

Kristin Luckhardt

Stilanalysen zur Chat-Kommunikation

**Eine korpusgestützte Untersuchung
am Beispiel eines medialen Chats**

Danksagung

Diese Dissertation ist über mehrere Jahre hinweg entstanden. Eine gleichmäßige Entwicklung war das nicht. Vielmehr wechselten sich produktive und weniger produktive Phasen immer wieder ab. Vielen geduldigen, verständnisvollen und hilfsbereiten Menschen habe ich zu verdanken, dass ich die Arbeit schließlich vollenden konnte. Für die Betreuung, die konstruktive und ausführliche Kritik und die vielen Denkanstöße danke ich herzlich Prof. Dr. Angelika Storrer und Prof. Dr. Barbara Sandig. Geduldige Leser und Zuhörer waren Dr. Heinz-Dirk Luckhardt und Stefan Klein. Auch viele andere haben mir immer wieder Mut gemacht, „dranzubleiben“, darunter Margarete Lehné, Eva Meyer-Seel, Claudia Wagner und Rebecca Riebeling. Meine Dissertation „nebenher“ wäre aber ohne meine Chefin, Marie-Luise Bersin, überhaupt nicht möglich gewesen. Danke Marie-Luise, dass Du über Jahre hinweg meine Dienstplan-Sonderwünsche beachtet hast. Nur so konnte ich genug Zeit und Ruhe für die Dissertation finden.

Inhaltsverzeichnis

1.	EINLEITUNG	6
2.	DIE DATENGRUNDLAGE	10
2.1	DAS KORPUS: CHAT AUF TOUR.ARD.DE 2003.....	10
2.2	ETHISCHE FRAGEN.....	15
2.3	BESONDERHEITEN VON CHAT-MITSCHNITTEN	16
2.4	VORARBEITEN	17
2.5	ERSTELLUNG EINES CHATTERPROFILS	19
2.5.1	<i>Chatterprofil-Bestimmung mit STACCADo</i>	19
2.5.2	<i>Das Chatterprofil für das tour.ARD.de-Korpus</i>	21
2.6	BESTIMMUNG DER KERNGRUPPE DER CHATTER	21
2.7	BESCHREIBUNG DER Ü600.....	22
2.7.1	<i>Chatterprofil der Ü600 nach Messageanzahl</i>	22
2.8	METHODE	24
2.9	ZUSAMMENFASSUNG	25
3.	STAND DER FORSCHUNG UND GRUNDBEGRIFFE ZU STILISTISCHEN MERKMALEN DER CHAT-KOMMUNIKATION.....	26
3.1	EINFÜHRUNG	26
3.2	CHAT-METAPHERN.....	27
3.3	CHAT ZWISCHEN FACE-TO-FACE-GESPRÄCH UND TEXT.....	30
3.3.1	<i>Chat im Modell von Koch/Oesterreicher</i>	30
3.3.2	<i>Ähnlichkeiten des Chats mit Face-to-Face-Gesprächen</i>	33
3.3.3	<i>Abweichungen vom Face-to-Face-Gespräch</i>	34
3.3.4	<i>Chat-Beiträge als Texte – Schriftsprachliche Elemente im Chat</i>	37
3.3.5	<i>Zusammenfassung</i>	39
3.4	CHAT ALS TECHNOLOGIE.....	39
3.4.1	<i>Standard-Chat-Umgebung</i>	41
3.4.2	<i>Tour.ARD.de-Chat als fast Standard-Chat-Umgebung</i>	42
3.5	STIL- STATT DISKURSANALYSE	43
3.6	SPRACHLICHE BESONDERHEITEN IM CHAT	44
3.6.1	<i>Ökonomisierungsmittel</i>	45
3.6.2	<i>„Semiotische Innovationen“</i>	47
3.6.3	<i>Besondere Äußerungen: „Zuschreibungsturns“ bzw. Action Messages</i>	52
3.6.4	<i>Sonstige sprachliche Mittel der Chatter</i>	54
3.7	RAHMENBEDINGUNGEN UND STRATEGIEN IM CHAT	55
3.8	ZUSAMMENFASSUNG	61

4.	CHAT-STIL-BESCHREIBUNG.....	62
4.1	EINFÜHRUNG	62
4.2	DAS STILMODELL VON SANDIG	64
4.2.1	<i>Was ist Stil?</i>	64
4.2.2	<i>Stilistischer Sinn</i>	67
4.2.3	<i>Stilistischer Sinn im Chat</i>	68
4.2.4	<i>Stilistische Handlungsmuster</i>	71
4.3	WAS LEISTET EINE STILISTISCHE CHAT-ANALYSE?	72
4.4	DIE CHAT-STIL-BESCHREIBUNG.....	74
4.4.1	<i>Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN</i>	75
4.4.2	<i>Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN</i>	76
4.4.3	<i>Handlungsmuster SOLIDARISIEREN</i>	77
4.4.4	<i>Handlungsmusterübergreifende stilistische Chat-Phänomene</i>	79
4.5	ZUSAMMENFASSUNG	89
4.5.1	<i>Stilistische Handlungsmuster im Chat</i>	89
4.5.2	<i>Analyseziele</i>	90
5.	CHAT-STILANALYSEN	91
5.1	HANDLUNGSMUSTER ÖKONOMISIEREN	92
5.1.1	<i>VEREINFACHEN – Kleinschreibung im tour.ARD.de-Chat</i>	93
5.1.2	<i>VERDICHTEN – Satz- und Sonderzeichen im tour.ARD.de-Chat</i>	95
5.1.3	<i>KÜRZEN I – Ellipsen im tour.ARD.de-Chat</i>	96
5.1.4	<i>KÜRZEN II – Korrekturen im tour.ARD.de-Chat</i>	98
5.1.5	<i>KÜRZEN III – Ausgewählte Kurzformen im tour.ARD.de-Chat</i>	100
5.1.6	<i>KÜRZEN IV – Radsportjargon im tour.ARD.de-Chat</i>	101
5.1.7	<i>Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN</i>	102
5.2	HANDLUNGSMUSTER EMOTIONALISIEREN.....	106
5.2.1	<i>Chat ist emotional</i>	106
5.2.2	<i>Stilistische Fragen und Vorgehensweise</i>	108
5.2.3	<i>BILDLICH DARSTELLEN – Smileys im tour.ARD.de-Chat</i>	109
5.2.4	<i>VERHALTEN INSZENIEREN I – Action Messages in tour.ARD.de-Chat</i>	114
5.2.5	<i>VERHALTEN INSZENIEREN II – Verbstammphrasen im tour.ARD.de-Chat</i>	117
5.2.6	<i>HERVORHEBEN – Iterierungen im tour.ARD.de-Chat</i>	119
5.2.7	<i>Zusammenfassung Skalen EMOTIONALISIEREN</i>	126
5.2.8	<i>AUFREGUNG SPIELEN – SCHREIEN im tour.ARD.de-Chat</i>	128
5.2.9	<i>Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN</i>	132
5.3	HANDLUNGSMUSTER SOLIDARISIEREN	136
5.3.1	<i>Gemeinsame Anwesenheit im Chat – Chronografie</i>	140
5.3.2	<i>Gemeinsame Erfahrungen – Adressierung</i>	146

5.3.3	<i>NÄHE SIMULIEREN – Ausgewählte Metaphern im tour.ARD.de-Chat</i>	150
5.3.4	<i>Enklisen im tour.ARD.de-Chat</i>	158
5.3.5	<i>BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN im tour.ARD.de-Chat</i>	159
5.3.6	<i>Gemeinsame Themen</i>	165
5.3.7	<i>ABLEHNUNG AUSDRÜCKEN – Lurker im tour.ARD.de-Chat</i>	171
5.3.8	<i>AKZEPTANZ AUSDRÜCKEN – Die Chatter und der Experte im tour.ARD.de-Chat</i>	173
5.3.9	<i>Chat-Spiele im tour.ARD.de-Chat-Korpus</i>	174
5.3.10	<i>Selbstdarstellungsprofile</i>	184
5.3.11	<i>Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster SOLIDARISIEREN</i>	191
6.	ZUSAMMENFASSUNG	194
6.1	 Globale stilistische Funktionstypen – Der Stil als Ganzer	199
7.	BIBLIOGRAPHIE	202
8.	ANHANG	208

1. Einleitung

Die Chatforschung hat in den vergangenen Jahren eine rasante Entwicklung vollzogen. Beißwenger betont, dass die „wissenschaftliche Beschäftigung mit Formen internetbasierter Kommunikation [...] als ein Forschungsfeld bezeichnet werden [kann], das seinen „Exotencharakter“ abgelegt und sich als eine weithin akzeptierte Domäne im interdisziplinären Feld von Sprach-, Human-, Sozial-, Kommunikations- und Medienwissenschaften etabliert hat“ (2007, 1). Eine Betrachtung des Chats unter stilistischer Perspektive liegt aber noch nicht vor. Diese Lücke will ich schließen. Ich führe dazu eine exemplarische korpusbasierte Chat-Stilanalyse auf der Basis der Textstilistik von Barbara Sandig durch. Da es keine umfassende Stilbetrachtung des Chats gibt, fehlt bislang ein Analyseinstrumentarium für Chat-Stilanalysen. Ich werde im Rahmen dieser Arbeit Analyse Kriterien entwickeln und sie in der anschließenden Untersuchung auf ein Chat-Korpus anwenden und überprüfen. Die große Datenmenge legt eine Kombination von quantitativen und qualitativen Analysen nahe. Ohne eine quantitative Erhebung ließen sich viele Phänomene nur unzureichend oder gar nicht einordnen. Außerdem zeigt eine quantitative Erhebung, ob es sich bei den beschriebenen Phänomenen um einmalig auftretende Konstruktionen oder um mehrfach verwendete Muster handelt. Dazu nutze ich das Programm STACCADo, das am Lehrstuhl von Prof. Angelika Storrer in Dortmund entwickelt worden ist. Die Funktionen des Programms werde ich im folgenden Kapitel erläutern. Die quantitativen Auswertungen, die ich mit STACCADo anfertige, können aber nur erste Anhaltspunkte für stilistische Untersuchungen liefern. Ich werde stilistische Chat-Phänomene beschreiben und sie in größere stilistische Zusammenhänge einordnen. Außerdem werde ich stilistisch interessante längere Sequenzen zitieren und analysieren. Viele dieser Chat-Sequenzen hätte ich ohne die Such- und Filterfunktionen von STACCADo in dem viele Hundert Seiten umfassenden Chat-Mitschnitt, den ich untersucht habe, nicht gefunden. Die Korpusanalyse stellt also nicht nur wegen der quantitativen Bewertungen, die sie erlaubt, einen sinnvollen Zugang zur Chat-Stilanalyse dar, sondern ermöglicht auch das Auffinden stilistisch relevanter Chat-Sequenzen. Das verwendete Korpus beschreibe ich in Kapitel 2.1 näher. Für die Nutzung dieses Korpus' zu Analysezwecken spricht, dass der Chat-Mitschnitt einem Plauderchat ähnelt, also dem in Kapitel 3.4.1 beschriebenen prototypischen Chat recht nahe kommt (vgl. Kapitel 3.4.2).

Ziel dieser Arbeit ist es, zentrale stilistische Formen und Funktionen im Chat zu definieren und ihre Ausgestaltung im tour.ARD.de-Chat-Korpus quantitativ und qualitativ zu beschreiben. Ich gehe dabei von folgenden Hypothesen aus:

1. Chattern steht eine große Auswahl an stilistischen Verfahren zur Verfügung.

Die Annahme ergibt sich aus der bisherigen Chat-Forschung, die zahlreiche Chat-Phänomene beschrieben hat. Kapitel 3 – vor allem Kapitel 3.7 – bietet einen Überblick über Ergebnisse der Chat-Forschung. Die Hypothese wird im Analyseteil (Kapitel 5) anhand zahlreicher Phänomene überprüft.

2. Unter Ausnutzung aller Tastaturzeichen gelingt den Chattern unter anderem durch eine effektive Ökonomisierung eine bedeutungsvolle und abwechslungsreiche Kommunikation, die sich am Face-to-Face-Gespräch orientiert.

Auch damit hat sich die Chat-Forschung bereits ausführlich beschäftigt. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Face-to-Face-Gespräch werden in der Besprechung des Forschungsstands in Kapitel 3.3 erläutert. Mit Ökonomisierungen befassen sich die Theoriekapitel 3.6.1 und 4.4.1 und das Analysekapitel 5.1.

3. Chatter steuern ihr Chat-Erlebnis mit Hilfe von Metaphernkonzepten.

Kapitel 3.2 führt drei Metaphernkonzepte der Chat-Kommunikation ein. Eine erste Durchsicht der Daten des tour.ARD.de-Chat-Korpus führt zu der Annahme, dass sie eine zentrale Rolle spielen. Beispiele für die konkrete Umsetzung dieser und weiterer Metaphernkonzepte aus dem verwendeten Korpus werden in Kapitel 5.3.3 der Analyse untersucht.

4. Chatter bevorzugen jeweils bestimmte stilistische Verfahren.

Diese Hypothese ergibt sich ebenfalls aus einer ersten Übersicht über die Ergebnisse der Datenauswertung. Die Analysekapitel 5.2.1 bis 5.2.7 behandeln stilistische Verfahren, die verschiedene stilistische Funktionen erfüllen können. Gezeigt wird, wie eine Gruppe von Chattern diese Verfahren einsetzt.

5. Chat-Spiele dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern auch der Gruppenbildung und der Abgrenzung.

Eine Voransicht der tour.ARD.de-Daten ergab, dass in dem Korpus nur wenige Chatter an Chat-Spielen teilzunehmen scheinen. Chat-Spiele werden mit Beispielen unter anderem in Kapitel 3.2 und Kapitel 3.7 besprochen. Die Analysen befassen sich mit mehreren unterschiedlichen Chat-Spielen (vgl. Kapitel 5.3.9)

6. Anhand der stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN¹, EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN lassen sich die in der Chat-Forschung beschriebenen Chat-Phänomene stilistisch einordnen und analysieren.

Die Beschreibungskategorie der stilistischen Handlungsmuster wird in Kapitel 4.2.4 eingeführt und erklärt. In den Kapiteln 4.4.1 bis 4.4.3 werden die drei stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN, EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN beschrieben und in den Analysekapiteln 5.1 bis 5.3 detailliert untersucht.

Grundlage für meine Stilanalyse sind die Arbeiten zur Stilistik von Barbara Sandig. Moderne Stilistik ist „pragmatisch ausgerichtet“, „textlinguistisch fundiert, indem sie Stil ‚holistisch‘ als Eigenschaft von Texten bestimmt“, und öffnet sich „der interdisziplinären Zusammenarbeit“ (Bußmann 2002, 652f.). Sandig geht genau von diesen Voraussetzungen aus. Sie beschreibt Stil als die „sozial relevante (bedeutsame) Art der Handlungsdurchführung“ (1986, 23) und arbeitet mit „globalen Konzepten wie Handlung und Handlungsmuster“ (ebd., 331), und darüber hinaus bezieht sie unter anderem soziolinguistische Aspekte mit ein. Sandig geht von einem „weiten Stilbegriff“ aus, der „Stile in und von Texten, individuelle, ja originelle Stile ebenso wie typische, konventionalisierte, [...] auffällige Stile, aber auch [...] weniger auffällige, ja gewohnte Stile“ (2006, 2) einschließt. Texte werden „unter sehr vielfältigen Aspekten“ (ebd.) betrachtet. Genau das will ich auch für Chat-Mitschnitte darstellen. Sandigs Stilmodell scheint mir besonders geeignet für eine Übertragung auf den Chat, weil es der Komplexität der Kommunikationsform² gerecht wird, indem es sowohl die Bedeutung der Produktionssituation als auch von Medium und Kanal und die Handelnden einbezieht. Auch meine Analyse wird zeigen, dass Stil „tatsächlich ein sich variabel den konkreten Gegebenheiten anpassendes ‚Chamäleon‘“ (1986, 325) ist.

Die Gegebenheiten werden in der Chat-Kommunikation von der Technologie determiniert (vgl. Kapitel 3.4), die bestimmte Anforderungen an die Kommunikationsmittel und die Chatter stellt (vgl. Kapitel 3.7). Die Chatter produzieren kurze schriftliche Texte, die viele Merkmale von Gesprächen haben und von den Rezipienten als Kommunikationsschritte im Rahmen eines Diskurses verstanden werden. Mit dieser Besonderheit des Chats befasst sich Kapi-

¹ Bei der Darstellung von stilistischen Handlungsmustern und stilistischen Verfahren übernehme ich die Konvention von Sandig (2006), diese in Versalien zu schreiben, um sie vom übrigen Text abzuheben.

² Die Kommunikationsform hängt von den technischen Rahmenbedingungen ab. „Die Chat-Technologie konstituiert eine Form des Kommunizierens – das heißt: bestimmte Rahmenbedingungen sind bei den einzelnen, auf ihrer Basis realisierten Kommunikationsereignissen in gleicher Weise gegeben, seien die Struktur des Kommunizierens und die sprachliche Form der ausgetauschten Beiträge auch noch so unterschiedlich. Die Technologie formt einen Rahmen für kommunikativen Kontakt zwischen Individuen unter bestimmten Vorzeichen.“ (Beißwenger 2007, 108)

tel 3.3. Bevor ich mich in Kapitel 3 dem Stand der Forschung und Grundbegriffen zu stilistischen Merkmalen der Chat-Kommunikation zuwende, beschreibe ich in Kapitel 2 die Datengrundlage und definiere in den Unterkapiteln 2.5 bis 2.7 eine Kerngruppe von Chattern, die im Mittelpunkt der Analysen stehen sollen. Kapitel 4 führt theoretisch in die Stilistik ein und legt die Grundlagen für eine Stiluntersuchung im Chat. Dabei stelle ich zunächst das Stilmodell von Sandig (Kapitel 4.2) vor. Ich beziehe mich dabei vor allem auf die Textstilistik von 2006. Mit dem stilistischen Sinn (vgl. Kapitel 4.2.2 und 4.2.3) greife ich aber eine zentrale Einheit auf, die Sandig bereits in ihrer Stilistik von 1986 eingeführt hat. In Kapitel 4.3 befasse ich mich mit der Frage, was eine stilistische Chat-Analyse leistet. Kapitel 4.4 beschreibt schließlich die drei bereits genannten stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN, EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN und darüber hinaus einige handlungsmusterübergreifende stilistische Besonderheiten in der Chat-Kommunikation (Kapitel 4.4.4). Kapitel 5 ist der detaillierten Analyse vorbehalten. Zu jedem der drei stilistischen Handlungsmuster untersuche ich verschiedene stilistische Verfahren, von denen ich annehme, dass die Chatter sie nutzen, um das Handlungsmuster umzusetzen. Die Ergebnisse werden jeweils zusammengefasst. In der Gesamtzusammenfassung in Kapitel 6 schließlich gebe ich einen Überblick über die neu gewonnenen Erkenntnisse.

