

MICHAEL BEISSWENGER

# Getippte »Gespräche« und ihre trägermediale Bedingtheit

## Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten

- 1 Anonyme Mündlichkeit und Reanimation der Schrift
- 2 Ausgangsbedingungen und ›Äußerungs‹-Bedingungen  
beim Chatten
  - 2.1 Trägermedium und kommunikative Grundhaltung
  - 2.2 Grundlagen einer trägermedialen Bedingtheit von Kom-  
munikationsvollzügen
  - 2.3 Teilnehmerbeiträge als Quelltexte
- 3 Innovationen und Irritationen
- 4 Ausblick
- 5 Literatur

### 1 Anonyme Mündlichkeit und Reanimation der Schrift

Die Popularität und die Massennutzung von computervermittelten Kommunikationsformen, in denen sich tagtäglich Millionen von Menschen bisweilen über große räumliche Distanz, aber dennoch annähernd synchron miteinander austauschen und zueinander in Kontakt treten, hat in den letzten Jahren ein verstärktes Interesse der Sprach-, Kommunikations-, Sozial- und Verhaltenswissenschaften darauf gelenkt, wie sich der Vollzug kommunikativer Handlungen und sozialer Interaktion bei der Nutzung von Online-Kommunikationsangeboten beschreiben läßt. Vornehmliche Fragestellungen sind hierbei beispielsweise die Frage nach den Ausprägungen von Identität und Sozialität in der ›Netzwelt‹, die Frage nach den gesellschaftlichen Konsequenzen einer durch die ›Neuen Medien‹ veränderten Kommunikationslandschaft und Fragen nach der spezifischen Verfaßtheit von Textproduktions- und Rezeptionsgewohnheiten sowie kommunikativen Grundhaltungen beim E-Mail-Verkehr, im Rahmen von Newsgroup-Diskussionen oder beim meist anonymen ›Geplauder‹ in Chat-Communities.<sup>1</sup>

---

1 Einen Überblick über Kommunikationsformen im Internet und deren Spezifika bieten etwa Jakobs (1998) und Storrer (2000). Als ›Pionierarbeit‹ zur Chat-Kommunikation gilt nach wie vor Reid (1991). Neuere und ausführlichere Untersuchungen, speziell aus linguistischer und kommunikationswissenschaftlicher Perspektive, finden sich z.B. in Runkehl et al. (1998: 72-

Als innovativste dieser neuen Kommunikationsformen erscheint unter kommunikationstypologischem Aspekt der *Chat*, in welchem sich Internet-Nutzer zu zweit oder in Gruppen anhand kurzer, getippter Beiträge nahezu in Echtzeit miteinander austauschen können.<sup>2</sup>

Nach den Kriterien von Koch und Oesterreicher (1985) für eine Klassifikation von Kommunikationsformen nach Typen relativer ›Nähe‹ bzw. ›Distanz‹ erfüllt Chat-Kommunikation zunächst mehr Kriterien der Distanz denn der Nähe: Erstens sind sich die Teilnehmer geographisch fern, insofern von jedem beliebigen Ort (mit Internet-Zugang) an Chats teilgenommen werden kann; zweitens sind sich die Teilnehmer in der Mehrzahl der Fälle nicht vertraut – in der Regel sind sie sich ›in real life‹ noch nie begegnet. Darüber hinaus ist selbst durch die gemeinsame Partizipation zweier Chat-Teilnehmer an einer kommunikativen Episode eine intersubjektive Annäherung der beiden aneinander nicht zwangsläufig gegeben, insofern Chat die Möglichkeit bietet, die eigene Alltagsidentität – vorsätzlich oder sicherheitshalber – so weit zu verschleiern oder zu anonymisieren, wie man möchte. Die Preisgabe von Persönlichem oder von Indizien, die Rückschlüsse auf die eigene Identität zulassen, unterliegt der vollständigen Kontrolle jedes Teilnehmers; ob und in welchem Ausmaß ein anderer Teilnehmer Wissen über die eigene Alltagsidentität erhält, kann hundertprozentig selbst entschieden werden.<sup>3</sup> Des weiteren vollzieht sich Chat-Kommunikation im Medium der Schrift als einem klassischen Medium der Distanz, und zwar sowohl der (zeitlichen) Distanz zwischen Produktionssituation und Produkt und somit auch zwischen Produktion und Rezeption als auch der (räumlichen) Distanz zwischen Produzent und Rezipient(en).

Dennoch dokumentieren Protokolle von Kommunikationsvollzügen via Chat eine auffällige Tendenz zur Orientierung der (obwohl auf graphische Realisation an-

---

116), Beißwenger (2000; 2001), Beißwenger/Pütz (2001) und Storrer (2001; 2001a). Den sozial- und verhaltenswissenschaftlichen Zugang zu Phänomenen der Online- und speziell der Chat-Kommunikation dokumentiert z.B. Döring (1999; 2001) sowie eine Anzahl an Beiträgen in Thimm (2000). – Zu den vielfältigen Zugängen zum Thema Chat-Kommunikation vgl. auch Beißwenger (Hrsg.; 2001) sowie meine ›Bibliography on Chat Communication‹, die eine umfangreiche Übersicht über die On- und Offline-Ressourcen zum Thema bietet.

2 Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich ausschließlich mit Chat-Diensten, die (a) im WWW angeboten werden (sogenannte ›Webchats‹), (b) rein textbasiert sind und (c) unmoderiert ablaufen. Die im folgenden getroffenen Feststellungen treffen daher nicht sämtlich oder z.T. nur bedingt auch auf Chat-Dienste zu, in welchen anhand von manipulierbaren Comic-Figuren kommuniziert wird oder in welchen seitens eines Moderators eine zentrale ›Gesprächsleitung‹ ausgeübt wird.

3 Gerade diese Anonymität und die damit gegebene Möglichkeit zum Spiel mit konstruierten Charakteren (›Netzidentitäten‹, ›virtuellen Identitäten‹) wird nicht selten genutzt, um kreative Spiele zu initiieren oder mit (simulierten) sozialen Rollen und Situationen zu experimentieren. (Vgl. hierzu ausführlich Beißwenger 2000: 164-207 sowie Beißwenger 2001).

gewiesenen) Textproduktion an offensichtlich nächsprachlichen Produktionsgewohnheiten. Textbeiträge im Chat zeichnen sich beispielsweise aus durch an sprechsprachliche Syntax angelehnte Formulierungen oder umgangssprachliche Wendungen. Hochfrequent sind jedwede Formen zur Ökonomisierung der Produktion: Tippfehler und vernachlässigte Interpunktion werden ebenso toleriert wie weitgehende Kleinschreibung und Fragmentsätze (vgl. die Teilnehmerbeiträge in Abb. 1). Da im Chat Kommunikationsbeiträge annähernd synchron ausgetauscht werden können und oftmals mehrere Teilnehmer zugleich in einen Kommunikationsvollzug involviert sind, muß, wer während des Kommunikationsverlaufs am Ball bleiben will, die Verschriftung dessen, was er beitragen möchte, so weit als möglich von allem Formal-Konventionalisierten befreien, was für den Ausdruck der Proposition und die Indizierung der Illokution nicht notwendigerweise relevant ist. Dies weist – trotz räumlicher Trennung und weitgehender Anonymität der Teilnehmer – in Richtung einer kommunikativen Grundhaltung, die in einigen wesentlichen Punkten einem aus der Face-to-face-Kommunikation bekannten Nähekonzept entspricht und somit nach dem Modell aus Koch und Oesterreicher (1985; 1994) als eher ›konzeptionell mündlich‹ zu beschreiben wäre. Wie die an Chat-Beiträgen nachweisbaren Formulierungsauffälligkeiten zeigen, ist es vor allem die annähernde Synchronizität des kommunikativen Austauschs, die dazu führt, daß beim Chatten die situativ gegebenen Notwendigkeiten eher als ein kommunikatives Problemlösen<sup>4</sup> denn als Bewältigung ›sprachsystemrichtige[r]‹ Textproduktionsaufgaben begriffen werden.<sup>5</sup>

(Schwanzus\_Longus) \*s\* nein, abba wenn die andern da sind und ich frisch vom sport komm... vielleicht hab ich ja hunger  
(Findalf) happy, du hast mich falsch verstanden, ich meinte ist das nicht wieder ein Spruch...  
\*g+  
(Schwanzus\_Longus) Wer kommt denn überhaupt? @Spooky  
(SPOOKY) Soll ich ne spätere Uhrzeit sagen ?  
(MANOLYA) ich bin nicht frech ich bin sehr süß  
*Happy lässt das durchgehen..war immerhin eine originelle Ausrede*  
(Tamy) hallo findalf.....  
(Schwanzus\_Longus) huhu tamy

4 i. S. v. Ungeheuer 1974.

5 Ungeheuer 1974: 5; vgl. Antos 1982: 137-138.

**Emaeth:** Tassa...bring mich nach Hause....ick bin hellblau  
**Enno:** hi kami...  
**MDC:** hey Ennnnnnooooooooooooo  
**megakatze:** enno..hilf mir hier raus..und flirty nehmen wir auch mit \*gg\*  
**MDC:** Email meinte ich ...  
**Medici:** hi schaut mal kurz rein  
**Tassadar:** Emaeth zuviel selbstgebrannt bei den Ellies?  
**megakatze:** ema? du weisst?  
**Enno:** komm doch rüber zu mir...  
**Emaeth:** Tassa...your turn to annoy Enno \*fg\*  
**Emaeth:** mega...  
**megakatze:** tassa..halt dich da raus!  
**Enno:** tassa.. tja... wenn aber nun mega mit willl  
**Tassadar:** Hi Medici  
**Medici:** stimmt aber erst um 23.30 hatte bis eben training  
**sammy:** kami mit bahn oder karre  
**anka:** nabend  
**Medici:** hi tassa  
**Medici:** jaaaaa, heute schon war gestern badminton spielen hatte heute beine aus blei  
**megakatze** boxt ema, bissu auf droge??, mitten auf die Nase!  
**sammy** denkt sich mann sind die wieder alle nett zueinander!!!!!!

**Abb. 1:** Ausschnitte aus zwei Chat-Protokollen<sup>6</sup>.

In Lenke und Schmitz (1995) wird diskutiert, ob computervermittelte Kommunikation, speziell Chat-Kommunikation, als eine Weiterentwicklung der Mündlichkeit anzusehen ist oder vielmehr eine Neuorientierung der Schriftlichkeit an der Dynamik des Diskurses darstellt. Ich selbst habe die kommunikative Grundhaltung beim Chatting als einen ›konzeptionellen Hybrid‹ bezeichnet,<sup>7</sup> der aufgrund seiner Determiniertheit durch verschiedene technische und prozedurale Ausgangsvoraussetzungen eine kommunikationstypologische Sonderstellung einnimmt, die weder eindeutig der Mündlichkeit noch der Schriftlichkeit zugerechnet werden kann, sondern vielmehr als eine Kreuzung anzusehen ist, die prominente Merkmale des einen wie des anderen in sich vereint.

Das Modell von Koch und Oesterreicher (1994) beinhaltet in seiner Differenzierung zwischen einer *medialen* und einer *konzeptionellen* Ebene von Kommunikationsformen und deren jeweils spezifischer Ausprägung bereits einen deutlichen Hinweis darauf, daß Schrift und Laut lediglich auf einer materialen Ebene (nämlich als *Graphizität* und *Phonizität*) als klare Dichotomie angenommen werden können; in konzeptioneller Hinsicht jedoch kann ein komplementäres Verhältnis von Mündlichkeit und Schriftlichkeit nicht behauptet werden. Vielmehr gibt es ›Grade‹ der Mündlichkeit bzw. der Schriftlichkeit. Da Mündlichkeit und Schriftlichkeit als kulturelle Techniken nicht als alternative Komplemente nebeneinander entstanden sind, sondern

6 Aufgezeichnet am 8.2.1999 im *unicum SpaceChat* (<http://www.unicum.de/chat/index.html>) und am 14.9.2000 im *Berlin Online Live Chat* (<http://www.berlinonline.de/spass/community/>).

7 Beißwenger 2000: 209-210.

sich vielmehr das eine aus dem anderen aufgrund sich wandelnder Bedürfnisse komplexer werdender gesellschaftlicher Strukturen entwickelt hat, ist die Möglichkeit einer Kreuzung beider Konzepte durchaus denkbar. Was an der Kommunikationsform Chat so absonderlich erscheint, ist letztlich die Tatsache, daß ein ähnlich hybrides Konzept von keiner anderen Kommunikationsform her bekannt ist. Bei ›traditionellen‹ Kommunikationsformen wie Brief, Telefon oder Face-to-face-Gespräch begegnen Konzept und Medium einander im Großen und Ganzen stets in vertikaler Paarung (mündlich – phonisch bzw. schriftlich – graphisch), nicht aber über Kreuz (mündlich – graphisch bzw. schriftlich – phonisch). Insofern lassen sich für Chat-Kommunikation *beide* der in Lenke und Schmitz (1995) zur Diskussion gestellten Alternativen behaupten: Zum einen eine neue und innovative Form der Mündlichkeit, insofern sie sich unter räumlicher Trennung ihrer Teilnehmer im graphischen Medium vollzieht und somit Möglichkeiten erschließt, die mündlichen Kommunikationsformen in dieser Form bislang nicht zugänglich waren (z.B. Simulation von Welt, ›Masken‹-Spiel, deklarative Beschreibung des eigenen (konstruierten) Selbst aus einer fiktiven Außensicht u.dgl.);<sup>8</sup> andererseits leistet Chat-Kommunikation zugleich auch eine Rückholung der Interaktivität in die Schriftkultur und somit letztlich eine Reintegration der Schriftlichkeit in eine Kommunikationskultur der Nähe.

