

Glossar „Mobile Payment“

Abofalle = ist eine Falle auf einer Website, bei der der Verbraucher dazu gebracht werden soll, unabsichtlich einen Vertrag zu einem Abonnement abzuschließen. Dies wird gezielt dadurch erreicht, dass die Kosten nur versteckt in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen oder an den Seitenrändern erwähnt werden, sodass dem Surfer nicht bewusst ist, etwas Rechtserhebliches zu bestätigen. Auch wenn hierbei rechtlich betrachtet kein Vertrag zustande kommt und nicht gezahlt werden muss, lassen sich trotzdem einige Verbraucher unter Druck setzen und zahlen.

Adult/Age verification system (AVS) = (engl. „Altersverifikationssystem“). System, das nachprüfen soll, ob der Nutzer alt genug zur Nutzung des Angebots ist. Bieten Seiten jugendgefährdende Inhalte an, müssen diese dafür Sorge tragen, dass kein Zugriff für Minderjährige möglich ist. Es existieren Firmen, die externe Altersverifikationssysteme anbieten, sodass nicht die Webseiten selbst die Alter nachprüfen müssen, sondern die Nutzer sich einmalig bei der Altersverifikation anmelden und dadurch Zugriff auf alle Partnerunternehmen erhalten. Datenschutzrechtlich ist dies die bessere Alternative, da die eigentlich genutzten Webseiten keine Daten über ihre Nutzer erhalten.

Android = ist ein Betriebssystem (von Google) für mobile Geräte, wie Smartphones und Tablet-Computer. Android ist eine Software mit frei zugänglichem Quellcode (Open Source); die Steuerung erfolgt über den Touchscreen des Smartphones und weiterer zusätzlicher Software- und Hardware (auch Sprachsteuerung möglich). 75% der Smartphones werden mittlerweile mit Android betrieben. Die derzeitige Version 4.4 (erschienen am 31.10.2013) trägt auch den Namen „KitKat“. Kritisch zu sehen ist, dass Android Google die Möglichkeit gibt auf die Smartphones zuzugreifen und Software zu löschen und dass die Software zwar OpenSource ist, aber den Nutzer doch in seiner Freiheit, Programme anderer Hersteller zu benutzen, einschränkt.

Application (App) = (engl. „Anwendung(-software)“) ist eine Zusatzsoftware für Smartphones und Tablet-Computer, die in größerer Anzahl von verschiedenen Plattformen (sog. Appstores) angeboten werden. Im Gegensatz zu Systemprogrammen haben solche Anwendungsprogramme einen direkt anwendbaren Nutzen für den Besitzer. Diese kleinen Hilfsprogramme haben einige nützliche, aber auch unterhaltsame Funktionen (z.B. Bildbearbeitungsprogramme, Einkaufslisten oder Apps von Nachrichtensendern). Das Downloaden von Apps solle jedoch nicht unachtsam getätigt werden, denn Apps können auch Schadsoftware enthalten, gerade wenn diese von externen Webseiten stammen und nicht von den geprüften Plattformen der großen Anbieter.

Augmented Reality = (engl. „erweiterte Realität“) bezeichnet eine elektronische erweiterte Sinneswahrnehmung der Realität. Mithilfe eines leistungsstarken Smartphones kann so das Bild der Realität durch das Smartphone mit weiteren Funktionen erweitert werden. (Bsp. Filmen des Fußballspiels mit einem Smartphone, das automatisch zusätzliche Informationen in das Bild generiert wie die Entfernung bei einem Freistoß)

Bank Identifier Code (BIC) = ist eine internationale Kennnummer, die an Banken vergeben wird, sodass diese identifiziert werden können. Diese Kennnummer ersetzt die nationalen Bankleitzahlen und besteht aus 8-11 Ziffern.

Barcode = ist ein Strichcode oder Balkencode, der optisch-elektronisch verarbeitet werden kann. Der Code besteht aus unterschiedlich dicken Strichen mit unterschiedlichen Lücken, die von einem Scanner gelesen werden können. 1977 wurde der Barcode erstmals in Deutschland eingeführt, seitdem hat sich diese Technologie weiterentwickelt; es gibt mittlerweile sogar 4-dimensionale Strichcodes. Dieses Verfahren kann auch der Zahlung mit dem Smartphone dienen. Ein Barcode kann am Smartphone generiert und vom Scanner an der Kasse eingelesen werden (u.a. Edeka bietet diese Smartphone-Bezahlungsmöglichkeit an).

Bill-it-easy = ist ein Bezahlendienst für kostenpflichtige Inhalte auf Webseiten im Internet. Für dieses Bezahlverfahren ist keine zusätzliche Registrierung notwendig; der Nutzer erhält bei Aufruf der Seite eine Pop-up-Information, dass es sich um kostenpflichtigen Inhalt handelt. Akzeptiert der Nutzer das, so erhält er auf der Rechnung des Providers eine zusätzliche Rechnung zur Begleichung der Kosten für die Webseite.

Bluetooth = wird bei kurzer Distanz (zwischen 10 und 100m) zur Datenübertragung zwischen Geräten per Funktechnik (WPAN) benutzt. Bluetooth-Chips gehören zur Standardausstattung von Handys und Tablets. Vor allem zum kabellosen Anschluss von Kleingeräten, wie Headsets, wird Bluetooth genutzt, das im Gegensatz zu Infrarot keinen Sichtkontakt benötigt.

Button-Lösung = wird eine Lösung der Probleme von Abofallen durch die Änderung des §312g II, III, IV BGB genannt, durch die die europäische Verbraucherrechtlinie umgesetzt werden sollte. Nach dieser muss der Online-Händler bei Online-Verträgen, die durch eine Schaltfläche (= Button) zustande kommen, auf dem Button die Beschriftung „zahlungspflichtig bestellen“ oder eine sehr (!) ähnliche Beschriftung anbringen. Weiterhin müssen alle wesentlichen Informationen über Ware und Preis unmittelbar vor dem Button stehen.

