunter.

- → www.podcast.de
- → www.podster.de
- → www.podlist.de

Programmgrundsätze

Radio- und Fernsehprogramme müssen die Würde des Menschen sowie religiöse, sittliche und weltanschauliche Überzeugungen anderer achten. Sowohl öffentlich-rechtliche als auch private Hörfunk- und Fernsehprogramme sollen die Zusammengehörigkeit in Deutschland sowie die internationale Verständigung fördern und auf ein diskriminierungsfreies Miteinander hinwirken, damit Menschen ohne Vorurteile miteinander umgehen. Speziell Beiträge in Informationssendungen müssen der Wahrheit entsprechen, unabhängig und sachlich sein und dürfen nicht einseitig nur einen Aspekt eines Geschehens darstellen.

In ihren Allgemeinen Programmgrundsätzen müssen sich private Rundfunkveranstalter außerdem verpflichten, bei Berichterstattung und Informationssendungen anerkannte journalistische Grundsätze und die Vorgaben der allgemeinen Gesetze und die gesetzlichen Bestimmungen zum Schutz der persönlichen Ehre einzuhalten. Ob die Programmgrundsätze umgesetzt werden, wird von den Landesmedienanstalten → überwacht. Die Programmgrundsätze schränken allerdings nicht das Recht auf freie Meinungsäußerung ein. Kritik ist erlaubt, darf aber nicht beleidigend sein. Kommentare sind von der Berichterstattung deutlich zu trennen.

- → www.lfm-nrw.de (Broschüre Mediennutzerschutz)
- → www.programmbeschwerde.de (Programmgrundsätze)

Product Placement

Unter Product Placement oder Produktplatzierung versteht man die Platzierung von Produkten und Marken in Filmen und TV-Sendungen. Produktplatzierungen sind mittlerweile auch in Deutschland unter bestimmten Bedingungen erlaubt.

Product Placement ist in fast allen Formaten möglich. Außer Nachrichten, Informationssendungen und Kindersendungen müssen lediglich Verbraucher- und Ratgeber-Magazine, die im Wesentlichen informierenden Charakter haben, von Produktplatzierungen frei bleiben. Gleiches gilt auch für die Übertragung von Gottesdiensten.

Voraussetzung für die erlaubte Integration von Produkten in TV-Programmen ist, dass die redaktionelle Unabhängigkeit gewahrt wird. Außerdem darf gemäß Rundfunkstaatsvertrag keine versteckte Werbung zugunsten bestimmter Themen (Themen-Placements) erfolgen und dürfen einzelne Produkte "nicht zu stark herausgestellt" werden. Um das Publikum zu informieren, wenn Produkte jenseits der Werbeblöcke im Programm auftauchen, verpflichtet der Rundfunkstaatsvertrag dazu, zu Beginn und am Ende der betreffenden Sendungen sowie nach Werbepausen auf Placements hinzuweisen. Private Rundfunkveranstalter dürfen in selbstproduzierten Filmen und Serien, Sportsendungen und "Sendungen der leichten Unterhaltung" Produkte auch gegen Bezahlung platzieren. Dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk erlaubt der Rundfunkstaatsvertrag in seinen Eigenproduktionen nur sogenannte Produktbeistellungen. Dabei handelt es sich um geldwerte Leistungen im Rahmen von Produktionen. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn dem 7DF für seine Traumschiff-Serie ein Luxus-Liner zur Verfügung gestellt wird. Geht es dabei

um eine "Ware oder Dienstleistung von bedeutendem Wert", muss eine Kennzeichnung erfolgen. Werden Waren oder Dienstleitungen eines Dritten - meist gegen Bezahlung - in Programmen zu Werbezwecken erwähnt, ohne dass dies gekennzeichnet wird, handelt es sich um Schleichwerbung, die verboten ist.

- → www.die-medienanstalten.de (Werberichtlinien)
- → www.programmbeschwerde.de (Werbung)

Scripted Reality

Bei Scripted Reality handelt es sich um ein Format von TV-Sendungen, die wie journalistische Dokumentationen oder Reportagen wirken, tatsächlich aber erfunden sind. Es geht vor allem um TV-Formate, die auf einem Drehbuch basieren, aber auf den ersten Blick wie klassische Dokumentationen wirken, weil Laien-Darsteller Dialoge entlang einer vorgegebenen Dramaturgie improvisieren. Die künstlich geschaffenen Geschichten garantieren, dass vor der Kamera immer Entscheidendes passiert, was den Drehaufwand minimiert. Wirklichkeit wird fiktional nachempfunden, inhaltlich verdichtet und so inszeniert, dass beim Publikum gezielt Gefühle ausgelöst werden sollen.

Erzählstoffe und Handlungsfäden von Scripted-Reality-Formaten scheinen mitten aus dem Leben gegriffen und haben meist soziale Krisensituationen zum Inhalt: Es geht um Schicksalsschläge, Beziehungs- und Familienkonflikte. Die Dramaturgie folgt in der Regel dem Spannungsbogen vom Aufbau einer Streit- oder Konfliktsituation über die (drohende) Eskalation bis zum Happy End. Im Vergleich zu herkömmlichen Serien sind Scripted-Reality-Formate deutlich billiger zu produzieren. Dies liegt vor allem am Einsatz von preiswerter Reportage-Kameratechnik und an dem Verzicht auf professionelle Darsteller und Studios. Dass die Bilder weniger professionell wirken als bei klassischen TV-Serien, ist ein erwünschter Effekt. Dadurch entsteht nämlich der Eindruck, die abgebildeten Ereignisse und Interviews seien das Ergebnis spontan gedrehter Bilder eines realen Geschehens.

In der Regel werden die Zuschauer nur am Ende einzelner Scripted-Reality-Folgen darauf hingewiesen, dass die Inhalte frei erfunden sind und nicht wirklich stattgefunden haben. Aus Sicht der Landesmedienanstalten besteht die Gefahr, dass Zuschauer erfundene Inhalte mit der Wirklichkeit verwechseln könnten. Deshalb wurden gemeinsam mit dem Verband der privaten Rundfunk und Telekommunikationsanbieter (VPRT) Leitlinien für die Kennzeichnung und Wahrnehmbarkeit von Scripted-Reality-Formaten entwickelt. So sollen die Zuschauer auf den erfundenen Charakter der geschilderten Ereignisse hingewiesen werden. Gemäß der "Leitlinien für die Kennzeichnung und deren Wahrnehmbarkeit bei Scripted-Reality-Formaten", an die sich die Privatsender freiwillig halten wollen, sollen die Zuschauer zu Beginn des Abspanns und gegebenenfalls auch zu Beginn einzelner Folgen informiert werden, dass Handlungen und Personen frei erfunden wurden.

- → www.die-medienanstalten.de (Scripted Reality)
- → www.vprt.de (Leitlinien Scripted Reality)

Smart TV

Smart-TV-Geräte sind digitale Flachbildfernseher, die an das Internet angeschlossen werden und so zusätzlich zu Fernsehprogrammen auch Online-Angebote abbilden können. Der Fernsehbildschirm wird beim Smart TV – ähnlich wie ein Computer – zu einem netzwerkfähigen Endgerät. Zu diesem Zweck muss das TV-Gerät mit dem Internet verbunden werden, was auch kabellos per WLAN möglich ist. Wer alle zur Verfügung stehenden Online-Angebote auf seinem Fernsehgerät nutzen will, benötigt dafür eine möglichst breitbandige Internetverbindung.

Je nach Hersteller verfügen Smart-TV-Geräte über eine Reihe von Online-Zusatzfunktionen. Dazu zählen – ähnlich wie beim Smartphone – auch bestimmte Applikationen (Apps), die direkt von der Benutzeroberfläche gestartet werden können, beispielsweise Verbindungen zu Mediatheken oder sozialen Online-Netzwerken, zu Videoportalen, Musik- oder Wetterdiensten. Um alle Funktionen möglichst leicht bedienbar zu machen, haben einige Hersteller spezielle Smart-TV-Fernbedienungen entwickelt, da die Navigation im Internet mit einer normalen TV-Fernbedienung oft schwierig ist.

Smart TV ist ein Begriff für interaktives und hybrides Fernsehen, das Elemente aus der TV-Welt mit dem Internet verbindet. Fernsehanbieter können über den Standard Hybrid Broadcast Broadband TV (HbbTV⁻⁾) programmbegleitende Online-Inhalte zur Verfügung stellen, die mit Hilfe von Smart-TV-Geräten genutzt werden können. Vernetzte Smart-TV-Geräte machen es außerdem möglich, auf Bild-, Musik- oder Videodateien zuzugreifen, die auf anderen Computern eines Heimnetzwerkes abgelegt sind. Sogar Videotelefonate oder eine Bedienung des Flachbildschirmes mit Smartphone, Tablet sowie einer Bluetooth- oder USB-Tatstatur sind möglich, wenn die dazu notwendigen Apps installiert wurden.