## 2 Ausgangsbedingungen und ›Äußerungs‹-Bedingungen beim Chatten

### 2.1 Trägermedium und kommunikative Grundhaltung

An die Feststellung, daß Chat-Kommunikation prominente Züge sowohl konzeptioneller Mündlichkeit als auch konzeptioneller Schriftlichkeit trägt, läßt sich die Frage anschließen, inwieweit diese chatspezifische kommunikative Grundhaltung auf die technischen Rahmenbedingungen zurückzuführen ist, die für eine Teilnahme an einem Chat notwendigerweise gegeben sein müssen.

An anderer Stelle habe ich den Begriff des ›Trägermediums‹ verwendet,<sup>9</sup> um damit – in Abgrenzung zur *medialen* Ebene von Kommunikationsvollzügen – diejenige Instanz zu bezeichnen, die das Zustandekommen von computervermittelter Kommunikation (hier: Webchat-Kommunikation) durch Bereitstellung der technischen und prozeduralen Voraussetzungen erst ermöglicht und die aufgrund ihres notwendigen Gegebenseins »in erheblichem Maße Einfluß auf Vollzug und Ausprägung« dieser Kommunikationsformen nimmt und somit auch die Ausprägung der

---

8 vgl. Beißwenger 2000.

9 Beißwenger 2000: 37-38; 209 ff.

kommunikativen Grundhaltung der Nutzer dieser Kommunikationsformen »auf dem Kontinuum zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit [...] in entscheidender Weise« mitbestimmt.

Der Begriff des Trägermediums steht also gewissermaßen für die Medialität der Übermittlung der Beiträge im Rahmen computervermittelter Kommunikation und umfaßt sowohl die technischen Voraussetzungen für die Teilnahme an der Kommunikation (PC, Internet-Zugang, systembedingte Rechenleistung, softwarebedingte Benutzeroberfläche etc.) als auch sämtliche Prozeduren, die das Zustandekommen der Kommunikation und die Organisation und Distribution der Teilnehmerbeiträge regeln.

Die Bedeutung der trägermedialen Gegebenheiten nicht nur für das Zustandekommen sondern darüber hinaus auch für die spezifische konzeptionelle Verfaßtheit von Chat-Kommunikation soll im folgenden beschrieben werden.

## 2.2 Grundlagen einer trägermedialen Bedingtheit von Kommunikationsvollzügen

Zu allererst muß ein Chatwilliger über eine logistische Ausstattung verfügen, die der apparativen und technologischen Mindestanforderung genügt, um via Internet in Kontakt mit Gleichgesinnten zu treten. Da in diesem Beitrag generell von Online-Kommunikation die Rede ist, mag dies als eine Selbstverständlichkeit erscheinen. Dennoch verdient diese Selbstverständlichkeit Beachtung, insofern bereits die Art und Qualität besagter Grundausrüstung einen Teil des Trägermediums darstellt, und zwar nicht nur, weil ein internetfähiger PC die Ausgangsvoraussetzung für computervermittelte Kontaktaufnahmen ist, sondern auch dahingehend, daß bereits die Rechenkapazität, die Systemkonfiguration sowie die jeweils aktuelle Systemauslastung des zur Chat-Kommunikation benutzten Rechners Einfluß nimmt auf das (technisch bedingte) Procedere und somit auch auf die Entwicklung von Kommunikationsvollzügen. Treten beispielsweise zwei Chatteilnehmer miteinander in Kontakt, deren Rechner erhebliche Unterschiede in der Verarbeitungsgeschwindigkeit ein- und ausgehender Daten aufweisen, so kann die Kommunikation für denjenigen mit der besseren technischen Ausstattung (A) alsbald ermüdend werden, insofern er in bezug auf die Beiträge des anderen (B) wesentlich längere Wartezeiten in Kauf nehmen muß als in bezug auf Beiträge, die er mit Dritten austauscht, während B – aufgrund minderer Ausgangsbedingungen – daran gewöhnt ist, daß beim Chatten bisweilen mit Verzögerungen zu rechnen ist.

Um in die »Räumlichkeiten« einer Chat-Community zugelassen zu werden und somit die Möglichkeit zu erhalten, online in einen synchronen Austausch mit anderen

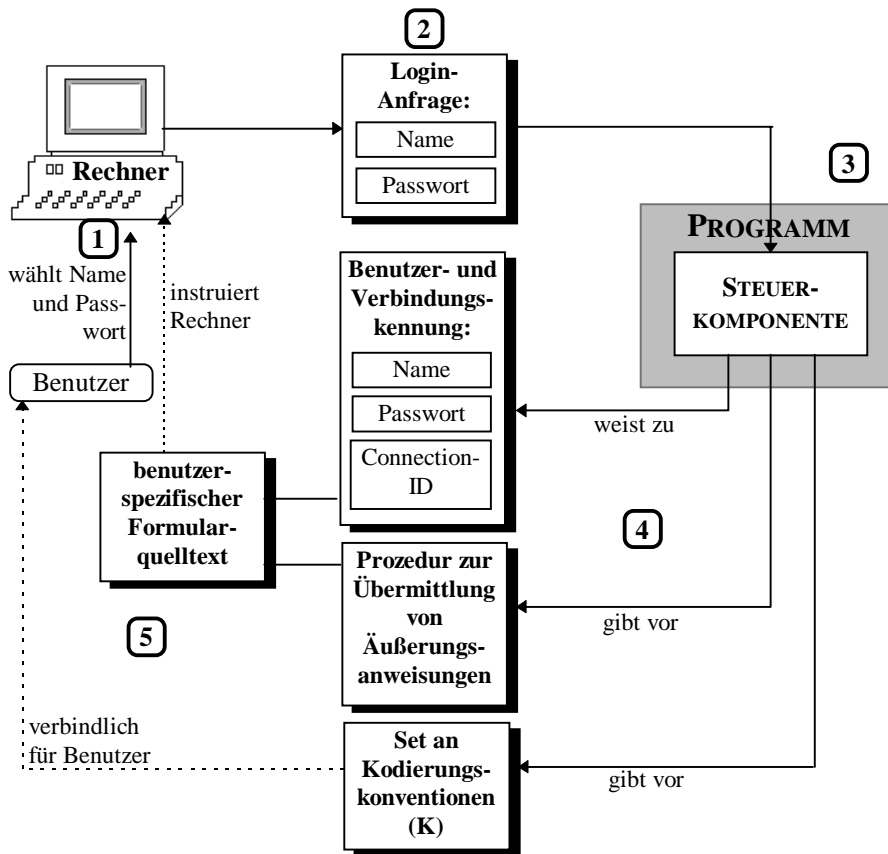
Internet-Nutzern zu treten, muß sich ein Chatwilliger zunächst bei dem Programm anmelden, das diesen Kommunikationsdienst im Internet zur Verfügung stellt und verwaltet. Eine solche Anmeldung vollzieht sich in vier Schritten (Abb. 2): Als erstes muß er einen Namen (›Nickname‹) wählen, unter welchem er beim Chatten als Kommunikant individuell identifizierbar sein möchte, diesen Namen dann auf der WWW-Startseite des Chatdienstes in ein Formular eintragen und anschließend über Betätigung einer entsprechenden Schaltfläche als Anfrage an das Programm abschicken (Schritt 1; Abb. 2).<sup>10</sup> Der Nickname wird (ggf. zusammen mit einem Passwort) anschließend als Login-Anfrage an das serverseitige Programm übermittelt (Schritt 2); neben den vom Benutzer eingegebenen Daten enthält diese Anfrage des weiteren Daten, die das Programm benötigt, um den Absenderrechner zur Rückübermittlung der Anmeldebestätigung im Internet zu lokalisieren (also eine Art ›Rücksendeadresse‹).

Aus dem eintreffenden Datenpaket liest das Programm die Nutzdaten – also Nickname und Passwort – aus und erstellt daraus ein vorläufiges Teilnehmerprofil. Anschließend wird überprüft, ob bereits ein anderer Teilnehmer mit identischem Profil angemeldet ist. Ist dies nicht der Fall, so wird für dieses Teilnehmerprofil vermerkt, daß es ab sofort und bis auf Widerruf durch den Rechner, von welchem es empfangen wurde, für weitere Anmeldungen gesperrt ist und daß sein Absender von nun an all diejenigen Beiträge der bereits angemeldeten Teilnehmer übermittelt bekommen soll, die implizit oder explizit als an ihn gerichtet deklariert werden (Schritt 3). Um dem Teilnehmer seine Zulassung in den Chat zu bestätigen und ihm diejenigen Daten zuzustellen, die sein Rechner im Rahmen der folgenden Chat-Sitzung für die Übermittlung sämtlicher Beiträge benötigt, wird vom Programm nun eine HTML-Datei an den Absender zurückübermittelt, die es dem Browserprogramm auf dem Teilnehmerrechner ermöglicht, ein Formular für die Texteingabe zu erzeugen und auf seiner Benutzeroberfläche zu präsentieren (Schritte 4 und 5). Der Quelltext dieser Datei enthält darüber hinaus Parameter, die auf das individuelle Profil des Teilnehmers zugeschnitten sind (Nickname, Passwort sowie einen Parameter zur Wiederidentifizierung des Rechners). Diese Parameter sind notwendige Steuerdaten, die das Programm bei jeder Einsendung eines Beitrags des Teilnehmers benötigt, um diesen

---

10 Grundsätzlich besteht bei den meisten Chat-Diensten die Möglichkeit, Nicknames durch ein Passwort schützen zu lassen. Dies hat den Vorteil, daß der individuelle Nickname auch dann nicht von einem anderen Chat-Teilnehmer verwendet werden kann, wenn man selbst nicht in einem der Chat-›Räume‹ des Dienstes zugegen ist. Falls unser Beispiel-Teilnehmer seinen Nickname bereits in einer früheren Chat-Sitzung anhand eines Passworts hat schützen lassen, müßte er bei seiner Anmeldung neben seinem individuellen Nickname auch noch dieses Passwort angeben, um die Befugnis zu erhalten, seinen Nickname auch im Rahmen der folgenden Chat-Sitzung wieder zu tragen.

Beitrag (die Nutzdaten) dem von ihm registrierten Teilnehmerprofil zuordnen und dementsprechend behandeln zu können. In der folgenden Chat-Sitzung werden diese Parameter bei jedem Absenden eines neuen Beitrags an das Programm automatisch mitübermittelt.



**Abb. 2:** Ausgangsbedingungen für die Teilnahme an einem Webchat (*Veranschaulichung*).

Das Formular zur Eingabe der Anmeldedaten für einen Webchat enthält folgende Felder:

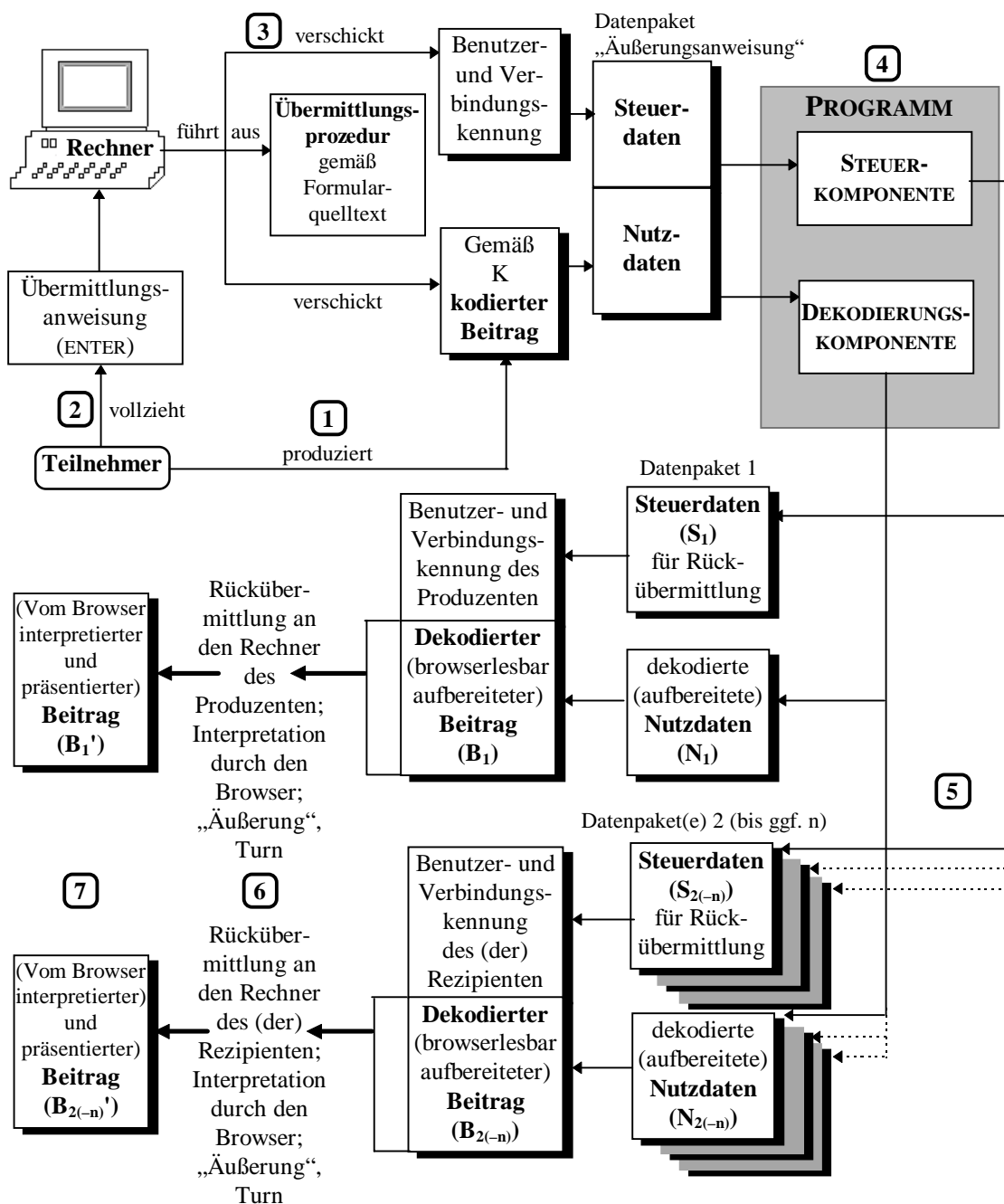
- Name:
- Passwort:
- Raum:
- Java-Eingabezeile:
- Auf Geht's:

**Abb. 3:** Formular zur Eingabe der Anmeldedaten für einen Webchat.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> <http://www.happychat.de>; neben Nickname und Passwort hat der Teilnehmer hier auch noch die Möglichkeit, bei seiner Anmeldeanfrage bereits den Namen eines Chat-Raums mitzuebemitteln, in welchem er seine Chat-Sitzung beginnen möchte.