Click-Through-Rate = (auch „AdClick Rate“ genannt) wird das Verhältnis der Klicks einer angezeigten Werbung auf einer Webseite zur Anzahl der Seitenbesucher. D.h. wird eine Werbung 100 mal angezeigt und 1 mal angeklickt, hat die Werbung eine Click-Through-Rate von 1%. Die meisten Click-Through-Rates liegen aber eher im Bereich von 0,1%.

Cookies = sind Textdateien (in HTTP) mit Daten über besuchte Webseiten, die automatisch auf dem Rechner gespeichert werden. Diese sind nicht versteckt oder geheim wie es Viren sind, denn ihre Speicherung ist gewollt. Durch die Speicherung von Cookies soll ein schnelleres Laden der Internetseite erreicht werden und Passwörter müssen nicht bei jedem Besuch wieder neu eingegeben werden. Sie können aber auch dazu missbraucht werden Nutzerprofile zu erstellen, indem sie das Surfverhalten mitprotokollieren (sog. „tracking cookies“). Mithilfe solcher Nutzerprofile sollen personalisierte Werbeangebote ermöglicht werden, die höheren Gewinn erbringen sollen.

Couponing = ist Teil einer Marketing-Strategie, die Kunden mit Rabattmarken locken will. Dieses Couponing-System ist keine neue Erfindung (Coupons-Hochzeit in den 50-er Jahren), wird nun aber auch für das mobile payment eingesetzt, indem Online verfügbare Coupons durch das Smartphone eingesetzt werden können und so ein Vorteil des billigeren Einkaufens ermöglicht werden soll.

Cybersquatter = (engl. „Cyber Besetzer“, auch „Domain Grabbing“ genannt) ist eine Person, die sich Domainnamen im Internet reserviert, aber selbst nicht nutzt. Cybersquatter kaufen sich Domainnamen mit wichtigen Namen in der Hoffnung, sie an ein großes Unternehmen verkaufen zu können.

Dialer = ist eine Software, durch die die Einwahl des Computers über einen bestimmten Internet-provider ermöglicht wird. Dies erfolgt über die Telefonnummer, hierbei kann es sich auch um kostenpflichtige Servicenummern handeln, sodass der Inhalt der Seite pro Minute berechnet werden kann. Oder eine 0800-Nummer ermöglicht kostenloses Online-Einkaufen auf einer Webseite für Internetshopping.

Download-to-own = ist ein Geschäftsmodell bei dem Videos (auch andere Software) gegen Bezahlung heruntergeladen werden können und diesem ein dauerhaftes Nutzungsrecht zusteht, d.h. das Video wird nach einer bestimmten Frist nicht unbrauchbar. Das Wort (to) own bedeutet zwar gehören, jedoch erwirbt der Nutzer kein Eigentum am Inhalt, darf es demnach auch nicht vervielfältigen. Das Gegenstück zu diesem Geschäftsmodell bei Videos ist das Pay-per-view-Verfahren.

E-Banking = ist die elektronische Durchführung von Bankgeschäften über den Computer oder das Smartphone. Der Kunde kann sich mithilfe des Geräts mit dem Netzwerk seiner Bank verbinden und so Kontofunktionen ausüben - Bankauszüge drucken lassen, Kontostand abfragen, etc..

E-Commerce (electronic) = ist der Fachbegriff für den elektronischen Geschäftsverkehr. Hierzu zählt vor allem der Online-Warenhandel; Online-Auktionen (z.B. ebay) und Online-Shops (z.B. Amazon) finden sich mittlerweile zahlreich im Internet und erreichen Milliarden-Umsätze.

E-Commerce (everywhere) = ist eine künstliche Änderung der ursprünglichen E-Commerce-Bedeutung. Durch die Verbreitung von mobilen Endgeräten ist es nun nicht mehr nur möglich elektronisch einzukaufen, sondern auch von vielen Orten. Der Everywhere-Commerce ist die vollständige Realisierung des Multichannel-Marketings (auf möglichst vielen Wegen den Konsumenten auf Angebote hinweisen). Nicht nur im Laden wird geworben und gekauft, sondern auch über den Heim-Computer und nun sogar unterwegs über das Handy.

E-Fulfillment-Prozess = wird der gesamte Prozess genannt, der nötig ist die Bestellung mitsamt Begleit-Informationen vollständig dem Kunden zu liefern und wenn nötig auch wieder abzuholen.

Electronic bill presentment and payment (EBPP) = (engl. „elektronische Rechnungsstellung und elektronische Bezahlung“) bezeichnet Zahlungssysteme, bei denen der Kunde die Rechnung auf elektronischem Wege erhält. Dies geschieht häufig durch E-Mails mit Text-Datei-Anhängen („Direct Billing“-Variante); kann aber soweit gehen, dass eigene und ausgeprägte Zahlungsplattformen angeboten werden („Consolidator“-Variante). E-Mails mit Rechnungen haben strenge gesetzliche Bestimmungen zu erfüllen.

E-Payment = (engl. „elektronische Bezahlung“) bezeichnet den Zahlungsverkehr bzw. Zahlungsabwicklung mit elektronischen Hilfsmitteln. Elektronische Bezahlvorgänge sollen die bequeme Alternative zu Bargeldzahlungen darstellen, da hier lediglich eine Karte, Smartphone oder ähnliches mit sich getragen werden muss. E-Geld wird in der europäischen E-Geld-Richtlinie definiert. Den größten Anteil des bargeldlosen Zahlungsverkehrs macht mit großem Abstand (ca. 80%) die Überweisung aus.