An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei der tour.ARD.de-Redaktion für die Bereitstellung der Logfiles und bei den Mitarbeitern der Technischen Universität Dortmund für die gründliche und aufwändige Aufbereitung der Daten bedanken.

2. Die Datengrundlage

2.1 Das Korpus: Chat auf tour.ARD.de 2003

Diese Arbeit ist korpuslinguistisch ausgerichtet. Die Stilanalysen erfolgen auf der Grundlage des Dortmunder Chat-Korpus. Dieses Korpus, die Aufbereitung der Rohdaten und die Filter- und Suchfunktionen des STACCADo-Programms, das ich zur Auswertung der Daten verwendet habe, werde ich in den folgenden Abschnitten beschreiben.

Das Korpus besteht aus einem Großteil des Chats auf tour.ARD.de, der zur Tour de France vom 5. bis 27. Juli 2003 etwas mehr als drei Wochen online war. Dabei wurden die Logfiles von der Redaktion der Website automatisch mitgeschnitten. Nachdem das interaktive Angebot der Website wieder abgeschaltet worden war, hat mir die Redaktion das Logfile für Forschungszwecke zur Verfügung gestellt. Das Logfile hat eine Gesamtgröße von 10,27 MB. Um die Daten mit Hilfe des STACCADo-Tools untersuchen zu können, wurden sie zunächst in 94 Dateien von jeweils etwa 100 KB aufgeteilt, entsprechend durchnummeriert³ und nach einem ersten Überblick in die Ordner *gut*, *mittel* und *schlecht* aufgeteilt. Diese Einteilung erfolgte hauptsächlich nach der Anzahl der gleichzeitig anwesenden Chatter und der Menge der Systemmeldungen. Der Ordner „schlecht“ enthält vor allem Passagen am Anfang und am Ende des gesamten Logfiles, in denen noch kaum oder kaum mehr Chatter das Angebot nutzten und daher kaum „Gespräche“ zustande kamen. Diese Phasen sind unter anderem durch zahlreiche Systemmeldungen gekennzeichnet. Chatter loggten sich ein und direkt wieder aus, weil niemand sonst zu dem Zeitpunkt online war. Der Mitschnitt enthielt dann überwiegend Systemmeldungen vom Typ *XY betritt den Chat* und *XY verlässt den Chat*. Auch in den Logfiles, die als "mittel" eingestuft wurden, gab es solche Passagen, aber auch Phasen, in denen Unterhaltungen zustande kamen. Die "guten" Logfiles haben dagegen so gut wie keine Phasen, die nur aus Systemmeldungen bestehen, sondern bestehen fast ausschließlich aus normaler Interaktion.

Die Vorsortierung war notwendig, weil die Daten vor der Analyse mit STACCADo aufwändig annotiert werden mussten. Dazu gehören unter anderem die Beschreibung von Adressierungen und die Festlegung eines *estimated gender* (vgl. Kapitel 2.22.5.1). Die Annotation

³ Das Korpus findet sich in dieser Form auf der CD im Anhang. Ich verwende die Nummerierung der Logfile-Dateien im Folgenden zur Identifizierung von Textpassagen. Dazu gebe ich Dateinummer und Uhrzeit an. Der erste Chat-Beitrag hat z. B. die Kennzeichnung tour01/18:10:06.

wurde für 55 Dateien angefertigt, das bedeutet, dass 55 Dateien mit STACCADo durchsucht werden können.

Zu den aufbereiteten Dateien gehören 22 der Kategorie *gut* mit 2,32 MB. Sie haben eine durchschnittliche Größe von 108,86 KB. Zur Kategorie *mittel* gehören 33 annotierte Dateien von 3,37 MB mit einer Durchschnittsgröße von 105,21 KB. Die Dokumente der Kategorie *schlecht* sind mit im Schnitt 132,8 KB etwas größer. Bei der Aufteilung zeigte sich, dass die vielversprechendsten Passagen des Korpus in den Dokumenten *tour13* und *tour87* zu finden sind, sich die Chat-Sequenzen mit den meisten Teilnehmern also während des Radsportereignisses selbst abgespielt haben. Da das Angebot nur zur Tour de France freigeschaltet wird, dauerte es einige Zeit, bis sich herumgesprochen hatte, dass der Chat wieder online ist. Darauf weist der *tour.ARD.de*-Experte hin, der als *tourteam*⁴ den Chat betritt.

15:00:52 *tourteam* > *Hallo, die meisten wissen gar nicht, dass der Chat wieder geht...*

[...]

15:01:16 *tourteam* > *wir verweisen gerade erst auf den Chat*

[...]

15:02:15 *tourteam* > *wir hatten probleme mit dem chat*

15:02:16 *floorjahn* > *Wobei die Personen, die diesen Chat kennen, werden auch wohl wiederkommen*

Zitat 1⁵: Auszüge aus *tour01*

Wie *floorjahn* thematisiert unter anderem auch *181074*, dass der Chat wieder online ist und begründet, warum es zu Beginn noch wenig Teilnehmer gibt.

13:56:12 *181074 glaubt dass es sich noch nicht herumgesprochen hat, dass der tour chat wieder offen ist*

[...]

13:57:19 *181074 glaubt, dass einige jetzt andere musik hoeren*

Zitat 2: Auszug aus *tour03*

Außerdem zeigt sich sofort, dass der Chat, obwohl er zeitlich stark befristet ist, von zahlreichen Nutzern aus den Vorjahren aufgesucht wird.

⁴ Die Nicknames der Chatter hebe ich typografisch durch Kursivsetzung und Unterstreichung hervor.

⁵ Ich gebe zu allen verwendeten Zitaten aus dem *tour.ARD.de*-Chat-Korpus die jeweilige Quelldatei an. Dabei stelle ich Zitate nur dann kursiv dar, wenn auch im Logfile selbst Kursivschreibung verwendet wurde. Alle zitierten Chatäußerungen kursiv zu setzen würde die Daten nicht korrekt wiedergeben. Die Originalfarben verwende ich nur, wenn ich komplette Chat-Beiträge mit der jeweiligen Uhrzeit zitiere.

17:44:28 stympi > ja und bin froh das der chat wieder läuft!

[...]

18:20:52 velocad > war ja sehr lange geschlossen hier

[...]

17:48:07 ninja1 > freu das der chat wieder auf ist

17:48:09 *babylon freut sich . der chat ist offen *lach*

17:48:16 stympi > ja finde ich auch

Zitat 3: Auszüge aus tour02

Exkurs: Crossmedialität

Die Aussage aus Zitat 1 *wir verweisen gerade erst auf den Chat* weist auf die Crossmedialität hin, die für den tour.ARD.de-Chat eine besondere Bedeutung hat. Im laufenden Fernsehprogramm – aber auch in den anderen Bereichen der tour.ARD.de-Site (ein Beispiel aus dem Ticker zeigt Abbildung 1 – wurde immer wieder auf den Chat hingewiesen.



Abbildung 1: Auszug aus dem Ticker auf tour.ARD.de am 13.07.2003

Crossmedialität ist für den tour.ARD.de-Chat zentral, weil die Chatter die Tour de France und andere Radsportereignisse schließlich mit Hilfe von Medien, primär mit Hilfe von Fernsehübertragungen, erleben. Häufig beziehen sie sich daher auch im tour.ARD.de-Chat in ihren Äußerungen zum Radsport auf die Liveübertragungen in verschiedenen Fernsehkanälen. Sie

bewerten beispielsweise die Qualität der Reportagen oder tauschen sich einfach über Anfangszeiten der Berichterstattung aus.

Das Handbuch Journalismus und Medien definiert *Crossmedia* „im engeren (publizistischen) Sinn“ als „die Publikation von journalistischen Inhalten unter einer Marke auf mehreren Kanälen [...], wobei einzelne Beiträge sinnvoll aufeinander bezogen sind“ (Weischenberg et al. 2005, 35). Beispielsweise soll der Leser „von einem TV-Magazin über die Zeitschrift zu dem Onlineangebot“ geführt werden (ebd.) – wie bei den eben beschriebenen Hinweisen im ARD-Programm während der Tour-de-France-Übertragungen auf den tour.ARD.de-Chat. Ziel ist eine „Aktivierungsleistung“ (ebd., 36). Die Leser sollen zum „aktive[n] Wechsel von einem Medium zum anderen“ (ebd., 36f.) animiert werden – in diesem Fall zum Wechsel in den Chat bzw. zur zusätzlichen Nutzung des Chat-Angebots.

Im tour.ARD.de-Chat-Korpus bilden die Chatter phasenweise einen Reportagestil nach, indem sie das Geschehen stakkatohaft kommentieren und dabei die aktuellen Zeitabstände, Namen von Fahrern in der führenden Position und Entfernungen bis zum Ziel angeben – vgl. z.B. die in Zitat 4 wiedergegebene Passage:

16:36:49 isopoda > 1.30

16:36:55 danidrach > 1,40

16:36:56 hexmex > ich hoffe das ogredy noch körner hat, glaube aber nicht mehr dran

16:37:18 maitre78 > 1,26

16:37:24 danidrach > 9,5 km noch

16:37:35 danidrach > 1,32

16:37:37 maitre78 > das wird gaaaanz eng

16:37:41 isopoda > der muss froh sein, wenn er noch mithalten kann

16:37:45 isopoda > 1.22

16:37:58 maitre78 > ich tipp mal, bei 500 m ist es soweit und sie werden gefangen

16:38:06 maitre78 > ausser sie lassen die beine jetzt schon hängen

16:38:16 teak > massenspurt und unser Freund aus Italien gewinnt wieder

16:38:24 isopoda > hauptsache ist, dass keiner stürzt

16:38:26 danidrach > 3 km vorm ziel

16:38:49 danidrach > 1,22

16:38:57 bcarlo > auf jeden fall spannend... egal so oder so

16:39:12 Hexmex > die ampel war ROT

16:39:15 Hexmex > ;-)

16:39:17 bcarlo > scheiße

16:39:26 isopoda > und erik ist gestürzt

16:39:30 danidrach > shid sturz zabel und mc ewen raus

16:39:30 bcarlo > aua

16:39:31 maitre78 > REGT SICH SONST EIGENTLICH NIEMAND ÜBER DIE ZDF ÜBERTRAGUNGEN AUF???? WARUM MÜSSEN DIE GEBÜHRENAHLUNG EINE GUTE (ARD) UND EINE SCHLECHTE (ZDF) TOURÜBERTRAGUNG ZAHLEN? DAS KISTET DOCH ALLES GELD!!!

16:39:31 Hexmex > Zabel und mcewan gestützt

16:39:41 maitre78 > nix passiert

Zitat 4: Auszug aus tour43

Innerhalb eines Portals wie der tour.ARD.de-Site ist die Entwicklung einer Community wichtig, um die Akzeptanz zu erhöhen und die Nutzerbindung zu stärken. Dass das funktioniert, zeigen die in Zitat 1 bis 3 angeführten Beiträge und die Tatsache, dass viele der Chatter, die ich in dieser Arbeit näher betrachte, an dem Chat in den Vorjahren offenbar teilgenommen hatten. Dabei ist der Chat nicht das einzige interaktive Angebot auf der tour.ARD.de-Site. Vielmehr wird auch ein Forum angeboten, das zumindest einige Chatter anscheinend ständig im Auge haben. Darauf deuten zumindest zahlreiche Bezugnahmen auf das Forum hin. Es wird immer wieder als Thema behandelt. Die STACCADo-Stichwortsuche nach *forum* ergibt 90 Treffer. Das bedeutet, dass das Wort *forum* 90 Mal im tour.ARD.de-Chat-Korpus auftaucht. Eine Durchsicht zeigt, dass die überwiegende Mehrzahl dieser Belege offensichtlich Bezug nimmt auf das tour.ARD.de-Forum. Die Chatter kommentieren darin Inhalte und die Qualität des Forums wie im Beispiel:

11:56:40 181074 > forum ist ganz gut, weil dort viele stars sind

11:56:53 181074 > bzw leute die glauben, stars zu sein

11:57:08 181074 > sog leute vom fach

11:57:11 crisanto > lol

11:57:26 crisanto > Es gibt aber bessere Radsportforen

11:57:34 181074 > ja

01:57:23 lupus > war auch im forum lesen. die beschäftigen sich ja echt zu 60 % mit beleidigungen

[...]

01:57:51 patti77 > **ist immer so im Forum darum lese ich die kacke da auch nicht**

Zitat 5: Ausschnitte aus tour06 und tour56

Andere Äußerungen zeigen, dass die Chatter das Forum ebenfalls nutzen, um sich zu informieren und es auch als einen Teil der Community-Plattform sehen. Beispiele dafür sind die Belege in Zitat 6.

20:41:50 florentine > so ich schau mir noch das forum an

11:10:36 coco > **guck mal ins forum**

11:10:43 egon157 > **aha**

11:10:51 coco > **dann ist ein thema für dich**

11:10:59 coco > **wegen dem spiel**

11:11:09 coco > **da steht auch die antwort glaub ich**

21:13:07 zuchero > **das kannst du aber alles im forum nachlesen akim**

11:39:25 lupus > haste im forum den threat mit luxu gelesen?

Zitat 6: Auszüge aus tour05, tour28, tour39, tour41

2.2 Ethische Fragen

Chat ist ein öffentlich zugängliches Medium. Jeder kann sich einloggen und am Chat teilnehmen – und damit die Beiträge auch lesen, also rezipieren. Darauf weisen auch Chatiquette⁶-Regeln hin, die festhalten, dass Chatter nicht anonym sind und die Anbieter von Online-Chats jederzeit ermitteln können, wer hinter einem Nickname steckt⁷. Chatter müssen also immer damit rechnen, „enttarnt“ zu werden. Im Fall des Tour.ARD.de-Chats wurden sie zudem durch einen Hinweis auf der Einstiegsseite der Rubrik *Interaktiv* darauf hingewiesen, dass ein Forschungsvorhaben den tour.ARD.de-Chat untersucht. Daher lässt sich sagen, dass die Chatter über das Forschungsvorhaben informiert waren. Nachfragen oder Beschwerden gab es

⁶ Die Wortbildung entstand aus „Chat“ und „Etikette“ und beschreibt den Verhaltenskodex im Internet.

⁷ Zwei Beispiele sind: <http://www.chatiquette.de/> (Regel 13) und <http://www.chat-surium.com/Chat/Chatiquette.htm> („Anonymität im Chat“). Beide Seiten wurden zuletzt eingesehen am 24.03.2008.

keine. Daher sehe ich es als ethisch vertretbar an, sowohl die Webseite als auch Nicknames von Chattern zu nennen. Döring verweist darauf, dass Nicknames „als netzspezifische Ausdrucksmittel charakteristische Elemente von Online-Medientexten sind“ (2003, 241) und daher der Forschung zur Verfügung stehen sollten. Aus stilistischer Sicht sind Nicknames aber noch viel mehr. Sie sind zentral für die Selbstdarstellung der Chatter, finden in verschiedenen Beziehungen Anwendung und werden unter anderem zum Adressieren verwendet. Kapitel 4.4.4.2 befasst sich mit der Bedeutung der Pseudonyme im Chat. Ohne Nicknames können Chatter nicht kommunizieren. Folglich würde das Weglassen der Pseudonyme nicht nur zu einer unvollständigen Analyse führen, sondern diese möglicherweise sogar verfälschen. Im Rahmen dieser chat-stilistischen Arbeit kann ich daher nicht auf Nicknames verzichten. Auch Dorta argumentiert, dass bei einer Anonymisierung der Beiträge „identitätsbezogene Informationen, die mit den Nicknames der Beteiligten auf den Kommunikationsprozess übertragen werden [...] und für die Untersuchung von Prozessen der Identitätsgestaltung und -aushandlung in der Chat-Kommunikation grundlegend sind, nicht berücksichtigt werden“ (2005, 29) könnten.

Dazu kommt die im Vergleich zum Face-to-Face-Gespräch deutlich genauere Planung der Beiträge. Da Gestik, Mimik und Körpersprache wegfallen, kann davon ausgegangen werden, dass Chatter besser steuern können, wie sie sich präsentieren und vor allem, was sie über sich selbst sagen. Wie unterschiedlich die Selbstdarstellungen ausfallen können, zeigt Kapitel 5.3.10.

2.3 Besonderheiten von Chat-Mitschnitten

Als „*nonreaktive[n] Studien*“ (Döring 2003, 209) haben mit Chat-Mitschnitten Arbeitende „den Vorteil, dass sie keine durch Bewusstheit einer Untersuchungssituation erzeugten Verzerrungen hinnehmen müssen“ (ebd.). Nachteil ist neben der riesigen Datenmenge die Schwierigkeit, Unterhaltungsstränge nachzuvollziehen. Darauf weist Hoffmann hin: „Aus dem schriftlich auf dem jeweiligen Bildschirm repräsentierten Text müssen der Diskurs sowie die pragmatischen und thematischen Zuordnungen erst in der Rezeption hergestellt werden“ (2004, 105).

Bei einer Analyse anhand von Chat-Mitschnitten⁸ muss beachtet werden, dass „Chat-Beiträge, so wie sie sich in Mitschnitten darbieten, [...] Produkte, also Ergebnisse sprachlicher Produktion [sind]. Der Prozesscharakter ihrer Entstehung, die Start- und Endpunkte der Versprachlichung sind in Mitschnitten nicht dokumentiert“ (Beißwenger 2007, 291). Festgehalten sind also nur die tatsächlich versendeten Beitragstexte, nicht aber ihre Entstehungsgeschichte. Korrekturen oder Umformulierungen und selbst gelöschte und damit nicht gesendete Beiträge sind im Mitschnitt nicht mehr erkennbar. Chat-Mitschnitte sind „durch Speicherung erzeugte sekundäre Instanzen von (automatisch von einer Programmroutine generierten) Beitragssequenzen“ (ebd., 481). Sie sind „nicht-selektiv (alles, was auf dem Bildschirm bzw. auf dem Server als Datum bezeugt ist, wird abgespeichert), nicht-interpretativ und theoriefrei. Sie sind daher eher den Sekundärdaten (Audio-, Videoaufzeichnungen) bei der Analyse gesprochener Sprache vergleichbar“ (ebd.). Zu berücksichtigen ist also, dass

- a) die Reihenfolge der Beiträge nicht einer geplanten Handlungssequenz der Chatter entsprechen muss.
- b) der Verschickung der Beiträge unterschiedlich lange Produktionszeiträume und Korrekturvorgänge sowie Löschungen vorausgegangen sind bzw. sein können.
- c) die Chatter die Beiträge der anderen Kommunikanten zu unterschiedlichen Zeitpunkten lesen. Der Kenntnisstand über die aktuelle Kommunikation ist also ein je Chatter unterschiedlicher.