Mit Schritt 5 wird für den Teilnehmer implizit ein Set an Kodierungskonventionen verbindlich, an das er sich bei der Produktion seiner Beiträge zu halten hat, damit diese vom Programm wunschgemäß nach seinen Vorstellungen verarbeitet und aufbereitet werden können. Dieses Set an Konventionen betrifft die spezifische Art und Weise, wie Beiträge – insbesondere Beiträge, mit welchen Handlungen simuliert werden sollen – vom Teilnehmer zu kennzeichnen sind (ausführlicher hierzu siehe unten). Eine Einsichtnahme in die relevanten Konventionen des jeweiligen Chat-Dienstes ist in der Regel auf einer separaten WWW-Seite möglich.



**Abb. 4:** Veranschaulichung zur Übermittlung, Organisation und 'Äußerung' von Teilnehmerbeiträgen in einem Webchat.

Die Produktion und Übermittlung von Teilnehmerbeiträgen ist in Abb. 4, Schritt 1–3, veranschaulicht: Der Teilnehmer produziert zunächst einen Textbeitrag per Tastatureingabe in das von seinem Browser präsentierte Formularfeld (1). Wie lange er für die Produktion benötigt, ob er das von ihm Getippte mehrfach korrigiert und ob er seinen Beitrag während der Produktion inhaltlich mehrfach abändert, weil sich durch während der Produktionsphase eintreffende neue Beiträge anderer Teilnehmer die potentiellen thematischen Anknüpfungspunkte für den eigenen Beitrag verändern – all dies bleibt den Adressaten verborgen.<sup>12</sup> Dies liegt daran, daß aufgrund der trägermedialen Bedingungen des Sich->Äußerns< im Rahmen von Chat-Kommunikation (i) die Produktions- und Realisierungsphase von Beiträgen zeitlich hintereinander erfolgen: Im Gegensatz zur Face-to-face-Kommunikation, in welcher Produktion und Äußerung von Turns gleichzeitig ablaufen, muß im Chat ein Beitrag erst vollständig produziert werden, um dann in einem nachgeordneten Schritt als Ganzes zur Realisierung an das Steuerprogramm übermittelt zu werden. Obwohl Chat-Beiträge in Hinblick auf Formulierungsgewohnheiten eine auffallende Nähe zu konzeptionell mündlichen Texten aufweisen, ist die Produktion eines Chat-Beitrages zunächst einmal eine private Handlung und steht das Produkt bis zu seiner Übermittlung an das Programm außerhalb der Zeitlichkeit des aktuell ablaufenden Kommunikationsverlaufs.<sup>13</sup> Hieraus ergibt sich zugleich, daß (ii) in Chat-Kommunikation lediglich die Produktion, nicht aber die Realisierung eines eigenen Beitrags der Kontrolle und Verantwortung des Teilnehmers unterliegt: Er kann zwar selbst bestimmen, wann er einen eigenen Beitrag produziert und wie lange er sich dafür Zeit nehmen möchte; auf den Zeitpunkt der Realisierung dieses Beitrags hat er selbst jedoch keinen Einfluß, insofern die Schritte 3, 4, 5 und 6 (Abb. 4), die zwischen der Übermittlungsanweisung an den Teilnehmerrechner (2) und der Realisierung des zur Übermittlung angewiesenen Beitrags (7) liegen,<sup>14</sup> von Faktoren abhängen, die allesamt technischer Provenienz sind.<sup>15</sup> So können – je nach Datenaufkommen auf den Übertragungswegen zum Zeit-

---

12 Siehe hierzu auch Storrer (2001, Abschnitt 4.1).

13 Zur Zeitlichkeit schriftlicher und mündlicher Sprachproduktion vgl. Auer 2000.

14 Zwischenschritte, die die rein technische Repräsentation der Daten in Form digitalisierter Codes betreffen, sind hier – ebenso wie in der Veranschaulichung in Abb. 4 – nicht berücksichtigt; zur Digitalisierungstechnik in der elektronischen Datenverarbeitung vgl. Haefner (1999).

15 Aus diesem Grunde wird hier und im folgenden begrifflich unterschieden zwischen dem *Beitrag*, den ein Teilnehmer produziert, an das Programm übermittelt, der vom Programm verarbeitet, aufbereitet und anschließend zurückübermittelt wird, und dem *Turn*, unter dem der Textbeitrag in seiner letztendlichen Anzeige auf dem Bildschirm des/der Rezipienten verstanden werden soll. Eine solche Unterscheidung ist notwendig, da (i) der Text eines Turns i.d.R. vom Text des ursprünglich produzierten Beitrags verschieden ist und (ii) ein Beitrag bisweilen zu mehreren, textuell voneinander abweichenden Turns in der Anzeige verschiedener Rezipienten führen kann; vgl. Abschnitt 2.3.

punkt der Übermittlungsanweisung – die Schritte 3, 5 und 6 in der Dauer ihrer Abwicklung mitunter erheblich variieren. Des weiteren kann sich Schritt 4, die Verarbeitung und Aufbereitung des zur ›Äußerung‹ bestimmten Beitrags durch das Programm, verzögern, je nach dem, wie wenig oder stark ausgelastet der Server zum Zeitpunkt des Eintreffens des Beitrags ist. Sind zu einem Zeitpunkt viele Teilnehmer bei einem Chat-Dienst aktiv, so vollzieht sich in der Regel die Zustellung von Beiträgen an die Rezipienten allgemein schwerfälliger; bisweilen kann es dann sogar der Fall sein, daß Beiträge verlorengehen, sprich: zwar an das Programm übermittelt werden, von diesem aber aufgrund von Überlastung fehlerhaft verarbeitet und daher nicht an die vorgesehenen Rezipienten zurückübermittelt werden können. Dies führt oftmals zu Brüchen in der Kommunikation oder in thematischen Entwicklungslinien von Kommunikationsverläufen, an deren Zustandekommen die Kommunikanten keinen Anteil haben, sondern die vielmehr von ›höherer Gewalt‹ verursacht sind. Aus diesem Grunde finden sich in Chat-Protokollen zahlreiche Belege für metakommunikative Thematisierungen trägermedial induzierter ›Kommunikationsstaus‹. Diese dienen als Signal für nach wie vor bestehende Kommunikationsbereitschaft und zugleich als Rechtfertigung dafür, daß die Kommunikation aufgrund aktueller trägermedialer Beschränkungen (also fremdverschuldet) nicht vollzogen werden kann. Bisweilen werden diese metakommunikativen Beiträge von anderen Teilnehmern humoristisch kommentiert (vgl. das Beispiel in Abb. 6).

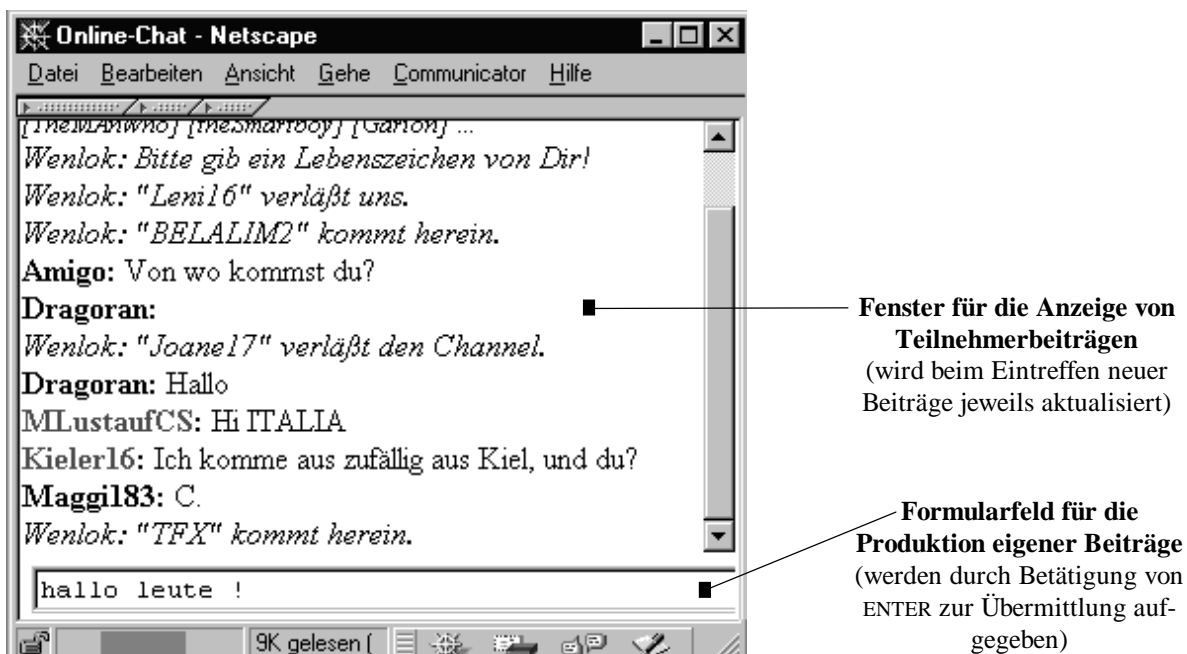


Abb. 5: Die Benutzeroberfläche eines Webchats.<sup>16</sup>

16 <http://www.chatcity.de>.

(ZOO) test  
 (ZOO) \*häng\*  
 (Arktikus) häng?  
 (ZOO) abschneid  
*Arktikus muss wohl zwangsweise auch mal raus \*häng\**

**Abb. 6:** Beispiel für metakommunikative Bezugnahmen auf trägermedial verursachte Behinderungen von Kommunikationsvollzügen; ›\*häng\*‹ wird i.d.R. dazu verwendet, um darauf hinzuweisen, daß ›die Übertragung *hängt*‹, also sehr schwerfällig vonstatten geht oder ganz zum Stocken gekommen ist; der vorangegangene Turn ›test‹ dient lediglich dazu, zu überprüfen, ob die Übermittlung von Beiträgen nach wie vor funktioniert. ›abschneid‹ ist eine humoristische Replik auf ›\*häng\*‹, beruhend auf vorsätzlicher Verkennung von dessen metaphorischem Charakter.<sup>17</sup>

Durch die Trennung von Produktion und Realisierung eines Beitrags wird auch die Möglichkeit spontaner Bezugnahme erschwert. Zwar ist ein Beitrag  $B_i$  zu dem Zeitpunkt  $t_1$ , da er produziert wird, für seinen Produzenten eingebettet in den Kontext derjenigen Beiträge, die zu diesem Zeitpunkt im Anzeigefenster seiner Benutzeroberfläche als Turns präsentiert werden (Abb. 5); die Realisierung seines Beitrags erfolgt jedoch erst zu einem Zeitpunkt  $t_2$ . Daß zwischen  $t_1$  und  $t_2$  weitere Teilnehmerbeiträge eintreffen und angezeigt werden, ist umso wahrscheinlicher, je mehr Kommunikanten am jeweiligen Kommunikationsvollzug beteiligt sind; umso größer ist also auch die Gefahr, daß  $B_i$  zu dem Zeitpunkt, zu dem er für die Beteiligten manifest wird ( $t_2$ ), sich auf etwas bezieht, das schon längst nicht mehr Gegenstand der Kommunikation ist.<sup>18</sup> Kohärenz zwischen zwei oder mehreren Turns kann daher seitens der Rezipienten oftmals nur dadurch hergestellt werden, daß entgegen der Verlaufsrichtung der Anzeige nach früheren Turns gesucht wird, auf die sich ein neu präsentierter Turn beziehen könnte.

Aus diesem Grunde werden in Chat-Beiträgen die Anknüpfungspunkte häufig explizit gemacht, entweder durch thematische Wiederaufnahmen oder durch Nennung des Adressaten, an welchen ein Beitrag gerichtet ist bzw. auf dessen vorausgegangenen Beitrag Bezug genommen werden soll (vgl. die Beispiele in Abb. 7).

<sup>17</sup> Mitschnitt aus dem *unicum SpaceChat* vom 17.11.1998.