Electronic Point of Sale (EPOS) = (engl. „elektronischer Verkaufsort“) ist der Ort an dem die Bezahlung und die elektronische Registrierung des Inventars vorgenommen wird. Bezahlvorgänge werden dort gespeichert, um sie später auswerten zu können. Trotz der elektronischen Registrierung von Eingang und Verkauf der Waren müssen trotzdem regelmäßig manuelle Inventuren durchgeführt werden, um den elektronischen Soll-Bestand mit dem tatsächlichen Ist-Bestand abzugleichen.

eWallet = (auch cyberwallet genannt) ist eine Zahlungsmöglichkeit im Internet. Hierbei wird Geld im Prepaid-Verfahren auf eine elektronische „Geldbörse“ aufgeladen. Diese Aufladung kann über Vorabüberweisung/Bankautomaten/Kreditkartenzahlung erfolgen. Der Nutzer kann danach mit dem E-Wallet bis zu dem Aufladungsbetrag bezahlen, was den Vorteil (wie generell bei Prepaid) mit sich bringt, dass nur das aufgeladene Geld gefährdet ist. Bei Kenntnis eines Betrügers über die geheimen Kenndaten der eWallet kann nur das aufgeladene Guthaben verbraucht werden.

Factory Unlock = Smartphones können mit einem SIM-Lock versehen sein, wodurch eine Benutzung nur mit einer bestimmten SIM-Karte möglich ist. Dadurch soll verhindert werden, dass andere Provider für das Handy benutzt werden. Dies ist in Deutschland völlig legal; es gibt aber auch Länder, in denen dies wettbewerbsrechtlich untersagt ist, um Zwangsbindungen zu verhindern (Bsp. Italien, Belgien,...). Die Smartphones sind dafür dort entsprechend teurer. Man kann sich aber ein Handy in diesen Ländern kaufen, um hier einen anderen Provider in Anspruch nehmen zu können.

Firewall = ist ein Sicherungssystem, das vor Zugriffen auf Computernetzwerke bzw. einzelne Computer schützen soll. Es handelt sich hierbei um Hard- und/oder Software, die zwischen dem Rechner und dem öffentlichen Netz geschaltet wird. Auf vielen Betriebssystemen sind bereits Firewalls vorinstalliert, die regelmäßig aktualisiert werden müssen; es gibt aber auch kostenpflichtige Programme zu erwerben, die besonderen Schutz leisten sollen.

Flatrate = ist ein Pauschaltarif für Telekommunikationsdienstleistungen (Telefonieren und Internetverbindung). Die erste Telefonflatrate für das deutsche Festnetz wurde 2004 von Arcor angeboten und im Jahr darauf wurden die ersten Mobilfunkflatrates angeboten. Bereits im Jahre 1998 wurde die erste Internetflatrate angeboten, die jedoch aufgrund mangelnder Rentabilität eingestellt werden musste.

Freeware = ist eine kostenlose Software aus dem Internet. Diese darf kopiert und vervielfältigt werden, dies darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Software weiterhin urheberrechtlich geschützt ist.

Global Area Network (GAN) = (engl. „globales Netzwerk“) ist ein Netzwerk, das über die gesamte Erde verbunden ist. Das Internet beispielsweise ist ein GAN, da es theoretisch die ganze Welt verbindet. Zur Erstellung eines Global Area Network ist normalerweise eine Satelliten- oder Glasfaservernetzung notwendig.

Global Positioning System (GPS) = (engl. „globales Positionierungssystem“) ist ein globales Navigationssatellitensystem zur Positionsbestimmung und zur Zeitmessung. Ein GPS-Gerät empfängt nur Signale, sendet jedoch keine, was auch den ursprünglichen Nutzen für das Militär erklärt. Da das GPS-Signal relativ schwach ist, funktioniert es nur unter freiem Himmel mit vollem Signal; bereits unter Bäumen kann das Signal gestört sein. Das GPS-System wird aber auch für Mobile-Payment genutzt; so wird GPS bei dem Mobile-Payment-Angebot „Touch and Travel“ der Deutschen Bahn und der BVG genutzt, um Einstieg und Ausstieg zu bestimmen.

Google Wallet = ist ein vom Unternehmen Google angebotenes elektronisches Bezahlungssystem. Ein NFC-fähiges Smartphone kann dadurch zum Bezahlen benutzt werden. Weiterhin ist ein Google-Konto nötig und die Angabe einer Kreditkarte. Mit Google Wallet kann auch im unternehmenseigenen Play-Store bezahlt werden.

Hotspot = (engl. „Heißer Punkt“) ist ein drahtloser öffentlicher Zugriffsstandort auf das Internet. Dieser kann kostenlos zur Verfügung gestellt sein wie dies einige Cafés anbieten und sogar vereinzelt Gemeinden als Projekt vorantreiben, oder auch kostenpflichtig sein.

Hypertext Markup Language (HTML) = (engl. „Hypertext Auszeichnungssprache“) ist eine Ausgestaltungssprache, die die Inhalte von Dokumenten strukturieren soll. Es handelt sich dabei um eine reine Textdatei, die dazu benutzt wird Webseiten zu gestalten und strukturieren. HTML bestimmt aber nicht die Form der Wiedergabe für den Surfer; die Anzeige durch verschiedene Webbrowser kann variieren.

HyperText Transfer Protocol Secure (Https) = wird zur Verschlüsselung/Authentifizierung der Kommunikation zwischen Webserver und Browser benutzt. Webseiten lassen sich durch ein-gerichtete Authentifizierungsstellen authentifizieren, die diesen dann einen individuellen Verschlüsselungscode zuweisen, die Verschlüsselung wird durch TLS durchgeführt (=Transport Layer Security; früher SSL). Surfer sollten immer zunächst versuchen Webseiten mit https zu öffnen, denn viele Seiten bieten sowohl eine sichere https-Verbindung als auch eine http-Version an (denn https ist für die Anbieter leistungsintensiver).