Auch Sandigs Warnung vor den „Risiken individueller Interpretation“ (1986, 172) muss bei der Analyse anhand von Chat-Mitschnitten daher sehr ernst genommen werden.

2.4 Vorarbeiten

Das wichtigste Werkzeug für meine Analyse ist das Dortmunder STACCADo-Tool. STACCADo wurde am Lehrstuhl für Linguistik der deutschen Sprache und Sprachdidaktik der Technischen Universität Dortmund (Prof. Angelika Storrer) im Rahmen des Projekts „Dortmunder Chat-Korpus“ von Bianca Selzam, Michael Beißwenger und Angelika Storrer entwickelt. Es steht – als Werkzeug für die Abfrage von Daten, die dem Annotationsschema des

⁸ „Chat-Mitschnitte sind Dokumente, die Sequenzen von Textbeiträgen archivieren, die im Rahmen von Chat-Ereignissen ausgetauscht wurden. Ein Chat-Mitschnitt konserviert die textuellen Anteile von Chat-Ereignissen (oder von Teilen von Chat-Ereignissen) für eine Rezeption außerhalb ihres Vollzugs“ (Beißwenger 2007, 105). Näheres dazu erläutert Kapitel 3.4.

„Dortmunder Chat-Korpus“ entsprechen – im Internet unter http://www.chatkorpus.uni-dortmund.de/040_staccado zur Verfügung.

Bevor die eigentliche Analyse beginnen konnte, mussten die Daten bearbeitet und aufbereitet werden. Lemnitzer/Zinsmeister heben die Bedeutung der Annotation für empirisches Arbeiten in der Linguistik hervor: „Die linguistische Annotation von Korpora ist entscheidend für deren Nutzung in Bezug auf sprachwissenschaftliche Fragestellungen“ (2006, 12). Das tour.ARD.de-Chat-Korpus wurde von den Mitarbeitern der Technischen Universität Dortmund Bianca Selzam, Claudia Beißwanger, Vera Pleßer und Alexander Kurek bearbeitet. Die ursprüngliche Quelle des Korpus, das Logfile der Chat-Unterhaltungen, war ein HTML⁹-Dokument. Es enthielt lediglich die Äußerungen und Systemmeldungen, die Namen der Chatter und Angaben zu ihrer jeweiligen Schriftfarbe. Alle weiteren Zusatzinformationen mussten von Hand in die XML¹⁰-Dokumente geschrieben werden, die STACCADo durchsucht. Dazu gehört der Name der Plattform, der in die XML-Dateien eingefügt wurde. Zudem wurden beispielsweise Asterisk-Ausdrücke¹¹ in den XML-Dateien gekennzeichnet. Ein Beispiel dafür ist: `<asteriskExpression>*grins</asteriskExpression>`. Annotiert wurden auch direkte Adressierungen an andere Chatter wie im Beispiel `<address addressee="221262">221262</address>`. Nur so kann STACCADo bei einer Datenbankabfrage erkennen, dass mit *süsse* die Chatterin *alexaf* gemeint ist: `<address addressee="alexaf">süsse?</address>`. Nur mit Hilfe dieser Annotationen wird eine ausführliche Suche mit STACCADo möglich. Damit sind nun rasche quantitative Auswertungen möglich. Unter anderem können Stichwortsuchen¹² in den Beiträgen der Chatter durchgeführt werden. Die Annotationen erlauben aber auch Suchen nach Adressierendem und Adressierten, nach Asterisk-Ausdrücken, Emoticons¹³ und Actionmessages¹⁴.

⁹ HTML steht für „Hypertext Markup Language“. In HTML-Texten ist festgelegt, wie Dokumente im WWW dargestellt werden sollen. Sie schreiben u.a. Schriftart und -größe, Farben und die Position von Bildern fest. Spezifikationen zu HTML sind auf den Seiten des W3-Consortiums (<http://www.w3.org/>) hinterlegt.

¹⁰ XML steht für „Extensible Markup Language“. Im Gegensatz zu HTML ist XML „eine Stufe abstrakter, man spricht dabei auch von ‚generalized markup‘, also von ‚verallgemeinerter Auszeichnung‘“ (Münz 2007). Detaillierte Informationen zu XML bietet ebenfalls die Webseite [w3.org](http://www.w3.org) des W3-Consortiums.

¹¹ Asterisk-Ausdrücke werden in Kapitel 3.6.2.1 unter dem Begriff *Verbstammphrasen* eingeführt. In Kapitel 5.2.5 analysiere ich Verbstammphrasen aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus.

¹² Das Handbuch zum STACCADo-Suchwerkzeug ist unter http://www.chatkorpus.uni-dortmund.de/050_download/manualstaccado.pdf online verfügbar (zuletzt eingesehen am 27.7.2008).

¹³ Auf Emoticons gehen das Theoriekapitel 3.6.2.2 und das Analysekapitel 5.2.3 ein.

¹⁴ Action Messages werden in Kapitel 3.6.3 theoretisch erklärt und eingeführt und in Kapitel 5.2.4 am Beispiel des tour.ARD.de-Chats untersucht.

Gesucht werden kann nach einer Zeichenfolge wie *hallo* oder *ciao* oder nach einer Kombination von Ausdrücken. Dabei lassen sich sowohl mehrere Suchwörter mit booleschen Verknüpfungen UND bzw. ODER kombinieren als auch mit Filter- und Stichwortsuchen. Zu Filtersuchen gehören z.B. die Beschränkung auf einen Messagety, auf Beiträge eines bestimmten Chatters („vom Benutzer“), Asterisk-Ausdrücke und Emoticons. Abbildung 2 zeigt eine Kombination von Suchkriterien. Gesucht wird nach Beiträgen, in denen die Chatterin ursi99 die Chatterin 221262 adressiert und dabei als *kleine* anspricht. Diese Suche ergibt insgesamt sieben Treffer.

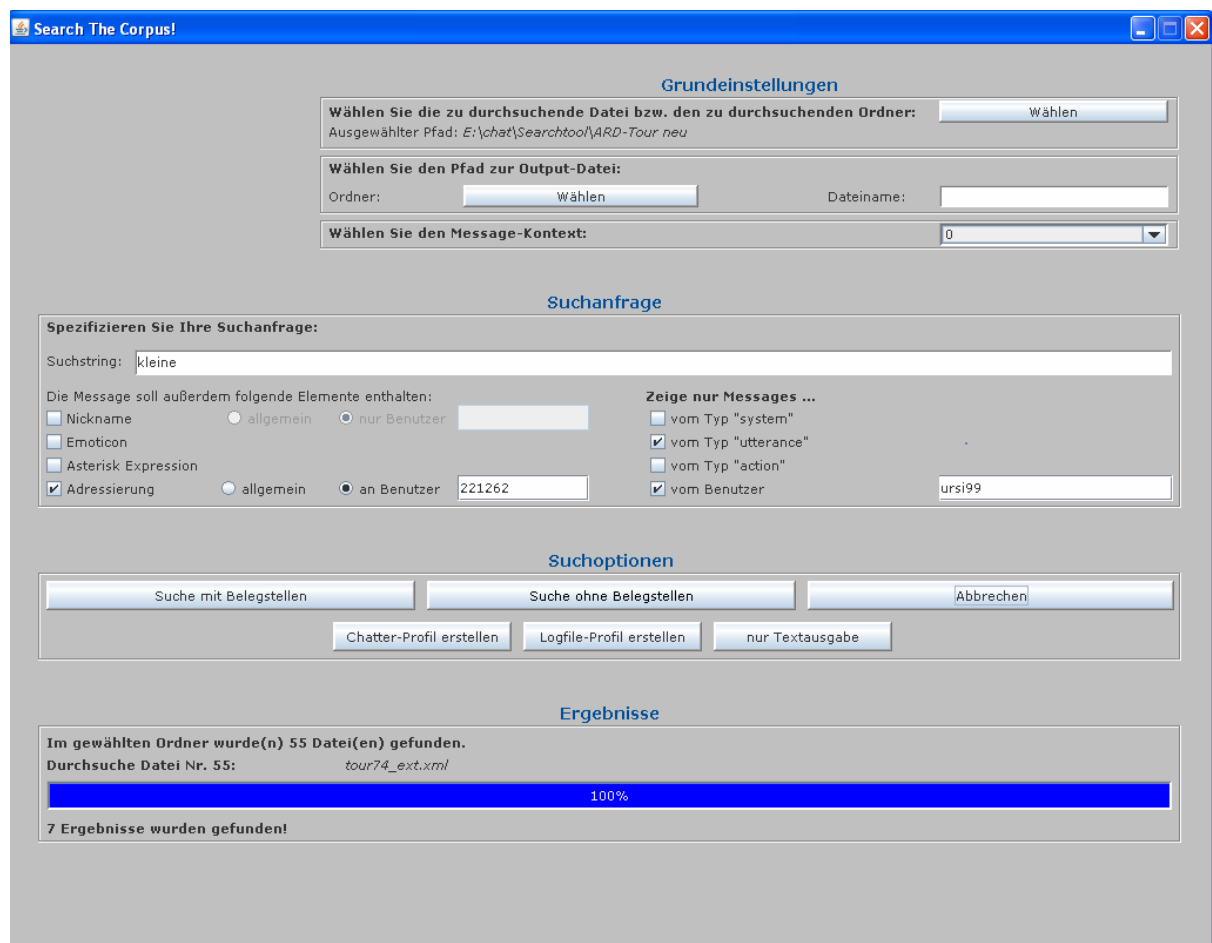


Abbildung 2: Beispiel für eine Abfrage mit dem STACCADO-Tool

2.5 Erstellung eines Chatterprofils

2.5.1 Chatterprofil-Bestimmung mit STACCADO

Eine Funktion von STACCADO ist die Erstellung eines Chatterprofils. Darin werden alle Chatter aufgelistet, die sich an dem Chat beteiligt haben. Angegeben wird neben den Nicknames das „Estimated Gender“, also das wahrscheinliche Geschlecht. Von den Namen

ausgehend werden z. B. *florentine* oder *SofiaR* als *female* und *lothar54* oder *stevie* als *male* gekennzeichnet¹⁵. Diese Bewertung ist Teil der Annotation, die im Vorfeld der Analyse vorgenommen wurde. Die meisten Nicknames sind allerdings unbestimmt und erhalten daher wie z. B. *anyany* oder *bstronger* das Estimated Gender *unknown*. Da die Wahl des Nicknames eine bewusste Entscheidung des Chatters ist, legen sie auch bewusst fest, ob ihr Pseudonym im Chat weiblich, männlich oder eben nicht festgelegt sein soll. Dabei kann natürlich eine Chatterin auch einen männlichen Nickname wählen und ein Chatter einen weiblichen. Trotz dieser Unsicherheiten beziehe ich die Estimated Gender in die Analyse mit ein. Ob ein Nickname geschlechtsspezifisch festgelegt ist oder nicht, gehört schließlich auch zur stilistischen Selbstdarstellung des Chatters. Darüber hinaus betont Döring, dass der „legendäre[n] Geschlechtertausch im Netz“ (2002, 175) in der Realität kaum vorkommt. Darüber hinaus werde ich in Kapitel 5.3.6 zeigen, dass das tatsächliche Geschlecht der Chatter ein immer wiederkehrendes Thema ist.

Alle weiteren Angaben des Chatterprofils sind automatisch errechnete Werte. So werden zunächst die *Number of Messages* (NOM), die Gesamtzahl aller Chat-Beiträge und die *Number of Tokens* (NOT), die Anzahl aller laufenden Wortformen, und die *Number of Characters* (NOC), die Anzahl aller mit der Tastatur erzeugten Einzelzeichen (*characters*), gezählt. Aus diesen Daten errechnet STACCADo anschließend für jeden Chatter spezifische Durchschnittswerte. Dazu gehören

- die durchschnittliche Länge seiner Beiträge, die sich aus dem Quotienten aus der Anzahl der Wortformen und der Messages ergibt,
- der Anteil, den der Chatter an allen Messages, Tokens und Characters im gewählten Chat-Ausschnitt hat und
- das Verhältnis der Durchschnittslänge seiner Messages zur Durchschnittslänge aller im betreffenden Ausschnitt dokumentierten Messages.

Je näher der Chatter dabei an den Wert 100 kommt, desto durchschnittlicher ist die Länge seiner Beiträge im Vergleich zu den Gegebenheiten des Gesamtkorpus'. Das Chatterprofil vermittelt also nicht nur einen ersten Überblick über das jeweilige Chat-Korpus, sondern kann zugleich als Ausgangsbasis für weitere Analysen verwendet werden. Darauf werde ich im

¹⁵ Ich verwende diese Kennzeichnung, um auf die jeweiligen Chatter zu referieren. Danach ist also das Pronomen für *Florentine* „sie“ und das Pronomen für *stevie* „er“.

Folgenden näher eingehen. Zunächst möchte ich das Chatterprofil für das tour.ARD.de-Korpus beschreiben.

2.5.2 *Das Chatterprofil für das tour.ARD.de-Korpus*

Am tour.ARD.de-Chat haben sich – in dem in Kapitel 2.1 beschriebenen Ausschnitt aus dem Gesamtkorpus – 913 Chatter beteiligt bzw. traten Chatter mit 913 verschiedenen Nicknames auf. Aufgrund technischer Probleme nutzten mehrere Chatter verschiedene Nicknames. Wie viele es genau waren, lässt sich allerdings nicht ermitteln. Das gesamte Chatterprofil findet sich auf der CD im Anhang. 67 oder 7,34 Prozent der 913 Nicknames sind weiblich, 206 oder 22,56 Prozent männlich. 640 Nicknames sind vom Geschlecht her unbestimmt und daher als *unknown* gekennzeichnet. Das entspricht einem Prozentsatz von 70,1. Da es unmöglich – und auch wenig sinnvoll – ist, alle Chatter zu analysieren, müssen die Daten zunächst eingegrenzt werden. Zur Analyse eignen sich am besten Chatter mit möglichst vielen Chat-Beiträgen, weil sich ihr Chat-Verhalten auf wiederkehrende sprachliche Ausdrücke und charakteristische Verhaltensweisen hin untersuchen lässt. Daher definiere ich zunächst eine Kerngruppe der Chatter.

2.6 **Bestimmung der Kerngruppe der Chatter**

Nur Chatter, die eine gewisse Anzahl von Beiträgen produziert haben, können auf stilistische Verhaltensmuster hin untersucht werden. Wer sich nur wenige Male einloggt, kann keine sozialen Beziehungen aufbauen. Musterhafte stilistische Auffälligkeiten lassen sich dann ebenfalls nicht beobachten. Allerdings ist die genaue Festlegung auf eine Beitragsanzahl, ab der Chatter im Korpus analysiert werden sollen, objektiv schwer zu treffen. Die Gruppe darf nicht zu groß sein, sonst werden die Analysen zu umfangreich. Sie darf aber auch nicht völlig in ihrer Zusammensetzung von den Gegebenheiten des Gesamtchats abweichen. Ich setze die Mindestbeitragsgrenze auf 600 fest. Das heißt, ich werde bei den rein quantitativen Analyse-schritten diejenigen Chatter untersuchen, die 600 und mehr Beiträge geschrieben haben. Ich bezeichne diese Chatter im Folgenden auch als Ü600-Chatter und zeige damit das Auswahlkriterium ‚über 600 Chat-Beiträge‘ an. Für die Auswahl dieser 18 Chatter als Kerngruppe spricht, dass sie immerhin 37,45 Prozent aller Beiträge im tour.ARD.de-Chat-Korpus produziert haben, obwohl sie weniger als zwei Prozent aller im Korpus namentlich unterschiedenen Chatter darstellen. Allerdings weichen sie beim wahrscheinlichen Geschlecht deutlich vom

Gesamtkorpus ab. Zu den Ü600-Chattern gehören wesentlich mehr Chatter mit weiblichen und auch mehr mit männlichen Nicknames als im Korpus insgesamt. Fast zehn Prozent aller weiblichen Nicknames im tour.ARD.de-Chat-Korpus schreiben mehr als 600 Beiträge. Sie machen in der Gruppe der Ü600 ein Drittel aus, im Gesamtkorpus aber nur 7,34 Prozent. Bei den männlichen Nicknames steht ein Anteil von 22,56 Prozent im Gesamtkorpus 27,77 Prozent bei den Ü600 gegenüber.

	Chatter insgesamt	Chatter mit mehr als 600 Beiträgen	Chatter mit zehn und weniger Beiträgen
Anzahl	913	18	593
Anteil an Nicknames	100 Prozent	1,97 Prozent	64,95 Prozent
Messages	51960	17952	1947
Anteil an Messages	100 Prozent	37,45 Prozent	3,75 Prozent
Weibliche Nicknames	67 (7,34 % aller Chatter)	6 (33,33 % der Ü600)	35 (5,98 % der U11)
Männliche Nicknames	206 (22,56 % aller Chatter)	5 (27,77 % der Ü600)	130 (22,22 % der U11)
Unbestimmte Nicknames	640 (70,1 % aller Chatter)	7 (38,33 % der Ü600)	420 (71,79 % der U11)

Tabelle 1: Bestimmung der Kerngruppe der Chatter

Bevor ich näher auf die Ü600 eingehe, will ich den Überblick über das Korpus beenden. In Tabelle 1 habe ich die Daten des Gesamtkorpus und der Ü600 und der Chatter zusammengestellt, die im Korpus besonders wenige Beiträge aufweisen. Dabei zeigt sich, dass 64,95 Prozent der insgesamt 913 Chatter zehn oder weniger Beiträge geschrieben haben und daher nicht als regelmäßige Besucher einzuschätzen sind. Sie haben nur 3,75 Prozent der Messages produziert.

Zwischen elf und 100 Messages stammen von 248 Personen. Weitere 54 Chatter, die nicht in Tabelle 1 aufgeführt sind, sind im Korpus mit 100 bis 600 Messages vertreten, das heißt, dass insgesamt nur 72 Chatter – also 7,89 Prozent aller Chatter – mehr als 100 Beiträge produziert haben. Die restlichen 841 Chatter haben dagegen also insgesamt weniger als 100 Messages geschrieben. Das entspricht 92,11 Prozent aller registrierten Nicknames.