- → www.tv-plattform.de (Smart TV)
- → www.test.de (Fernseher im Test)

Social TV

Sponsoring

Als Social TV wird die Möglichkeit bezeichnet, sich direkt mit Hilfe des Fernsehgerätes oder mit anderen digitalen Geräten per Internet über TV-Sendungen auszutauschen. Im Grunde geht es um begleitende Information und Kommunikation rund um Fernsehprogramme, und zwar im Vorfeld, parallel oder im Anschluss an einzelne Sendungen. Dies geschieht entweder auf Plattformen, die direkt über den TV-Monitor angeboten werden, oder mit Hilfe weiterer Endgeräte wie Smartphone, Tablet oder Laptop. Diese Geräte werden auch als Second Screen (zweiter Bildschirm) bezeichnet.

Die stärkste Social-TV-Aktivität zeigen die Nutzer derzeit bei Unterhaltungs- und Casting-Shows und bei Serien. Eine zentrale Rolle spielen bei Social TV soziale Online-Netzwerke. Zuschauer können zu aktiv Mitwirkenden werden, wenn sie sich nicht nur über TV-Programme untereinander austauschen, sondern auch interaktiv Einfluss auf die Inhalte einzelner Sendungen nehmen. Jede Aktion der Zuschauer liefert den Programmmachern wertvolle Informationen über das, was sich das Publikum wünscht

Spezielle Second-Screen-Applikationen (Apps) für Smartphones und Tablets bieten Hintergrundinformationen oder übernehmen die Funktion einer virtuellen Programmzeitschrift. Sie dienen aber auch als Interaktionsplattform für den Meinungsaustausch oder belohnen besonders treue Stammzuschauer bestimmter Sendungen mit virtuellen Auszeichnungen. Apps können auch automatisch individuelle Programmtipps erzeugen oder auf Empfehlungen anderer Nutzer verweisen.

Sponsoring ist eine eigenständige Finanzierungsform für öffentlich-rechtliche und private Radio- und Fernsehsender, die im Sinne des Rundfunkrechtes nicht als Werbung igit. Beim Sponsoring unterstützen Unternehmen finanziell eine bestimmte Sendung, ohne auf deren Inhalt Einfluss zu nehmen. Auf den Sponsor einer Sendung muss vor und/oder nach einer Sendung hingewiesen werden. Auch vor und nach Werbeunterbrechungen sind entsprechende Hinweise auf Sponsoren zulässig. Sponsorhinweise dürfen keine absatzwerblichen Aussagen zum Sponsor und seinen Produkten enthalten.

Nicht gesponsert werden können Zeitansagen, Grüße, Nachrichtensendungen und Sendungen zum politischen Zeitgeschehen. Nicht sponsern dürfen Unternehmen, deren Haupttätigkeit die Herstellung von Zigaretten oder Tabakerzeugnissen ist. Außerdem dürfen auch Arzneimittel oder medizinische Behandlungsmethoden nicht Gegenstand einer Sponsorennennung sein, wohl aber die Namen von Unternehmen aus der Medizin-Branche.

Links zum Thema

- → www.blm.de (Werbeformen)
- → www.die-medienanstalten.de (Werberichtlinien)
- → www.programmbeschwerde.de (Sponsoring)

- → www.medienpuls-bayern.de (Social TV Summit)
- → www.goldmedia.com (Social TV Monitor)

Streaming

Teleshopping

Beim sogenannten Streaming werden Musik- oder Videodateien über das World Wide Web übertragen. Dabei werden die Inhalte nicht vollständig heruntergeladen und gespeichert, sondern die heruntergeladenen Daten sofort genutzt und danach wieder verworfen. Es entstehen dadurch auch keine dauerhaften Kopien der Dateien beim Nutzer. Solche Angebote können entweder als Live-Streaming nahezu in Echtzeit an alle Videodisplays mit Online-Zugang übermittelt oder auch aus virtuellen Videotheken über entsprechende Portale im Netz zeit- und ortsunabhängig abgerufen werden.

Streaming ist vor allem für Videoportale, Mediatheken und kommerzielle Video-Abrufangebote (Video on Demand, VoD) im Internet wichtig. Während für den Empfang klassisch über Satellit, Kabel oder terrestrisch verbreiteter Programme speziell für diesen Zweck hergestellte Empfangsgeräte erforderlich sind, ist die Nutzung von Streaminginhalten grundsätzlich mit allen internetfähigen Geräten möglich, sofern sie über die entsprechende Software verfügen. Einzige Voraussetzung zur Nutzung von Videostreaming ist ein möglichst breitbandiger Online-Zugang (mindestens 2 Mbit/s, bei HD-Videos 6 Mbit/s). Für Audiostreaming sind erheblich geringere Bandbreiten ausreichend.

Streaming-Inhalte lassen sich auch auf digitale Smart-TV→-Flachbildfernseher übertragen. VoD-Anbieter vermarkten Filme oder Serien entweder pro Einzel-Abruf oder mit einer Art Flatrate als Monatsabonnement (Subscription-Video-on-Demand). Es gibt aber auch eine Reihe von Anbietern, die ihre Inhalte werbefinanziert und für den Nutzer kostenlos zur Verfügung stellen. Bei einigen Streaming-Portalen ist es auch möglich, die Nutzung eines Films, die bei einem Endgerät unterbrochen werden musste, auf einem anderen Endgerät fortzusetzen.

Link zum Thema

→ www.vz-nrw.de

Beim Teleshopping vertreiben Unternehmen ihre Produkte über das Fernsehen. Dies kann über reine Teleshopping-Kanäle oder über Teleshopping-Fenster oder Teleshoppingspots erfolgen. Bei all diesen Angeboten erhält der Verbraucher die Möglichkeit, ein im TV-Programm präsentiertes Produkt auszuwählen und per Telefon, Telefax oder E-Mail bei einem Händler oder Teleshop-Betreiber zu bestellen. In einigen Fällen können Waren auch in speziellen Online-Shops ausgesucht und gekauft werden. Eine weitere Form des Teleshoppings sind Auktionen, bei denen Zuschauer für bestimmte Produkte mitbieten können.

Teleshopping-Angebote müssen als solche klar erkennbar sein, dürfen nicht irreführen oder den Interessen der Verbraucher schaden. Außerdem dürfen Minderjährige nicht dazu angehalten werden, Kaufoder Miet- bzw. Pachtverträge für Waren oder Dienstleistungen zu schließen. Wer etwas beim Teleshopping bestellt, hat genau wie beim Einkauf über das Internet das Recht, die Ware innerhalb von vierzehn Tagen zurückzuschicken und den Kaufpreis erstattet zu bekommen. Dieses Recht (Fernabsatzgesetz/EU-Verbraucherrechte-Richtlinie) wird damit begründet, dass Kunden beim Teleshopping die Produkte nicht unmittelbar begutachten können.

Teleshopping-Fenster, die innerhalb eines Programms ausgestrahlt werden, das nicht ausschließlich für Teleshopping bestimmt ist, müssen mindestens 15 Minuten lang sein und dürfen nicht unterbrochen werden.

- → www.kek-online.de (Teleshopping und Telemedien)
- → www.die-medienanstalten.de (Werberichtlinien Fernsehen)

TV-Empfang und Programmangebot

Es gibt derzeit vier unterschiedliche technische Möglichkeiten, Rundfunkprogramme (Hörfunk/Fernsehen) zu empfangen: über Satellit, Kabel, Hausbzw. Zimmerantenne sowie per Internetanschluss (IPTV³, OTT³). Diese Verbreitungswege unterscheiden sich hauptsächlich in Bezug auf die Anzahl der empfangbaren Programme und die Kosten, die – zusätzlich zum Rundfunkbeitrag für den Empfang der öffentlich-rechtlichen Programme – für die Haushalte anfallen.

Bei vielen Bürgern ist die Art des Fernsehempfangs bereits durch ihre Wohnsituation vorgegeben. Für Mieter in einer Wohnanlage ist der Kabelanschluss (DVB-C⁻) meist fester Bestandteil des Mietvertrages. Eine private Satellitenschüssel (DVB-S⁻) etwa auf dem Balkon ist in Wohnanlagen häufig generell untersagt. Davon ausgenommen sind ausländische Mitbürger, denen unabhängig von der Wohnsituation das Recht eingeräumt wird, Programme aus ihrer Heimat auch über Satellit empfangen zu dürfen, sofern nicht über den vorhandenen Kabelanschluss ausreichend heimatsprachliche Programme angeboten werden.

Der Satellitenempfang bietet von allen Empfangsarten derzeit die größte Programmauswahl. Dabei können einige Hundert Programme empfangen werden. Welche Programme die Satellitenbetreiber ausstrahlen, hängt von den Vertragsbeziehungen mit den Sendern ab. Die Programme müssen allerdings über eine gültige Genehmigung in ihrem Herkunftsland verfügen.