International Bank Account Number (IBAN) = ist eine internationale Kontonummer (mit maximal 34 Ziffern), die sich aus länderspezifischen wie auch bankspezifischen Nummernanordnungen zusammensetzt. Sie ist nötig, um innerhalb der EU Überweisungen zu tätigen. Weiterhin wird die IBAN zum 01.02.2014 die bisherigen Kontonummern bei Überweisungen vollständig ersetzen.

International Mobile Equipment Identity (IMEI) = ist eine 15-stellige Seriennummer, die jedem GSM- und UMTS-Endgerät zugeordnet ist. Dadurch ist jedes Gerät eindeutig zuordenbar. Mithilfe der Nummer kann ein gestohlenen Handy gesperrt werden, sodass es auch nicht mit einer anderen SIM-Karte benutzbar ist (Hacker können dies jedoch umgehen).

International Mobile Subscriber Identity (IMSI) = ist eine 15-stellige Seriennummer, die jedem Netzteilnehmer des GSM-/UMTS-Netzwerks durch seine SIM-Karte zugeordnet ist. Jede IMSI-Nummer existiert nur ein Mal auf der Welt für eine individuelle SIM-Karte. Durch sie ist eine SIM-Karte identifizierbar.

Infrarot = bezeichnet die Signalübertragung im unsichtbaren Infrarotbereich; beide Geräte – Empfänger und Sender – benötigen hierzu ein Infrarotauge. Die beiden Geräte dürfen in keinem großen Abstand zueinander stehen und müssen „Sichtkontakt“ haben. Dies ist auch der Nachteil gegenüber WLAN oder Bluetooth, sodass Infrarot nicht mehr in Handys integriert wurde. Erst in neuerer Zeit durch die Multifunktionalität von Smartphones wird diese wieder eingebaut, um dem Smartphone die zusätzliche Funktion als Fernsehbedienung zu geben.

iOS = ist ein Betriebssystem für Apple-Smartphones, das zusammen mit dem iPhone 2007 veröffentlicht wurde. Die derzeitige Version vom 18.09.2013 ist die Version 7. Das Betriebssystem wird von ca. 15% der Smartphones benutzt, und ist somit das zweitverbreitetste Smartphone-Betriebssystem.

IP-Adresse (Internet protocol) = sind Adressen in Computernetzen, die Geräten, die mit dem Internet verbunden sind, zugewiesen werden. Die Geräte sind dadurch adressierbar, sodass ihnen Daten zugeschickt werden können. Es wird unterschieden zwischen fest zugewiesenen (statischen) und immer wieder neu vergebenen (dynamischen) IP-Adressen. Es wurden dynamische IP-Adressen verwendet, da es nicht genug IP-Adressen für alle Nutzer gegeben hätte; mittlerweile sind genügend Adressen verfügbar, es wird jedoch auch weiterhin meist auf eine statische Vergabe verzichtet, um Anonymität und Datenschutz im Internet zu gewährleisten.

IP-Telefonie = (auch „Voice over IP“ genannt) ist das Telefonieren über das Internetnetzwerk. Die IP darf jedoch aufgrund ihrer wechselnden Vergabe nicht mit einer herkömmlichen festen Telefonadresse verwechselt werden, da die IP-Adresse immer wieder gewechselt wird. Eine Verbindung wird durch einen Server hergestellt, der die Telefonpartner miteinander verbindet. In Deutschland nutzen etwa 8 Millionen Menschen die IP-Telefonie.

iZettle = ist ein Bezahlfahrer mithilfe von Smartphones (v.a. iPhone). Mithilfe eines Kartenlesegeräts für das Smartphone kann bezahlt werden. Hierzu muss sich der Payment-Anbieter auf der Webseite des Unternehmens anmelden und nach Erhalt des Lesegeräts, kann er Zahlungen an seinem Smartphone entgegennehmen. Das Unternehmen richtet sich nach eigenen Angaben vor allem an kleinere und mittlere Unternehmen.

Location based service (LBS) = (engl. „standortbezogener Dienst“) sind Dienste, die durch Informationen über die Position dem Nutzer bestimmte Informationen und Dienste bereitstellen (z.B. Bushaltestellenfinder). Häufig werden solche Dienste mithilfe von Smartphones durchgeführt, da diese die Positionsbestimmung vornehmen können (durch UMTS oder auch GPS). Verwendet wird LBS zum Beispiel beim „Touch-and-Travel“-Bezahlsystem der Deutschen Bahn. Wer großen Wert auf Datenschutz legt, sollte diese Funktionen, zumindest wenn sie gerade nicht genutzt werden, ausschalten, sodass keine exakten Bewegungsprofile erstellt werden könnten. In diesem Zusammenhang wurde auch der Begriff „Geoslavery“ geprägt.

Long Term Standard (LTE) = (engl. „langfristige Entwicklung“) ist ein Mobilfunk-Standard für die Datenübertragung und wird auch als 4G (4. Generation) bezeichnet. LTE soll UMTS (3G) ersetzen, da es wesentlich schnellere Downloadraten erreicht. Eine vollständige Ersetzung von UMTS ist jedoch noch nicht umgesetzt, da das Netz hierzu noch ausgebaut werden muss.

Macropayment-System = sind die Zahlungsverfahren bei denen es um mehr als geringe Summen geht, d.h. Zahlungen ab 5-10€ und bei Kreditkarten ab 30€. Verschiedene Methoden werden zur Zahlung benutzt (Vorkasse, Rechnung, Internetbezahldienste z.B. Paypal), wobei die Bedeutung der Internet-Bezahldienste in diesem Bereich wächst. Das Gegenteil von Macropayment ist Micropayment.

Malware = ist eine Zusammensetzung aus malus (lat. „schlecht“) und Software. Unter diesem Begriff sind alle Computerprogramme zu verstehen, die gewollt schädlichen Funktionen mit sich bringen (nicht jedoch bloß fehlerhafte). Vor allem Computerviren und Computerwürmer, auch Trojaner, Key Logger und Backdoorprogramme sind den meisten ein Begriff und waren schon davon betroffen. Auch für Smartphones bzw. Handys existieren Schadprogramme, wenn auch noch nicht so ausgeprägt wie für Computer. Bei Handys führen diese meist zur automatischen Wahl kostenpflichtiger Nummern oder SMS.