2.7 Beschreibung der Ü600

2.7.1 Chatterprofil der Ü600 nach Messageanzahl

Tabelle 2 zeigt das Chatterprofil für die Ü600-Chatter. Ich werde sie im Folgenden auch als *Gruppe* bezeichnen, wohlwissend, dass sich das nur auf die quantitative Gemeinsamkeit der

mindestens 600 Beiträge und nicht auf tatsächliches Gruppenverhalten bezieht. Ob sich darüber hinaus Gemeinsamkeiten entwickeln, ist einer der Schwerpunkte der Analyse. Die Ü600-Gruppe setzt sich aus 18 Chattern zusammen, von denen sechs weibliche und fünf männliche Nicknames gewählt haben. *Tourteam* ist als *male* gekennzeichnet, weil der Radsportexperte als einziger Chatter von Anfang an namentlich bekannt ist und ausschließlich dieses Pseudonym nutzt. Einmal tritt ein anderer Redakteur des Portals als *tourteam* auf, gibt aber sofort zu erkennen, dass er nicht der Radsportexperte ist. Sieben der Ü600 können nicht auf den ersten Blick als *male* oder *female* eingeordnet werden. Insbesondere die Zahlen 181074 und 221262 als Nicknames lassen keine Einordnung zu. Beide Zahlen könnten Geburtsdaten sein. Auch *somme_ma*, *benzil*, *danidrach*, *hexmex* und *tetedela* werden in der Kategorie *estimated gender* als *unknown* registriert.

Nickname	est. Gender	NOM	NOT	NOC	Ø-Länge Message	% Messages	% Tokens	% Characters	Länge/Ø-Chatter
engelchen	female	2786	15639	90018	5.6134243	6.555294	6.0042386	6.002168	91.593735
florentine	female	1350	8022	45008	5.942222	3.1764705	3.0798645	3.0010176	96.9587
juergene	male	1208	7299	46803	6.0422187	2.8423529	2.8022852	3.1207035	98.59033
somme_ma	unknown	1132	4575	24598	4.0415196	2.6635294	1.7564673	1.6401314	65.945114
coco	female	1091	5702	34149	5.226398	2.5670588	2.1891532	2.2769673	85.27866
tourteam	male	1055	8352	50749	7.916588	2.482353	3.2065604	3.3838127	129.17424
benzil	unknown	901	4476	24424	4.9678135	2.12	1.7184585	1.6285294	81.05936
ninja1	female	896	5266	28123	5.877232	2.1082354	2.021761	1.8751692	95.89826
ursi99	female	879	4640	26253	5.2787256	2.0682354	1.7814225	1.7504824	86.13249
181074	unknown	845	5415	33458	6.408284	1.9882354	2.0789661	2.2308934	104.56339
uweamplere	male	825	4689	34838	5.683636	1.9411765	1.800235	2.3229082	92.73938
221262	unknown	818	4570	25742	5.586797	1.9247059	1.7545476	1.7164102	91.15926
zoe34	female	783	3009	15941	3.842912	1.842353	1.1552371	1.0629048	62.704445
hermanb	male	732	4509	24464	6.1598363	1.722353	1.7311281	1.6311966	100.50949
hexmex	unknown	704	5629	31471	7.9957385	1.6564707	2.1611266	2.0984051	130.46574
danidrach	unknown	686	3407	19489	4.966472	1.6141176	1.3080403	1.2994764	81.037476
tetedela	unknown	633	3150	20027	4.976303	1.4894117	1.2093709	1.3353487	81.19789
lupus	male	628	7164	41950	11.407643	1.4776471	2.7504551	2.797118	186.13748

Tabelle 2: Ü600, sortiert nach der Anzahl der Messages

Die weiteren Spalten zeigen die Auswertungen von STACCADo, die in Kapitel 2.5.1 kurz erläutert wurden, für die Kerngruppe der Ü600. Um eine erste Orientierung zu haben, ist die Tabelle nach der Anzahl der Messages, die in der dritten Spalte, unter der Bezeichnung *NOM* – für *Number Of Messages* – aufgeführt ist, sortiert. Mit großem Abstand die meisten Messages stammen also von *engelchen*. Mit 2786 Beiträgen kommt diese Chatterin auf mehr als doppelt so viele Beiträge wie *florentine* mit 1350. Auch die weiteren absoluten Werte *NOT* (*Number Of Tokens*) und *NOC* (*Number of Characters*) weichen stark voneinander ab. Inte-

ressanter sind aber die relativen Werte in den weiteren Spalten, insbesondere die letzte Spalte. Hier wird – wie in Kapitel 2.5.1 erklärt – die durchschnittliche Länge der Messages jedes Chatters ins Verhältnis gesetzt zur Durchschnittslänge der Messages im gesamten Korpus. Was diesen Analysepunkt angeht, ist *hernanb* mit rund 100,51 der Chatter der Ü600, der der durchschnittlichen Länge der Chat-Beiträge im Korpus am nächsten kommt und daher am repräsentativsten ist. Auch *juergene* erreicht mit 98,59 fast die 100.

2.8 Methode

Zur Überprüfung der Hypothesen führe ich wie bereits in der Einleitung angedeutet eine Korpusanalyse durch. Unter Korpuslinguistik verstehen Lemnitzer/Zinsmeister: „die Beschreibung von Äußerungen natürlicher Sprachen, ihrer Elemente und Strukturen, und die darauf aufbauende Theoriebildung auf der Grundlage von Analysen authentischer Texte, die in Korpora zusammengefasst sind“ (2006, 9). Sie betonen, dass Korpuslinguistik „eine wissenschaftliche Tätigkeit [ist], d.h. sie muss wissenschaftlichen Prinzipien folgen und wissenschaftlichen Ansprüchen genügen“ (ebd.). Dazu gehört neben der Hypothesenbildung die Erfüllung wissenschaftlicher „Gütekriterien“ (vgl. Albert 2002, 12ff.). Eine Korpusanalyse muss vor allem zuverlässig und valide sein – d.h., „bei einer Wiederholung des Verfahrens unter gleichen Bedingungen [müssen] die gleichen Ergebnisse erzielt werden“ (ebd., 12) und es muss „tatsächlich das erhoben, erfragt oder beobachtet und gemessen“ werden, „was untersucht werden soll“ (ebd.). Eine Wiederholung meiner Auswertungen ist mit STACCADo jederzeit möglich. Schwieriger ist es dagegen, die Validität zu sichern. Die zu untersuchenden Kriterien werde ich in Kapitel 3 und 4 erarbeiten und festlegen. Lemnitzer/Zinsmeister betonen, die „linguistischen Phänomene, die für eine Äußerungsorte charakteristisch sind“, in einem Korpus automatisch aufzuspüren, sei „in jedem Falle schwierig, in manchen Fällen sogar unmöglich“ (2006, 53). Daher werde ich meine Ergebnisse nicht ausschließlich in Form von Skalen darstellen, sondern STACCADo auch dazu nutzen, Belegsammlungen zu erstellen. Gezielte Stichwort- und Filtersuchen mit STACCADo ermöglichen es, in einem umfangreichen Chat-Korpus wiederkehrende sprachliche Muster – von Stichwörtern über ähnlich gebildete Smileys bis hin zu Adressierungen – zu finden. Anhand dieser mit STACCADo ermittelten Belegsammlungen lassen sich bestimmte Phänomene qualitativ besser interpretieren. Ich möchte damit eine „Stärke der Korpuslinguistik“ (Lemnitzer/Zinsmeister 2006, 10) nutzen, die darin besteht, dass „auf Grund der Datenbasis nicht nur die Struktur einer Sprache, sondern auch deren Verwendungsweise(n) untersucht werden können“ (ebd.). Die konkrete

Vorgehensweise hängt stark von den einzelnen Analysepunkten ab. Daher finden sich detailliertere methodische Beschreibungen an den entsprechenden Stellen innerhalb der Analysen in Kapitel 5.

2.9 Zusammenfassung

Dieses Kapitel diene einer Kurzcharakterisierung des vorliegenden Chat-Korpus' und der Möglichkeiten, die eine Analyse eines Chat-Korpus mit STACCADo eröffnet. Außerdem habe ich eine Vorauswahl von Chattern aus dem Tour.ARD.de-Chat-Korpus für meine Analyse getroffen. Da es nicht möglich ist, alle Chatter zu untersuchen, habe ich Chatter gewählt, die quantitativ maßgeblich zum Korpus beigetragen haben. Die Äußerungen dieser Chatter werde ich einer stilistischen Analyse unterziehen. Dazu werde ich in den folgenden Kapiteln Untersuchungskategorien entwickeln und festlegen. Zunächst werde ich dazu zentrale Eigenschaften der Chat-Kommunikation, die von der Chat-Forschung detailliert beschrieben worden sind, zusammenfassen. Danach wende ich mich der Stilistik von Barbara Sandig zu.

3. Stand der Forschung und Grundbegriffe zu stilistischen Merkmalen der Chat-Kommunikation

3.1 Einführung

In diesem Kapitel werde ich einige für meine Untersuchungen relevante Ergebnisse der Chat-Forschung zusammenfassen. Dabei konzentriere ich mich auf Arbeiten, die sich mit Chat-Aspekten befassen, die auch für meine spätere stilistische Analyse wichtig sein werden. Ich werde daher in diesem Kapitel bei der Besprechung der einzelnen Chat-Merkmale auf die entsprechenden Analysekapitel hinweisen. Die Chat-Forschung hat bereits gezeigt, dass die Chat-Kommunikation die Nutzer vor spezifische Herausforderungen stellt, für die diese eigene sprachliche Lösungen gefunden haben. In diesem Kapitel geht es noch nicht speziell um den tour.ARD.de-Chat, sondern um die Kommunikationsform generell. Erst in den weiteren Kapiteln konzentriere ich mich dann auf das tour.ARD.de-Chat-Korpus. Trotzdem verwende ich auch hier schon Beispiele aus diesem Korpus, um einige Phänomene zu erläutern.

Zu Beginn dieses Kapitels (vgl. 3.2) beschreibe ich Metaphernkonzepte, die in der Chat-Kommunikation eine besondere Rolle spielen. Kapitel 3.3 befasst sich mit den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Chat-Kommunikation zum Face-to-Face-Gespräch und zum Text und der Einordnung der Chat-Kommunikation in dem von Koch/Oesterreicher beschriebenen Kontinuum von konzeptioneller Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Kapitel 3.4 greift Überlegungen Beißwengers zu einer Differenzierung des Begriffs *Chat* auf. Danach erläutere ich (Kapitel 3.5), warum ich eine Stil- und nicht eine Gesprächsanalyse anfertige. In dem darauf folgenden Kapitel 3.6 widme ich mich in der Chat-Forschung beschriebenen sprachlichen Besonderheiten der Chat-Kommunikation, die ich in dieser Arbeit (vgl. Kapitel 5) unter stilistischen Fragestellungen untersuchen werde. Rahmenbedingungen der Chat-Kommunikation und Strategien der Chatter zur Gestaltung der Kommunikationsform werden in Kapitel 3.7 zusammenhängend betrachtet. Kapitel 3.8 fasst die Ergebnisse dieses Kapitels zusammen.

3.2 Chat-Metaphern

19:30:58 florentine > ich nehme das regencape vom fahrrad mit

19:31:33 ninja1 > das hört sich gut an... kann man schnell verstauen und schnell überwerfen

Zitat 7: Auszug aus tour05 (Unterstreichung: K. L.)

12:04:16 181074 weiss vor lauter radsport diskussion nichts mehr zu sagen

16:06:42 letortour > ein, zwei, drei, sprechprobe...

21:07:49 florentine > wir lesen uns oder hören uns

Zitat 8: Auszug aus tour06 (Unterstreichung: K. L.)

12:50:26 221262 > schreit: SCHREI NET SO LAUT! [...]

12:50:41 221262 ist ja nicht blind und hört dich ganz gut ...

Zitat 9: Auszug aus tour 13 (Unterstreichung: K. L.)

Die Beispiele belegen die Feststellung von Storrer, dass sich „die Beteiligten nicht als Autoren, sondern als Sprecher verstehen und deshalb ihr sprachliches Handeln auf dem Hintergrund des mündlichen Gesprächs und nicht auf dem der Anfertigung von Schrifttexten konzeptualisieren“ (2001a, 444f.). Dabei gehen sie – wie die Zitate 7 bis 9 zeigen – „mit der Doppelbödigkeit von Schriftlichkeit und Mündlichkeit durchaus bewusst und spielerisch“ um (ebd.). Beißwenger gibt darüber hinaus zu bedenken, „dass die Lexik, die zur Bezugnahme auf Schriftlichkeit und Formen schriftlichen Austauschs zur Verfügung steht, (bislang) keine Ausdrücke beinhaltet, mit denen sich dialogisch geprägte Formen synchronen schriftlichen Austauschs komfortabel bezeichnen lassen“ (2007, 3). Ein Beispiel dafür, dass die Chatter Ausdrücke übertragen, sind Belege für *jemanden lesen*¹⁶. Ein Beispiel ist diese Message aus tour30:

17:34:27 florentine > ist auch egal, schön dich zu lesen

Obwohl Chatter ihre Beiträge also über die Tastatur schriftsprachlich produzieren, referieren sie auf ihre sprachliche Tätigkeit meist mit Verben, die sprechsprachliche Tätigkeiten beschreiben (vgl. Unterstreichungen in den Zitaten 7 bis 9). Wie die obigen Beispiele zeigen, schreiben die Chatter, dass sie *hören*, *sagen*, *sprechen* oder *schreien*. Dabei ist ihnen aber immer bewusst, dass sie nicht wirklich sprechen, sondern schreiben. Darauf weist beispielsweise der zweite in Zitat 9 abgedruckte Beleg aus tour13 hin. Die Chatter übertragen Erfah-

¹⁶ Weitere Beispiele für *lesen* werden in Kapitel 5.3.3 besprochen.

rungen aus Face-to-Face-Gesprächen auf den virtuellen, anonymen Chat. Sie kreieren Chat-Metaphern.

Die Konzeption und Ausgestaltung spezifischer Chat-Metaphern ist eine der herausragenden kognitiven Leistungen der Chatter. Die Chat-Metaphern sind als Metaphern im Sinne von Lakoff/Johnson „one of our important tools for trying to comprehend partially what cannot be comprehended totally“ (1980, 193). Denn: „*The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of thing in terms of another*“ (ebd., 5). Genau darum geht es im virtuellen Chat, der alle räumlichen und körperlichen Merkmale, die die Interpretation der Face-to-Face-Kommunikation maßgeblich beeinflussen, nicht aufweist. Um dennoch eine Orientierung zu ermöglichen, haben sich im Chat Metaphern herausgebildet, die Kriterien der „ontological metaphors“ nach Lakoff/Johnson (1980) erfüllen. Baldauf konkretisiert:

„Die Grundthese des Ansatzes ist, daß der Mensch zur Konzeptualisierung einer sehr komplexen Wirklichkeit auf metaphorische Prozesse zurückgreift, um Erfahrungen oder Sachverhalte, die vage, abstrakt und daher schwer faßbar sind, mit Hilfe konkreter, elementarer Erfahrungen zu strukturieren und sich somit faßbar und rational verfügbar zu machen.“ (1996, 16)

Schon die Bezeichnung *Chat* – der Oxford-Duden (1997) übersetzt das englische Wort als ‚Schwätzchen‘ oder ‚Plausch‘ – signalisiert, welche Alltagserfahrungen auf die virtuelle Kommunikationsform übertragen werden. Die Kommunikationsform Chat wird metaphorisch gestaltet in Anlehnung an ein ungezwungenes natürliches Gespräch in einem natürlichen Kommunikationsraum. Das Skript des Alltagsgesprächs wird auf den Chat übertragen. Dabei handelt es sich um eine Konstellationsmetapher im Sinne von Baldauf. Sie erläutert, dass Konstellationen „als gestalthaft gespeicherte und abrufbare Wissenskomplexe [...] Organisationsprinzipien zahlreicher Einzelerfahrungen“ (1996, 179) sind, „die mit Hilfe der Metapher auf abstrakte, ebenso komplexe Zielbereiche mit weniger ausgeprägtem Eigencharakter projiziert werden“ (ebd.).

In der Chat-Kommunikation trägt eine durchgehende Gesprächs- und Räumlichkeitsmetaphorik zur Überwindung der Anonymität bei und hilft bei der Strukturierung der eigentlich gegenstands- und formlosen virtuellen Umgebung. Storrer spricht von „metaphorisch konstituierte[r] räumlicher Nähe“ und „metaphorisch konstituierte[r] Mündlichkeit“ (2001a, 446). Letztere zeigt sich neben dem Gebrauch von Verben des Sagens und Hörens und durch die Bezeichnung *Chat* beispielsweise auch durch die Funktion des Flüsterns, die so heißt, weil ein Teilnehmer (vgl. Storrer 2001a, 446) – ähnlich wie beim Flüstern in der realen Welt – nur einen anderen Chatter anspricht und somit einen privaten Chat-Beitrag produziert. Der Vorgang des Flüsterns bleibt den anderen Chattern allerdings – anders als im Face-to-Face-Gespräch – verborgen. Auch die Verwendung von Großbuchstaben ist ein Beispiel für die

Gesprächsmetaphorik. Sie wird als Schreien gewertet und bewusst als Schreien konzipiert. Es handelt sich dabei um eine ikonische Abbildung, weil die Chatter „Aspekte des realen Objektes“ – also in diesem Fall von geschrieenen Lauten – „abbildhaft imitieren“ (Bußmann 2002, 291).

florentine > hallo ihr anderen das ist ein CHAT!!!
ursi99 > PANTANI UND SONST KEINER

Zitat 10: Beispiele aus tour58 und tour67

Man könnte das Metaphernkonzept so zusammenfassen: CHATTEN IST SPRECHEN/ZUHÖREN. Damit verbunden ist das Metaphernkonzept CHAT IST (RÄUMLICHE) NÄHE, denn für den „Web-Chat [ist] die Metapher des Chat-Raums bestimmend, der betreten, verlassen, eröffnet und für andere geschlossen werden kann“ (Storrer 2001a, 441). Die Raummetapher ist häufig schon im Chat-System¹⁷ angelegt. Im tour.ARD.de-Chat-Korpus finden sich entsprechende Systemmeldungen zur Anzeige, dass ein Chatter ab sofort am Chat-Geschehen teilnimmt bzw., dass er nicht mehr teilnimmt. Ersteres wird als Eintreten in den virtuellen Raum beschrieben, letzteres als Verlassen:

[Pseudonym] *hat soeben den Raum betreten*

[Pseudonym] *hat soeben den Raum verlassen*

Systemmeldungen, die ein vorübergehendes Ausscheiden aus dem Chat anzeigen sollen, wecken dagegen andere Assoziationen. Dies geschieht aber über das Verb ABMELDEN bzw. bei der Rückkehr als ZURÜCKMELDEN, was eher an das Erklären einer Zugehörigkeit zu einem Verein oder einer anderen gesellschaftlichen Gruppe (z.B. den Einwohnern einer bestimmten Stadt) erinnert und im Face-to-Face-Gespräch ungewöhnlich wäre:

[Pseudonym] *meldet sich vorübergehend ab*

[Pseudonym] *meldet sich zurück*

Beißwenger (2001) macht auf ein weiteres Metaphernkonzept im Chat aufmerksam: CHAT IST (LESE-)SPIEL. Die Gestaltung der Beiträge sei „am ehesten dem Hörspiel“ (99) vergleichbar, weil auch dort alle Zeichen über einen Kanal vermittelt werden und „keinem realen (Bühnen-)Raum verpflichtet“ (ebd.) sind. Voraussetzung dafür, dass diese Spiele funktionie-

¹⁷ Der Begriff *Chat-System* wird in Kapitel 3.4 eingeführt.

ren, sind die „Phantasie des Lesers“ und die „Ratifizierung durch die Mitkommunikanten“ (100). Ich werde im Folgenden den Oberbegriff *Chat-Spiel* für alle Spielformen im Chat verwenden. In den Analysekapiteln 5.3.9.1 bis 5.3.9.3 werde ich drei Beispiele für Chat-Spiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus zitieren und untersuchen. Dabei handelt es sich um verschiedene Spielformen mit unterschiedlichen Funktionen.