Während die Satellitenprogramme seit April 2012 nur noch digital ausgestrahlt werden, spielt beim Kabel der analoge Empfang immer noch eine wichtige Rolle. Beim analogen Kabelempfang mit rund dreißig empfangbaren Programmen schreiben in Bayern das Bayerische Mediengesetz (BayMG) und die Kanalbelegungssatzung der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) eine fest gelegte Auswahl von acht öffentlich-rechtlichen und acht privaten Programmen vor, die der Kabel-

netzbetreiber verbreiten muss. Bei den restlichen Programmen ist der Kabelnetzbetreiber bei seiner Auswahlentscheidung frei. Die Programme müssen über eine rechtmäßige Genehmigung verfügen und sollen inhaltlich nicht im Wesentlichen identisch sein, sondern zusammen ein ausgewogenes und vielfältiges Programmangebot darstellen. Beim digitalen Kabelempfang werden von der Landesmedienanstalt keine Programme konkret zur Einspeisung vorgeschrieben. Allerdings sind die Netzbetreiber und IPTV-Anbieter gemäß Rundfunkstaatsvertrag dazu verpflichtet, die öffentlich-rechtlichen Programme sowie die privaten Programme, die Fernsehfenster enthalten (RTL und Sat.1), und lokale Fernsehprogramme einzuspeisen.

Für den digitalen terrestrischen Antennenempfang (DVB-T³) gilt, dass die Anzahl der vorhandenen Programmplätze zwischen den öffentlich-rechtlichen und den privatwirtschaftlichen Rundfunkprogrammanbietern aufgeteilt wird. Sollte es für den privatwirtschaftlichen Anteil mehr Bewerber als freie Plätze geben, entscheidet die jeweils zuständige Landesmedienanstalt über die Vergabe. Sollte es weniger private Interessenten geben, bleiben die nicht von privatwirtschaftlichen Fernsehsendern belegten Plätze in der Regel frei. Wegen der hohen Kosten für die Verbreitung der Programme über DVB-T verzichten in vielen Regionen Deutschlands private Programmanbieter auf eine Ausstrahlung über diesen Verbreitungsweg.

- → www.verbraucherzentrale-rlp.de (Fernsehempfang)
- → www.blm.de (Kabelbelegung in Bayern)

Werbung

Werbung ist die wichtigste Finanzierungsform der privatwirtschaftlichen Hörfunk- und Fernsehprogrammanbieter. Für die Ausstrahlung von Werbung gibt es eine Reihe von Regeln: Grundsätzlich gilt, dass Werbung und Programm unterscheidbar sein müssen, damit Zuschauer und Zuhörer nicht in die Irre geführt werden (Kennzeichungspflicht).

Sowohl bei öffentlich-rechtlichen als auch bei kommerziellen Programmen ist die Ausstrahlung von Werbung zeitlich begrenzt, allerdings sind die Vorgaben dafür sehr unterschiedlich. ARD und ZDF dürfen im Jahresdurchschnitt werktäglich nur maximal 20 Minuten TV-Werbung ausstrahlen, und zwar vor 20 Uhr und höchstens 12 Minuten pro Stunde. Beim Hörfunk liegt die Höchstmenge, welche die Landesrundfunkgesetze öffentlich-rechtlichen Radioprogrammen erlauben, bei 90 Minuten; für private Hörfunkveranstalter gibt es keine Werbemengenbeschränkung. Bei privatwirtschaftlichen TV-Programmen darf pro Stunde maximal 12 Minuten Spotwerbung gesendet werden.

Eine besondere TV-Werbespot-Form stellt die Split-Screen-Werbung dar. Dabei werden redaktionelle und werbliche Inhalte zugleich dargestellt, indem die Bildschirmfläche geteilt wird. Split-Screen-Werbung kann in einem gesonderten Fenster als Spotwerbung oder durch optisch hinterlegte Laufbandwerbung erfolgen. Das Werbefenster muss während des gesamten Spots durch den Schriftzug "Werbung" gekennzeichnet werden. Split-Screen-Werbung ist auf die erlaubte Höchstdauer der Spotwerbung anzurechnen. Split-Screen-Werbung ist verboten bei der Übertragung von Gottesdiensten und bei Kindersendungen.

Dauerwerbesendungen sind grundsätzlich erlaubt, müssen aber zu Beginn als solche angekündigt werden und während der gesamten Sendung durch eine entsprechende Einblendung gekennzeichnet sein. Politische, weltanschauliche und religiöse Werbung ist verboten. Erlaubt sind dagegen sogenannte "soziale Appelle", zum Beispiel Spendenaufrufe für wohltätige Zwecke. Parteien dürfen lediglich unmittelbar vor Wahlen nach bestimmten Regeln in Hörfunk und Fernsehen werben.

Schleichwerbung ist grundsätzlich verboten. Sie liegt dann vor, wenn Produkte, Themen oder Firmennamen zu Werbezwecken ohne ausdrücklichen Hinweis in Sendungen so integriert werden, dass sie positiv auffallen. Schleichwerbung liegt insbesondere dann vor, wenn dafür Geld gezahlt wird oder andere Gegenleistungen erbracht werden.

- → www.die-medienanstalten.de (Werberichtlinien Fernsehen)
- → www.blm.de (Werbeformen)
- → www.programmbeschwerde.de

Mobilfunk

- → App(s) / 57
- → Betriebssystem / 58
- → Handy-Diebstahl oder -Verlust / 59
- → Handystrahlung / 60
- → Instant-Messaging-Dienste / 61
- → Kurzwahldienst- und Web-Abonnements / 62
- → Mobiles Internet / 63
- → Mobilfunktarife / 64
- → Mobile Payment / 65
- → NFC-Technologie / 66
- → Quantified-Self-Dienste / 67
- → QR-Code / 68
- → Roaming / 68
- → **Selfie** / 69
- → SIM-Karte / 69
- → Smartphone / Tablet / 70
- → UMTS LTE / 71
- → Wap-Dienste und -Abonnements / 72

App ist die Abkürzung des englischen Begriffs Application und bedeutet Programm. Meist werden damit Anwendungen für Smartphones und Tablets oder Smart-TVs bezeichnet, aber auch Programme für Windows 8 oder MacOS X werden Apps genannt. Webbasierte Anwendungen, die im Browser laufen sind sogenannte Web-Applikationen. Deren Spektrum deckt dabei so unterschiedliche Bereiche wie Navigation, Preisvergleich, Spiele, Wetterbericht, Gesundheit, Unterhaltung oder soziale Online-Netzwerke ab. Apps werden gratis oder gegen Entgelt über die Online-Plattformen der einzelnen Betriebssysteme[→] angeboten. Gratis-Apps werden über Werbung finanziert oder sind eine Einstiegsversion von kostenpflichtigen Applikationen.

Wer Apps mit seinem mobilen Endgerät nutzen will, muss darauf achten, dass sie auch dem Betriebssystem seines Smartphones oder Tablets entsprechen. Dabei handelt es sich um die Systeme iOS (Apple), Android (offener Standard, von Google unterstützt), Windows Phone (Microsoft) oder Blackberry-OS (Blackberry). Daneben gibt es noch eine Anzahl weniger verbreiteter Betriebssysteme. Empfehlenswert ist es, Apps ausschließlich in den Stores der jeweiligen Betriebssysteme herunterzuladen und zu installieren, also über den App Store (Apple), den Play Store (Android), den Windows Phone Store (Microsoft) oder die Blackberry App World (Blackberry).

Vor dem Herunterladen ist es ratsam, die Beschreibung der App und die von ihr benötigten Nutzungsrechte genau zu studieren. Viele Apps greifen nämlich beispielsweise auf Daten des Nutzergerätes (Standort etc.) zu und ermöglichen so das Erstellen von Nutzerprofilen. Auch beim Benutzen von kostenfreien, über Werbung finanzierten Apps ist Vorsicht geboten: Es könnte beim Anklicken des Werbebanners eine "Abo-Falle" (WAP-Abonnement→) ausgelöst werden. Bemerkt wird das Abonnement eigentlich nicht erwünschter Services oft erst mit der nächsten Mobilfunkrechnung. Um sich davor zu

schützen, sollte eine Drittanbietersperre beim Mobilfunkanbieter eingerichtet werden.

Bei einigen Apps hat der Nutzer die Möglichkeit, die Funktionen der App zu erweitern. So kann beispielsweise innerhalb der App ein weiterer Kauf getätigt werden. Diese sogenannten In-App-Käufe erfolgen oft versehentlich. Um dies zu verhindern, sollten Besitzer von Smartphones oder Tablets die entsprechende Menü-Funktion deaktivieren.

- → www.verbraucherzentrale-bayern.de (Alleskönner mit Risiko)
- → www.surfer-haben-rechte.de (Smartphones und Apps)
- → www.klicksafe.de (Apps)

Betriebssystem

Betriebssysteme werden zur Steuerung und Kontrolle von Computern und mobilen Endgeräten wie Smartphones[→] oder Tablets[→] verwendet. Bei mobilen Endgeräten wie den Smartphones und Tablet-PCs sind die gängigsten Betriebssysteme Android, IOS und Windows Phone 8. Die Systeme Blackberry OS und Symbian sind mittlerweile nicht mehr weit verbreitet. Im Bereich der Personal Computer (PC) teilen sich Windows, Mac OS und Linux den Markt. Grundsätzlich müssen vom Nutzer gewünschte Anwendungsprogramme, wie zum Beispiel die Apps→, das jeweilige Betriebssystem unterstützen, weil sich die unterschiedlichen Systeme in Bezug auf Funktion, Benutzeroberfläche und Erweiterungspotential teilweise stark voneinander unterscheiden.