Mehrwertdienste = sind eine Art von Vorläufern des Mobile Payment. Es handelt sich hierbei um kostenpflichtige Angebote oder Dienstleistungen, die über die reguläre Telekommunikation durchgeführt und mit dieser abgerechnet werden. Kostenpflichtige Servicrufnummern werden auch noch heute angeboten (0190-Nummern: z.B. Gewinnspiele, Support, Auskunft,...)

Micropayment-System = sind die Zahlungsverfahren bei denen es um geringe Summen geht, d.h. Zahlungen bis 5€. Vor allem im Internet werden über Online-Anbieter Produkte mit Kleinstbeträgen vertrieben, wie beispielsweise Klingeltöne, Zeitungsartikel, Apps, Musik und Filme. Zahlungsarten wie Lastschriftverfahren und Kreditkartenzahlung sind hier ungeeignet, da sie zu aufwendig sind und die Zahlungskosten schnell den Warenwert überschreiten. Allgemeine Bezahlmöglichkeiten hierzu sind Vorauszahlungssysteme mit Prepaid-Guthaben oder Paypal, aber es gibt auch zahlreiche spezielle Zahlungsangebote wie die mobile-payment-Apps diverser Anbieter. Das Gegenteil von Micropayment ist Macropayment.

Merchant Identification Number (MID) = (engl. „Händler-Identifikationsnummer“) ist eine Nummer, die jedem Händler der Kreditkarten akzeptiert, zugeordnet wird, damit die Bank diesen identifizieren kann.

mpass = ist ein Mobile-Payment-System, mithilfe von NFC-Stickern. Nach Einrichtung eines mpass-Kontos sendet mpass einen NFC-Sticker zu, der am Handy befestigt werden kann, aber auch an anderen Gegenständen (geworben wird mit Befestigung am Smartphone). Die automatische Zahlung bis 25 Euro erfolgt, indem das Smartphone mit dem Sticker an das Kassenterminal in einem Abstand von bis zu 4 cm gehalten wird; bei höheren Beträgen ist zusätzlich eine PIN-Eingabe an der Kasse erforderlich. Die Abrechnung erfolgt über Lastschrift oder Überweisung; durch die mpass-App soll auch eine Kontrolle der Ausgaben möglich sein.

Mobile Added Values (MAV) = (engl. „mobile Mehrwerte“) sind die informationellen Mehrwerte von mobilem Bezahlen, die sich aus 4 Eigenschaften ergeben: Omnipräsenz, Kontextsensivität, Telemetrie-funktion (=Messfunktion), Identifikationsmöglichkeit.

Mobile Banking = ist die Abwicklung von Bankgeschäften unter Zuhilfenahme von Mobiltelefonen und somit eine Form des E-Bankings.

Mobile Commerce (MC) = ist die mobile Bezahlmöglichkeit und Synonym des verbreiterten Begriff „Mobile-Payment“. Siehe deshalb auch unter „Mobile-Payment“

Mobiles Endgerät = Endgeräte sind elektronische Geräte, die Anschluss an ein öffentliches Telekommunikationsnetz haben. Mobil werden davon die Geräte genannt, die aufgrund ihres geringen Gewichts und ihrer Tragbarkeit mobil eingesetzt werden können, d.h. mitgenommen werden können - ein Smartphone ist beispielsweise ein mobiles Endgerät, da es klein und handlich ist, und der Nutzer dadurch an verschiedenen Orten Anschluss zu Telekommunikationsnetzen hat.

Mobile-Payment (M-Payment) = ist das bargeldlose Bezahlen mit einem mobilen Endgerät. Teilweise soll aber der Begriff des „Mobile-Payment“ enger sein und nur das Bezahlen mit dem Smartphone / Handy (teilweise aber auch abgegrenzt als „handypayment“) bezeichnen und andere mobile Endgeräte wie z.B. der Laptop nicht umfassen. Die Bezahlvorgänge mit dem Smartphone liegen meist im Bereich des Micropayments, also im Bereich von nur wenigen Euro.

Mobile Originated-Billing (MO-Billing) = ist eine Abrechnungsvariante bei Premium SMS. Der Kunde schickt von seinem Handy eine Kurznachricht an den Diensteanbieter. Eine solche SMS kostet meist zwischen 29ct und 4,99€. Dieses Verfahren findet u.a. bei der Bestellung von Klingeltönen, Handylogos und Handyspiele Anwendung.

Mobile-Wallet = (engl. „mobile Geldbörse“) bezeichnet symbolisierend das Smartphone in seiner Rolle als neues Zahlungsmedium.

Mobile Terminated Billing (MT-Billing) = ist eine Abrechnungsvariante bei Premium-SMS, bei der der Kunde pro empfangener Nachricht zahlt. Dies findet z.B. bei der Anwendung bei Abo-Diensten und Nachrichtendienstleistungen.

Mobile Ticketing (M-Ticketing) = ist die Bestellung von Karten (Eintrittskarten, Bahnkarten, Busreisekarten,...) mithilfe mobiler Endgeräte. Die Karten werden häufig nach Bezahlung direkt auf das Gerät geladen und können von dort selbst ausgedruckt werden oder auch direkt vom Smartphone entwertet werden.

Nandroid = ist ein Back-up für das Betriebssystem Android. Die Einstellungen (Systemeinstellungen aber auch Apps und Speicherstände) werden gespeichert und können später wieder genauso hergestellt werden. Wenn ein Virus das System befallen hat, kann das Problem durch das Back-up schnell wieder behoben werden.