Kapitel 5.3.3 analysiert die Ausgestaltung der ersteren beiden Metaphernkonzepte anhand von Beispielen aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus. Dabei gehe ich auf das in diesem Korpus immer wieder kehrende Metaphernkonzept *CHAT IST EINE (GESPRÄCHS-)RUNDE* ein. Außerdem zeige ich an der Verwendung von *wirft*, *umarmt*, *hört* und *schaut*, wie die beschriebenen Metaphernkonzepte konkret umgesetzt werden können. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Chatter die Kommunikation im Chat mit Hilfe der genannten Metaphern als ein Gespräch in einem (realen) Raum konzipieren. Bei diesem kann es darum gehen, gemeinsam Spiele zu entwerfen und zu gestalten.

3.3 Chat zwischen Face-to-Face-Gespräch und Text

3.3.1 *Chat im Modell von Koch/Oesterreicher*

Im vorherigen Kapitel ist unter anderem in den Zitaten 7 bis 9 bereits das zentrale Kennzeichen der Chat-Kommunikation angeklungen: der Widerspruch zwischen der medial schriftlichen Produktion und der konzeptionell mündlichen Realisierung. Mit diesem Widerspruch in der Chat-Kommunikation haben sich in den vergangenen Jahren zahlreiche Arbeiten befasst (zum Beispiel Beißwenger 2000, Dürscheid 2004 und 1999, Götzenbrucker/Hummel 2002, Günthner/Schmidt 2002, Kilian 2002, Runkehl et al. 1998, Storrer 2002 und 2001a). Ich beschränke mich bei der Einordnung der Chat-Kommunikation zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit auf den Ansatz von Koch/Oesterreicher und konzentriere mich auf die genannten Arbeiten.

Das Koch/Oesterreicher-Modell (vgl. 1985, 1994) ist zwar nicht speziell für die Chat-Kommunikation entwickelt, unter anderem von den genannten Arbeiten aber bereits zur Einordnung und Beschreibung der Chat-Kommunikation verwendet worden. Es hat sich als wirkungsvolles Instrument für die Beschreibung des Kontrasts zwischen schriftsprachlichem Ausdruck und sprechsprachlichem Duktus in der Chat-Kommunikation erwiesen. Neben der dichotomischen Unterscheidung zwischen (medial) mündlichen und (medial) schriftlichen

Äußerungsformen sieht das Modell eine Skala mit den Endpunkten „konzeptionell mündlich“ und „konzeptionell schriftlich“ für die sprachliche Realisierung vor. Koch/Oesterreicher betonen die „ausgeprägte Affinität“ (1994, 587) zwischen dem phonischen Medium und konzeptionell mündlichen Äußerungsformen einerseits sowie dem grafischen Medium und konzeptionell schriftlichen Äußerungsformen andererseits. Allerdings seien für „kulturgeschichtliche, pragmatische und sprachgeschichtliche Umbrüche gerade die gegenläufigen Kombinationen [...] von besonderem Interesse“ (ebd.). Genau eine solche „gegenläufige Kombination“, nämlich die Verbindung medial grafisch – konzeptionell mündlich, liegt beim Chat vor.

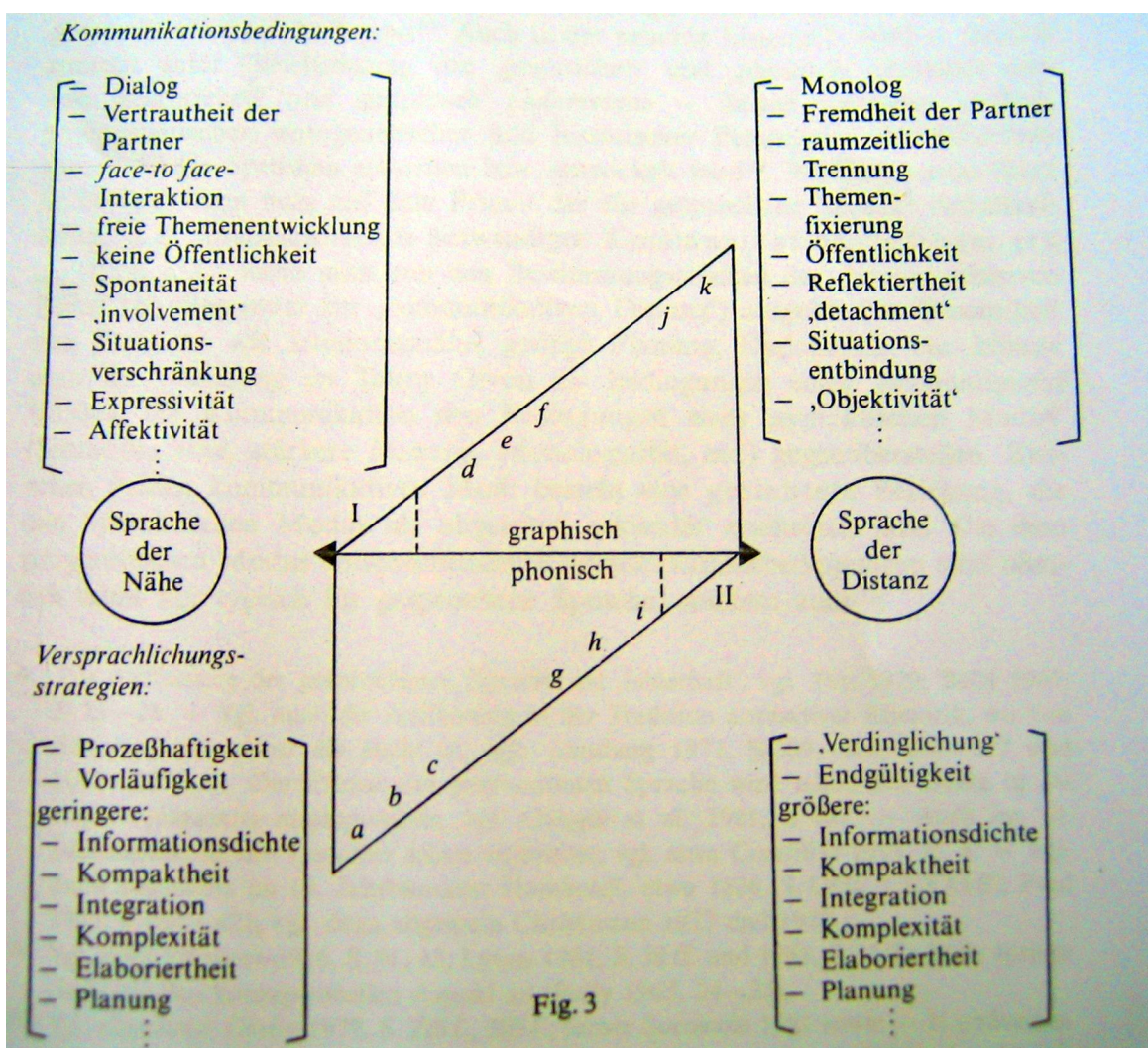


Abbildung 3: Modell von Koch/Oesterreicher (1985, 23)

Abbildung 3 zeigt die schematische Darstellung des Modells von Koch/Oesterreicher. Die Buchstaben *a* bis *k* in den beiden Dreiecken stehen für verschiedene Äußerungsformen¹⁸. Ihre Position zeigt „den Grad der ‚Nähe‘ bzw. ‚Distanz‘“ (Koch/Oesterreicher 1985, 23) an. Koch/Oesterreicher (1994) fassen zusammen: „Dem Schriftlichkeits-Pol entsprechen [...] die Parameterwerte ‚raumzeitliche Distanz‘, ‚öffentlich‘, ‚fremde Partner‘, ‚emotionslos‘, ‚situations- und handlungsentbunden‘, ‚wenig Referenz auf origo‘, ‚keine Kooperationsmöglichkeit seitens des Rezipienten‘, ‚monologisch‘, ‚reflektiert-geplant‘, ‚fixes Thema‘ usw.“ (Koch/Oesterreicher 1994, 588). Dazu kommen die „syntaktische Wohlgeformtheit und das explizite, aber zugleich kompakte Satzformat“ (ebd., 591). Im Gegensatz dazu ist, wie in Abbildung 3 zu sehen, – konzeptionell mündliche Kommunikation unter anderem zu erkennen durch Vertrautheit der Partner, Face-to-Face-Interaktion, freie Themenentwicklung, Expressivität und Affektivität. Koch/Oesterreicher (1994) nennen außerdem raumzeitliche Nähe, Privatheit, Emotionalität, Situationsbindung, vielfache Referenz auf die Origo, Kooperation zwischen den Gesprächspartnern, Dialogizität, Spontaneität und häufige Themenwechsel. Während in der mündlichen Kommunikation von Angesicht zu Angesicht die Sprache „nur ein Faktor“ (Koch/Oesterreicher 1994, 591) neben dem Situations- und Wissenskontext und den durch die körperliche Anwesenheit der Gesprächspartner in Gestik, Mimik, Stimme, Körperhaltung und Kleidung ausgedrückten Einflussfaktoren ist, müssen im Distanzbereich „durch Differenzierung des lexikalischen Materials die fehlenden außersprachlichen Kontexte“ kompensiert und „eine Vielzahl lexikalischer Einheiten für einen raschen, präzisen Zugriff auf Referenzobjekte“ bereitgestellt werden (ebd.).

Chat ist zwar eine medial schriftliche Kommunikationsform. Die Metaphern CHATTEN IST SPRECHEN/ ZUHÖREN und CHAT IST (RÄUMLICHE) NÄHE, die ich im vorherigen Kapitel beschrieben habe, zeigen aber, dass die Kommunikationsform Chat im Nähe/Distanzkontinuum nach Koch/Oesterreicher nahe am Nähe-Pol anzunehmen ist. Eine ähnliche Zuordnung findet sich in der Forschungsliteratur unter anderem bei Storrer. Sie erläutert, dass das „kommunitive[s] Setting“ der Chat-Kommunikation „konzeptionell sehr nah an dem mit Mündlichkeit assoziierten Nähe-Pol anzusiedeln ist“ (2001a, 446). Allerdings erfüllt die Chat-Kommunikation auch Voraussetzungen der Distanzkommunikation. Nach Storrer 2002 stellt Chat als Kommunikationsform „eine neue Facette des kontinuierlichen Ausbaus von Sprache und Schrift für die Zwecke der Distanzkommunikation“ (Storrer 2002, 4) dar. Erst-

¹⁸ Die Buchstaben *a* bis *k* stehen für „vertrautes Gespräch“, „Telefonat mit einem Freund“, „Interview“, „abgedrucktes Interview“, „Tagebucheintrag“, „Privatbrief“, „Vorstellungsgespräch“, „Predigt“, „Vortrag“, „FAZ-Artikel“, „Verwaltungsvorschrift“ (Koch/Oesterreicher 1985, 18).

mals wird Schriftsprache, die „in keinem systematischen Verhältnis zu einer vorgängigen oder nachträglichen medialen Mündlichkeit“ (ebd.) steht, für situationsgebundene und direkte Kommunikation genutzt (vgl. ebd.). Storrer fasst zusammen:

"Die getippten Gespräche der Chat-Kommunikation sind deshalb nicht als Anzeichen für den Niedergang von Sprach- und Schriftkultur zu werten, sondern dokumentieren die funktionale Erweiterung der Schriftlichkeit, die durch den Wechsel vom Papier zum Computer eingeleitet und durch das Internet perfektioniert wurde [...] Dabei entwickeln sich neue Traditionen des Schreibens, die den Anforderungen der dialogisch organisierten Distanzkommunikation gerecht werden." (2002, 22)

Beißwenger spricht von der „Reanimation der Schrift“ (2002, 265). Runkehl et al. sehen zum Beispiel in Regionalismen „Übernahmen aus der gesprochenen Sprache, durch die das Schreibregister erweitert wird“ (1998, 103).

3.3.2 *Ähnlichkeiten des Chats mit Face-to-Face-Gesprächen*

Die Chat-Kommunikation bietet nach Hoffmann „maximale Nähe zum Diskurs und seinem Verständigungspotenzial“ (2004, 104). Das „diskursive Moment besteht darin, dass der Chat anders als der Text nicht primär auf ‚die Bearbeitung des Vergessens‘ [...] zielt, sondern auf aktuelle Verständigung“ (ebd., 105). In Chats lassen sich viele Sprachmerkmale nachweisen, „die als typisch für konzeptionelle Mündlichkeit gelten“ (Storrer 2001a, 446). Auf der Ebene der Lexik hebt Storrer die „Präferenz für einfache, kurze und umgangssprachliche Partikeln und Interjektionen“ und „die gehäufte Verwendung von Floskeln und sprachlichen Versatzstücken“ (ebd.) hervor. Syntax und Textbau zeichnen sich durch „parataktischen, reihenden Satzbau mit wenig durchkomponierten Sätzen und unklaren Ganzsatzgrenzen“, „inkonsequente[n] Gebrauch von Kohäsionsmitteln und Gliederungssignalen“ und „eine assoziative, kooperativ konstituierte Themenentwicklung“ aus (ebd.). Beispiele für die Entwicklung von Themen werden im Analyseteil unter anderem im Kapitel 5.3.6 und 5.3.9 besprochen. Weitere sprachliche Besonderheiten im Chat beschreibe ich im Detail im Kapitel 3.6 und in den entsprechenden Kapiteln des Analyseteils.

Für die Einordnung des Chats als Diskurs spricht auch die kommunikative Grundhaltung. Sie orientiert sich „am Setting des alltäglichen Gesprächs von Angesicht zu Angesicht zwischen miteinander vertrauten Gesprächspartnern, die sich in der Sprecher- und Hörerrolle abwechseln“ (Storrer 2001a, 446). Als Kennzeichen dafür führt Storrer die kurzen Planungs- und Verarbeitungszeiten der Chat-Beiträge, die „Option der Rückfrage/des Einspruchs“ und das „wechselseitige Feedback auf Gesprächsbeiträge“ an (ebd., 447). Beißwenger spricht von einer „Grundhaltung der Mündlichkeit [...], die etwa dem Konzept von Partygesprächen ver-

gleichbar ist“ (2000, 41). Schönfeldt kommt zu dem Ergebnis, dass es „eine Reihe von Gemeinsamkeiten in der Interaktionssteuerung innerhalb der beiden Kommunikationsformen“ (2002, 51) Chat und Gespräch gibt.

Dürscheid weist allerdings darauf hin, dass die dem Chatten ähnlichste mündliche Kommunikationsform eigentlich nicht das Face-to-Face-, sondern das Telefongespräch ist, denn dabei handelt es sich wie beim Chat um eine Distanzkommunikation, bei der die Gesprächspartner räumlich getrennt sind, aber dennoch (vgl. 2003a) einen gemeinsamen Kommunikationsraum teilen.

3.3.3 *Abweichungen vom Face-to-Face-Gespräch*

3.3.3.1 **Keine vollständige Synchronität**

Neben den dargelegten Ähnlichkeiten zu medial mündlichen Kommunikationsformen (vgl. Kapitel 3.3.2) sind in der Forschungsliteratur zahlreiche für Gespräche untypische Chat-Merkmale beschrieben worden. Die technischen Gegebenheiten erlauben trotz der gleichzeitigen Anwesenheit der Chatter vor ihren Computern keine vollständig synchrone Kommunikation. Ihre Beiträge werden vom Computerprogramm streng chronologisch nach ihrem Eintreffen auf dem Server sortiert. Dafür hat sich der Begriff „Mühlen-Prinzip“ („Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“) etabliert. Wo der Beitrag erscheint, liegt also nicht in der Hand des Chatters, sondern wird vom Chat-System bestimmt. Die Synchronie ist eine andere als in Face-to-Face-Gesprächen. Dürscheid verweist darauf, dass die „Kommunikation im herkömmlichen Chat [...] zwar wechselseitig, [...] aber im engeren Sinne nicht synchron [ist]. Die Beiträge werden nicht während ihres Entstehens, sondern erst nach ihrem Entstehen angezeigt“ (2003, 10). Zudem kann „ein Kommunikationspartner den anderen nicht unterbrechen“ (2003a, 44). Dürscheid schließt daraus, dass die „Synchronie [...] also nur turnweise [gilt], nicht zeichenweise. Folglich sollte man auch nicht von Synchronie, sondern von ‚Quasi-Synchronie‘ sprechen“ (ebd.). Zu den quasi-synchronen Kommunikationsarten zählt Dürscheid Chat und Instant Messaging. Die Kommunikationspartner agieren zwar in einem gemeinsamen Kommunikationsraum wie bei der synchronen Kommunikation, können sich aber gegenseitig nicht unterbrechen oder simultan äußern. Reißwenger definiert dagegen „synchron“ jeweils ausschließlich [als] eine zeitgleiche Verfügbarkeit von Kommunikanten für die Zwecke der Kommunikation“, verwendet „simultan“ hingegen [...] als Hyponym zu ‚synchron‘ [...], das darüber hinaus auch noch das Bedeutungsmerkmal ‚Rezeption der Verbalisierung zur Lauf-

zeit‘ umfasst“ (2007, 23). Chat ist nach dieser Begriffsbestimmung also sehr wohl synchron, aber nicht simultan, „insofern eine Verarbeitung von Verhaltensäußerungen zur Laufzeit ihrer Hervorbringung ausgeschlossen ist“ (ebd., 37). Somit fehlen in der Chat-Kommunikation mehrere Merkmale der elementaren Diskursform (vgl. Hoffmann 2004, 103ff.). Für diese sind neben der „Kopräsenz der Handelnden“ ein „gemeinsamer situativer Verweisraum mit Synchronisationsmöglichkeit, Simultanität der Verarbeitung, unmittelbare Rezeption der Produktion, steuernder Eingriff aus der Hörerposition typisch“ (ebd., 103). Hoffmann betont darüber hinaus, dass Produktion und Rezeption getrennt werden: „Der Produzent kann die Rezeption nicht kontrollieren, der Rezipient die Produktion und den Sprecherplan nicht genetisch nachvollziehen und sein Verstehen darauf stützen“ (2004, 1).