Links zum Thema

- → www.test.de
 - (Betriebssysteme von Handys)
- → www.handysektor.de

(Vergleich von Handy-Betriebssystemen)

Handy-Diebstahl oder -Verlust

Ein gestohlenes oder verlorenes Handy ist nicht nur wegen des Verlustes des Geräts und der gespeicherten Daten ärgerlich. Es besteht außerdem die Gefahr, dass der Eigentümer für die Telefonkosten aufkommen muss, die der Dieb oder Finder verursacht hat. Deshalb ist es ratsam, seine Rufnummer im Fall eines Diebstahl oder Verlustes des eigenen Handys möglichst rasch sperren zu lassen. Sobald der Verlust des Gerätes bemerkt wird, sollte umgehend der Mobilfunkanbieter kontaktiert und die SIM-Karte→ gesperrt werden. Um dies durchführen zu können, wird außer der Mobilfunknummer zusätzlich die SIM-Kartennummer benötigt. Die Netzbetreiber haben zum Sperren spezielle Notfallnummern eingerichtet. Darüber hinaus existiert in Deutschland die (im Inland) gebührenfreie Telefon-Notrufnummer 116 116, über welche Handys ebenso wie Kreditoder EC-Karten gesperrt werden können. Zusätzlich ist es ratsam, den Diebstahl der Polizei zu melden und dort die 15-stellige IMEI-Nummer (International Mobil Equipment Identity) des Gerätes zu hinterlassen. Anhand dieser Seriennummer kann jedes Handy eindeutig identifiziert werden. Die Nummer erscheint auf dem Display in der Regel nach Eingabe des folgenden Tastencodes: *#06#.

Um sich für den Fall eines Handy-Diebstahles oder -Verlustes abzusichern, gilt es also, sich unmittelbar nach Anschaffung eines Mobilfunkendgerätes die IMEI-Nummer und nach Abschluss eines Mobilfunkvertrages die SIM-Kartennummer zu notieren. Darüber hinaus gibt es für viele Smartphones → zusätzliche Programme und Apps, die das Wiederfinden, Sperren des Gerätes oder das Löschen der Daten von verschwundenen Geräten erleichtern können. Damit dem Dieb bzw. Finder die Nutzung des Gerätes nicht unnötig leicht gemacht wird, ist die Einrichtung einer Gerätesperre ratsam.

- → www.checked4you.de (Handy-Ortung)
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de (Maßnahmen nach Handy-Diebstahl)
- → www.handysektor.de (Diebstahlschutz)
- → www.klicksafe.de (Diebstahlsicherungs-Apps)

Handystrahlung

Beim Mobilfunk werden elektromagnetische Felder genutzt, um Sprache oder Daten zu übertragen. Die dabei erzeugte Strahlung nimmt unser Körper auf. Die gesundheitlichen Auswirkungen der Funkstrahlung von Mobiltelefonen (Handystrahlung) und Sendemasten sind in den vergangenen beiden Jahrzehnten Gegenstand zahlreicher Untersuchungen gewesen. Beobachtungen und Hinweise zu gesundheitlichen Auswirkungen wie Kopfschmerzen, Unruhe, Konzentrationsstörungen, Sehstörungen, Veränderungen des Blutbildes sowie lokale Geschwüre und Hirntumore ließen sich in wissenschaftlichen Untersuchungen bislang nicht schlüssig belegen. Dennoch wird allgemein zur Vorsicht geraten.

Einen Hinweis auf die wirksame Feldstärke, der man beim Telefonieren mit einem Mobiltelefon ausgesetzt ist, gibt der sogenannte SAR-Wert (spezifische Absorptionsrate). Er bezeichnet die spezifische Absorptionsrate der Strahlung im Gewebe. Je kleiner der SAR-Wert ist, desto geringer wird das Gewebe durch die Strahlung erwärmt. Als besonders strahlungsarm gilt ein Mobiltelefon, wenn ein SAR-Wert von 0,4 Watt pro Kilogramm nicht überschritten wird. Auf der Internetseite des Bundesamtes für Strahlenschutz findet sich eine Liste der SAR-Werte marktüblicher Mobiltelefone. Der SAR-Wert eines bestimmten Gerätes kann zudem jeweils beim Hersteller erfragt werden.

- → www.bfs.de (SAR von Handys)
- → www.handysektor.de (Handystrahlung)

Instant-Messaging-Dienste

Der Begriff Instant Messaging stammt aus dem Englischen und steht für die sofortige Übermittlung persönlicher Nachrichten. So können sich zwei oder mehr Kommunikationspartner per Internetkurznachricht in Echtzeit miteinander unterhalten. Nutzern ist es anders als beim Web-Chat nicht möglich, sich eigenmächtig in laufende Unterhaltungen einzuklinken. Instant-Messaging-Dienste werden auch als Instant Messenger bezeichnet. Sie haben sich schnell als Alternative zum Mobilfunk-Dienst Short Message Service (SMS) entwickelt. Instant-Messaging-Dienste ermöglichen nicht nur den Austausch von Textbotschaften, sondern auch von Fotos. Videos, Sprachnachrichten, Gruppenchats, Standorten und Kontakten. Einige bieten sogar die Möglichkeit zum Telefonieren.

Wer ein Instant-Messaging-Angebot nutzen möchte, benötigt dafür ein spezielles Programm, das auf ein Smartphone⁺, ein Tablet⁺ oder ein anderes Online-Endgerät aufgespielt werden muss. Im Bereich von Smartphones und Tablets existiert eine Vielzahl von Apps→, die Instant Messaging ermöglichen. Nach Herunterladen des Programms kann der Einzelne einen Account anlegen bzw. sein Profil erstellen. So ist er im Messenger-Programm für andere zu finden. Die individuelle Kontaktliste zeigt dem Nutzer an, welche anderen Nutzer ebenfalls online und damit erreichbar sind. Häufig sind auch in sozialen Online-Netzwerken → solche Messenger integriert. Die Nachrichten sind – anders als beim SMS - nicht auf eine bestimmte Zeichenzahl begrenzt. Versandt werden die Nachrichten, Videos etc. über das Internet. Viele Instant-Messaging-Dienste werden im Internet kostenfrei oder gegen Bezahlung einer einmaligen Gebühr von etwa zwei Euro angeboten.

Insbesondere im Alltag von Jugendlichen sind die Instant-Messaging-Dienste nicht mehr wegzudenken. Wer einen Instant Messenger nutzen möchte, sollte sich der damit verbundenen Risiken und Gefahren bewusst sein. Viele dieser Dienste können

auf Inhalte, die auf einem Endgerät gespeichert sind, zugreifen. Bevor ein Instant Messenger heruntergeladen wird, ist es deshalb empfehlenswert, sich die Datenschutzbestimmungen und die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) sorgfältig durchzulesen. Vor allem im Bereich von Datenschutzbestimmungen sind bei einigen Anbietern Lücken vorhanden. So werden zum Beispiel die Nachrichten und Bilder nicht verschlüsselt verschickt.

Viele Anbieter räumen sich zudem ein Nutzungsrecht an den verschickten Daten ein. Auch der Status, wann der Nutzer zuletzt online war oder wann er die Nachricht gelesen hat, ist bei einigen Programmen einsehbar. Es gibt zudem Messaging-Dienste, die auf das in Smartphones eingebaute Mikrofon Zugriff haben. Auch das Telefonnummernverzeichnis kann von instant-Messaging-Diensten ausgewertet werden. So lässt sich leicht feststellen, wer von den in der Kontakte-Liste aufgeführten Nutzern ebenfalls das Programm einsetzt. Das eigene Profil sollte nur von vertrauten Personen einsehbar sein. Aus diesem Grund ist es ratsam, sich mit den Sicherheitseinstellungen des jeweiligen Programms vertraut zu machen. Bei Instant-Messaging-Diensten kann es auch zu Cybermobbing kommen, da diffamierende Text- und Bildnachrichten schnell und breit gestreut werden können. Auch eine ungewollte Kontaktaufnahme ist bei Messenger-Diensten möglich. Die Software von instant-Messaging-Diensten sollte immer auf dem aktuellen Stand (Updates) sein, da bekannt gewordene Sicherheitslücken vom Anbieter behoben werden.

- → www.klicksafe.de (Instant Messenger)
- → www.test.de (Test Messenger Apps)

Kurzwahldienstund Web-Abonnements

Klingeltöne, Musikvideos oder Handyspiele: All das lässt sich relativ einfach auf das Mobiltelefon laden. Oft verbergen sich dahinter allerdings Abonnements, bei denen regelmäßig Kosten anfallen. Diese finden sich dann später auf den Mobilfunkrechnungen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Abonnement über das Handy abzuschließen: entweder direkt über das Mobilfunknetz (Kurzwahldienst-Abonnement) oder über das Internet (Web-Abonnement). Im Bereich von Smartphones werden darüber hinaus häufig sogenannte WAP-Abonnements abgeschlossen.