Near Field Communication (NFC) = (engl. „Nahfeld-Kommunikation“) ist ein Signal, das nur im Nahbereich sendet (einige Zentimeter). Viele Smartphones auch Kredit-, EC-, Kundenkarten haben einen NFC-Empfang integriert, deshalb wird es auch zum Mobile Payment verwendet. Es sind keine Benutzereingaben erforderlich, sodass schnelles Bezahlen ermöglicht wird; hierdurch findet es gerade im Kassensbereich Anwendung.

Netbook = ist ein kleineres und leichteres Notebook und soll eine preiswerte Alternative darstellen, dafür sind Einschränkungen bei der Ausstattung und Leistungsfähigkeit zu ziehen.

Online-Auktion = ist eine Auktion, die über das Internet läuft – der bedeutsamste Anbieter ist ebay. Wichtig ist dabei zu erwähnen, dass es sich bei Online-Auktionen nicht um Versteigerungen im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuch handelt und somit der § 156 BGB nicht anwendbar ist. Der bei Ablauf der Bietfrist Meistbietende erhält die Ware geschickt und muss im Gegenzug den vereinbarten Preis bezahlen.

Paid Content = (engl. „Bezahlinhalte“) sind kostenpflichtige digitale Inhalte, die von Online-Dienstleistern angeboten werden. Hierbei wird meist durch einen Klick die Bezahlung bestätigt und der Inhalt wird verfügbar. In Deutschland hat Paid Content nur geringe Akzeptanz. Eine andere Bezahlweise ist das Social-Payment, hierbei wird nach einer freiwilligen Spende gefragt.

Paid Inclusion = (engl. „bezahlte Aufnahme“) ist eine Marketing-Strategie, bei der einem Suchmaschinenbetreiber Geld bezahlt wird, damit die eigene Webseite in die Suchliste aufgenommen wird.

Paid Placement = (engl. „bezahlte Platzierung“) dem Suchmaschinenbetreiber wird Geld gezahlt, damit die eigene Webseite eine möglichst gute Position in der Ergebnisliste erhält. Nutzer der Suchmaschine erfahren nicht, dass dieses Ergebnis durch Bezahlung so weit oben gelandet ist und nicht durch die Häufigkeit der Klicks.

Payleven = ist ein Kartenleseranbieter, der mittels eines Chip+Pin-Lesegerätes und einer kostenlosen App die Kreditkartenzahlungen zwischen Privatpersonen ermöglicht. Über eine Bluetooth-Funkverbindung wird das Lesegerät mit dem Tablet oder Smartphone verbunden. Auf dem Smartphone werden die Kosten eingegeben und die zahlende Person gibt die Kreditkarte in das Lesegerät.

Payment Solution = (engl. „Bezahlungs-Lösung“) bezeichnet die Gesamtheit der bargeldlosen Zahlungsmöglichkeiten im E-Commerce Bereich. Dazu gehören: Rechnung, Vorkasse, Nachnahme, Lastschrift und Kreditkarte.

PayPal = (engl. „Bezahlfreund“) ist ein Online-Bezahl-System der Firma PayPal, die seit 2002 Tochtergesellschaft des Unternehmens eBay ist. Es wird vor allem zur Begleichung von Mittel- und Kleinbeträgen genutzt (z.B. Ein- und Verkauf im Online-Handel). Die Vorteile dieser Zahlungsmethode liegen in der relativ schnellen und sicheren Bezahlung. Weiterhin ist keine Übermittlung der Bankdaten an den Verkäufer notwendig, was zu besserem Datenschutz führt.

Payment Card Industry Data Security Standard (PCI DSS) = ist ein Regelwerk mit Sicherheitsanforderungen bei der Kreditkartentransaktionsabwicklung. Kreditkartenunternehmen werden durch VISA auf die Einhaltung der Regelungen überprüft.

Pay-per-view = (engl. „Bezahlung pro Betrachtung“) ist ein Geschäftsmodell, bei dem der Nutzer eine Gebühr zahlen muss, um den Film online sehen zu können. Der Nutzer erhält jedoch keine dauerhafte Nutzungsmöglichkeit und kann den Film nicht downloaden. Pay-per-view ist somit vergleichbar mit einer virtuellen Videothek. Der Gegensatz zu Pay-per-view ist das Download-to-own-Geschäftsmodell.

Point of sale (POS) = (engl. „Verkaufsort“) ist der Kassenplatz, wo u.a. auch die Geräte zur Kreditkarten- oder EC-Kartenzahlung im Ladengeschäft stehen. Manipulationen am Point-of-sale können zur Ausspähung der Kartendaten oder des PINs führen. Gerade NFC-Sticker könnten unauffällig überklebt werden mit falschen Stickern. Bei Online-Payment spricht man auch vom EPOS, dem „electronical Point-of-sale“.

Premium Multimedia Messaging Service (Premium-MMS) = ist eine Nachricht, die den Versand von Multimedia-Inhalten ermöglicht. Neben Text können auch Bilder und Videos versendet werden; die MMS bietet somit mehr Möglichkeiten als eine SMS. Jährlich werden in Deutschland 0,36 Millionen MMS versendet. Premium MMS sind teurer als normale MMS, und bieten zusätzliche Dienstleistungen.

Premium Short Message Service (Premium-SMS) = ist eine Art Vorläufer des Mobile Payment im Bereich der Handys. Es ist Textnachricht mit höchstens 160 Zeichen, jährlich werden in Deutschland 157 Millionen SMS versendet. Premium-SMS sind wesentlich teurer (bis 4,99€). Sie dienen der Abrechnung von Dienstleistungen durch das Handy. Die Abrechnung erfolgt über die Handy-Rechnung. Häufig werden Premium-SMS auch zum Betrug benutzt.

Prepaid = (engl. „vorausbezahlt“) ist ein Guthabenkonto, durch Vorauszahlung mit Geld aufgeladen wird. Nutzung von Dienstleistungen werden über dieses Guthabenkonto bezahlt. Der Vorteil hierbei ist, dass nur der bereits aufgeladene Geldbetrag von Betrug gefährdet ist und die Bezahlenden nicht an den Vertragspartner übermittelt werden müssen.