3.3.3.2 Gleichzeitiges Rederecht

Chat unterscheidet sich vom Gespräch auch dadurch, dass es ein „gleichzeitiges Rederecht für alle“ (Storrer 2001a, 453) gibt. Jeder Chatter kann jederzeit einen Beitrag produzieren. Gleichzeitiges Verfassen von Messages ist keine Ausnahme, sondern der Normalfall. Während Überschneidungen im Face-to-Face- und auch im Telefongespräch Verstöße gegen die Regeln der Rederechtvergabe und des Sprecherwechsels sind, sind sie im Chat notwendig, um eine angemessene Interaktionsgeschwindigkeit aufrecht zu erhalten. Für mündliche Diskurse sind diese Regeln also „notwendige[r] Strukturierungskonzepte“ (Beißwenger 2003, 6), im Chat müssen sie dagegen als aufgehoben angesehen werden (vgl. Beißwenger/Storrer 2003, 13). Standard-Chat-Umgebungen¹⁹ werden also „ohne ein systematisches Turn-taking“ (Beißwenger 2003, 8) organisiert. Umso wichtiger ist es für Chatter, Adressierungen eindeutig zu machen, um das *stimmengewirr*, wie es ein Chatter im tour.ARD.de-Chat-Korpus nennt (tour34), zu durchdringen. Adressierungen behandle ich daher auch in einem eigenen Analysekapitel (5.3.2).

3.3.3.3 „Semiotisches Vakkum“

Zifonun/Hoffmann/Strecker heben – wie auch Koch/Oesterreicher (siehe Kapitel 3.3.1) – die Bedeutung der nonverbalen Kommunikationsmittel für Diskursformen hervor. Diese Kommunikationsmittel „liefern zusätzliche kommunikative Dimensionen und können Ökonomie, Informationsgehalt und Komplexität des Diskurses steigern, aber auch zur Klärung von

¹⁹ Auf Standard-Chat-Umgebungen gehe ich in Kapitel 3.4 genauer ein.

Mehrdeutigkeiten beitragen“ (1997, 161). Als Beispiele für nonverbale Kommunikationsformen zählen sie „Blick, Gestik, Mimik, expressive Mittel wie Schrei, Seufzer, Lachen“ (ebd.) auf. Im Chat fehlen diese Mittel. Die Chatter sind sich dessen bewusst, dass „Orientierungs- und Beurteilungskriterien [...] außer Kraft gesetzt [sind]. Hierunter fällt das physische Aussehen (Attraktivität, körperliche Verfassung, Alter, Haut- und Haarfarbe etc., Geschlechtsmerkmale), die Stimme (Tonfall, Akzent), die Körpersprache (Gestik, Mimik, Körperhaltung), sowie die Kleidung“ (Bahl 1997, 71). Dass auch letztere ein eigenes Zeichensystem²⁰ ist, betonen Kaiser/Flury: „Wie die in diesem Bereich tätigen Forscher immer wieder feststellen, schaffen Menschen mit der Kleidung, die sie tragen, komplexe Zeichen, die mehrdeutig und nicht linear verarbeitbar sind“ (2005, 224). Schwitalla hebt die Bedeutung der „Tonqualität des Gesprochenen“ (1997, 27) hervor, die zu den „qualitative[n] Wahrnehmungsunterschiede[n]“ (ebd.) des Hörens gegenüber dem Lesen²¹ gehört. In der Stimme ist „immer der ganze Mensch präsent, auch mit seinen ‚Stimmungen‘ und Gefühlen [...] Eine Stimme trifft viel stärker unsere Psyche als etwas Geschriebenes“ (ebd.). Im Telefongespräch ist die Stimme als eine „wichtige Spur des Körpers“ (Beißwenger 2005, 67) noch vorhanden. Im Chat fehlt sie ganz. Bahl spricht wegen der fehlenden Beurteilungskriterien von einem „semiotische[n] Vakuum“ (ebd.), das ausgefüllt werden muss. Wie dieses Vakuum ausgefüllt wird, ist stilistisch bedeutsam. Eine Möglichkeit ist beispielsweise die Wahl der Textfarbe durch die Chatter sein. Im tour.ARD.de-Chat wird die Farbenwahl mehrfach auch thematisiert. Ein Beispiel dafür bespreche ich in Kapitel 4.4.4.1. Auch mit Hilfe von Action Messages können Chatter nonverbale Kommunikation nachbilden (vgl. Kapitel 3.6.3 und 5.2.4).

Das Fehlen nonverbaler Kommunikation bedeutet aber auch, dass die Chatter besser kontrollieren können, was die anderen Chatter über sie erfahren. Beißwenger spricht von einer „produzentenseitig nahezu absoluten Kontrollierbarkeit der Art und Weise der eigenen Selbstpreisgabe“ (2002, 111). Äußerliche Merkmale, die Körpersprache und die Stimme, die Aussagen meist unbewusst beeinflussen, fehlen. Sprachliche Selbstdarstellung ist also besonders wichtig – auch aus der Perspektive der Stilistik, denn:

„Unter stilistischer ‚Selbstdarstellung‘ wird hier nun aber nicht die normale Individuierung des Sprachgebrauchs bei der Sprachverwendung verstanden, die immer stattfindet [...], sondern die Fälle, in denen die ‚Selbstdarstellung‘ so hervortritt, daß sie gegenüber anderen stilistischen Funktionen in die Perspektive gerät, als stilistischer Sinn erkannt wird.“ (Sandig 1986, 217)

²⁰ Mehr zur „Semiotik der Kleidung“ in Giannone/Calefato 2005.

²¹ Dass dieser Unterschied auch im Bewusstsein vieler Chatter verankert ist, zeigen Belege für die Verwendung des Wortes *hören* für das Rezipieren im Chat. Beispiele dazu behandelt unter anderem das Analysekapitel 5.3.3.

Im Chat tritt Selbstdarstellung per se als stilistische Funktion hervor. Chatter können und müssen sich rein sprachlich selbst darstellen. Die Selbstdarstellung wird weder gestützt noch behindert durch nonverbale Kommunikation, die schließlich auch entlarvend sein kann, wenn Gestik und Mimik zum Beispiel signalisieren, dass der Sprecher nicht ehrlich ist. Chatter können Gestik, Mimik oder Körpersprache zum Beispiel mit Verbstammphrasen, Smileys oder Action Messages nachbilden. Einige Beispiele finden sich in den Analysekapiteln 5.2.3 bis 5.2.5. Eine Möglichkeit ist auch die Nutzung von Typografie und Interpunktion (vgl. Kapitel 4.4.4.1).

3.3.4 *Chat-Beiträge als Texte – Schriftsprachliche Elemente im Chat*

„Wie im Text kann es [in der Chat-Kommunikation] Überlappungen und Unterbrechungen nicht geben, zurückliegende Beiträge sind wiederholt rezipierbar und speicherbar“ (Hoffmann 2004, 104). Die Äußerungen bleiben – wie auch in anderen computervermittelten Kommunikationsformen „wie ein Text sichtbar“ (ebd.). Reißwenger betont, dass Chat-Beiträge, „die durch das Ausführen einer Verschickungshandlung als Einheit konstituiert und im Verlaufsprotokoll als Einheit zwischen zwei erzwungenen Absatzwechseln kenntlich gemacht“ (2007, 266) werden, „angemessener als Texte denn als Diskursbeiträge zu beschreiben“ (ebd., 116) sind wegen der „texthaften Prozedur für die Produktion und Verschickung von Kommunikationsbeiträgen“ (ebd., 117). Er spricht daher auch von „Schreibhandlungspläne[n] für die Produktion von Chat-Beiträgen“ (ebd., 189), die „dieselben Teilprozesse vorsehen, wie sie sich für die Textproduktion im Rahmen monologischer Settings beschreiben lassen“ (ebd.). Dazu gehört auch, dass Überarbeitungen von Handlungsplänen im Text selbst nicht mehr sichtbar sind. Reißwenger erläutert, dass in seiner Fallstudie „Komplettlöschungen“ fast ein Drittel aller vorkommenden Revisionen ausmachen (vgl. 2001, 367). Allerdings produzieren die Chatter diese Texte für eine dialogische Kommunikation. „Die ursprüngliche Texthaftigkeit der Verarbeitungsgrundlage spielt in der mentalen Repräsentation des Diskursverlaufs keine Rolle mehr“ (ebd., 118). Trotzdem entstehen Chat-Beiträge als „Mini-Texte“.

Weitere Kennzeichen der Schriftlichkeit im Chat ergeben sich aus der Verbreitung über Computer. Dadurch, dass sich der Chat vor den Augen der Chatter auf dem Bildschirm von oben nach unten bzw. umgekehrt entrollt und dabei protokolliert wird, entsteht die Möglichkeit, auf bereits Geäußertes sprachlich zu zeigen. Storrer zeigt dies an der Verweisfloskel *siehe oben* bzw. *siehe unten* (je nach Laufrichtung der Anzeige des Chat-Systems), die eigentlich „typisch für die lokutive Textdeixis im schriftlichen Medium“ (2002, 19) ist. Der Verweis auf

vorherige Beiträge gewinne insgesamt im Chat „einen anderen Stellenwert“ (2002, 20) als in medial mündlichen Interaktionsformen. Chatter können zum Beispiel ein wörtliches Zitat per Copy-und-Paste-Funktion in ihre eigenen Beiträge übernehmen oder auf Zeilennummern oder Uhrzeiten früherer Beiträge verweisen. Das bedeutet, dass den Chattern „nicht nur die mentalen ‚Sinnprotokolle‘ zur Verfügung stehen, sondern ein verbindliches ‚Wortlaufprotokoll‘ von den Redepartnern problemlos eingesehen werden kann“ (ebd.). In manchen Kontexten wird dies – so Beißwenger – „geradezu erwartet – erlaubt der Verweis auf textuell manifeste Beiträge der Vorkommunikation dem Adressaten doch im Bedarfsfalle das Auffinden und Nachlesen desjenigen früheren Beitrags, der in der aktuellen Situation für die Herstellung von Kohärenz bedeutsam, aber im mentalen Sinnprotokoll möglicherweise nicht vorhanden (weil seinerzeit nicht rezipiert) oder aber nicht mehr exakt rekonstruierbar ist (etwa, weil der Beitrag bereits einige Zeit zurückliegt)“ (Beißwenger 2007, 168). Beißwenger hebt auch den ökonomischen Vorteil von solchen Verweisen hervor, denn die „konsequente Nutzung des schriftlichen Protokolls [entbindet] die Beteiligten von der Notwendigkeit zur Redundanz“ (ebd., 169), die in mündlicher Kommunikation sonst notwendig ist.

Darüber hinaus können ganze Chat-Protokolle – zum Beispiel von Chats mit Prominenten – relativ einfach in andere Textformen – etwa die eines journalistischen Interviews – umgewandelt werden. Storrer wertet diese Möglichkeiten im Chat als „Mehrwerte gegenüber der mündlichen Distanzkommunikation“ (2002, 9). Damit wird das Kennzeichen der Flüchtigkeit, das für die gesprochene Sprache zentral ist (vgl. Kapitel 3.3.1), aufgehoben. Von einer „Flüchtigkeit der Rede“ (vgl. Schwitalla 1997, 26) kann im Chat also keine Rede sein.

Storrer verweist darauf, dass „die ökonomischen Nachteile, die das Tippen gegenüber dem Sprechen mit sich bringt, kompensiert werden durch Strategien, die sich die positiven Seiteneffekte der Schriftlichkeit – Überlieferungsqualität und visuelle Wahrnehmung – zunutze machen“ (2002, 22). Dass die Chatter davon Gebrauch machen, zeigt der Beitrag 20:38:03 *Ninja1* > *ja wir haben schon 12 seiten auf word geschrieben* aus tour05. Die Chatterin hat offenbar das gerade laufende Gespräch in ein Dokument eines Textverarbeitungsprogramms kopiert, vielleicht, um es aufzuheben, vielleicht auch nur, um zu sehen, wie viel schon geschrieben wurde. Genauer äußert sie sich dazu nicht.

3.3.5 *Zusammenfassung*

Der Chat ist als Kommunikationsform deswegen so interessant, weil er der von Koch/Oesterreicher konstatierten Affinität zwischen konzeptionell mündlicher Sprache und phonischen Medien bzw. konzeptionell schriftlicher Sprache und graphischen Medien widerspricht. Obwohl das Kommunikationsmedium – der über das Internet mit anderen Computern vernetzte PC – nur eine schriftliche Eingabe und Wiedergabe der einzelnen Kommunikationsprodukte – der Chat-Beiträge – erlaubt und diese als textliche Einheiten konzipiert und angezeigt werden, ist der Chat eine konzeptionell mündliche Kommunikationsform. Die Chat-Kommunikation weist zahlreiche Merkmale der Mündlichkeit auf wie Parataxe, unklare Satzgrenzen und eine am Face-to-Face-Gespräch orientierte kommunikative Grundhaltung, die sich nicht zuletzt in den besprochenen Gesprächs- und Raummetaphern äußert. Die Chatter reagieren so unmittelbar wie möglich, sie haben die Möglichkeit der Rückfrage und des Einspruchs, nicht aber während ein Beitrag produziert wird, sondern erst, wenn er vom Autor redigiert und abgeschickt, vom System angezeigt und von ihnen gelesen worden ist. Was „geäußert“, also verschickt, worden ist, ist dann aber nicht wie im Face-to-Face-Gespräch flüchtig, sondern verdauert im Wortlaufprotokoll und bleibt dort für Verweise greif- und über die Copy- und-Paste-Funktion wörtlich zitierbar und kann in eigene Beiträge integriert werden.

Die Abweichungen der Chat-Kommunikation vom Gespräch und die schriftsprachlichen Elemente zeigen, dass Chat zwar nahe am Nähe-Pol, aber doch ein Stück entfernt einzuordnen ist. Chat ist schriftlich, aber nur zu einem kleinen Teil schriftsprachlich. Er ist mündlichsprachig, aber nicht simultan, gelöst von sämtlichen außersprachlichen Einflussfaktoren, die es in der Face-to-Face-Kommunikation gibt, und sieht ein gleichzeitiges Rederecht für alle vor. Diese Rahmenbedingungen machen den Chat gerade auch aus stilistischer Perspektive zu einem spannenden Forschungsobjekt, weil er mündlichsprachige und schriftlichsprachige Elemente kombiniert und einzig durch die Verwendung von Sprach-, Satz- und Sonderzeichen neue sprachliche Strategien entstehen.

3.4 **Chat als Technologie**

In der und für die Chat-Kommunikation spielt die verwendete Technologie eine entscheidende Rolle. Einerseits wäre eine Kommunikation ohne das Internet und ohne internetfähige Computer mit entsprechender Software nicht möglich. Andererseits beeinflussen unter anderem die technischen Möglichkeiten der PC-Software und des angebotenen Chat-Systems und

letztlich die Geschwindigkeit der Internetanbindung der Chatter maßgeblich, in welcher Weise, wie lange und wie intensiv die Chatter miteinander kommunizieren können. Reißwenger weist darauf hin, dass dabei einige Differenzierungen notwendig sind. Er erläutert, dass „der alltagssprachliche Ausdruck 'Chat' in bezugsemantischer Hinsicht als mehrfach ambig zu gelten hat“ (2007, 41) und unterscheidet sieben Verwendungsweisen des Ausdrucks in nicht-wissenschaftlichen Kontexten. Er präzisiert diese als

- *Chat-Technologie*: „die Kommunikationstechnologie, die synchronen Mehrpersonenaustausch ermöglicht bzw. die Gesamtheit aller Software-Lösungen, die sie implementieren“ (ebd., 42)
- *Chat-Kommunikation*: „die Kommunikationsform, die durch die *Chat-Technologie* konstituiert wird, bzw. die Gesamtheit aller Kommunikationsereignisse, die unter Nutzung der *Chat-Technologie* realisiert werden“ (ebd.)
- „*Plauder*“-*Chat-Kommunikation*: den „Nutzungszusammenhang der *Chat-Technologie* im Handlungs- und Zweckbereich ‚Freizeitkommunikation/Etablierung sozialer Kontakte‘“ (ebd., 43)
- *Chat-System*: „eine einzelne softwaretechnische Implementierung der *Chat-Technologie*“ (ebd.)
- *Chat-Angebot*: „eine konkrete Installation eines *Chat-Systems*“ (ebd.)
- *Chat-Ereignis*: „ein konkretes Kommunikationsereignis, das unter Nutzung der *Chat-Technologie* (in einem bestimmten *Chat-Angebot*) realisiert wird“ (ebd., 45)
- *Chat-Mitschnitt*: „das abgespeicherte Protokoll eines *Chat-Ereignisses*“ (ebd., 46).

In meiner stilistischen Beschreibung des tour.ARD.de-Chats verwende ich vor allem die Begriffe *Chat-Kommunikation* und *Chat-Mitschnitt*. Anstelle von *Chat-Ereignis* spreche ich von *Chat-Sequenz*, wenn ich längere Abschnitte aus dem Chat-Mitschnitt des tour.ARD.de-Chats bespreche, um damit deutlich zu machen, dass es sich um einen zusammenhängenden Auszug aus dem Korpus handelt und nicht um eine Sammlung von Belegen aus unterschiedlichen Korpusabschnitten. *Chat-Mitschnitt* steht in meiner Arbeit nicht für Protokolle einzelner Chat-Ereignisse bzw. Chat-Sequenzen, sondern für das Protokoll der gesamten Kommunikation, die im oben (vgl. Kapitel 2.1) beschriebenen Zeitraum im tour.ARD.de-Chat stattgefunden hat. Es ist wichtig, sich vor Augen zu führen, dass der technologische Hintergrund die Chat-Kommunikation maßgeblich beeinflusst und daher auch den Stil mit prägt. Das wird in den folgenden Unterkapiteln deutlich.

3.4.1 *Standard-Chat-Umgebung*

Chat als Kommunikationsform kann auf zahlreiche sehr unterschiedliche Arten und Weisen gestaltet werden. Beißwenger/Storrer haben den Ausdruck „Chat-Szenarien“ eingeführt. Sie beschreiben Chat als eine „communication technology in which various genres known from face-to-face conversations may be adapted to the new technical setting and in which new types of genres emerge from the common use of the technology in specific contexts“ (2003, 2) und machen deutlich, dass mit einzelnen Szenarien Chat so gestaltet werden kann, dass die Kommunikationsform etwa für Beratungsgespräche oder auf bestimmte Themen zentrierte Gesprächsrunden mit einem Moderator genutzt werden kann. Prototypisch sind dagegen Chats mit „nur rudimentäre[n] Hilfestellungen für ein effizientes Interaktionsmanagement“ (ebd., 13). Beißwenger spricht daher auch von „rudimentäre[n] Chat-Umgebungen“ (2005, 72) und meint damit:

„Chat-Anwendungen, bei welchen tatsächlich einfach nur ein Chat-Werkzeug bereitgestellt wird, um den Nutzern zu ermöglichen, zueinander in Kontakt zu treten und Diskursereignisse (ganz gleich welcher Art) selbstorganisiert und gewissermaßen „ad hoc“ zu initiieren und abzuwickeln.“ (ebd.)