Das Kurzwahldienst-Abonnement für Mobilfunkspiele, -klingeltöne oder -musikvideos wird über das Mobiltelefon bestellt, indem meist eine fünfstellige Nummer eingegeben und versendet wird. Danach schickt der Anbieter eine SMS-Nachricht an die Mobilfunknummer. Diese muss die wesentlichen Informationen zum Vertrag enthalten. Dazu gehören Preis, Abrechnungszeitraum und Informationen zur Kündigung. Wird diese Nachricht aktiv bestätigt, ist das Abonnement abgeschlossen. Mit einer weiteren SMS-Nachricht wird an den Kunden meist einmalig ein Link verschickt. Über diesen sind die Inhalte abrufbar. Dadurch können zusätzliche Kosten entstehen.

Ein Web-Abonnement für Mobilfunkspiele,
-klingeltöne oder -musikvideos wird über das Internet abgeschlossen. Beauftragt wird es durch die
Eingabe der Mobilfunknummer in eine Internetmaske. Anschließend wird eine SMS-Nachricht an die
angegebene Nummer versandt. Diese muss die wesentlichen Vertragsinformationen beinhalten. Erst durch Bestätigen dieser SMS-Nachricht wird der Vertrag wirksam. Über den mitgesandten Link kann der Nutzer anschließend die gewünschten Inhalte abrufen. Weil der Vertrag über das Internet abgeschlossen wird, gelten für den Vertrag die gleichen Regeln wie beim Teleshopping oder beim Online-Shopping.

Für alle Mobilfunkspiele, -klingeltöne oder -musikvideos gilt, dass einen Vertrag nur abschließen kann, wer geschäftsfähig ist. Hat ein unter sieben Jahre altes Kind ein solches Abonnement abgeschlossen, ist der Vertrag nichtig. Bei Kindern bis zum achtzehnten Lebensjahr ist die Zustimmung der Eltern für die Wirksamkeit des Abonnements erforderlich. Um ungewollten Kosten im Rahmen solcher Abonnements vorzubeugen, ist es empfehlenswert, bei seinem Mobilfunkanbieter eine sogenannte Drittanbietersperre einrichten zu lassen. So können Vertragsabschlüsse, die etwa durch das versehentliche Aufrufen einer fremden Internetseite entstehen, vermieden werden. Unbeabsichtigte Vertragsabschlüsse können zum Beispiel in Form von WAP-Abonnements[→] zustande kommen, die entstehen, wenn aus Versehen in kostenlose Apps→ integrierte Werbebanner angeklickt werden.

- → www.vis.bayern.de
 (Kurzwahldienste)
- → www.handysektor.de (Abos und Kostenfallen)

Mobiles Internet

Als mobiles Internet wird die Gesamtheit aller Internetinhalte bezeichnet, die ohne einen Festnetzanschluss mit einem modernen Smartphone⁺, Tablet⁺ oder Notebook genutzt werden können. Die Internetverbindung wird dabei über Mobilfunknetze mit den Übertragungstechniken GPRS, GSM, UMTS→ oder LTE→ aufgebaut. Grundvoraussetzung für die mobile Nutzung von Online-Angeboten ist die Tatsache, dass mit wachsenden Bandbreiten die Transportkapazitäten der Mobilfunknetze in den vergangenen Jahren deutlich größer geworden sind. So erlaubt das Mobilfunk-Übertragungsverfahren UMTS inzwischen nahezu flächendeckend Download-Raten von bis zu 42 MBit pro Sekunde. Der Mobilfunk-Standard LTE ermöglicht technisch sogar Übertragungsgeschwindigkeit von bis zu 300 Megabit pro Sekunde. Das mobile Internet bietet zahlreiche mobile Online-Nutzungsformen (Mobile Media), welche durch die Vernetzbarkeit nahezu aller Lebensbereiche dazu beiträgt, dass immer mehr Nutzer überall und jederzeit Online-Angebote nutzen können.

Welche Übertragungstechnik im Einzelfall möglich ist, hängt vom Ausbau des Netzes und dem jeweiligen Gerät ab. Wegen der hohen Übertragungsgeschwindigkeiten stellt das mobile Internet eine zunehmende Konkurrenz zum klassischen Breitbandanschluss dar. In fast allen mobilen Endgeräten ist mittlerweile ein Internetzugang vorinstalliert. Ältere Notebooks können mit externen Funkmodems wie UMTS-Karten oder -Sticks für den mobilen Internetempfang aufgerüstet werden. Die Mobilfunkanbieter bieten Daten-Flatrates für die mobile Internetnutzung an. Anders als bei DSL-Flatrates für den

Online-Anschluss zu Hause sind Internet-Flatrates über Mobilfunknetze immer noch mit Einschränkungen für das monatliche Datenvolumen verbunden. So ist es üblich, die monatliche Datenmenge zu limitieren. Wird das gebuchte Datenvolumen überschritten, sinkt die Verbindungsgeschwindigkeit beträchtlich. Die Konditionen der Anbieter sind unterschiedlich und sollten vor Vertragsabschluss genau geprüft werden.

- → www.teltarif.de (Mobiles Internet)
- → www.handysektor.de (Netzabdeckung)

Mobilfunktarife

Der Dschungel der Mobilfunkverträge ist für viele Verbraucher nur schwer zu durchschauen. Wer den für sich optimalen Tarif sucht, sollte sein Telefonverhalten genau analysieren. Dabei sind folgende Fragen wichtig: Wie viele Minuten telefoniere ich mit dem Mobilfunkgerät pro Monat? Rufe ich mehr Nummern im Festnetz oder mehr Mobilfunknummern an? Wie viele SMS- oder MMS-Nachrichten verschicke ich? Möchte ich das Internet mit dem Gerät nutzen? Von den Antworten auf diese Fragen hängt beispielsweise ab, ob (bei geringer Nutzung) ein Prepaid-Vertrag oder etwa (bei umfangreicher Nutzung) ein Flatrate-Vertrag günstiger ist.

Wer mit seinem Handy wenig telefoniert und nur selten Internetdaten nutzt, aber per Mobilfunk immer erreichbar sein will, der sollte sich für eine Prepaid-Karte entscheiden. In diesem Fall entfällt jegliche Grundgebühr, und Gespräche und Online-Datenvolumen werden mit einem im Voraus auf die SIM-Karte→ geladenen Guthaben verrechnet. Allerdings sind die einzelnen Gesprächs- und Datentarife bei Prepaid-Verträgen recht hoch, sodass sich vor allem für "Vieltelefonierer", die mit ihrem Handy häufig auf Internetinhalte zugreifen, wegen des relativ großen Datenvolumens Flatrate-Verträge lohnen. Dabei können sämtliche Leistungen zu einem Festpreis genutzt werden. Möglich sind auch Tarife, bei denen sich der Preis aus einer Grundgebühr und einem Entgelt zusammensetzt, das jeweils von den Mobilfunk-Gesprächsminuten und/oder dem vom Smartphone[→] genutzten Online-Datenvolumen abhängt.

Ein Flatrate-Vertrag hat den Vorteil, dass die Kosten überschaubar sind, sofern tatsächlich sämtliche Leistungen inbegriffen sind. Oftmals sind Anrufe in andere Mobilfunknetze oder die Nutzung des Internets (Mobiles Internet→) allerdings zusätzlich kostenpflichtig. Wer wenig telefoniert, zahlt bei einer minutengenauen Abrechnung oft weniger als mit einer Flatrate. Bei der Verwendung eines Smartphones sollte unbedingt ein Tarif mit einer Daten-Flatrate

abgeschlossen werden, um hohe Rechnungskosten zu verhindern. Ein Smartphone baut, sofern die mobile Online-Nutzung nicht deaktiviert ist, immer wieder Internetverbindungen auf, ohne dass der Nutzer dies merkt. Dabei kann ein großes Datenvolumen anfallen. Zubuchbare Daten-Flatrates gibt es schon für weniger als fünf Euro pro Monat.

In vielen Fällen bieten die Mobilfunknetzbetreiber zum Vertrag auch gleich ein günstiges Mobiltelefon an. Die monatlichen Gebühren sind in diesem Fall meist höher als bei einem Vertrag ohne mobiles Endgerät, da die Kosten für das Gerät auf die monatlichen Kosten umgelegt werden. Die Verträge laufen in der Regel zwei Jahre und verlängern sich meist automatisch um ein weiteres Jahr, sofern keine ordentliche Kündigung erfolgt. Außerordentliche Kündigungen sind nur in Ausnahmefällen, wie zum Beispiel bei mehrfach falscher Abrechnung oder Verletzung der Datenschutzbestimmungen, möglich.

Kostengünstige Smartphones im Paket mit Mobilfunkverträgen sind sogar in Verbindung mit Prepaid-Tarifen möglich. In diesem Fall sind die Endgeräte jedoch in der Regel mit einem sogenannten SIM-Lock-Modul (Subscriber Identity Module) ausgestattet, sodass ein entsprechendes Smartphone für eine bestimmte Dauer zum Beispiel nur in einem bestimmten Mobilfunknetz oder nur mit Prepaid-Karten eines bestimmten Anbieters nutzbar ist. Diese Regelung gilt meist für zwei Jahre. Wer vor Ablauf dieser Frist den Netzbetreiber wechseln will, muss dafür eine Gebühr zahlen.