<sup>18</sup> Die Verarbeitung und Zustellung der Beiträge durch das Programm erfolgt i.d.R. nach der Reihenfolge ihres Eintreffens und somit nach dem »Mühlen-Prinzip: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. [...] Dabei können Bruchteile von Sekunden über die Turnreihenfolge entscheiden« (Wichter 1991: 78-79).

(a)

(**chatfeever**) also im März hab ich **mündlich Mathe** und das ist der hammer schlechthin  
(**Schlawiner**) Warum wolltest Du das ganze von vorne anfangen?

*Tartaruga kriecht durch den Raum und begrüßt mal alle Anwesenden*

**bernd1** geht in einen anderen Raum: **tautropfen**

(**Offspringer**) Wie hat der DFB gespielt???

(**@ngel**) Hallo Peter!

**Georgie** verlässt den Raum.

(**RubMon**) Owen : kann man sagen. Danke nochmal fürs rüberwerfen!

**Schnief** betritt den Raum.

**seamore** geht in einen anderen Raum: **zen**

*mundgeruch haucht mal alles Leuten ins Gesicht*

(**sunnyboy01**) chicken7 du verdammter Idiot wie gehe ich in einen anderen RRaum

**PoorGirl** betritt den Raum.

*Sanne tut es tartaruga gleich*

(**Nachtfee**) hi schnief :-))

*Tartaruga geht mal kurz Kotzen*

(**Owen**) Gern geschehen, bei den Leuten hier.....

(**mundgeruch**) mit /q sunny

**Busenfreund** verlässt den Raum.

(**quia**) **mathe mündlich? MATHE MÜNDLICH!** BRUTAL! das war bei uns schriftlich und schon schlimm genug!

(b)

(**Jetman**) werni, gibst da ne **lösung?** so ist es ziemlich nervig! ←

(**KleineKatze**) Ireaser, was willst Du????

(**RocesMajesticTWELVE**) Na Honky, du Lesratte. Alles fit???

**ShadowMage** betritt den Raum.

*RocesMajesticTWELVE hat die Farbe gewechselt.*

**Jense** betritt den Raum.

(**honky**) rm12 jup und bei dir ?

**phips** betritt den Raum.

(**RubMon**) Es wirkt ... alle ?

(**quia**) **chemie** ist nicht so mein top-favourite ←

(**ShadowMage**) hi@all

*IngeborgBachmann hat die Farbe gewechselt.*

**Jense** verlässt den Raum.

(**Werni**) Nee **Jetman**, da hab ich auf Anhieb auch keine **Loesung**. Da muss man erst analysieren wo der Flaschenhals ist.

(**chatfeever**) ich muss mich erstmal durchs Grundstuiim boxen und dann sehen wir weiter

(**Ireaser**) Ergerst du dich noch über mich ??????

(**Homer-Simpson**) Hi, kleines schmuse Kätzchen

**FoxyBrown** betritt den Raum.

**Owen** betritt den Raum.

(**honky**) **quia** mit **chemie** kannst du mich jagen

Abb. 7: Indizierung von Bezügen in Chat-Beiträgen durch thematische Wiederaufnahme und/oder durch Herstellung eines Adressatenbezugs.<sup>19</sup>

19 Auszüge aus Mitschnitten, die am 12.2.1999 und am 19.2.1999 im *unicum SpaceChat* angefertigt wurden (<http://www.unicum.de/chat/index.html>).

Die Möglichkeit eines späteren Bezugnehmens auf zuvor Realisiertes ergibt sich aus der Tatsache, daß bei der Anzeige neuer Beiträge das zuvor Angezeigte nicht sofort gelöscht, sondern vielmehr in der Anzeige nach oben gescrollt wird. In Unterschied zu mündlicher Kommunikation bleibt ›Gesagtes‹ also für einige Zeit im Wahrnehmungsraum der Kommunikanten bestehen.<sup>20</sup> Diese Eigenschaft von ›Äußerungen‹ im Rahmen von Chats kann als ein Indiz trägermedial induzierter Schriftlichkeit gewertet werden: Literales zeichnet sich dadurch aus, daß es in der Zeit Bestand hat, zumindest für eine gewisse Dauer, und somit nachgeprüft, erneut betrachtet und rezensiert werden kann. Durch das Aufzeichnungsmedium, in welchem Sprache graphisch festgehalten wird, gerät das sprachliche Produkt in Distanz zu seinem Produzenten.<sup>21</sup> Während in mündlichen Kommunikationssituationen Sprachliches lediglich für das Hic-et-nunc verfertigt wird und zu einem der Äußerung zeitlich nachgeordneten Zeitpunkt nur noch aus Erinnerungen rekonstruiert werden kann, bleibt das Ergebnis graphischer Sprachproduktion über die Situation hinaus manifest. Für den Chat bedeutet dies: Die graphisch realisierten Turns der Beiträger bleiben für eine gewisse Zeit auf der Benutzeroberfläche der Rezipienten nachprüfbar, in der Regel länger, als das mit ihnen Proponierte für die Weiterentwicklung der Kommunikation Relevanz besitzt. Somit ergibt sich die Möglichkeit, Teile von Kommunikationsvollzügen auch dann noch nachzulesen, wenn diese bereits abgeschlossen sind.<sup>22</sup> Zudem können Kommunikationsvollzüge abgespeichert und somit auch über die Teilnahme an der Chat-Sitzung hinaus konserviert werden; der zum Zeitpunkt seines Vollzuges ähnlich einem Gespräch gestaltete Austausch wird damit potentiell reproduktionsfähig. Der Computer, der während des Chattens primär als Kommunikationsmedium genutzt wird, zugleich aber auch als Speichermedium fungieren kann, stellt hierfür die Möglichkeiten bereit.<sup>23</sup>

---

20 Hieraus ergibt sich u.a. die Möglichkeit deiktischer, an der Zweidimensionalität der Bildschirmanzeige orientierter Verweise, analog zu ›oben‹-/›unten‹-Verweisen in Printmedien (vgl. Storrer 2001, Abschnitt 4.2).

21 Vgl. Ong 1987: 81 f.

22 Vgl. Lenke/Schmitz 1995: 125.

23 Vgl. Beißwenger 2000: 61–66. Siehe hierzu auch die nachfolgende Unmutsäußerung eines Chat-Teilnehmers in einem WWW-Forum der Frauenzeitschrift *Allegra* (<http://www.allegra.de>), in welcher er die ›Unsitte‹ thematisiert, daß andere Teilnehmer des Allegra-Chats Chat-Beiträge oder ganze Kommunikationsprotokolle mitschneiden und an anderer Stelle im WWW veröffentlichen: »virtuelle hexenjagden hat es hier schon immer gegeben, jedoch nicht in so einem ausmaß - und vor allem nicht in dieser art. in früheren jahren (ja, leute, ich bin schon einige zeit dabei) war es eher ein spaß, jedoch, was heute hier geschieht, möchte ich am ehesten damit vergleichen, die persönlichen briefe anderer leute zu lesen. das veröffentlichen geflüsterter meldungen, oder ganzer chat-mitschnitte (und im übrigen auch noch so verändert, daß der veröffentlichler besser dasteht - ist dir dein geschwafel doch ein wenig peinlich?) hat hier methode bekommen [...]« (Forumsbeitrag vom 4.1.1999).

## 2.3 Teilnehmerbeiträge als Quelltexte

Im folgenden betrachten wir genauer, (a) welche Veränderungen ein von einem Chat-Teilnehmer produzierter Textbeitrag von seiten des übermittelnden, verarbeitenden und aufbereitenden Trägermediums erfährt, sowie (b), inwieweit die eigene Situiertheit innerhalb der kommunikativen Rahmenbedingungen (im Sinne einer Menge spezifischer kommunikativer Relationen) anhand von Beiträgen eines bestimmten Typs manipuliert werden kann.

In einem Chatprogramm sind i.d.R. mehrere Typen von Beiträgen vorgesehen, die von einem Teilnehmer produziert werden können. Diese Typen von Beiträgen lassen sich unterscheiden nach den Typen von Turns, welche damit realisiert bzw. simuliert werden sollen und sind festgelegt über das Set an Kodierungskonventionen ( $\langle K \rangle$  in Abb. 2 und 4), das Vorgaben für die typenspezifische Auszeichnung der Beiträge enthält. Typen von zu realisierenden bzw. zu simulierenden Turns können sein: (i) Turns, die direkte Rede wiedergeben (Äußerungs-Turns), (ii) Zuschreibungs-Turns mit zumeist theatralem Charakter (z.B. Handlungszuschreibungen).<sup>24</sup> Daneben kann der Teilnehmer Beiträge produzieren, die primär auf eine Veränderung seiner Situiertheit innerhalb des aktuellen Kommunikations- oder Chat-Raumes abzielen und lediglich sekundär auf eine Deklaration dieser Veränderung für die aktuellen Mitkommunikanten;<sup>25</sup> die Turns, die in einem solchen Fall an die übrigen Teilnehmer übermittelt werden, werden vom Programm automatisch generiert und sind als Variante (ii.a) dem Typ (ii) zuzurechnen, da es sich bei den automatisch generierten Texten ebenfalls um Zuschreibungen handelt, die allerdings für das Kommunikationsgeschehen eine andere Funktion erfüllen.

---

24 Vgl. hierzu auch Storrer 2001.

25 Der  $\langle$ Kommunikationsraum $\rangle$  ist in diesem Zusammenhang nicht gleichzusetzen mit dem Chat- $\langle$ Raum $\rangle$ , sondern zu verstehen als eine Sphäre kommunikativer Nähe bzw. als eine Menge kommunikativer Relationen, die zwischen einer Anzahl von Teilnehmern festgestellt werden kann. Da in einem Chat-Raum durchaus mehrere Kommunikationsvollzüge gleichzeitig und von einander unabhängig ablaufen können, können in einem Chat-Raum somit mehrere Kommunikationsräume geöffnet sein (vgl. Beißwenger 2000: 127-141). Eine Veränderung der Situiertheit in einem Kommunikationsraum *kann, muß aber nicht unbedingt* mit einem Wechseln des Chat-Raumes zusammenfallen: So kann ein Teilnehmer durch einen entsprechenden Beitrag bewirken, daß er fortan die Turns eines bestimmten anderen Teilnehmers im selben Chat-Raum nicht mehr angezeigt bekommt; in diesem Falle hat er für sich einen Mitkommunikanten aus seinem aktuellen Kommunikationsraum ausgeschlossen. In einem anderen Fall kann ein Teilnehmer aber auch einen Beitrag an das Programm übermitteln, mit welchem ein Verlassen des aktuellen Chat-Raumes vollzogen werden soll; in diesem Fall fallen das Verlassen eines Kommunikations- und eines Chat-Raumes zusammen. (Vgl. auch Anmerkung 32; für weitergehende Ausführungen zur Konzeption des Chat- $\langle$ Raums $\rangle$  als einer kommunikativen Nähesphäre vgl. auch Beißwenger 2001: 94-107).

Für die drei genannten Typen (i), (ii) und (ii.a) sei nachfolgend jeweils ein Beispiel gegeben und erläutert. Den Beispielen sind hierbei jeweils die Kodierungskonventionen des *unicum SpaceChat* zugrunde gelegt.

(B<sub>1</sub>): Hallo Leute!  
 (B<sub>1</sub>'): <FONT color="[Farbwert<sub>X</sub>]"><B>([Nickname<sub>X</sub>])</B> [B<sub>1</sub>]</FONT><BR>  
 (T<sub>1</sub>): ([Nickname<sub>X</sub>]) Hallo Leute! ↵  
 (z.B.: „(BlackFox) Hallo Leute! ↵“ in roter Farbe)

**Abb. 8:** Beitrag (B<sub>1</sub>), den ein Teilnehmer X produziert und der als ein Turn in direkter Rede (Typ (i)) realisiert werden soll; (B<sub>1</sub>') zeigt den Beitrag nach seiner Verarbeitung durch die Dekodierungskomponente des Programms (Abb. 4), (T<sub>1</sub>) zeigt den Beitrag in der Form, in welcher er als Turn in der Browseranzeige von X und allen Rezipienten präsentiert wird. *Erläuterungen:* ›Farbwert<sub>X</sub>‹ bezeichnet den im Teilnehmerprofil des Programms gespeicherten individuellen Farbwert für die Anzeige des Teilnehmer-Nicknames; ›Nickname<sub>X</sub>‹ steht stellvertretend für den ebenfalls im Teilnehmerprofil gespeicherten Nickname (im Beispiel ›BlackFox‹); ›↵‹ steht für einen erzwungenen Zeilenumbruch in der Anzeige.