Beißwenger/Storrer (2003) liefern außerdem eine Bestimmung des prototypischen Chat-Begriffs. Danach sind Chats „multi-participant non-moderated off-topic chat conversations performed within a text-based chat system [...] in a recreational context of use“ (5). Solche Chats beruhen auf „Standard-Chat-Umgebungen“ (Beißwenger 2003, 5). Sie werden im Internet in Form eines „Standard-Chat-System[s]“ (ebd.) zur Verfügung gestellt, das einen ständigen Wechsel von Beitragsproduktion und -versendung erlaubt und die Messages nach dem Mühlen-Prinzip verteilt. Zusammenfassend zeichnet sich ein prototypischer Chat aus durch:

- eine offene Zahl von Teilnehmern, die
- mit dem Ziel der Unterhaltung gleichzeitig online sind und
- ohne Restriktionen beim Thema (etwa durch eine Themafestlegung) und
- ohne Eingriffe von außen beim Versenden bzw. der Anzeige von Beiträgen (etwa durch Moderatoren oder Redakteure) miteinander kommunizieren und dabei
- metaphorisch räumliche und mündliche Nähe simulieren und eine
- Chat-Community bilden.

Chat-Kommunikation ist eine technologiebasierte Kommunikationsform. Sie kann nur funktionieren, wenn das angebotene Chat-Werkzeug – also das Computerprogramm – die Beiträge der Chatter auch annimmt und korrekt anzeigt. Chat-Kommunikation funktioniert nur, wenn

alle Nutzer das Programm – und die kommunikativen Anforderungen – beherrschen und anwenden. Die Chatter nutzen die Kommunikationsform, um ihre Freizeit zu gestalten. Daher gestalten sie die Beiträge häufig unernst. Das bedeutet, dass oft scherzende, spielerische und witzige Interaktionsmodalitäten²² gewählt werden. Allerdings müssen ironische Bemerkungen oft mit Hilfe von Smileys besonders ausgezeichnet werden, um verstanden zu werden. Die thematische Organisation hängt wie im mündlichen Gespräch stark von der Situation ab. Wie sich Themen entwickeln, ist nicht vorhersagbar. Eine Besonderheit sind parallele Themen.

3.4.2 *Tour.ARD.de-Chat als fast Standard-Chat-Umgebung*

Im tour.ARD.de-Chat sind – wie bereits in Kapitel 2 beschrieben – nahezu alle Vorgaben einer Standard-Chat-Umgebung erfüllt:

- Die Zahl der Teilnehmer ist offen – jeder Interessierte konnte an diesem Chat teilnehmen. Hier sei auf die Zahl von 913 verschiedenen Nicknames, die im Chat-Mitschnitt vorkommen (vgl. Kapitel 2.5.2) und Beispiele für Nicknames, die ein Radsportinteresse anzeigen (vgl. Kapitel 4.4.4.2) verwiesen.
- Einige Chatter formulieren mehr oder weniger konkret, dass SICH UNTERHALTEN eines ihrer primären Chat-Ziele ist (vgl. Kapitel 5.3.10.4).
- Auch wenn der Chat im Rahmen eines Radsport-Portals angeboten wird, gibt es keine Restriktionen beim Thema (vgl. Kapitel 5.3.6) und
- keine Eingriffe von außen beim Versenden bzw. der Anzeige von Beiträgen.
- Die Chatter simulieren metaphorisch räumliche und mündliche Nähe (vgl. unter anderem Kapitel 5.3.3 und 5.3.9).
- Insbesondere die Chat-Spiele (Kapitel 5.3.9) deuten darauf hin, dass zumindest einige Chatter sich einander verbunden fühlen und gegen andere abgrenzen, was dafür spricht, dass sich eine Chat-Community gebildet hat.

Allerdings tritt jeden Tag mit dem Radsportexperten ein außergewöhnlicher Chatter den Chat-Raum. Er ist erstens namentlich bekannt, loggt sich zweitens zu einer fest definierten Zeit ein (*10 Minuten nach Zieleinlauf*) und nimmt nur am Chat teil, um Fragen zu beantworten, nicht zu stellen. Da er keine Sonderrechte hat, ist er auf die Akzeptanz der anderen Chatter ange-

²² Ich übernehme die Definition von Schwitalla: „Unter ‚Interaktionsmodalität‘ versteht man die Geltungsweise von Redeteilen, mit der der Sprecher eine bestimmte Einstellung zum Gesagten ausdrückt, aber auch die Art der Interaktion definiert.“ (1997, 185). Kothoff spricht davon, Interaktionsmodalitäten seien „Rahmungsverfahren, die den besonderen Realitäts- und Kohärenzbezug des Gesagten regeln“ (2002, 291).

wiesen. Ein Hinweis darauf, dass er weitgehend akzeptiert wird, findet sich in Kapitel 5.3.8. Die genaue Zeit, zu der sich der Radsportexperte einloggt, wird in Kapitel 5.3.1 ermittelt. Darin wird ein eher technisches Analysekriterium untersucht, das aber über den Radsportexperten hinaus wichtige Aussagen über und damit einen guten analytischen Zugang zur Gruppe der zu untersuchenden Chatter erlaubt: ihre tatsächliche Online-Zeit. Das Kapitel beantwortet daher unter anderem die Frage, wann und wie lange diese Chatter am tour.ARD.de-Chat teilgenommen haben und ob diese Zeiten mit dem Radsportereignis Tour de France in Beziehung stehen.

3.5 Stil- statt Diskursanalyse

Schönfeldt kommt zu dem Ergebnis, dass sich das „Analyseraster der Gesprächsforschung [...] auch bei der Analyse von Chat-Mitschnitten – mit Einschränkungen – als hilfreich“ (2002, 52) erweist. Da Chat-Beiträge funktional Gesprächsschritten im mündlichen Gespräch entsprechen, schlussfolgert sie, dass diese Kategorie „auf die Kommunikationsform Chat übertragbar“ (ebd., 41) ist. Dagegen räumt Schönfeldt aber ein, dass Gesprächssequenzen und -phasen im Chat deutliche Unterschiede zur medial mündlichen Kommunikation aufweisen. Auf Gesprächssequenzen wirkt sich insbesondere die Verschränkung von verschiedenen Themen und damit verschiedenen Gesprächssträngen aus. Anders als im Gespräch behindern sich die verschiedenen – parallel ablaufenden – Gesprächsstränge nicht (vgl. ebd., 46). Schönfeldt hält eine Untersuchung mit gesprächsanalytischen Mitteln für sinnvoll, auch wenn sie mit Einschränkungen verbunden ist.

Dagegen hebt Beißwenger die Unterschiede zwischen Chat und mündlichen Diskursen hervor. Er betont, bei jedem einzelnen Chat-Beitrag handele es sich genau besehen „um ein Stück *Text*, welches als Ganzes ausgearbeitet und erst anschließend dem Adressaten zugestellt wird, allerdings zu Zwecken unmittelbarer Rezeption [...], Verarbeitung und Erwidern“ (2005, 83). In Kapitel 3.3 habe ich bereits deutlich gemacht, dass die Chat-Kommunikation vom Face-to-Face-Gespräch abweicht, indem sie nicht simultan ist, ein gleichzeitiges Rede-recht für alle Chat-Teilnehmer vorsieht und nonverbale Kommunikationsmittel fehlen. Berücksichtigt werden muss auch die Erweiterung der Schriftlichkeit auf die dialogische Distanzkommunikation.

Daher wähle ich für meine Analyse kein diskursanalytisches Modell – das wichtige Aspekte der Chat-Kommunikation ausblenden würde, bzw. dessen Konzepte „wie Rederecht, Turn, Turntaking und adjacency pair [...] nur unter radikalen Umdeutungen und Modifikationen“ übernommen werden könnten (Beißwenger 2007, 117) – sondern ein pragmatisch-stilistisches, das eine Einbeziehung von Text- und Gesprächselementen vorsieht. Die Stilistik in der Auffassung von Sandig untersucht ausdrücklich alle sprachlichen Produkte, denn „Stil ist der Tendenz nach ein Textphänomen, wobei *Text* auch Gespräch(-spassage) einschließt“ (Sandig 2006, 11). Die räumlich getrennten Chatter produzieren also gleichzeitig auf ihren Computern Minitexte zur direkten Rezeption und Interaktion. Diese verbinden sich zu inhaltlich kohärenten umfassenderen textlichen Einheiten. Nichtsdestotrotz handelt es sich um konzeptionell mündliche Kommunikation. In den folgenden Kapiteln beschreibe ich die wichtigsten Besonderheiten der Chat-Kommunikation, die ich im Analyseteil am Beispiel des *tour.ARD.de-Chat-Korpus* untersuchen werde.

3.6 Sprachliche Besonderheiten im Chat

Die Sprache im Chat weicht, das habe ich in den vorherigen Kapiteln dargelegt, in vielfacher Hinsicht von der typischen Schrift-, aber auch von der typischen gesprochenen Sprache ab. Während ich bisher vor allem Abweichungen des Chats von Texten und Diskursen auf der Sprachhandlungsebene beschrieben habe, geht es in diesem Kapitel um die lexikalische und syntaktische Ebene. Die meisten der zu zeigenden Muster sind keineswegs chat-spezifisch. Sie kommen vielmehr auch in anderen elektronischen Kommunikationsformen und auch außerhalb der elektronischen Medien vor. Daher gilt für die Chat-Kommunikation, was bereits für die Internetkommunikation insgesamt beschrieben worden ist:

„Die sprachliche Variation zwischen den Diensten und innerhalb der Dienste ist – bei allen gemeinsamen rekurrenten Strukturen – deshalb besonders hervorzuheben, weil sich hier zeigt, daß Aussagen über ‚die Sprache in computervermittelter Kommunikation‘, beziehungsweise über ‚die Sprache des Internet‘ weit entfernt sind von der sprachlichen Realität, wie sich in ihrer Vielfältigkeit den Teilnehmern des Internet zeigt.“ (Runkehl et.al 1998, 116)

Zu den Besonderheiten in der Chat-Kommunikation werden unter anderem spezifische Ökonomisierungsmittel, semiotische Innovationen und Zuschreibungsturns gezählt. Um diese Besonderheiten geht es auf den folgenden Seiten.

3.6.1 *Ökonomisierungsmittel*

Tippen dauert grundsätzlich länger als sprechen. Um dennoch im Chat ähnlich wie in der Face-to-Face- oder Telefonkommunikation sprachlich interagieren zu können, sind Chatter zur Ökonomisierung gezwungen. Ökonomisierung ist eine der zentralen Handlungen im Chat. Ich werde daher unter anderem das stilistische Handlungsmuster²³ ÖKONOMISIEREN im Rahmen meiner Stil-Analyse in Kapitel 5.1 untersuchen. Was ich unter ÖKONOMISIEREN als stilistisches Handlungsmuster im Chat verstehe, erläutere ich in Kapitel 4.4.1. Die stilistische Relevanz des Ökonomisierens wird bereits bei der Aufzählung der Ökonomisierungsmittel deutlich. Vor allem drei möchte ich hier nennen. Auf weitere werde ich in der Analyse am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus' eingehen.

3.6.1.1 *Seltene Korrektur von Tippfehlern*

Beißwenger weist etwa auf Tippfehler und Kleinschreibung hin. Er definiert „vier erklärbare (und damit von Manifestationen mangelnder Rechtschreibkompetenz seitens der Produzenten abgrenzbare) Gruppen“ (2000, 73) von Tippfehlern: zwei Arten von „Vertippen“, Fehler aufgrund der Anschlagsdynamik und „Buchstabendreher“ (ebd.). Die Fehler entstehen, weil die Chatter versuchen, möglichst schnell auf Beiträge anderer Chatter zu antworten. Da sie als produktionsbedingte Fehler erkennbar sind, werden sie in der Regel nicht korrigiert. Das zeigt sich auch im tour.ARD.de-Chat.:

11:01:55 alexaf > stimmt nciht zahl

20:09:15 babylon > interessiert mich eigentlihc auch nicht

12:37:19 engelchen > hi, wer ist denn dieses JAhr das Tourteam?

12:39:14 engelchen > ich denke ni das Ullrich aussteigt. Er hat ne tour noch nie schlehcter als 2. beendet und das wird auch so bleiben....

18:22:41 meisterin > sollen wir dihc noch knuddeln?

Zitat 11: Auszüge aus tour13, tour18, tour22, tour22, tour26 (Unterstreichung: K. L.)

Die Buchstabendreher in *nciht*, *eigentlihc*, *schlehcter* und *dihc* stellen die anderen Chatter ebenso wenig vor Verständnisprobleme wie das große A in *JAhr*. Bei diesen Fehlern haben die Chatter zwar die korrekten Tasten gedrückt, dies aber entweder in der falschen Reihenfolge getan, oder zu spät die Shifttaste verlassen. Dagegen werden häufig Tippfehler korrigiert,

²³ Die Kategorie der stilistischen Handlungsmuster wird in Kapitel 4.2.4 definiert und erklärt.

die zu Missverständnissen oder Unverständlichkeit des Beitrags führen könnten. Ein Beispiel dafür ist:

16:09:46 engelchen > .. hab eine Liste mit allen Straten + Stratnummer nebenmir liegen

16:09:57 engelchen > startern

16:10:06 engelchen > startnummern

Zitat 12: Auszug aus tour25

Was mit *Straten* gemeint sein könnte, wird nicht unmittelbar deutlich. Da die Silbe *Start* auch im zweiten Wort *Stratnummern* falsch geschrieben wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die anderen Chatter mit dem Beitrag der Chatterin nichts anfangen können. Gerade hier zeigt sich wieder, dass Chat-Kommunikation konzeptionell mündlich ist. Schließlich liegt ein „wesentlicher Unterschied zwischen mündlicher und schriftlicher Sprachverwendung [...] darin, daß beim Sprechen Korrekturen nicht verborgen bleiben, daß falsche, später zurückgenommene oder einfach blind auslaufende Gedankengänge hörbar bleiben...“ (Schwitalla 1997, 30). Im Chat sind Fehler und vor allem daraufhin erfolgte Korrekturen zwar nicht hör-, dafür aber lesbar. Mit Korrekturen befasst sich das Analysekapitel 5.1.4.

3.6.1.2 Kleinschreibung

Großbuchstaben darzustellen, ist aufwändiger als das Tippen von Kleinbuchstaben, weil dafür die „Shift“-Taste gedrückt und dafür mehr Finger bewegt müssen. Das erklärt ein weiteres Ökonomisierungsmittel, das ebenfalls nicht mit einer mangelnden Sprachkompetenz verwechselt werden darf. Viele Chatter schreiben konsequent alle Wörter – auch Satzanfänge – klein. Beißwenger sieht das als einen weiteren „Beleg für die Diskrepanz zwischen der Schwerfälligkeit des Sich-graphisch-äußern-Müssens und konzeptionell mündlichen Äußerungsbestrebungen“ und betont die

„Tendenz, beim Chatten Groß- und Kleinschreibung größtenteils zu vernachlässigen und – je schneller das Kommunikationsgeschehen vorantreibt – passagenweise konsequent kleinzuschreiben, um den Produktionsaufwand beim Verfassen (Tippen) eigener Beiträge so weit als möglich zu ökonomisieren.“ (Beißwenger 2000, 75)

Runkehl et al. heben hervor, dass sich zwischen „den Polen ‚korrekte Orthographie‘, konsequente Kleinschreibung und ‚weitgehender Verzicht auf die schriftsprachliche Interpunktion‘ [...] zahlreiche Hybridisierungen und Variationen“ (1998, 100) finden. Auch darauf werde ich in meiner Analyse eingehen. In Kapitel 5.1.1 nenne ich Besonderheiten zur Kleinschreibung von einigen ausgewählten Chattern.

3.6.1.3 Kurzformen

Storrer und andere (zum Beispiel Haase et al. 1997, Runkehl et al. 1998) stellen die „Präferenz der Chatter für Kurzformen“ (Storrer 2001a, 446) heraus. Storrer verweist beispielsweise auf die Verwendung von Akronymen wie *HP* (für Homepage), *IMHO* („in my humble opinion“), „Ausdrücke, die die lautliche Realisierung von Zahlen oder Buchstaben schriftlich fixieren“ (ebd.) wie *hab8*, *cu* und *4 you*, Abkürzungen wie *jem.* und verschriftete sprechsprachliche Kurzformen wie *nix*, *was* oder *ne*. In den Analysekapiteln 5.1.3 bis 5.1.6 untersuche ich verschiedene ausgewählte Kurzformen und andere Möglichkeiten des KÜRZENs und ihre jeweilige Verwendungshäufigkeit im tour.ARD.de-Chat-Korpus.

Darüber hinaus untersuche ich im Rahmen des stilistischen Handlungsmusters ÖKONOMISIEREN Verfahren des VERDICHTENS mit Hilfe von Satz- und Sonderzeichen (vgl. Kapitel 5.1.2).

3.6.2 „Semiotische Innovationen“

Ebenfalls auf der Wort- bzw. der Phrasenebene bewegen sich „semiotische Innovationen“ (Beißwenger 2000)²⁴. Dazu gehören vor allem comicsprachliche Asterisk-Ausdrücke, die ich in Kapitel 3.6.2.1 als Verbstammphrasen definiere, und Smileys oder Emoticons (vgl. Kapitel 3.6.2.2).

3.6.2.1 Asterisk-Ausdrücke – Verbstammphrasen

Beispiele für Asterisk-Ausdrücke aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus sind **unschuldigguck* und **malanmerk* (tour67), *hinweisgeb* (tour29/ tour67), *dumm lall dumm lall* (tour37), **malmecker* (tour39), *jaschkediedaumendruck* (tour52), *dummguck* (tour57), *trällersummsing* (tour69). Sie gehören zu einer Gruppe von Verbalphrasen, in denen ein unflektierter Verbstamm gebraucht wird. Anders als bei Action Messages (siehe Kapitel 3.6.3) handelt es sich dabei nicht um ein Phänomen auf Satz-, sondern auf Wort- bzw. auf Wortgruppenebene.