- → www.surfer-haben-rechte.de
- → www.vis.bayern.de
- → www.klicksafe.de
- → www.verbraucherzentrale-bavern.de

Mobile Payment

Mit einem Smartphone → oder ähnlichen mobilen Endgeräten, die einen Online-Zugang bieten, lassen sich auch bargeldlos Zahlungsvorgänge abwickeln: zum Beispiel Zahlungsinformationen übermitteln, Geldsummen auf fremde Konten überweisen oder Beträge vom Bank- oder Mobilfunkkonto abbuchen. Der Fachbegriff für diese Form des bargeldlosen mobilen Bezahlens heißt Mobile Payment (mobile Bezahlung). Spezielle elektronische Verfahren erlauben es dabei, beispielsweise mit Hilfe einer App → einen Parkschein, eine elektronische Zeitschrift oder ein Web-Abonnement 3 zu bezahlen, ohne dafür Bargeld zu benötigen. Sogar einige Supermarktketten erlauben es inzwischen, eine Rechnung einfach per Handy zu bezahlen.

Soll das Smartphone zum Ersatz für ein Portemonnaie werden, können unterschiedliche technische Systeme genutzt werden. Möglich ist der Einsatz von Apps→, die Nutzung von QR-Codes→ oder auch die Verwendung der sogenannten NFC-Technologie³, bei der Kunden- und Rechnungsdaten über eine berührungslose Funkübertragung so an Handys übermittelt werden, dass schließlich Rechnungsbeträge von einem Kundenkonto abgezogen werden. Abgerechnet werden die über Mobile Payment bezahlten Beträge über die monatliche Mobilfunkrechnung, die Kreditkarte oder das Lastschriftverfahren oder ähnliche Systeme.

Um einen kostenpflichtigen Dienst per Mobilfunkrechnung zu bezahlen, muss die Mobilfunknummer des jeweiligen Geräts auf der Internetseite des Diensteanbieters registriert werden. Mittels TAN-Code (geheime Transaktionsnummer) und anschließender Bestätigung wird der Bezahlvorgang ausgelöst. Ähnlich funktioniert das Bezahlen der Supermarktrechnung per App: Zunächst muss eine meist kostenfreie App aus dem zum jeweiligen Betriebssystem passenden Online-Store auf das Smartphone geladen werden. Im Zuge der Registrierung mit den persönlichen Daten wird auch festgelegt, wie die Beträge abgerechnet werden sollen. Nach dem

Einscannen der eingekauften Ware wird ein Zahlencode an das Smartphone gesendet. Dieser wird dann in die Supermarkt-Kasse eingegeben und der Betrag über die gewählte Zahlungsart abgebucht. Um nicht den Überblick über das ausgegebene Geld zu verlieren, bieten entsprechenden Apps die Möglichkeit, über seine Ausgaben Buch zu führen.

- → www.handysektor.de (Handy Payment)
- → www.teltarif.de (Mobile Payment)
- → www.lfm-nrw.de (LfM DigitalKompakt: Mobile Payment)

NFC-Technologie

Bei der NFC-Technologie handelt es sich um einen Übertragungsstandard, der – zum Beispiel beim bargeldlosen Bezahlen per Handy – den kontaktlosen Austausch von Daten per Funk über kurze Strecken zulässt. Die Abkürzung NFC steht für den englischen Fachbegriff Near Field Communication und bedeutet übersetzt Nahfeldkommunikation. NFC ist eine spezielle Funktechnik, die nur über ganz geringe Entfernungen von wenigen Zentimetern funktioniert. So können etwa Verschlüsselungsdaten sicher ausgetauscht werden, ohne dass sie sich von Dritten unerlaubt abfangen lassen. Weil ein NFC-Datenaustausch nur über wenige Zentimeter große Verbindungen möglich ist und verschlüsselt erfolgt, gilt das Verfahren als relativ sicher.

Viele Smartphones → und Kreditkarten sind bereits mit speziellen NFC-Funkchips ausgerüstet, die sowohl senden als auch empfangen können. Der Datenaustausch ist zwischen zwei Geräten möglich, ohne dass diese speziell miteinander verbunden werden müssen. Ein bloßes Aneinanderhalten der Geräte genügt. Wer sein Handy mit der NFC-Technologie nachrüsten möchte, kann sich einen entsprechenden Funkchip auch einfach außen auf das Gerät oder in das Akku-Fach kleben.

Eingesetzt wird die NFC-Technik in den unterschiedlichsten Bereichen, wie zum Bespiel zum bargeldlosen Bezahlen mit Hilfe von Smartphones (Mobile Payment³). Um einen Artikel mittels der NFC-Technik zu bezahlen, wird das NFC-fähige Smartphone an der Kasse an ein ebenfalls mit einem NFC-Chip ausgestatteten Kartenlesegerät des Verkäufers gehalten. Anschließend wird der zu bezahlende Betrag automatisch abgebucht. Eine Unterschrift des Kunden ist nicht mehr nötig.

Mit Hilfe der NFC-Technologie können bereits Fahrkarten gekauft und bezahlt werden. Nötig ist dazu ein NFC-fähiges Smartphone und eine entsprechende App³. Nach einmaliger Registrierung hält der Reisende beim Einstieg sein Smartphone an einen entsprechenden Kontaktpunkt, der ebenfalls einen NFC-Chip enthält, oder gibt die Nummer dieses Punktes ein. Am Ende der Fahrt wird dieser Vorgang wiederholt. Anschließend werden die Fahrtkosten von dem hinterlegten Konto abgebucht. Ähnliche Verfahren sind auch für die Kontrolle von Eintrittskarten bei Kultur- oder Sportveranstaltungen möglich. Außerdem können über NFC-Chips auch Daten wie Musik, Videos, Fotos usw. von einem auf ein anderes Gerät übertragen werden.

- → www.surfer-haben-rechte.de (Kontaktloses Bezahlen)
- → www.test.de (Kontaktloses Bezahlen mit Karten)
- → www.lfm-nrw.de (LfM DigitalKompakt: Mobile Payment)

Quantified-Self-Dienste

Mit speziellen Apps → lässt sich auch eine Reihe eigener Gesundheitsdaten erfassen und analysieren. Die sogenannten Quantified-Self-Dienste (elektronische Selbstvermessung) oder Self-Tracking-Apps werten systematisch Körperdaten aus. Es gibt diese Apps für die unterschiedlichsten Bereiche, wie zum Beispiel Sport, Gesundheit und Familie. So kann das Smartphone → auch zum Schritt- und Kalorienzähler oder zum Pulsmesser werden, damit ein Nutzer am Ende des Tages überprüfen kann, ob er sich genügend bewegt und gesund ernährt hat. Es gibt kostenpflichtige, aber auch kostenfreie Self-Tracking-Apps. Kostenfreie Angebote finanzieren sich häufig über Werbung. Bei einigen dieser Apps sind auch sogenannte In-App-Käufe möglich, mit denen Abonnements oder zusätzliche Inhalte erworben werden können.

Je nachdem, was über die App ermittelt werden soll, müssen zunächst einige persönliche Daten wie der Name, das Körpergewicht usw. eingegeben werden. Das Ermitteln der weiteren Daten geschieht dann zum Beispiel über das Navigationssatellitensystem GPS (Global Positioning System) oder mit Hilfe von kleinen Bewegungssensoren. Diese sind meist in einem Clip, einem Armband oder einem Pulsgurt eingebaut, welche Daten an das mobile Endgerät übertragen. Durch das aktive Nutzen werden immer mehr persönliche Daten (zum Beispiel Essverhalten, Schlafrhythmus, sportliche Betätigung) gespeichert. Die gewonnenen Daten werden üblicherweise in einer Cloud → gespeichert. Oft ist allerdings nicht erkennbar, wo sich der Server des Anbieters befindet und was mit den persönlichen Daten geschieht bzw. wer tatsächlich Zugriff darauf hat. Doch aus körper- und gesundheitsbezogenen Daten in Kombination mit bestimmten Verhaltensmustern lassen sich sehr genaue Rückschlüsse auf die jeweilige Person ziehen.

Da bei Quantified-Self-Diensten also höchst sensible persönliche Daten gespeichert werden, ist es ratsam, sich im Vorfeld genau zu überlegen, ob man diesen Service tatsächlich nutzen möchte. In jedem Fall sollten im Vorfeld einer Nutzung die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) genau geprüft werden. Einige dieser AGB erlauben nämlich den Anbietern, die Daten der Nutzer umfassend zum Beispiel für Werbezwecke zu nutzen, zu verwerten, Nutzerprofile zu erstellen und diese zu vermarkten. Auch die Weitergabe der Daten an Dritte wird zum Teil vereinbart. Es besteht dadurch theoretisch Missbrauchpotential für z.B. Wirtschaft, Forschung, Pharmaindustrie oder Krankenkassen.

Viele Apps ermöglichen es Nutzern, die gleichzeitig ein Profil in einem sozialen Online-Netzwerk → haben, Ergebnisse des Self Trackings dort für Freunde zu posten. Wer solchen AGB-Klauseln einer App zustimmt, sollte sich bewusst sein, dass er auf diese Weise viele seiner höchst persönlichen Daten preisgibt. Darüber hinaus besteht die Gefahr, sich immer mehr mit sich selbst zu beschäftigten und zu sehr auf den eigenen Körper zu fixieren.