Abb. 8 zeigt ein Beispiel für einen Textbeitrag, der vom Programm als Vorlage für einen Turn erkannt wird, der direkte Rede darstellen soll. Für Beiträge diesen Typs ist in K festgelegt, daß in diesem Fall der Beitragstext durch den Produzenten mit keinerlei kodierter Kennzeichnung versehen worden sein darf. Bei der Aufbereitung eines Beitrags diesen Typs wird – nachdem die Steuerkomponente des Programms anhand der mitübermittelten Steuerdaten (Abb. 4) das Teilnehmerprofil des Absenders ermittelt hat – der Beitragstext (also: die Nutzdaten) vollständig und unverändert als Textdaten in den rückzuübermittelnden Beitrag (B<sub>1</sub>') übernommen. Der Beitragstext wird allerdings insofern auf die Bedürfnisse der Rezipienten hin modifiziert, als er um den Nickname des Teilnehmers erweitert wird. Zudem wird er mit HTML-Tags versehen, die dem Browser auf dem Zielrechner die spezifische Formatierung beschreiben, in welcher er zur Anzeige gebracht werden soll.<sup>26</sup> Das Tag ›<FONT color="[Farbwert<sub>X</sub>]">‹ gibt hierbei an, daß der Turn als Ganzer in derjenigen Farbe präsentiert werden soll, die der Teilnehmer generell für die Anzeige seines Nicknames gewählt hat.<sup>27</sup>

26 ›HTML‹ steht für ›Hyper Text Markup Language‹, die Auszeichnungssprache, nach der für eine Präsentation im World Wide Web vorgesehene Daten formal (z.B. hinsichtlich ihrer physischen Eigenschaften) beschrieben werden. HTML-Auszeichnungen werden in Form sogenannter ›Tags‹ (jeweils umschlossen von spitzen Klammern: ›<<, ›>>‹) vorgenommen und somit vom anzuzeigenden Text abgesetzt. Diese Tags werden von den Browserprogrammen auf den jeweiligen Zielrechnern ausgelesen, interpretiert und für die Anzeige in Formatierungen (z.B. Fettsatz, Kursivierung, Textfarbe etc.) umgewandelt.

27 Die meisten Webchats bieten ihren Teilnehmern die Möglichkeit, einen Farbwert für die Anzeige ihres Nicknames auszuwählen. Die farblich von einander abgesetzte Anzeige der Turns der verschiedenen Teilnehmer gewährleistet ein besseres Verfolgen des Kommunikationsverlaufs am Bildschirm: Die charakteristische Färbung jedes Turns ermöglicht deren schnelleres



Die Ergänzung des vom Teilnehmer an das Programm übermittelten Textbeitrages um eine Angabe seines Nicknames (in entsprechender charakteristischer Färbung) kompensiert das Fehlen des visuellen und auditiven Kanals in der Chat-Kommunikation: Während in der Face-to-face-Kommunikation über die visuelle Wahrnehmung des anderen und am Telefon zumindest noch über die Symptomatik der Stimme auf die Identität des Produzenten geschlossen werden kann, muß dies hier expliziert werden, um die Möglichkeit der Zuordnung eines Turns zu seinem Urheber sicherzustellen. Die individuellen Stimmeigenschaften medial phonisch realisierter Kommunikationsformen finden im Chat somit ihre Entsprechung in der Unikalität der Zeichenfolge, mittels derer sich ein Teilnehmer präsentiert, sowie deren charakteristischer Farbgebung.<sup>28</sup>

(B <sub>2</sub> ):	/me kocht mal Kaffee für alle
(B <sub>2</sub> '):	<FONT color="[Farbwert <sub>x</sub> ]"><B><I>[Nickname <sub>x</sub> ] [B <sub>1</sub> ]</I></B></FONT> 
(T <sub>2</sub> ):	[Nickname <sub>x</sub> ] <i>kocht mal Kaffee für alle</i> ↴ (z.B.: „ <i>BlackFox kocht mal Kaffee für alle</i> ↴“ in roter Farbe)

**Abb. 9:** Beitrag (B<sub>2</sub>) eines Teilnehmers X, der vom Programm dahingehend aufbereitet wird, daß er als ein Turn (T<sub>2</sub>) auf den Zeilrechnern zur Anzeige gelangt; Turns diesen Typs (Typ (ii)) erlauben Selbstzuschreibungen aus einer fiktiven (quasi-auktorialen) Außensicht und können somit – wie im Beispiel – etwa zur Deklaration von Handlungen genutzt werden, die dem durch den Nickname repräsentierten ›virtuellen Ich‹ zugeschrieben werden sollen.

Abb. 9 zeigt ein Beispiel für einen Textbeitrag, der eine nicht-natürlichsprachliche Zeichenfolge (>/me<) enthält. Diese Zeichenfolge ist in K vorgesehen als Kennzeichnung für Beiträge, welche als Turns realisiert werden sollen, die – ähnlich den Bühnenanweisungen in gedruckten Theaterstücken – eine Beschreibung aus einer fiktiven Außensicht wiedergeben.<sup>29</sup> Der Nickname des Teilnehmers muß hierbei aus dem Grund kodiert werden, daß Beiträge diesen Typs vom Programm ansonsten nicht von Beiträgen in direkter Rede unterschieden werden könnten. Da Beiträge unterschiedlichen Typs vom Programm mit jeweils charakteristischen Formateigenschaften ausgestattet werden, um auch in der Anzeige auf den Rezipientenrechnern klar unterschiedbar zu sein, ist es notwendig, Beiträge diesen Typs anhand des >/me< von den Beiträgen in direkter Rede abzusetzen. Ein Vergleich von (B<sub>1</sub>') und (B<sub>2</sub>') bzw. (T<sub>1</sub>) und (T<sub>2</sub>) zeigt, daß Turns des Typs (i) recte und nur hinsichtlich der Nennung des

---

Auffinden; gerade in Chat-Räumen, in welchen viele Teilnehmer parallel mehrere Kommunikationsvollzüge tätigen, trägt eine effiziente Identifizierbarkeit der neuen Turns des jeweils relevanten kommunikativen Gegenübers bisweilen erheblich zur Beschleunigung des Austauschs bei. Zur Semiotik des Spiels mit Farben im Webchat siehe auch Abschnitt 3 ›Innovationen und Irritationen‹.

28 Vgl. Beißwenger 2000:146 ff.

29 Lenke/Schmitz 1995: 128; Beißwenger 2000: 87–93; Sassen 2000: 97-98.

Nicknames halbfett, Turns des Typs (ii) dagegen aber kursiv und halbfett zur Anzeige gelangen.

Die Möglichkeit, Beiträge zu produzieren, die Beschreibungen des eigenen ›virtuellen Ich‹ aus einer fiktiven Außensicht gestatten, die noch dazu (eben genau so wie in gedruckten Theaterstücken) im Schriftdesign besonders hervorgehoben werden, wird von Chat-Teilnehmern nicht selten genutzt zur deklarativen Simulation von Handlungen (vgl. die Sequenz in Abb. 10).

laberkopp kommt aus dem Raum **unicum** herein.  
**(ineli26)** hey laber, du keks  
**(laberkopp)** ?  
**(laberkopp)** kekse? wo? KEEEEkSEEE  
**(ineli26)** hihi  
**(Burzel)** salud@laber  
**(ineli26)** COOKIES !!  
*laberkoppKruemelmonster rolllt mit den augen! wo sind hier kekse??*  
**(laberkopp)** \*augenkullerwildrum\*  
*ineli26 gibt laber die keksdose*  
*laberkoppKruemel stuerzt sich auf die ganze dose.. \*mjammjammjam\**

Abb. 10: Handlungszuschreibende Turns.<sup>30</sup>

**(B<sub>3</sub>)**: /j [Raumname<sub>2</sub>]  
**(B<sub>3</sub>'**)  
**a**: Du gehst in einen anderen Raum:<B> [Raumname<sub>2</sub>]</B><BR>  
**b**: <FONT color="[Farbwert<sub>X</sub>]">[Nickname<sub>X</sub>]</FONT> geht in einen anderen Raum:  
<B>[Raumname<sub>2</sub>]</B><BR>  
**c**: <FONT color="[Farbwert<sub>X</sub>]">[Nickname<sub>X</sub>]</FONT> kommt aus dem Raum  
[Raumname<sub>1</sub>] herein.<BR>  
**(T<sub>3</sub>)**:  
**a**: Du gehst in einen anderen Raum: **[Raumname<sub>2</sub>]** ↵  
(z.B.: „Du gehst in einen anderen Raum: **Blumenwiese** ↵“)  
**b**: [Nickname<sub>X</sub>] geht in einen anderen Raum: **[Raumname<sub>2</sub>]** ↵  
(z.B.: „BlackFox geht in einen anderen Raum: **Blumenwiese**“ ↵)  
**c**: [Nickname<sub>X</sub>] kommt aus dem Raum **[Raumname<sub>1</sub>]** herein.. ↵  
(z.B.: „BlackFox kommt aus dem Raum **Pyramide** herein.. ↵“)

Abb. 11: Beitrag (B<sub>3</sub>), mittels welchem der Teilnehmer X das Programm anweist, ihn in einen anderen, von ihm angegebenen Chat-Raum zu versetzen; anschließend generiert das Programm automatisch nach Typ (ii.a) drei Varianten eines rückzuübermittelnden Beitrags (B<sub>3</sub>', a–c), der als Turn (T<sub>3</sub>, a–c) X und den übrigen Teilnehmern (in der jeweils entsprechenden textuellen Form) anzeigt, daß X den Raum verlassen hat bzw. betritt. *Erläuterungen*: ›[Raumname<sub>1</sub>]< ist zu lesen als Variable für den Namen desjenigen Chat-Raums, in welchem X bis zur Verarbeitung seines Beitrags (B<sub>3</sub>) durch das Programm zugegen war; ›[Raumname<sub>2</sub>]< ist zu lesen als Variable für den Namen des Chat-Raums, in welchen X mit (B<sub>3</sub>) wechseln möchte bzw. mit (B<sub>3</sub>') gewechselt ist.

Ein Beitrag wie (B<sub>3</sub>) in Abb. 11 ist vom Produzenten nicht primär als thematischer Beitrag zum Kommunikationsgeschehen, sondern vielmehr als Aktionsanweisung gedacht. Dennoch ist das, was nach Aufbereitung und Rückübermittlung durch das Programm in der Anzeige der Teilnehmer erscheint, als ein Turn zu werten, insofern

30 Mitschnitt aus dem *unicum SpaceChat* vom 10.12.1998.

grundsätzlich auch Beiträge, die das Kommunikationsgeschehen nicht thematisch, aber hinsichtlich seiner Situiertheit beeinflussen (z.B. Ausscheiden eines Teilnehmers aus dem Kommunikationsraum) als teilnehmerseitige Einflußnahmen auf den weiteren Ablauf des jeweiligen Kommunikationsvollzugs angesehen werden können. Da im Chat – in Ermangelung anderer als der verbalen Zeichenkanäle – jedweder Beitrag neben seiner propositionalen Funktion auch dazu dient, eine nach wie vor bestehende Kommunikationsbereitschaft zu signalisieren, haben auch Beiträge, die primär nur an das Programm gerichtet sind, von diesem aber in Form einer Meldung an die übrigen Teilnehmer weitergegeben werden, die (indirekte) Funktion kundzutun, wie es aktuell um das eigene Interesse am Kommunikationsgeschehen bestellt ist. Im Beispiel in Abb. 11 signalisiert X dem Programm, daß er in einen anderen Chat-Raum überwechseln möchte; das Programm meldet daraufhin den übrigen Teilnehmern im Raum, daß X den Raum verläßt und signalisiert ihnen somit zugleich, daß X am aktuellen Kommunikationsgeschehen keinen Anteil mehr haben möchte.

›j‹ steht gemäß K für ›join‹ und dient dem Programm als Kennzeichnung dafür, daß die im Beitrag unmittelbar nachfolgende Zeichenfolge nicht als ein Äußerungstext zu behandeln ist, sondern vielmehr als Identifikationschiffre für einen Chat-Raum, in welchen der Teilnehmer wechseln möchte. Die Steuerkomponente des Programms ändert den Status des Teilnehmerprofils von X für die aktuelle Chat-Sitzung daraufhin dahingehend, daß X von nun an nur noch Beiträge austauschen kann mit Teilnehmern, die sich ebenfalls für den von ihm benannten Chat-Raum entschieden haben. Die Teilnehmer des zuvor von ihm besuchten Raumes erhalten seine weiteren Beiträge dann nicht mehr zugestellt. Ebenso wenig kann er selbst fortan deren weitere Beiträge einsehen.

An dieser Stelle sei kurz erläutert, wie sich der Sachverhalt ›einen Chat-Raum verlassen‹ bzw. ›in einen anderen Chat-Raum wechseln‹ kommunikationstheoretisch fassen läßt. Die Metapher des Chat-›Raumes‹ läßt zunächst topologische Vorstellungen assoziieren, die an Face-to-face- bzw. Partykommunikation erinnern. Tatsächlich jedoch agieren die Chat-Teilnehmer mit ihren virtuellen Subjektkonstruktionen (repräsentiert durch die Nicknames) nicht in gemeinsamen Wahrnehmungsräumen; auch bewegen sie sich nicht in Zimmern. Lediglich ihre Kommunikationsbeiträge laufen über einen zentralen Ort, nämlich den Server, der das Chat-Programm bereitstellt. Der Standort dieses Rechners ließe sich natürlich genau lokalisieren, letztlich ist dies jedoch nicht von Bedeutung. Der Sachverhalt, beim Chatten in einem ›Raum‹ zugegen zu sein, existiert lediglich als Vorstellung im Kopf der Kommunikanten, die dazu dient, die Situiertheit bei der Nutzung dieser neuen Kommunikationsform durch Her-

stellung einer scheinbaren Analogie zu traditionellen Kommunikationsformen gedanklich faßbar zu machen.