Payment Service Provider (PSP) = (engl. „Zahlungsdienstleister, Zahlungsabwickler, Zahlungsanbieter“) sind Unternehmen, die E-Business-Unternehmen die Möglichkeit geben Bezahlmethoden über das Internet anzubieten. Ein PSP kann unterschiedliche Zahlungsarten anbieten, wie Kreditkarte, elektronisches Lastschriftverfahren, Kauf auf Rechnung und Vorkasse aber auch E-Payment-Methoden wie z.B. PayPal.

Quellcode = ist ein in Programmiersprache geschriebener Text eines Computerprogramms. Dieser ist für Menschen lesbar und bei Webseiten aufrufbar durch Rechtsklick auf einer Seite und „Quellcode anzeigen“. Ist bei einem Programm der Quellcode aufrufbar, so handelt es sich um eine „OpenSource“-Software. Hierdurch soll ermöglicht werden, dass auch andere Programmierer mit dem Programm arbeiten können.

QR-Codes (Quick Response) = (engl. „schnelle Antwort“) ist ein zweidimensionaler Code, der aus einer quadratischen Matrix aus schwarzen und weißen Punkten besteht. Smartphones können dieses Muster mit ihrer Kamera lesen und interpretieren, deshalb wird der QR-Code auch teilweise bei Mobile Payment verwendet. Frei zugängliche Codes auf Postern sind jedoch mit Vorsicht zu benutzen, denn die QR-Codes können überklebt sein mit Codes, die auf Webseiten mit Schadsoftware weiterleiten.

Radio-frequency identification (RFID) = (engl. „elektromagnetischer Wellen Identifizierung“) mithilfe elektromagnetischer Wellen können Personen oder Gegenstände automatisch identifiziert und lokalisiert werden. Dazu ist ein am Objekt befestigter Transponder und ein Lesegerät notwendig. Dieses Verfahren wird auch zur Identifikation des Mobile Payment-Dienstes der DB-Bahn benutzt.

Re-Targeting = ist eine Online-Marketing-Technik, bei der der Webseiten-Besuch des Surfers (v.a. eines Onlineshops) mit einem Cookie gespeichert wird, sodass der Surfer, wenn er die Seite eines Werbepartners öffnet, wiedererkannt wird. Dort wird dann ein Produkt, das er sich bereits auf einer anderen Webseite angesehen hatte, in einem Werbebanner angezeigt. Unschlüssige Käufer sollen so zum finalen Kauf animiert werden. Diese Marketing-Strategie ist datenschutzrechtlich zu missbilligen, da Interessenprofile des Surfers ohne dessen Zustimmung angelegt werden.

Rogue Software = (engl. „Schurken Software“) ist eine Software, die wie eine Antispyware wirkt und dem Nutzer vortäuscht, auf dem Rechner/Handy würden sich diverse Schadprogramme befinden, die entfernt werden müssten. Meist wird dann auf eine Seite verwiesen, auf der ein kostenpflichtiges Antiviren-Programm des selben Anbieters beworben wird, um den Nutzer zu einem Kauf zu verleiten.

Root = ist ein Benutzerkonto mit weitreichenden Zugriffsrechten auf das Smartphone, auch auf dessen Systemeinstellungen. Dem Nutzer ist es erlaubt, Änderungen am System vorzunehmen; dies kann ein Vorteil sein, bei unerfahrenen Nutzern jedoch auch großen Schaden anrichten. Wird Malware auf das Smartphone überspielt, können diese bei einem Root-Konto wesentlich größeren Schaden anrichten.

Semantisches Targeting = ist eine Online-Marketing-Methode bei der die Inhalte bzw. Bedeutungen einer Webseite gelesen werden können, um so Werbeinhalte in den Bannern zu schalten, die vom Inhalt dazu passen und so den Kunden mit höherer Wahrscheinlichkeit ansprechen könnten.

Smartphone = ist ein multifunktionales Mobiltelefon. Typische Merkmale sind vergleichsweise große und hochauflösende Bildschirme, alphanumerische Tastaturen und/oder Touchscreens. Weiterhin viele Geräte verfügen auch über Digitalkameras und andere Zusatz-Funktionen, die auch in Form von kleinen Programmen (sog. Apps) zusätzlich erworben werden können.

Snarfing = (engl. Aus „snort“ ausschnupfen und „scarf“ verschlingen) ist das Angreifen von Geräten in Drahtlosnetzwerken, meist durch das Ausnutzen von Sicherheitslücken. Besonders an Hotspots verbundene Geräte sind gefährdet.

Spam = ist eine unerwünschte E-Mail, die häufig den Zweck zu aggressiver Werbung oder sogar Betrug hat. Teilweise wird versucht durch betrügerische E-Mails Bankdaten herauszubekommen (sog. „Phishing“).

Subscriber Identity Module (SIM-Karte) = (engl. „Teilnehmer-Identitätsmodul“) ist eine kleine Chip-Karte, die in einem Handy steckt. Auf der SIM-Karte ist die Mobilfunknummer gespeichert sowie die ISMI. Auch andere Daten werden auf ihr gespeichert – wie z.B. die letzten SMS-Mitteilungen.

Support = (engl. „Unterstützung“) ist die Unterstützung der Nutzer bei Problemen mit der Ware oder der Technik (Hardware/Software). Meist sind Mitarbeiter über eine Hotline telefonisch zu erreichen; größere Unternehmen betreiben häufig eine eigene Abteilung, die sich der Problemlösung ihrer Kunden widmen soll.

Symbian = ist ein Betriebssystem, das vor allem für Nokia-Handys benutzt wurde. Da Nokia jedoch 2011 auf das Betriebssystem von Windows umgestiegen ist, wird Symbian nur noch eine geringe Rolle spielen.