Link zum Thema

→ www.surfer-haben-rechte.de

(Tipps des Bundesverbandes der Verbraucherzentralen)

QR-Code

Roaming

Ein OR-Code ist ein zweidimensionaler Barcode, hinter dem sich ähnlich wie beim Strichcode Daten verbergen, die in Form von kleinen schwarzen Quadraten abgebildet werden, die wiederum aus vielen hellen (meist weißen) und dunklen (meist schwarzen) Punkten bestehen. Die Buchstabenkombination QR ist eine Abkürzung für den englischen Begriff Quick Response (schnelle Antwort). Wird ein Quick Response Code zum Beispiel per Handy fotografiert, können über das mobile Internet→ mit einer entsprechenden Codeleser-Software passende Online-Inhalte angezeigt werden. Der Inhalt von QR-Codes besteht im Grunde aus Zahlen, Zeichen und Buchstaben, mit denen umfangreiche Informationen auf kleinstem Raum dargestellt werden können. Häufig werden QR-Codes etwa von der Werbung und von Zeitungen eingesetzt, um Nutzer automatisch zu komplizierten oder langen Internetadressen zu leiten. Möglich sind aber auch etwa Begleitinformationen zu Kunstwerken in Museen oder zu Produkten im Supermarkt.

Wer sein Handy auch im Ausland außerhalb des Telekommunikationsnetzes seines Heimat-Mobilfunkanbieters nutzen möchte, muss dafür fremde Netze in Anspruch nehmen. Gleiches gilt für Mobilfunkgespräche ins Ausland. In solchen Fällen werden automatisch Netzkapazitäten ausländischer Anbieter in Anspruch genommen. Diese Dienstleistung, bei der Daten oder Gespräche an ein Funknetz geleitet werden, das nicht dem eigenen Netzbetreiber gehört, wird als Roaming bezeichnet. Der englische Begriff bedeutet übersetzt etwa Herumwandern. Für die Nutzung fremder Mobilfunk-Netze werden spezielle Roaming-Gebühren fällig.

Nach der EU Roaming Verordnung von 2012 darf der Tarif für ausgehende Gespräche seit 1. Juli 2014 in allen Ländern der EU höchstens 19 Cent pro Minute plus Mehrwertsteuer betragen. Für eingehende Gespräche darf die Gesprächsminute höchstens 5 Cent zuzüglich Mehrwertsteuer kosten. Wer eine SMS-Nachricht versendet, muss höchstens 6 Cent zuzüglich Mehrwertsteuer pro Nachricht bezahlen. Einen SMS-Text zu empfangen, ist kostenfrei. Nutzern von mobilem Internet dürfen in EU-Ländern maximal 20 Cent zuzüglich Mehrwertsteuer pro Megabyte in Rechnung gestellt werden. Viele Mobilfunkanbieter bieten ihren Kunden auch einen speziellen Auslandstarif

Seit Juli 2012 gilt weltweit eine automatische Kostenbremse ("Kostenairbag") für Roaming-Datenverbindungen. Betragen diese mehr als 50 Euro zuzüglich Mehrwertsteuer, muss der Mobilfunkanbieter die Verbindung unterbrechen, nachdem er den Kunden bei Erreichen von 80 % des Limits einen Warnhinweis gesendet hat. Die Kostenbremse funktioniert jedoch nur soweit der Betreiber des ausländischen Netzes die Daten in Echtzeit an den Mobilfunkanbieter des Verbrauchers übermittelt hat. Die Kunden können diese Grenze nach oben erweitern. Damit keine ungewollten Kosten für Datenverbindungen im Ausland anfallen, kann auf dem jeweiligen Gerät die Funktion für Daten-Roaming deaktiviert werden.

Selfie

SIM-Karte

Als Selfie wird ein meist mit dem eigenen Smartphone → fotografiertes Selbstportrait bezeichnet (englisch self: selbst). Vor allem bei Jugendlichen sind Selfies sehr beliebt. Üblicherweise werden Selfies aufgenommen, indem der Fotografierende sein Smartphone etwa eine Armlänge von sich weg hält und so aus geringer Entfernung mit Hilfe der Frontkamera ein Bild von sich selbst macht. Diese Schnappschüsse werden anschließend zum Beispiel über Instant-Messaging-Dienste → an Freunde versandt oder in einem sozialen Online-Netzwerk gepostet. Dabei ist auch hier der Grundsatz zu beachten, dass das Internet nichts vergisst: Bevor ein Bild online gestellt wird, sollte genau überlegt werden, wer das Foto sehen darf, was der Einzelne von sich preis geben möchte und ob sich die Online-Veröffentlichung des Bildes nicht negativ auf zukünftige Lebenssituationen auswirken könnte.

Selfies werden in den unterschiedlichsten Situationen angefertigt: beispielsweise um Freunden das neue Outfit zu präsentieren, anderen eigene Gefühle mitzuteilen oder zu zeigen, an welchem Ort man sich gerade befindet. Mittlerweile haben sich die unterschiedlichsten Arten von Selfies entwickelt. So wurde etwa für Selbstporträts von Pärchen der Begriff Relfie geprägt – ein Wort, das aus dem englischen Begriff für Beziehung (relationship) und dem Wort Selfie zusammengesetzt wurde. Vorsicht gilt bei Aufnahmen mit mehreren Personen: Bei Veröffentlichungen ist das Recht am eigenen Bild zu beachten, d.h. alle abgebildeten Personen müssen mit der Veröffentlichung einverstanden sein.

Eine SIM-Karte ist eine kleine Chipkarte, die in ein Handy eingesteckt wird, um die Identifikation des Nutzers (Mobilfunknummer und -tarif) zu ermöglichen. Die SIM-Karte stellt den Kontakt eines Mobilfunkgerätes zum jeweils gebuchten Netz sicher. Ohne SIM-Karte ist kein Mobilfunkkontakt möglich.

Die drei Buchstaben SIM stehen für den englischen Fachbegriff Subscriber Identity Module, was so viel wie Teilnehmer-Identitätsmodul bedeutet. Die SIM-Karte, deren Nutzung über eine veränderbare persönliche Identifikationsnummer (PIN) gesichert werden kann, besteht aus einem kleinen Prozessor mit Speicher.

Da für viele Nutzungsmöglichkeiten eines Smartphones keine SIM-Karte notwendig ist – eine Internetanbindung ist z.B. auch über WLAN möglich – empfiehlt sich die Einrichtung einer Gerätesperre für den Fall eines Verlustes oder Diebstahls.

Links zum Thema

- → www.handysektor.de (Alles über Selfies)
- → www.watchyourweb.de

(Warum sich Firmen für Selfies interessieren)

Smartphone / Tablet

Ein Smartphone ist ein Handy, das auch Internetinhalte abbilden kann und Funktionen aufweist, wie sie vom Computer her bekannt sind. Über einen berührungsempfindlichen Bildschirm (Touch Screen) lassen sich direkt auf dem Display Online-Inhalte anwählen. Dabei können sowohl Standard-Internetseiten abgebildet werden als auch speziell für Handys optimierte Inhalte aus dem World Wide Web (WAP-Dienste⁻³).

Die Internetanbindung von Smartphones erfolgt entweder über WLAN³ oder über breitbandige Mobilfunkverbindungen. Spezielle Internet-Downloadportale bieten Smartphone-Besitzern an, Zusatzprogramme in Form von Apps³ herunterzuladen. Darüber hinaus verfügen die meisten Smartphones auch über eine eingebaute Kamera sowie spezielle Sensoren, mit denen die räumliche Position bestimmt werden kann. Außerdem lassen sich Smartphones auch zur Steuerung anderer digitaler Geräte (Fernsehen, Kameras, Hauselektronik etc.) einsetzen.

Ebenfalls auf einen berührungsempfindlichen Bildschirm setzen Tabletcomputer. Die sogenannten Tablets sind besonders flache Computer ohne mechanische Tatstatur. Bedienung und Design erinnern an Smartphones, ebenso die integrierte Kamera. Allerdings haben Tablets ein größeres Display (Bildschirm). Während es sich mit Handys leichter telefonieren lässt, sind Tablets aufgrund des größeren Displays besser für das Surfen im Internet geeignet. Inzwischen werden auch sehr große Smartphones angeboten, die als sogenannte Phablets (auch Smartlets oder Padfones genannt) eine Mischung aus Multimedia-Handy und Tablet darstellen.

→ www.tablet-oder-smartphone.de (Vergleich Smartphone/Tablet)

UMTS / LTE

Die Systeme UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) und LTE (Long Term Evolution) sind Mobilfunkstandards, mit denen sich Daten über das mobile Internet³ in relativ hoher Geschwindigkeit übertragen lassen. Die monatlichen UMTS-Preispauschalen für Mobilfunk-Flatrates sind abhängig vom Limit der übertragenen Datenmenge pro Monat.