Letztlich ist für das ›Zugegensein‹ in einem Chat-›Raum‹ konstitutiv, daß ein Teilnehmer X mit einer Anzahl an anderen Teilnehmern ( $Y_1$ – $Y_n$ ) durch eine bestimmte kommunikative Relation  $R_1$  verbunden ist, während sein Verhältnis zu der Menge aller übrigen Chat-Teilnehmer ( $Z_1$ – $Z_n$ ) anhand einer kommunikativen Relation  $R_2$  beschrieben werden kann, die von  $R_1$  verschieden ist.  $R_1$  (zwischen X und z.B.  $Y_1$ ) und  $R_2$  (zwischen X und z.B.  $Z_1$ ) lassen sich folgendermaßen formulieren:

$R_1$  (X,  $Y_1$ ): X erhält vom Programm jeden Beitrag zugestellt, der von  $Y_1$  an das Programm übermittelt wird (sofern dieser nicht exklusiv an nur einen, von X verschiedenen Teilnehmer adressiert ist<sup>31</sup>); ebenso erhält  $Y_1$  vom Programm jeden Beitrag zugestellt, den X an das Programm übermittelt (unter der selben Einschränkung).

$R_2$  (X,  $Z_1$ ): Weder X erhält die von  $Z_1$  an das Programm übermittelten Beiträge zugestellt, noch erhält  $Z_1$  die von X an das Programm übermittelten Beiträge (es sei denn, diese Beiträge sind exklusiv an den anderen adressiert).<sup>32</sup>

›Einen Chat-Raum verlassen‹ bzw. ›in einen anderen Chat-Raum wechseln‹ bedeutet somit, daß für einen Teilnehmer der Kreis derjenigen anderen Teilnehmer, zu denen er in  $R_1$  bzw.  $R_2$  steht, neu bestimmt wird: Sämtliche Beiträge, die er fortan abschickt,

---

31 Unter *exklusiv adressierten Beiträgen* sind hier Äußerungsbeiträge zu verstehen, die als Turns im sogenannten ›Flüster-Modus‹ realisiert werden sollen und entsprechend kodiert sind. Turns im ›Flüster-Modus‹ werden nur einem ganz bestimmten, im Beitrag anhand eines bestimmten Codes explizit genannten Adressaten zugestellt und bleiben somit für sämtliche anderen Teilnehmer unsichtbar. Sie stellen also eine Variante von Turns des Typs (i) dar. Die Einschränkung in der Formulierung von  $R_2$  (X,  $Z_1$ ) ist dadurch begründet, daß in vielen Webchats Beiträge im ›Flüster-Modus‹ auch an Adressaten gerichtet werden können, die nicht im selben Chat-Raum zugegen sind. ›Flüstern‹ kann man somit in diesen Webchats auch durch die Wände der ›Räume‹ hindurch...

32 Die hier beschriebenen kommunikativen Relationen  $R_1$  und  $R_2$  sind nicht zu verwechseln mit den Relationen, anhand derer ein ›Kommunikationsraum‹ beschrieben werden kann. Während es sich bei  $R_1$  und  $R_2$  um Relationen handelt, die lediglich bestimmen, ob einem Teilnehmer die Beiträge bestimmter anderer Teilnehmer vom Programm verfügbar gemacht werden oder nicht (eben weil sich diese Teilnehmer – metaphorisch ausgedrückt – ›im selben bzw. in einem anderen Raum befinden‹), müßte für das Gegebensein eines ›Kommunikationsraumes‹ zudem noch eine Relation  $R_3$  festgestellt werden können, die beschreibt, daß ein Teilnehmer X mit einem Teilnehmer Y nicht nur durch  $R_1$  verbunden ist, sondern darüber hinaus auch noch tatsächlich mit diesem kommuniziert, d.h. Beiträge an ihn richtet und/oder sich mit eigenen Beiträgen thematisch auf von ihm ›Geäußertes‹ bezieht. Allein das Gegebensein von  $R_1$  gewährleistet zunächst einmal nur, daß ein Teilnehmer X die Beiträge einer bestimmten Anzahl von anderen Teilnehmern  $Y_{1-n}$  angezeigt bekommt; ob er diese Beiträge aber tatsächlich zur Kenntnis nimmt und in eigenen Beiträgen kommunikativ an sie anknüpft, ist mit  $R_1$  noch nicht erfaßt. Insofern ist der Chat-Raum lediglich als ein ›virtueller Kommunikationsraum‹ (i.S.v. Beißwenger 2000: 138, 140-141; Beißwenger 2001: 99-102) anzusehen, im Gegensatz zum konkreten ›Kommunikationsraum‹, für den darüber hinaus auch noch eine Relation  $R_3$  gegeben sein muß, die nicht nur die *Möglichkeit*, mit anderen in Austausch zu treten, sondern das *tatsächliche Gegebensein* eines Sich-kommunikativ-aufeinander-Beziehens beschreibt. (Vgl. auch Anmerkung 25)

erreichen eine andere Adressatengruppe als zuvor, und diejenigen Turns, die er fortan angezeigt bekommt, stammen von anderen Produzenten als zuvor.<sup>33</sup>

X hat also mit seinem Beitrag (B<sub>3</sub>) (Abb. 11) eine grundlegende Veränderung der kommunikativen Rahmenbedingungen bewirkt, innerhalb welcher sich sein virtueller Charakter (repräsentiert durch den Nickname) bewegt und innerhalb derer er gegenüber anderen Teilnehmern kommunikative Initiativen starten kann. Diese Veränderung teilt das Programm den infrage kommenden anderen Teilnehmern über einen automatisch generierten Turn mit, der in dreierlei Form mit jeweils auf den Adressaten bzw. die Adressatengruppe zugeschnittenem Informationsgehalt zugestellt wird (Abb. 11a).

<i>Gegeben:</i>	Nickname <sub>X</sub> = „BlackFox“ Zuvor besuchter Chat-Raum: „Pyramide“
<b>(B<sub>3</sub>):</b>	/j Blumenwiese
<b>(T<sub>3</sub>) a:</b>	Du gehst in einen anderen Raum: <b>Blumenwiese</b> ↵
<b>b:</b>	BlackFox geht in einen anderen Raum: <b>Blumenwiese</b> ↵
<b>c:</b>	BlackFox kommt aus dem Raum <b>Pyramide</b> herein. ↵

**Abb. 11a:** Drei verschiedene Anzeigeergebnisse (T<sub>3</sub>, a–c) ein- und desselben Teilnehmerbeitrags (B<sub>3</sub>).

Die Meldung (T<sub>3</sub>)a dient lediglich dazu, dem Produzenten rückzubestätigen, daß die von ihm beschriebene Änderung seiner kommunikativen Situiertheit vom Programm bearbeitet und vollzogen wurde.

Eine Meldung der Form (T<sub>3</sub>)b erhalten dagegen diejenigen Teilnehmer, die sich in demjenigen Raum befinden, den der Produzent – ab Verarbeitung seiner Deklaration (B<sub>3</sub>) durch das Programm – verlassen hat. Da sie nicht unbedingt wissen können, daß ›BlackFox‹ vorhatte, den Raum zu verlassen und daher eine entsprechende Anweisung (B<sub>3</sub>) an das Programm gerichtet hat, ist der Informationsgehalt dieser Meldung höher als der von (T<sub>3</sub>)a, insofern sie neben einer Angabe des Raumnamens auch noch den Nickname des Teilnehmers erwähnt.

Die Meldung der Form (T<sub>3</sub>)c erhalten all diejenigen Teilnehmer, die sich bereits vor dem Eintreffen von ›BlackFox‹ im Raum ›Blumenwiese‹ befunden haben. Ihnen wird somit angezeigt, (i) *daß* ein neuer Teilnehmer den Raum betritt, (ii) *um wen* es sich bei diesem Teilnehmer handelt, und (iii) *wo* sich dieser Teilnehmer zuvor aufgehalten hat. (i) und (ii) mögen hierbei den Anschein von Gemeinplätzen erwecken; in Hinblick auf die spezifische Ausprägung von ›Anwesenheit‹ in einem Chat-Raum bzw. von (simulierter) Identität und Körperlichkeit in der Chat-Kommunikation handelt es sich dabei jedoch um höchst relevante und notwendige Informationen, da ein

33 Vgl. Beißwenger 2000: 127-141.

Teilnehmer vom (simulierten) Zugegensein und damit von der potentiellen kommunikativen Verfügbarkeit eines anderen Teilnehmers nur dadurch weiß, daß dies in irgendeiner Form von Text – zumindest in Form einer Nennung des entsprechenden Nicknames – auf seinem Anzeigebildschirm indiziert wird.<sup>34</sup>

Die anhand von Abb. 8, 9, 11 und 11a beschriebenen Beispiele zeigen, daß Chat-Teilnehmer ihre Beiträge in einer Form produzieren, die noch nicht derjenigen Form entspricht, in welcher sie als Turns auf den Bildschirmen des/der Rezipienten präsentiert werden. Vielmehr stellen sie kodierte *Quelltexte* dar, die von der Dekodierungskomponente des Programms in bestimmter Weise aufbereitet werden. Neben Angaben darüber, wie sie in der Anzeige physisch darzustellen sind, erfahren diese Quelltexte textuelle Erweiterungen, die die Identifizierbarkeit des Produzenten gewährleisten sollen (Beigabe von Nicknames bei Turns des Typs (i)) oder werden vom Programm gemäß festgelegter Kodierkonventionen interpretiert und zu natürlichsprachlichen Texten aufbereitet (Umwandlung von  $\langle \text{me} \rangle$  bei Turns des Typs (ii), automatische Generierung deklarativer Texte aus Beiträgen des Typs (ii.a)). Des Weiteren wird mit Beiträgen des Typs (ii.a) neben der Realisierung eines Turns zugleich auch eine Veränderung der kommunikativen Rahmenbedingungen erreicht; beschrieben wurde dies am Beispiel des metaphorisch umschriebenen Sachverhalts  $\langle \text{in einen anderen Chat-Raum wechseln} \rangle$ , der eine Neubestimmung der Gruppe der Mitkommunikanten durch das Programm erwirkt. Weitere Beispiele für Beiträge diesen Typs, mit denen eine (jeweils metaphorisch beschriebene) Veränderung der kommunikativen Rahmenbedingungen erwirkt und somit eine kommunikationsdeterminierende Handlung simuliert werden kann, sind:  $\langle \text{einen anderen Teilnehmer ignorieren} \rangle$  (metaphorisch für:  $\langle \text{die Relation } R_1 \text{ oder } R_2 \text{ zu einem bestimmten Teilnehmer } Y_x \text{ oder } Z_x \text{ uneingeschränkt außer Kraft setzen} \rangle$ ),  $\langle \text{einen anderen Teilnehmer aus dem eigenen Chat-Raum ausschließen} \rangle$  (metaphorisch für:  $\langle \text{die Relation } R_1 \text{ zu einem bestimmten Teilnehmer } Y_x \text{ ersetzen durch die Relation } R_2 \rangle$ ),  $\langle \text{einen eigenen Chat-Raum abschließen / für andere Teilnehmer unzugänglich machen} \rangle$  (metaphorisch für:  $\langle \text{die aktuelle Anzahl an Teilnehmern } Y, \text{ zu denen man in } R_1 \text{ steht, explizit als Höchstzahl festsetzen} \rangle$ ),  $\langle \text{einen anderen Teilnehmer in den eigenen Chat-Raum einladen} \rangle$  (metaphorisch für:  $\langle \text{einem anderen Teilnehmer } Z_x \text{ signalisieren, daß man mit ihm in ein kommunikatives Verhältnis } R_1 \text{ treten möchte} \rangle$ ) oder  $\langle \text{den Chat verlassen} \rangle$  (metaphorisch für:  $\langle \text{die kommunikativen Relationen zu sämtlichen Teilnehmern } Y_{1-n} \text{ und } Z_{1-n} \text{ außer Kraft setzen} \rangle$ ).

---

34 Zur Indizierung von  $\langle \text{Anwesenheit} \rangle$  in der Chat-Kommunikation vgl. auch Beißwenger (2001).

### 3 Innovationen und Irritationen

In diesem Abschnitt soll noch ein kurzer Blick geworfen werden auf semiotische Innovationsmöglichkeiten, die sich für die Teilnehmer aus der Art und Weise der graphischen Präsentation ihrer Beiträge am Bildschirm ergeben, sowie auf die Bedeutung typographischer Details (wie z.B. Punkt oder Ausrufezeichen) für die ›virtuelle Identität‹ von Chat-Teilnehmern, die in Zusammenhang steht mit der Behandlung von Teilnehmerprofilen durch das Steuerprogramm.

Innovationen wie Smileys, Acronyms oder Ausdrücke in Asterisken sollen hier nicht von Interesse sein, da diese zwar ebenfalls semiotische Neuerungen in Chat-Kommunikation darstellen, allerdings nicht direkt trägermedial bedingt sind; im übrigen sind solche Neuerungen in der Literatur bereits ausführlich beschrieben.<sup>35</sup>

Oben wurde bereits angemerkt, daß in vielen Webchats zu Zwecken einer besseren Übersichtlichkeit in der Anzeige der Turns die Beiträge der einzelnen Teilnehmer in einer jeweils charakteristischen Färbung realisiert werden. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, die Farbe, in welcher sein Nickname und dessen Beiträge zur Anzeige gebracht werden sollen, selbst zu definieren. Teilnehmer, die regelmäßig unter demselben Nickname auf der Kommunikations-Plattform eines Chat-Dienstes aktiv sind, behalten in der Mehrzahl der Fälle bei jeder neuen Chat-Sitzung die Farbe der vorigen Sitzungen bei. Somit scheint die gewählte Anzeigefarbe als eine Art persönliches (Schriften-)Outfit aufgefaßt zu werden, dessen Individualität bisweilen auch gegenüber anderen Teilnehmern verteidigt wird (vgl. das Beispiel in Abb. 12).