Tablet-Computer = ist ein tragbarer, flacher Computer besonders leichter Ausführung mit einem Touchscreen. Anders als beim Notebook hat ein Tablet keine ausklappbare Tastatur. Es ähnelt in Leistungsstärke jedoch zumeist eher einem Smartphone.

Third-Party-Billing = ist die Abwicklung von Mobile-Payment über einen Drittanbieter. Zahlungen werden an einen Paymentanbieter überwiesen, der diese dann mit dem Händler abrechnet. Paymentanbieter kümmern sich auch um nicht erfüllte Zahlungen, eventuelle Mahnungen und Einschaltung von Inkasso-Firmen.

Touchscreen = (engl. „Berührungsbildschirm“) ist ein kombiniertes Ein- und Ausgabegerät bei dem durch Berührung des Bildschirms das Programm eines technischen Gerätes direkt gesteuert wird. Die Steuerung erfolgt also mittels Finger oder Zeigestift.

Trusted Shops = ist ein Unternehmen, das Zertifikate für Online-Shops ausstellt. Ein Zertifikat durch Trusted Shops soll Seriosität, Zuverlässigkeit und einen guten Datenschutz des Online-Händlers belegen.

Typosquatting = ist das Kaufen von Domainnamen, die einer ganz bekannten Webseite sehr ähnlich sind (theoretisches Beispiel: googel.de statt google.de). Sie erhoffen sich dadurch mit Werbung viel Geld zu machen, da es häufig vorkommt, dass sich Surfer durch einen Tippfehler auf einer derartigen Seite wiederfinden. Teilweise werden auf diesen Seiten auch täuschend echte Kopien angezeigt um so an Daten der Surfer zu gelangen (sog. „Phishing“).

U-Commerce = ist die Kurzform für Ubiquitous-Commerce (engl. „allgegenwärtiger Handel“) und bezeichnet die ununterbrochene und allgegenwärtige Kommunikation und Handel zwischen Unternehmer und Kunden. Eine wichtige technische Rolle spielen die mobilen Endgeräte (v.a. das Smartphone).

Universal Mobile Telecommunications System (UMTS) = ist ein Mobilfunk-Standard für die Datenübertragung und wird auch als 3G (3. Generation) bezeichnet. Die Technologie ermöglicht aufgrund der hohen Bandbreite eine schnelle Übertragung großer Datenmengen und hat GSM (Global System for Mobile Communications; 2G) ersetzt, da es eine höhere Datenübertragungsrate besitzt. In den nächsten Jahren wird UMTS wohl vollständig von LTE (4G) ersetzt.

User generated content = (engl. „nutzer-generierter Inhalt“) sind Web-Inhalte, die nicht vom Anbieter eines Webangebots stammen, sondern von Internetnutzern erstellt wurden. Vor allem in Blogs und Communities befindet sich viel user generated content und ebenso auf der Video-Plattform Youtube.

Verbrauchervertrag = ist ein Vertrag, der zwischen einem Verbraucher und einem Unternehmer geschlossen wird (B2C = Business to Consumer). Bei solchen Verträgen gelten einige Verbraucherschützende Vorschriften, die sich häufig auch aus europäischen Richtlinien ergeben.

VeriSign = ist ein US-amerikanisches Unternehmen, das Zertifizierungen für Webseiten anbietet. Auch für das SSL-Verschlüsselungsverfahren, das bei HTTPS-Seiten zum Einsatz kommt, vergibt VeriSign Zertifikate an Webseiten.

Virtuelles Terminal = (auch EPOS genannt) der Paymentanbieter stellt dem Verkäufer eine spezielle Webseite zur Verfügung, die als Kasse genutzt wird, der Händler erspart sich dadurch ein eigenes Kassensystem.

What'sApp = ist ein Programm für Smartphones zum Austausch von Nachrichten, sowie Fotos und Videos. Die Daten werden hierbei über das Internet versendet, um so eine kostenlose bzw. wesentlich billigere Alternative zu der bisherigen SMS zu ermöglichen. What'sApp hat jedoch immer wieder Kritik von Datenschützern erfahren.

Wi-Fi = wird häufig als Synonym für Wlan benutzt, was jedoch nicht ganz zutreffend ist. Denn Wlan bezeichnet das Netzwerk, während Wi-Fi den Funkstandard bezeichnet. Da dies jedoch meist zusammenfällt, fällt dieser kleine Unterschied nicht auf. Das Wi-Fi-Siegel wird nur an Mitglieder vergeben, aber auch ein Nicht-Mitglied kann WLAN bereitstellen. D.h. auch ohne Wi-Fi-Siegel kann es sich um ein WLAN-fähiges Gerät handeln.

Windows Phone 8 = ist ein Betriebssystem für Smartphones des Konzerns Microsoft. Das Betriebssystem hat jedoch nur einen Marktanteil von etwa 4% und ist somit abgeschlagen auf Platz 3 der Smartphone-Betriebssysteme.

Wireless Local Area Network (Wlan) = (engl. „drahtloses lokales Netzwerk“) ist der drahtlose Internetzugang in lokalem Funknetz. Eine Wlan-Verbindung, hat im Vergleich zu einer Wpan-Verbindung größere Sendeleistung, höhere Reichweite sowie in der Regel eine höhere Daten-übertragungsrate.

Wireless local Loop (Wll) = (engl. „drahtlose Teilnehmeranschlussleitung“) ist eine Richtfunk-Verbindung, die statt einer Teilnehmeranschlussleitung benutzt wird. In gering besiedelten Gebieten wird dies zur Errichtung eines Telefonanschlusses benutzt.

Wireless Personal Area Network (Wpan) = (engl. „drahtloses persönliches Netzwerk“) ist eine Kurzstrecken-Funktechnik. Diese umfasst Distanzen, die im Bereich von 0,2 bis 50 m liegen.

Gefördert durch:



Bundesministerium für
Ernährung, Landwirtschaft
und Verbraucherschutz

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages