

**Zeitschrift:** Puls : Drucksache aus der Behindertenbewegung

**Herausgeber:** Ce Be eF : Club Behindter und Ihrer FreundInnen (Schweiz) [1986-1992]; Anorma : Selbsthilfe für die Rechte Behindter (Schweiz) [ab 1993]

**Band:** 34 (1992)

**Heft:** 3: Neue Technologien

**Register:** Lexikon aus Cyberland

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 02.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## **Lexikon aus Cyberland**

**BIO-MECHANOID** Gruselgestalt, Zwitter aus Mensch und Maschine.

**CURSOR** Marke auf dem Bildschirm, die durch ein Zeigegerät bewegt werden kann.

**CYBERSPACE** vorerst noch spielerische Simulation von Räumen und Umgebungen, die durch besondere Bildschirmbrillen und Bedienungshandschuhe «erlebt» und «bedient» werden.

**EDV** Elektronische Datenverarbeitung (Computer-Tätigkeiten oder -Anlagen).

**ELEKTRONIK** Technik von Geräten, die hauptsächlich auf dem Transistor und der daraus hervorgegangenen IC-Technologie basiert.

**FLOPPY DISK** Entnehmbares magnetisches Speichermedium für kleinere Datenmengen.

**GRAFIKTABLETT** Zeigegerät, bei dem ein Stift oder «Puck» auf einer Kunststoffplatte bewegt wird, auf die Symbole gedruckt sind.

**GROSSTASTATUR** Computer-Eingabegegerät für Personen, deren Bewegungen grosszügiger sind, als es eine Normaltastatur zulässt.

**HARDDISK** Fest eingebautes magnetisches Speichermedium für grosse Datenmengen in einem Computer.

**HARDWARE** Computer-Apparate.

**HECTOR** Portables Sprach-Ausgabegegerät mit synthetischer Stimme, für Sprachbehinderte.

**HIGH-TECH** Hochtechnologie, Neue Technologie. Männer Spiele.

**IBM** Computermarke, haben ca. 1975 den ersten PC auf den Markt gebracht.

**IBM-KOMPATIBEL** Computermodelle, die mit einem IBM-PC vergleichbar sind und gleiche Programme ausführen können.

**IC** Miniaturisierte elektronische Schaltung.

**JAMES** Umweltkontrollgerät, das ermöglicht, dass Körperbehinderte selbständig entsprechend eingerichtete Türen, Lifts, Lichtschalter, Telefone etc. fernbedienen können.

**JOYSTICK** Steuerknüppel, der in zwei Richtungen bewegt werden kann und als Zeigegerät oder Kommandogerät benutzt wird.

**KYBERNETIK** (griech. kybernes = Steuermann) Theorie der Regelkreise und der Rückkoppelung.

**LAP-TOP** Schosshündchen-Computer.

**LOGIBABA** Lernprogramme für geistig behinderte Kinder.

**MACINTOSH** die PC-Marke mit dem Apfel.

**MAILBOX** (engl. Briefkasten) Umschlagstelle für Daten, meistens durch ein Modem erreichbar. Da ver-

schiedenste Leute auf eine Mailbox zugreifen, können so geschriebene Daten und Mitteilungen – wie an einem Anschlagbrett oder persönlich – übermittelt werden.

**MAUS** Zeigegerät, das durch herumrollen auf einer Fläche eine Marke (Cursor) auf dem Computerbildschirm bewegt. Durch «Anklicken» von Befehlsfeldern können dem Computer Befehle gegeben werden.

**MEGABYTES, GIGABYTES** Rund eine Million resp. Milliarde von Zeichen, wie sie in Computern gespeichert werden.

**MODEM** Zusatzeinrichtung zum Datenaustausch von Computerdaten; z.B. über Telefonleitungen.

**MONITOR/DISPLAY** Datensichtgerät, Bildschirm.

**PARROT** (engl. Papagei) Kleines, batteriebetriebenes Sprachausgabegerät.

**PC** Persönlicher Computer.

**RAM** Halbleiterspeicher in einem Computer.

**SIMULATION** Nachbildung, meist mathematische oder technische.

**SOFTWARE** Programme: Listen von codierten Anweisungen, die der Computer schrittweise ausführt. Auf diese Weise wird die Eingabe, Speicherung, Verarbeitung und Ausgabe von Daten bewerkstelligt. «Intelligenz».

**SPEACH-VIEWER** Computerpro-

gramm, das Stimmhöhe, Lautstärke, Stimmhaftigkeit und Betonung von gesprochenen Wörtern mittels grafischen Darstellungen sofort auf dem Bildschirm sichtbar macht.

**SYNTHEZIZER** Gerät zur Ausgabe von Computertext in synthetischer (künstlicher) Sprache.

**TASH** Firma in Kanada, die Schalter herstellt, welche mit Finger, Hand, Kopf, Atem oder Füßen betätigt werden können. Oft sind sie eine ideale Verbindung zwischen Telethese und Benutzer.

**TELETHESE** Ein Zusammenzug der Wörter «Telematik» und «Prothese». Elektronisches Hilfsmittel.

**TOUCH-SCREEN** Berührungsempfindlicher Bildschirm zur Daten-Ein- und Ausgabe.

**TRACK-BALL** Zeigegerät, das durch Rollen einer drehbar gelagerten Kugel mittels Hand oder Fuss bedient wird.

**VISTA** Programm, das die Bildschirmschrift vergrößert und so leichter lesbar macht.

**ZEIGEGERÄT** siehe Maus, Trackball, Joystick, Grafiktablett, Touch-Screen.

**ZOOM-KEY** Kunststoffplatte, auf der Computer-Eingabetasten beliebig definiert und mit einem besonderen Stift durch leichten Druck aktiviert werden können. ■