(fluffi) tinker du hast meine farbe, kannst du nicht wechseln?  
*tinkerbell83 hat die Farbe gewechselt.*  
(fluffi) danke tinki  
(fluffi) so schaut du schon besser aus  
(seifer) die farbe ist doch egal  
(tinkerbell83) ist doch ehrensache  
(fluffi) es geht ums prinzip

**Abb. 12:** Beispiel für ein Beharren auf der Unikalität der individuell gewählten Anzeigefarbe; sowohl ›fluffi‹ als auch ›tinkerbell83‹ haben zu Anfang rote Farbe.<sup>36</sup>

Darüber hinaus wird das Spiel mit Farben bisweilen zur Simulation von aus der Face-to-face-Kommunikation bekannten nonverbalen Ausdrucksmitteln genutzt und/oder entsprechend symptomfunktional gedeutet. In Beispiel (1) in Abb. 13 wird die schwarze Farbe von Teilnehmerin ›zora‹ von ›Lerryn‹ als ein Zeichen von Trauer gedeutet; in Beispiel (2) deklariert ›laberkopp‹ seinen Farbwechsel von Blau nach Rot

35 Vgl. z.B. Lenke/Schmitz 1995; Runkehl [u.a.] 1998; Haase [u.a.] 1997; Wagner/Schlese 1997; Beißwenger 2000; Sassen 2000.

36 Mitschnitt aus dem *unicum SpaceChat* vom 23.9.2000.

als Symptom für seine Schüchternheit. In Beispiel (3) deuten die Teilnehmer ›Herr Rossi‹ und ›007w‹ die Farbwechsel ihrer Mitkommunikanten ›\*sara\*‹ und ›Dr.Dre21‹ als Kleiderwechsel.<sup>37</sup>

- |   |
|---|
| <p>(1) <i>zora hat die Farbe gewechselt.</i> [Farbwechsel von Rosa auf Schwarz]<br/>(Lerryn) oh in trauer zora ??</p> <p>(2) <i>laberkopp hat die Farbe gewechselt.</i> [Farbwechsel von Blau nach Rot]<br/>(laberkopp) *werdrot* und das wo ich so schuechtern bin ineli *hihi*<br/>(ineli26) schuechtern?? wann?<br/>(laberkopp) spotte nur ineli spote nur *ggg*</p> <p>(3) <i>*Sara* hat die Farbe gewechselt.</i><br/>(HerrRossi) hey *Sara* hat sich umgezogen...<br/><i>Dr.Dre21 hat die Farbe gewechselt.</i><br/>(007w) hast dich auch umgezogen@Dr.Dre21??!!!!!!<br/>(Dr.Dre21) wie umgezogen??<br/>(007w) Farbe gewechselt!!<br/>(Dr.Dre21) ja ist besser als gelb</p> |
|---|

Abb. 13: Beispiele für das Spiel mit Farben aus dem *unicum SpaceChat*.<sup>38</sup>

Es wurde bereits darauf hingewiesen, daß, sobald ein Teilnehmer unter einem Nickname beim Chat-Programm angemeldet ist, keinem anderen Teilnehmer eine Anmeldung unter demselben Nickname gewährt wird. Da der Nickname in seiner spezifischen Abfolge einer Anzahl von Zeichen die einzig semiotisch wahrnehmbare Repräsentation eines Teilnehmers ist, ist eine solche programmseitige Restriktion bei der Vergabe von Nicknames notwendig, da ansonsten die Zuordnung von Turns zu einem (und nur einem) Produzenten nicht gewährleistet werden könnte. Der Nickname eines angemeldeten Teilnehmers X wird daher für die Dauer seiner Teilnahme in einem individuellen Teilnehmerprofil geführt, dessen Parameter somit für die Anmeldevorgänge weiterer Chatwilliger gesperrt sind. Bei Anmeldeanfragen weiterer Teilnehmer wird deren gewünschter Nickname in seiner charakteristischen Zeichenfolge mit den Nicknames aller anderen, bereits angemeldeten Teilnehmer verglichen. Unterscheidet sich der gewünschte Nickname des neuen Teilnehmers in mindestens einem Zeichen von sämtlichen anderen Nicknames, wird die Anmeldung gewährt. Dies bedeutet: Sofern ein Teilnehmer bei seiner Anmeldeanfrage den Nickname eines bereits angemeldeten Teilnehmers in lediglich einem Zeichen variiert, wird dieser vom Programm als noch nicht vergeben identifiziert und somit für den Chat zugelassen. Hieraus erklärt sich, daß ›kleine Zeichen‹ wie ein Punkt, ein Ausrufezeichen oder auch

37 Der Farbwechsel eines Teilnehmers, deklariert durch die Meldung ›X hat die Farbe gewechselt‹, wird im *unicum SpaceChat* graphisch dadurch unterstützt, daß der entsprechende Turn am Zeilenanfang in der ursprünglichen Farbe dargestellt wird und zu Zeilenende in die vom Teilnehmer neu definierte Farbe übergeht.

38 Mitschnitte vom 2.2.1999, vom 12.12.1998 und vom 21.9.2000.



ein Apostroph bisweilen Irritationen bei bereits angemeldeten Teilnehmern verursachen können. In dem Beispiel in Abb. 14 wurde der Nickname einer registrierten und häufig im *unicum SpaceChat* aktiven Teilnehmerin (>zora<) bei der Anmeldeanfrage lediglich um ein Apostroph erweitert, woraufhin das Programm die Anmeldung gewährte. Prompt äußerte Teilnehmer >PrinzEisenschertz<, der die wahre >zora< offensichtlich aus früheren Chat-Sitzungen kannte, Skepsis gegenüber der falschen, lediglich um ein Zeichen erweiterten >zora'<.

```
(george) hallo zora'
(zora') hallöchen
(minus) hola zora'
(PrinzEisenschertz) hi zora
(zora') hallo@all
(PrinzEisenschertz) hm - zora ???
(PrinzEisenschertz) mit hochstrich ?????
(zora') eisenschertz: ja?
(zora') eisenschertz: wieso?
(PrinzEisenschertz) zora' ?????
(PrinzEisenschertz) bist nicht das orginal
(zora') prinz: wieso nicht?
(PrinzEisenschertz) weil zora ohne hochstrich richtig ist
```

**Abb. 14:** Beispiel für die Skepsis eines Chat-Teilnehmers gegenüber einem nur leicht variierten Nickname einer ihm aus früheren Chat-Sitzungen bekannten Teilnehmerin.<sup>39</sup>

Da ein Chat-Teilnehmer einzig durch seinen Nickname für die anderen Teilnehmer im Chat präsent wird, dient die Zeichenfolge, in deren Gestalt sich dieser manifestiert, nicht allein der semiotischen Repräsentation, sondern sichert darüber hinaus die Individualität des Teilnehmers und seine Wiederidentifizierbarkeit im Rahmen späterer Chat-Sitzungen und stellt daher »nicht nur die Eintrittskarte in den Chat«, sondern »gleichzeitig auch so etwas wie die Visitenkarte des jeweiligen Chatters dar. Mit ihm werden Identitäten aufgebaut und Teilrepräsentationen des Selbst gezeigt.«<sup>40</sup>

Aus diesem Grunde lassen sich Teilnehmer, die regelmäßig bei einem Chat-Dienst aktiv sind, ihren Nickname oftmals in allen erdenklichen Varianten registrieren, um seine Individualität zu schützen und dem Mißbrauch der eigenen >Visitenkarte< durch andere Teilnehmer (wie in dem Beispiel in Abb. 14 von mir betrieben) vorzubeugen. Beispielsweise ergab eine Anfrage bei der echten >zora< aus dem *unicum SpaceChat*, daß sie nicht nur die Zeichenfolge |zora|, sondern auch deren Varianten |zora\*|, |zori|, |-zora|, |zora-|, |-zora-|, |zora°| und |zora.| als Nicknames registriert hat.

Abb. 15 zeigt ein ähnliches Beispiel wie Abb. 14, allerdings mit dem Unterschied, daß hier der Teilnehmer selbst seinen Nickname abgewandelt hat (>Räbchen<

39 Mitschnitt einer von mir unter dem Nickname >zora'< eingeleiteten Chat-Sitzung im *unicum SpaceChat* vom 23.9.2000.

40 Becker 1999; zu den verschiedenen Funktionen von Nicknames vgl. auch Beißwenger (2001).

mit ›ä‹ anstatt – wie von den übrigen Teilnehmern erwartet – mit ›ae‹). Aufgrund der Skepsis von ›Meerschweinchen‹ und ›ineli26‹ verläßt ›Räbchen‹ den Chat und nimmt eine Neuansmeldung vor, um als ›Raebchen‹ zurückzukehren und somit die Zweifel seiner Mitkommunikanten zu zerstreuen. Entsprechend stellt sich die Freude über sein Kommen erst ein, als er durch seine Rückkehr als ›Raebchen‹ den Beweis für seine Authentizität geliefert hat.

Räbchen kommt aus dem Raum **Räbchens\_Nest** herein.  
**(Räbchen)** räaaaaä  
**(ineli26)** ????  
**(Nachtfee)** re Raebchen  
**(A.C.E.)** rehi raebchen  
**(Meerschweinchen)** wieso jetzt mit ä?  
**(Räbchen)** rehuu  
**(ineli26)** raebchen? wieso sieht dein name so anders aus?  
**(Räbchen)** muss doch das auch mal benutzen  
**(ineli26)** du bist es garnicht!!  
**(Räbchen)** bin ich wohl  
**(ineli26)** bist du nicht  
**(Räbchen)** ich hatte mir nur damals den nick auch gesichert, damit es keine fakes von mir gibt  
**(Meerschweinchen)** \*freu\*@raebchensicherheitskopie  
**(ineli26)** nagut then ... wb @ raebchen  
*Räbchen beugt dem misstrauen vor und wechselt auf ae*  
**(Räbchen)** bis dann  
**(Meerschweinchen)** bis dann räbchen  
Räbchen verlässt den Raum.  
Raebchen kommt aus dem Raum **unicum** herein.  
Raebchen ist wieder da.  
**(Raebchen)** so besser?  
**(ineli26)** hallo raebchen  
**(ineli26)** \*freu\*  
**(ineli26)** wie gehts dir?  
**(Meerschweinchen)** re rä  
**(ineli26)** wo warst du so lange ?  
**(ineli26)** \*g\*

**Abb. 15:** Beispiel für die Skepsis von Chat-Teilnehmern gegenüber dem nur leicht variierten Nickname eines ihnen aus früheren Chat-Sitzungen bekannten Teilnehmers (›Räbchen‹/›Raebchen‹).<sup>41</sup>

## 4 Ausblick

Die vorgetragene Punkte legen nahe, daß zu einer adäquaten Beschreibung von Auffälligkeiten auf der medial-graphischen Ebene sowie für eine begründbare Einschätzung der konzeptionellen Grundlage von Chat-Kommunikation zunächst die technischen und prozeduralen Gegebenheiten begutachtet werden müssen, in deren Rahmen eine computervermittelte Kontaktaufnahme möglich wird und ein Online-Austausch von Textbeiträgen vollzogen werden kann. Das Trägermedium, das als ein Komplex

41 Mitschnitt aus dem *unicum SpaceChat* vom 7.2.1999.

aus datenverarbeitenden Einheiten, übertragungsrelevanten Protokollen und Datenverarbeitungsprozeduren zu denken ist, stellt hierbei die technischen und organisatorischen Voraussetzungen, um auf der Grundlage eines geregelten Datenaustauschs zwischen datenverarbeitenden Systemen und über die Vermittlung der einzelnen Dateneinheiten durch eine zentrale Instanz (das Steuerprogramm) Kommunikationsvollzüge zwischenmenschlicher Art zu ermöglichen. Hierbei werden die teilnehmenden Kommunikanten vom vermittelnden Programm in Form von Teilnehmerprofilen verwaltet, die nicht nur der Wiederidentifizierung des Teilnehmers dienen, sondern darüber hinaus auch dessen jeweils aktuellen kommunikativen Status fixieren. Dieser Status legt fest, welche der beim Programm eintreffenden Kommunikationsbeiträge dem betreffenden Teilnehmer (X) zugänglich zu machen sind und welche nicht, also: zu welchen der übrigen Teilnehmer ( $Y_{1-n}$ ) X in einem Verhältnis steht, das von beiden Seiten explizit oder implizit so bestimmt wurde, daß die Beiträge des einen jeweils – zumindest implizit – an den anderen adressiert sind. Das kommunikative Verhältnis eines Teilnehmers zu seinen Mitkommunikanten wird an der Benutzeroberfläche über die Metapher des Chat->Raumes< dargestellt: Die einfachste Form, mit anderen Chat-Teilnehmern zu kommunizieren ist diejenige, sich mit diesen in einem ›gemeinsamen Raum< zu befinden, und die einfachste Form, einen Kommunikationsvollzug abubrechen ist diejenige, den ›Raum< zu ›verlassen<.