Mit dem Funkstandard LTE wird das mobile Internet noch leistungsstärker. Technisch ermöglicht LTE eine Übertragungsgeschwindigkeit von bis zu 300 Megabit pro Sekunde, realisiert werden in der Regel etwa 100 Megabit pro Sekunde. Die große Transportkapazität hat den Vorteil, dass der Nutzer mit dem Smartphone oder Tablet problemlos große Dateien herunterladen und sich so zum Beispiel Filme ansehen kann.

LTE hat sich in ländlichen Regionen, in denen für das Internet breitbandige Festnetzverbindungen (DSL) fehlen, inzwischen auch als Alternative zum Festnetzanschluss entwickelt. Mittlerweile deckt das LTE-Mobilfunknetz in Deutschland eine so große Fläche ab, dass mehr als achtzig Prozent aller Haushalte erreicht werden. Allerdings sinkt – ähnlich wie auch bei UMTS – mit der Zahl der LTE-Nutzer in einer Funkzelle auch die Übertragungskapazität für jeden einzelnen Kunden. Je mehr Nutzer also zur gleichen Zeit innerhalb einer LTE-Funkzelle surfen, desto langsamer wird die Internetverbindung für den Einzelnen.

Bevor ein Vertrag über einen LTE-Tarif abgeschlossen wird, muss sichergestellt sein, dass das entsprechende Endgerät über einen LTE-Chip verfügt. Ohne diesen Chip ist die Technik nicht nutzbar. Bei neuen Smartphones ist ein solcher Chip in der Regel serienmäßig eingebaut. Bei der stationären Nutzung von UMTS oder LTE sollte vorab geprüft werden, ob am gewünschten Ort eine entsprechende Netzabdeckung gegeben ist. Dies kann über die Internetseiten der jeweiligen Mobilfunkanbieter überprüft werden.

- → www.umts-report.de (UMTS)
- → www.lte-anbieter.info
- → http://emf3.bundesnetzagentur.de (LTE)

WAP-Dienste und -Abonnements

Um komplexe Internetinhalte auch für kleine Handy-Displays trotz der geringeren Datenübertragungsraten im **mobilen Internet** nutzbar zu machen, wurde mit dem sogenannten Wireless Application Protocol (WAP) ein spezieller technischer Standard entwickelt. Über die WAP-Technologie lassen sich leicht Inhalte als Abonnement auf **Smartphones** übertragen und über **mobile Payment** abrechnen.

Problematisch an WAP-Abonnements, wie sie etwa für Klingeltöne oder Handy-Spiele existieren, ist, dass sie von Nutzern häufig unbewusst abgeschlossen werden. Entsprechende Funktionen verstecken sich zum Beispiel häufig in kostenfreien Apps→, die hauptsächlich über Werbung finanziert werden. Innerhalb solcher Apps werden immer wieder Werbebanner eingeblendet. Wird zufällig mit dem Finger auf eine solche Werbung getippt, können Nutzer in eine sogenannte Abo-Falle tappen: Sie werden auf eine WAP-Seite weitergeleitet und von dort automatisch Nutzerdaten (Mobile Subscriber Integrated Services Digital Network Number, MSISDN) an den Anbieter der Seite geschickt. Durch die MSISDN-Daten, die auf der SIM-Karte → des Smartphones gespeichert sind, lässt sich eine Mobilfunknummer einem bestimmten Teilnehmer zuordnen. Auf diese Weise können die

Abo-Fallen-Anbieter den Mobilfunkanbieter ermitteln und dieser wiederum den einzelnen Kunden. In Folge erscheinen die Kosten für das Abo auf der Mobilfunkrechnung. All dies funktioniert nur, wenn eine Mobilfunkverbindung zum Smartphone besteht. Über eine Verbindung per WLAN ist eine MSISDN-Übertragung nicht möglich.

Versehentlich abgeschlossene WAP-Abonnements sind in der Regel nicht rechtsgültig. Auch bei Online-Kaufverträgen muss nämlich der Nutzer über das Widerrufsrecht belehrt werden. Außerdem muss eine Bestellfunktion über einen Button mit der Aufschrift "zahlungspflichtig bestellen" bzw. einer entsprechend eindeutigen Formulierung vorhanden sein. Meist fehlen diese Informationen bei Abo-Fallen – und damit die Voraussetzungen für einen wirksamen Vertragsabschluss. Betroffene sollten sich nach Erhalt der Rechnung schriftlich und beweisbar gegen den strittigen Rechnungsbetrag wehren. Hilfe dabei bieten zum Beispiel die Verbraucherzentralen.

Um sich vor Abo-Fallen zu schützen, besteht die Möglichkeit, beim jeweiligen Mobilfunkanbieter kostenfrei eine Drittanbietersperre einrichten zu lassen. Dies hat jedoch zur Folge, dass nicht nur die Anbieter von Abo-Fallen nicht mehr über die Mobilfunkrechnung abrechnen können, sondern auch vertrauenswürdige Drittanbieter. Manche Mobilfunkanbieter bieten ihren Kunden Teilsperrungen an. So lassen sich zum Beispiel Sperren nur für Abonnements oder bestimmte Drittanbieter einrichten.

- → www.vis.bayern.de (WAP-Abo)
- → www.verbraucherzentrale-bayern.de (Drittanbietersperre)
- → www.surfer-haben-rechte.de (Werbebanner)

tichwort

ABC

- → Antivirensoftware / 5
- \rightarrow App(s) /57
- → Betriebssystem / 58
- → Bewertungsportale / 6
- → Bezahlen im Internet / 7
- → Chatforen / 8
- → Cloud Computing / 9
- → Cookies / 10
- → Cybermobbing / 11

DEF

- → Datensicherung / 12
- → Digitalradio / 33
- → Downloads s. Tauschbörsen / 29
- → Duales Rundfunksystem / 34
- → DVB / 35
- → DVB-C: Digitales Kabelfernsehen / 36
- → DVB-S: Digitales Satellitenfernsehen / 37
- → DVB-T/DVB-T2: Digitales (terrestrisches) Antennenfernsehen / 38
- → EPG (Electronic Program Guide) / 39
- → Firewall / 13

GHI

- → Gewinnspiele / 39
- → Handy-Diebstahl oder -Verlust / 59
- → Handystrahlung / 60
- → HbbTV / 40
- → HDTV / Ultra HD / 40
- → Illegale Downloads s. Tauschbörsen / 29
- → Instant-Messaging-Dienste / 61
- → Internetbrowser / 14
- → Internet-Telefonie / 15
- → Internet-TV: IPTV/DSL-TV / 41
- → Internet-TV: WebTV / 41
- → Internet-TV: OTT / 42
- → Internet-TV: VoD / 42

JKL

- → Jugendmedienschutz / 43
- → Jugendschutz im Internet / 16
- → Kindersicherung & Filtersoftware / 17
- → Kostenfallen im Internet / 18
- → Kurzwahldienst- und Web-Abonnement / 62
- → Landesmedienanstalten / 44

MNO

- → Mediatheken / 45
- → Menschenwürde / 45
- → Mobile Payment / 65
- → Mobiles Internet / 63
- → Mobilfunktarife / 64
- → Multiplex / 46
- → NFC-Technologie / 66
- → Non-lineares Fernsehen / 46
- → Online-Auktionen / 19
- → Online-Banking / 20
- → Online-Shopping / 21
- → Online-Spiele / 22
- → Over-the-Top-TV s. Internet-TV: OTT / 42

PQR

- → Partnerbörsen / 23
- → Passwörter / 24
- → Persönlichkeitsrechte / 47
- → Phising / 25
- → Podcast/Videocast / 47
- → Product Placement / 49
- → Programmgrundsätze / 48
- → QR-Code / 68
- → Quantified-Self-Dienste / 67
- → Reisebuchung / 26
- → Roaming / 68

STU

- → Scripted Reality/ 50
- → Selfie / 69
- → SIM-Karte / 69
- → Smart TV / 51
- → Smartphone / Tablet / 70
- → Social TV / 52
- → Soziale Netzwerke / 27
- → Sponsoring / 52
- → Streaming / 53
- → Suchmaschinen / 28
- → Tauschbörsen/illegale Downloads / 29
- → Teleshopping / 53
- → TV-Empfang und Programmangebot / 54
- → UMTS LTE / 71

VW

- → Verschlüsselung / 30
- → Video on Demand s. Internet-TV: VoD/ 42
- → Wap-Dienste und -Abonnements / 72
- → Web-TV / Internet-TV / 41
- → Werbung / 55
- → WLAN / 31

© BLM

September 2015

Herausgeber

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)

Verantwortlich

Johannes Kors

Redaktion

Dagmar Grigoleit Dr. Wolfgang Flieger

Autoren

Dr. Matthias Kurp Verbraucherzentrale Bayern e.V.

Gestaltung

Stetzer Kommunikationsdesign



Bayerische Landeszentrale für neue Medien

Rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts Heinrich-Lübke-Straße 27 · 81737 München Tel. +49 (0)89 63808-0 · Fax +49 (0)89 63808-140 info@blm.de · www.blm.de

Mit Unterstützung der

verbraucherzentrale

Bayern www.verbraucherzentrale-bayern.de