Teilnehmerprofile (als abstrakte ›Identitäten< auf der Datenverarbeitungsebene) werden vom Chat-Programm als eine Menge von Parametern (Benutzername, Passwort etc.) verwaltet; die relevanten Parameter werden hierbei als rein distinktive Zeichenfolgen behandelt. Dies macht es schwierig, den Vertrautheitsgrad der Kommunikanten beim Chatten pauschal zu fixieren. Zwar kann für die sozial-emotionale Nähe von Chat-Teilnehmern, die über längere Zeit unter gleichbleibenden Nicknames miteinander kommunizieren, sehr wohl bisweilen ein Grad an relativer Nähe festgestellt werden; diese relative Nähe ist jedoch höchst störungsanfällig gegenüber Irritationen, welche sich durch die Hintergebarkeit der scheinbar identitätssichernden semiotischen Repräsentationen ergeben, anhand derer die Teilnehmer bei ihrem körperlosen Agieren in virtuellen Kommunikationsräumen manifest werden. Das Fehlen des gemeinsamen Wahrnehmungsraumes und die gänzliche Unmöglichkeit einer sinnlich verifizierbaren Gewißheit über das kommunikative Gegenüber schärfen notwendigerweise die Sensibilität der Kommunikanten gegenüber Verdachtsmomenten in der medial-graphophysischen Zeichenhaftigkeit des anderen: In Kommunikationsvollzügen, in welchen lediglich eine bestimmte Typographie Zeugnis und Zeichen von einem möglichen ›Zugegensein< gibt, werden somit mitunter selbst kleinste graphische Ungereimtheiten zum sozialen Problem oder Rechtfertigungszwang. Des weiteren ist

durch die Möglichkeit zur vollständigen Anonymisierung des eigenen Selbst eine weitestgehende Loslösung von sozialen Rollen gegeben: Die geographische Unbestimmbarkeit der Mitkommunikanten, die Freiheit zur Konstruktion einer alternativen Chat-Identität sowie die Unüberprüfbarkeit dessen, was ein Kommunikant in seinen Beiträgen von sich selbst preiszugeben scheint, erlauben eine Verortung des durchschnittlichen Vertrautheitsgrades der Chat-Teilnehmer auf bestenfalls mittlerem bis niedrigem Niveau.

Der charakteristische Ablauf von Kommunikationsvollzügen im Chat läßt sich als nahezu synchron bezeichnen. ›Synchron‹ dahingehend, daß sämtliche Teilnehmer zur selben Zeit beim Programm angemeldet sein müssen, um online an der Kommunikation teilzunehmen, eingeschränkt allerdings durch ein relativierendes ›nahezu‹, da hinsichtlich der Abwicklung des kommunikativen Austauschs nicht in gleicher Weise spontan agiert werden kann wie dies etwa in der Face-to-face-Kommunikation der Fall ist. Vielmehr zeichnet sich Chat-Kommunikation aufgrund ihres prozeduralen Ablaufes, der sich in mehreren Schritten vollzieht (Abb. 4), aus durch ein klar geregeltes Turn-taking, wonach keine Unterbrechungen möglich sind und die Fremd- oder Selbstwahl nur nach dem Zufallsprinzip gelingt. Zwar kann ein Teilnehmer jederzeit selbst entscheiden, wann er auf einen Turn reagieren möchte; zwischen der Entscheidung und Realisierung dessen, was er zum aktuellen Kommunikationsgeschehen beitragen möchte, liegt jedoch (a) die Notwendigkeit, diesen Beitrag graphisch zu realisieren, (b) dieses Produkt dann an das Steuerprogramm zu übermitteln, sowie (c) die Phase der Verarbeitung des Beitrags durch das Programm und (d) die Übermittlung an den/die Rezipient(en). Auf die Dauer der Abwicklung der Schritte (b) bis (d) hat der Produzent keinerlei Einfluß, ebensowenig darauf, an welchem Punkt des fortschreitenden Kommunikationsgeschehens sein Beitrag tatsächlich als Turn eingebracht wird. Die Produktions- und die Äußerungsphase fallen daher beim Chatten nicht nur nicht zusammen, sondern unterliegen in ihrer Realisierung darüber hinaus zwei verschiedenen verantwortenden Instanzen. Da zweitens von einem technischen Medium vollzogen wird, kann – genau genommen – nicht einmal vom Gegebensein eines ›Äußerungsaktes‹ gesprochen werden, sondern lediglich von einem ›trägermedial vollzogenen Realisierungsakt‹, durch den das Tätigen einer Äußerung *simuliert* wird. Die Synchronizität der Kommunikation wird zusätzlich beeinträchtigt durch die Notwendigkeit, Beiträge graphisch zu fixieren, sowie – im Falle, daß mit ihnen Turns des Typs (ii) oder (ii.a) erwirkt werden sollen – gemäß einem vorgegebenen Set an Kodierungskonventionen auszuzeichnen.

Insgesamt zeigt sich also die kommunikative Grundhaltung beim Chatten als weitgehend durch die technischen und prozeduralen Leistungen des Trägermediums

beeinflusst. Zwar bezeugen Auswertungen von Textformulierungs- und Produktionsgewohnheiten im Chat eine auffallend nächsprachliche Wahrnehmung der Kommunikationsform seitens ihrer Teilnehmer; daß die konzeptionelle Mündlichkeit von Chat-Kommunikation allerdings in weiten Teilen durch trägermedial induzierte Distanzbarrieren beschränkt wird, zeigt sich – wie Storrer anmerkt – »spätestens beim Versuch, ein Chat-Protokoll mit verteilten Rollen vorzulesen bzw. die im Chat konstituierten Inszenierungen auf einer wirklichen Bühne zur Aufführung zu bringen«.<sup>42</sup> ›Distanz‹<sup>43</sup> schaffen hierbei die Trennung von Produzent und Produkt, die Entkopplung von Produktion und ›Äußerung‹, die Substitution der Äußerung durch eine rein rechnergesteuerte Datenverarbeitungs- und Übermittlungsprozedur, die geographische Getrenntheit der Teilnehmer, die mit den Modalitäten der Teilnehmerverwaltung gegebenen Möglichkeiten zum Spiel mit fiktiven Subjektkonstruktionen, sowie zuletzt die Vorgabe einer medialen Graphizität.

Der Ausschluß auditiver und visueller Wahrnehmungskanäle und die damit gegebene Begrenztheit der medialen Ausdrucksmöglichkeiten läßt die Teilnehmer (relativ zu ihrer Wahrnehmung der kommunikativen Situiertheit im Chat als einer Näsituation) bisweilen nach Möglichkeiten suchen, der suprasegmentalen Ästhetik der Schrift spielerisch eine Art außersprachlicher Zeichenhaftigkeit zu unterstellen. So wird beispielsweise die (im Programm vorgesehene) Möglichkeit der individuellen Farbwahl und des Farbenwechsels dazu genutzt, Nonverbales simulativ nachzubilden bzw. gewissen Schrifteigenschaften eine symptomfunktionale Leistung zuzuschreiben. Wo einzig der Name einer Person deren Identität symbolisiert und deren Zugesensein indiziert, können bestimmte Farbwerte – relativ zu kulturell eingespielten Deutungsmustern – als charakteristische Kleidung oder Gesichtsfarbe deklariert und somit beispielsweise als Zeichen für Trauer (schwarz), Indiz für Schüchternheit (rot) oder als Anzeichen für Erschrecken (Farbwechsel von z.B. blau nach blaßgelb als ›Erbleichen‹) ausgedeutet werden.

Die von Ong (1987) beschriebene ›Technologisierung des [gesprochenen] Wortes‹ durch die Schrift, die Ausdifferenzierung der literalen aus einer ursprünglich oralen Kultur und damit die Herausbildung zweier verschiedener Techniken des kommunikativen Vollzuges sozialer Praxis erfährt in der Chat-Kommunikation unter Einfluß eines neuen (technischen) Mediums eine teilweise Rücknahme ihrer tradierten Komplementarität: Auf der einen Seite erfährt die Schrift eine Rückführung in den Diskurs, auf der anderen Seite werden Elemente literaler Tradition (›Erzähltechniken‹ im weitesten Sinne) einer als nächsprachlich begriffenen Dialogsituation zugänglich

---

42 Storrer 2001: 452.

43 i.S.v. Koch/Oesterreicher 1985; 1994.

gemacht. An denjenigen Stellen des Kommunikationsprozesses, an welchen die hieraus resultierende Hybridität der kommunikativen Grundhaltung beschränkend zutage tritt, ist eine Ausbildung semiotischer Innovationen feststellbar, an der sich zeigen läßt, wie die Kommunikanten versuchen, die Probleme der spezifischen Rahmenbedingungen ihrer neuen Kommunikationsform zu überwinden. Daß diese Probleme nicht als ›unlösbar‹ begriffen werden, beweist die beachtliche Popularität der Nutzung von Chat-Angeboten im Internet.

## 5 Literatur

- Antos, Gerd (1982): Grundlagen einer Theorie des Formulierens. Textherstellung in geschriebener und gesprochener Sprache (Reihe Germanistische Linguistik, 39). Tübingen: Niemeyer.
- Auer, Peter (2000): On line-Syntax – Oder: was es bedeuten könnte, die Zeitlichkeit der mündlichen Sprache ernst zu nehmen. In: *Sprache und Literatur* (Paderborn) 85: 43–56.
- Becker, Barbara (2000): Die Inszenierung von Identität: Körper, Texte, Imaginäres. In: <http://intertwine.aec.at/otxt/becker.html> [7.6.2000]
- Beißwenger, Michael (2000): Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel eines Webchats. Stuttgart: ibidem.
- Beißwenger, Michael (2000): Bibliography on Chat Communication. Bibliographie zur Chat-Kommunikation. Verzeichnis der On- und Offline-Ressourcen zum Thema. WWW-Resource. URL: <http://www.chat-bibliography.de>
- Beißwenger, Michael (2001): Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung. In: Beißwenger (Hrsg.): 79–138.
- Beißwenger, Michael (Hrsg., 2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: ibidem.  
(Begleitende Website: <http://www.chat-kommunikation.de>).
- Beißwenger, Michael/Ulrike Pütz (2001): ›hauptsache wir verstehen uns gegeneinander‹ – Ver(fremd)sprachlichung und Ausdrucksbildung in textbasierten Gehörlosen-Webchats. In: Beißwenger (Hrsg.): 403–429.
- Döring, Nicola (1999): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen (Neue Medien in der Psychologie, 2). Göttingen: Hogrefe.
- Döring, Nicola (2001): Sozialpsychologische Chat-Forschung: Methoden, Theorien, Befunde. In: Beißwenger (Hrsg.): 141–186.
- Günther, Hartmut und Otto Ludwig (Hrsg., 1994): *Schrift und Schriftlichkeit. Writing and Its Use. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*. 1. Halbbd (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 12, 1). Berlin. New York: de Gruyter.
- Haase, Martin/Michael Huber/Alexander Krumeich/Georg Rehm (1997): Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten (Hrsg.): 51–85.
- Haefner, Klaus (1999): Medien-Nachbarwissenschaften XI: Informatik. In: Leonhard [u.a.] (Hrsg.): 385–389.
- Holly, Werner/Bernd Ulrich Biere (Hrsg., 1998): *Medien im Wandel*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

- Jakobs, Eva-Maria (1998): Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungsstadien elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluß auf Kommunikationsformen. In: Holly/Biere (Hrsg.): 187–209.
- Koch, Peter/Wulf Oesterreicher (1985): Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: *Romanistisches Jahrbuch* (Berlin) 36: 15–43.
- Koch, Peter/Wulf Oesterreicher (1994): Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther/Ludwig (Hrsg.): 587–604.
- Lehr, Andrea [u.a.] (Hrsg., 2001): *Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik*. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet. Berlin/New York: de Gruyter.
- Lenke, Nils/Peter Schmitz (1995): Geschwätz im ›Globalen Dorf‹ – Kommunikation im Internet. In: *OBST – Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* (Osnabrück) 50: 117–141.
- Leonhard, Joachim-Felix [u.a.] (Hrsg., 1999): *Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen*. 1. Teilbd. (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 15, 1). Berlin/New York: de Gruyter.
- Ong, Walter J. (1987): Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Reid, Elizabeth M. (1991): Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. Honours Thesis, University of Melbourne.  
WWW-Ressource. URL: <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm> [20.10.2001].
- Runkehl, Jens/Peter Schlobinski/Torsten Siever (1998): *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Sassen, Claudia (2000): Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen. In: Thimm (Hrsg.): 89–108.
- Storrer, Angelika (2000): Schriftverkehr auf der Datenautobahn. Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet. In: Voß/Holly/Boehnke (Hrsg.): 153–177.
- Storrer, Angelika (2001): Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. In: Lehr [u.a.] (Hrsg.): 439–465.
- Storrer, Angelika (2001a): Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger (Hrsg.): 3–24.
- Thimm, Caja (Hrsg., 2000): *Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Ungeheuer, Gerold (1974): Kommunikationssemantik. Skizze eines Problemfeldes. In: *Zeitschrift für Germanistische Linguistik* (Berlin) 2: 1–24.
- Voß, G.G./W. Holly/K. Boehnke (Hrsg., 2000): *Neue Medien im Alltag: Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Wagner, Gerald/Michael Schlese (1997): Medienspezifische Arten des Sachbezugs: Referenz in computergestützten Kommunikationssystemen. In: *Zeitschrift für Semiotik* (Tübingen) 19: 245–263.
- Weingarten, Rüdiger (Hrsg., 1997): *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Wichter, Sigurd (1991): Zur Computerwortschatz-Ausbreitung in die Gemeinsprache. Elemente der vertikalen Sprachgeschichte einer Sache (Germanistische Arbeiten zu Sprache und Kulturgeschichte, 17). Frankfurt/Main: Lang.

---

**Michael Beißwenger**

[www.michael-beisswenger.de](http://www.michael-beisswenger.de)

[Michael.Beisswenger@gmx.de](mailto:Michael.Beisswenger@gmx.de)