Runkehl et al. (1998) sprechen von einer besonderen Art des Verbgebrauchs und charakterisieren diesen als „infinite Verb-Letzt-Konstruktionen“ (109). Schlobinski definiert das Phänomen dagegen als „Inflektive“ bzw. „Inflektivkonstruktionen“ (2001, 193ff.). Auch Dür-

²⁴ Mit diesen Phänomenen haben sich zahlreiche weitere Arbeiten befasst, unter anderem: Günthner/Schmidt 2002, Runkehl et al. 1998, Schlobinski 2001.

scheid (2003) verwendet diesen Begriff. Sie vermutet, dass das Verb in End- und nicht in Erststellung verwendet wird, weil „nur auf diese Weise die Illokution der Äußerung eindeutig ist. Bei Verberststellung könnte die Konstruktion fälschlich als direkter Sprechakt interpretiert werden“ (ebd.). Sie betont, neu sei, „dass sie nicht mehr nur als isolierte lexikalische Einheiten auftreten, sondern syntaktisch erweitert werden und dadurch den Charakter von reduzierten Sätzen bekommen“ (ebd.). Dieses Ausdrucksmittel sei „in älteren Textsorten nicht belegt“ (8) und daher als chat-spezifisch anzusehen. Dagegen argumentiert Schlobinski, dass sich Inflektive „in der Comicsprache entwickelt und sich aus den Comics heraus in anderen Mediengattungen ausgebreitet“ (2001, 194) haben. Allerdings haben sich Verbstammphrasen von ihrem Ursprung in Comics weiterentwickelt. Schlobinski spricht von ihrer „Emanzipation von der Text-Bild-Konstellation“ und der „Entfaltung vom ursprünglich ikonischen Gebrauch hin zu ausdifferenzierten Illokutionen“ (ebd., 215). Er betont, dass der „ikonische Zeichengehalt teilweise erhalten“ (ebd., 201) bleibt. Die ikonische Zeichenfunktion „findet sich transformiert in der gesprochenen Sprache wieder, wenn Sprecher szenisch erzählen und Ereignisse wiedergeben und bewertend einordnen“ (ebd.).

Wie der in der Überschrift dieses Kapitels verwendete Name *Asterisk-Ausdrücke* besagt, werden diese Ausdrücke mit einem Asterisk eingeleitet und damit optisch hervorgehoben. Während das *-Zeichen in der Sprachwissenschaft „zur Charakterisierung ungrammatischer Ausdrücke“ (Bußmann 2002, 102) verwendet wird, ist es hier eher ein Hinweiszeichen, das Nutzern elektronischer Medien als Anzeiger für Trunkierungen²⁵ bei Internet- oder Datenbankabfragen bekannt ist. Da viele Chatter den Asterisken jedoch weglassen, ist die Bezeichnung *Asterisk-Ausdruck* irreführend. Auch wenn der Begriff *Inflektive* inzwischen wissenschaftlich anerkannt ist, möchte ich ihn nicht verwenden, weil er im internationalen Kontext zu Missverständnissen führen kann. Im Englischen bedeutet das Verb *to inflect* nämlich ‚flekieren‘ bzw. ‚beugen‘. Genau das passiert aber im Falle des zu beschreibenden Chat-Phänomens nicht²⁶. Da das gemeinsame Merkmal dieser Ausdrücke der unflektierte Verbstamm ist, spreche ich im Folgenden von Verbstammphrasen.

Die Gruppe der Verbstammphrasen ist heterogen. Das gilt sowohl für die typografische Präsentation als auch die sprachliche Bildung. Schon bei der Einleitung einer Verbstammphrase

²⁵ Der Ausdruck basiert auf dem englischen Wort *trunk* für *Stamm*. Mit der Suche nach *tour** findet ein Computerprogramm in einem Text oder eine Suchmaschine im Internet alle Lexeme mit dem Wortstamm *tour*.

²⁶ Zudem argumentiert Schlobinski „dass es sich um Übersetzungen aus dem Englischen handelt“ (2001, 196) und dass Verbstämme „im Englischen als Lexikoneinträge ohne Infinitivmarkierung auf[treten]“ und außerdem „formgleich [sind] mit Nominalformen [...] und daher [...] völlig unmarkiert gebraucht“ werden können (2001, 196).

entscheidet sich der Chatter für oder gegen das Sternzeichen. Asteriske können auch innerhalb von Verbstammphrasen stehen oder den Ausdruck als Einleitungs- und Abschlusszeichen umrahmen. Die Phrasen können auch in Versalien gesetzt werden. Manche Chatter behalten die Lücken zwischen den Wortgrenzen bei, andere behandeln Verbstammphrasen als klassische Wortbildungen und schreiben sie als ein Wort zusammen. Die typografische Heterogenität der Verbstammphrasen im tour.ARD.de-Chat zeigt schon ein Blick auf die Belege für die Gruppe der Ü600 (vgl. Kapitel 5.2.5).

Häufig werden nur einzelne Verbformen mit und ohne Asterisk wie **lach* oder **kreisch*²⁷ verwendet. Solche „Comixwörter“ kommen wie Schwitalla betont, „in gesprochener Sprache [...] nicht gerade häufig vor, gehören aber zum ‚Klangzauber‘ [...] mündlicher Ausdrucksmöglichkeiten, besonders wenn das Lexem selbstreflexiv so gesprochen wird, wie es seiner Bedeutung entspricht“ (1997, 176). Anders als in prototypischen Gesprächen stellt diese Art der Wort- bzw. Phrasenbildung im Chat eine wichtige Ausdrucksmöglichkeit dar. Besonders häufig treten dabei emotionale Ausdrücke der Freude oder des Lachens, aber auch der (gespielten) Trauer auf. Möglich ist auch eine Reduzierung auf *g* als Abkürzung für *grins*. Zur Steigerung kann eine Iteration des Buchstabens dienen wie in **ggg**. Im tour.ARD.de-Chat-Korpus taucht auch das chat-typische Akronym *lol* für ‚laughing out loud‘ auf. Es ist zwar keine Verbstammphrase im engeren Sinn, erfüllt aber dieselben Funktionen und wird in gleicher Weise als Zusatz zu Äußerungen innerhalb eines Chat-Beitrags oder als eigenständiger Chat-Beitrag verwendet. Die Heterogenität der Verbstammphrasen insgesamt lässt es sinnvoll erscheinen, *lol* als Verbstammphrase zu behandeln.

Weder Ein-Wort-Konstruktionen noch das Akronym *lol* sind jedoch prototypische Verbstammphrasen. Prototypisch sind mehrgliedrige zusammengeschiedene Ad-hoc-Bildungen von Verbalphrasen mit Verb-Letzt-Stellung. Sie variieren sehr stark von Chatter zu Chatter. Schon auf den ersten Blick erlauben sie Einblick in die Kreativität eines Chatters (Kapitel 5.2.5). Trotz der Variationsbreite der Verbstammphrasen möchte ich die Gruppe nicht weiter untergliedern. Sie sind gerade wegen der Kreativität, die sie den Chattern ermöglichen – und die diese nutzen – als Klasse und weniger als Einzelphänomene interessant. Für eine detailliertere Betrachtung müssten zudem mehrere Chat-Korpora untersucht werden.

²⁷ Beide Beispiele stammen von *Florentine* (siehe Kapitel 5.2.5).

3.6.2.2 Emoticons

Runkehl et al. betonten, unter „den graphostilistischen Mitteln“ sei „am auffälligsten der Gebrauch von Ideogrammen, insbesondere von Smileys²⁸. Intensivierung wird durch Iteration von Zeichen markiert wie in :(((((1998, 77)²⁹. Mit Hilfe von Emoticons imitieren Chatter mimische Ausdrücke. Man könnte diese Zeichenfolgen auch als stilisierte Gesichtsausdrücke (vgl. Beißwenger 2000, 97) bezeichnen. Emoticons werden wie Verbstammphrasen in gleicher Weise in allen elektronischen Kommunikationsformen verwendet – in E-Mails, in SMS, in Foren und im Chat. Sie können wie die in Kapitel 3.6.2.1 beschriebenen Verbstammphrasen und Action Messages, die ich in Kapitel 3.6.3 erläutere, der Charakterisierung von sprachlichen Ausdrücken dienen. Chatter können damit eine Grundstimmung transportieren. Ähnlich wie die Verbstammphrasen sind Emoticons Zusatzhandlungen. Sie stützen die eigentliche sprachliche Funktion bzw. modalisieren sie. Sie treten zwar auch als unabhängige Chat-Beiträge auf, sind aber semantisch immer mit einer anderen sprachlichen Handlung verbunden oder beziehen sich auf die vorhergegangene Kommunikation. Die genaue Interpretation der Zeichen ist schwierig. Ob ein :-) LACHEN, LÄCHELN, FREUDE oder GRINSEN oder Ähnliches bedeutet, legt in vielen Fällen wohl auch der Schreibende nicht exakt fest. Trotzdem tragen Emoticons zur Verständigung im Chat bei. Dabei können auch die Smileys individuell gestaltet werden. Die Chatter können alle Zeichen der Tastatur einsetzen, um z. B. ZWEIFELN oder ÜBERRASCHT SEIN wie :-/ oder :-o auszudrücken. Besonders häufig ist der Ausdruck von Freude oder Enttäuschung z. B. durch :-) oder :-(. Im Internet finden sich zahlreiche Typologien von Emoticons. Sie beschreiben zum Teil sehr genau, was Smileys bedeuten. Die Seite <http://www.turner-syndrom.de/cgi/chat2/chathilfe/smileys.html>³⁰ beschreibt unter anderem mögliche „Gefühlszustände“, die ein Smiley ausdrücken kann:

:-)	normales Smiley-Gesicht; lustig, Witz	:-)	glücklich
:->	normales Smiley-Gesicht; lustig, Witz	:-))	sehr glücklich
:-))	Steigerung: besonders lustig oder erfreut	:-(traurig
:-}	Smiley-Gesicht mit besonders schönen Lippen	:-((sehr traurig
}}:-(Klingone	:-c	sehr unglücklich
:-(traurig, schlecht	o	gelangweilt
;-)	lächelnder Smiley mit Augenzwinkern	:-	gleichgütig
:-0	brüllen, erschrecken; Überraschung	:-/	skeptisch
		(:-&	verärgert

Zitat 13: <http://www.turner-syndrom.de/cgi/chat2/chathilfe/smileys.html>, eingesehen am 09.07.2008

²⁸ Der Duden (2004) verwendet Emoticon und Smiley nicht synonym und definiert „Smiley“ als „Emoticon in Form eines lächelnden Gesichts“ (899). Ein „Emoticon“ ist nach Duden-Definition eine „Zeichenkombination, mit der in einer E-Mail eine Gefühlsäußerung wiedergegeben werden kann“ (ebd., 335). In beiden Fällen geht der Duden von engen Begriffsbedeutungen aus. Ich fasse beide Begriffe weiter, indem ich die zitierte Duden-Definition für Smiley lediglich als Beschreibung eines prototypischen Vertreters dieser Klasse ansehe und von Emoticons in allen elektronischen Medien spreche.

²⁹ Iteration als Steigerung bzw. Intensivierung ist ein typisches sprachliches Merkmal im Chat. Daher widmet sich ein eigenes Analysekapitel diesem Phänomen (5.2.6).

³⁰ Die Internetseite befindet sich als pdf-Dokument im Anhang.

Allerdings stellt sich die Frage, ob hier eine große Kreativität sinnvoll ist. Zeichen könnten missverstanden werden. Um dem vorzubeugen, treten im Unterschied zu grafisch gestalteten Smileys³¹ immer mehr vorgefertigte Bildsmileys auf. Je nach Chat-, Foren- oder E-Mail-System³² werden bestimmte Zeichenketten automatisch in Bilder umgesetzt. In einigen Chat-Angeboten – wie auch im tour.ARD.de-Chat – müssen die Chatter aufgrund des jeweiligen Chat-Systems spezielle Befehle eingeben. Diese müssen neue Chatter zunächst erlernen. Das zeigt sich auch im tour.ARD.de-Chat. Zitat 14 ist ein Ausschnitt aus einer längeren Chat-Sequenz, in der *ejunkie* und *radlerhose* bei den anderen Chattern erfragen, wie sie Bildsmileys produzieren und auch ausprobieren. Dabei wird *ejunkie* zunächst ignoriert und beschwert sich auch darüber. Erst als *radlerhose* den Chat betritt und ebenfalls nach den Smileys fragt, erklären die anderen Chatter die Funktionsweise. Beide Newbies³³ testen die neu gelernte Funktion und kommen nach Fehlschlägen zum Erfolg. Da ich eine längere zusammenhängende Chat-Sequenz zitiere, übernehme ich in Zitat 14 die Farben der Chatter und die Uhrzeiten aus dem Logfile.

13:22:35 ejunkie > wie bekommt ihr die smileys hin?

13:22:47 spaddel > :bounce:

13:23:07 ejunkie > ???

[...]

13:26:20 ejunkie > wie denn jetzt?

[...]

13:30:55 ejunkie > schön für euch

[...]

13:32:09 ejunkie > wie muss ich den shit denn eingeben damit es klappt?

[...]

13:34:25 radlerhose > wie macht ihr das?

13:34:28 radlerhose > :-)

13:34:29 konzeptfab > 😊

13:34:35 Somme_ma > :name:

[...]

³¹ Um die beiden unterschiedlichen Darstellungsweisen von Emoticons unterscheiden zu können, spreche ich von „Grafie-smileys“, wenn sie aus Satz- und Sonderzeichen gebildet werden. Vorgefertigte Smileys, die per Tastaturbefehl erscheinen, nenne ich „Bildsmileys“.

³² Chat-System wurde in Kapitel 3.4 erläutert.

³³ Newbies sind neue Chat-Teilnehmer, die einen Chat erstmals betreten und sich erst in der Gruppe etablieren müssen.

13:35:58 radlerhose > **hmm... da gehen aber nicht alle kombinationen...**

13:35:58 ejunkie > **:bounce:**

13:36:02 spaddel > **radlerhose: http://community.tour.ard.de/chat/help/english_index.html**


13:36:09 Somme_ma > **da sind alle**

13:36:39 radlerhose > **:bounce:**

13:36:52 radlerhose > 

13:36:59 radlerhose > 

13:37:05 spaddel > **gehen nicht mehr alle**

13:37:10 ejunkie > 

13:37:13 radlerhose > 

13:37:20 Somme_ma > **nur der bounce geht nicht mehr**

13:37:21 radlerhose > 

13:37:30 ejunkie > **jetzt endlich - danke**

Zitat 14: Auszug aus tour22

Beispiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus für Grafie- und Bildsmileys³⁴ sind:

;-) :-) :-)) :-((;) :P :X 8) :8
        

In Kapitel 5.2.3 beschreibe ich, wie die Chatter mit mehr als 600 Beiträgen im tour.ARD.de-Chat-Korpus Smileys verwendet haben. Dabei gehe ich auch auf Unterschiede zwischen Grafie- und Bildsmileys ein und untersuche auffällige Muster einzelner Chatter.

3.6.3 *Besondere Äußerungen: „Zuschreibungsturns“ bzw. Action Messages*

Ein Phänomen auf der Satzebene, das aber auch einen eigenen Sprachhandlungscharakter hat, sind Chat-Beiträge, in denen der Chatter sich selbst in der dritten Person beschreibt und dabei gewissermaßen eine Außenperspektive einnimmt. Die visuelle Darstellung der Messages basiert auf Voreinstellungen des Chat-Systems. Der Chatter muss seinem Beitrag einen Befehl voranstellen, damit das Chat-System seinen Beitrag anders anzeigt als normale Äußerungsbeiträge. Aufgrund dieses Programmierbefehls spricht Beißwenger von „/me-Turns“ (2000).

³⁴ In Kapitel 5.2.3 werte ich aus, welche Chatter und wie oft die Chatter mit mehr als 600 Beiträgen im tour.ARD.de-Chat-Korpus Smileys verwendet haben.

Storrer wählt einen inhaltsbezeichnenden Ausdruck, indem sie diese Chat-Beiträge „Zuschreibungsturns“ (2001, 9) nennt. Zuschreibungsturns sind also Chat-Beiträge, in denen ein Chatter sich bzw. seiner Figur, die er im Chat darstellt, Handlungen oder Gefühle zuschreibt. Ich verwende die Ausdrücke *Action Message* – den auch STACCADo verwendet –, *Zuschreibungsturn* und */me-Turn* jeweils synonym. Da allerdings der Begriff *Turn* wie im Kapitel 3.3.3.2 angedeutet im Chat problematisch ist, werde ich vornehmlich von *Action Messages* sprechen. *Action Messages* stehen im Gegensatz zu den *Expression-Messages* bzw. *Äußerungsmessages* oder *Äußerungsbeiträgen*³⁵. Im Gegensatz zu diesen ähneln *Action Messages* den Regieanweisungen in einem Dramentext.

Die Aussagesätze im Präsens werden mit dem Nickname des Chatters eingeleitet. Das Verb steht immer in der 3. Person Singular. Beispiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus sind:

Jannes geht gleich wieder schwimmen

juergene dankt uwe für die interessanten infos

hernanb ist traurig wenn florentine sich versteckt

Zitat 15³⁶: Auszüge aus tour68

Action Messages werden sowohl für Beschreibungen sprachlicher Handlungen – Beispiele sind: *juergene dankt uwe für die interessanten infos*, *181074 gruesst den hohen norden* und *181074 sagt tshuess* – als auch nichtsprachlicher Handlungen – wie in *Jannes geht gleich wieder schwimmen*, *florentine lacht* und *spaddel salutiert*³⁷ – genutzt. Sie können den Gefühlszustand eines Chatters beschreiben. Beispiele dafür sind z. B. *Hernanb ist traurig wenn florentine sich versteckt*, *joschi8 is traurig* und *engelchen wird rot* in tour33 bzw. tour34. Ein Chatter kann aber auch seine Haltung zu bestimmten Themen in *Action Messages* ausdrücken wie *juergene* in *juergene tippt auf erik dekker* (tour59). Um sie von anderen Chat-Beiträgen abzugrenzen, haben sie eine spezifische grafische Darstellungsweise. Im tour.ARD.de-Chat sind *Action Messages* in der gewählten Farbe des Chatters kursiv gesetzt. Der Nickname gehört zum Beitrag und ist daher nicht wie in gewöhnlichen Aussagebeiträgen wie die Uhrzeit schwarz geschrieben und durch ein „>“-Zeichen abgetrennt, sondern ebenfalls in der Farbe des Chatters dargestellt. Der Chatter taucht damit tiefer als mit gewöhnlichen *Äußerungsmessages* in die virtuelle Welt ein, weil er über sich schreibt wie ein Schriftsteller über eine Dra-

³⁵ Auch diese Begriffe verwende ich synonym.

³⁶ Die Kursivsetzung stammt in diesem Fall aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus.

³⁷ Die vier Beispiele stammen aus tour06.

menfigur. Der Chatter spricht nicht direkt über sich, sondern höchstens indirekt, wenn nicht sogar ausschließlich über seine Figur.

Action Messages sind ein Mittel der Kommentierung des Chat-Geschehens. Dies ist notwendig, weil die phatische Kommunikation wie in Kapitel 3.3.3.3 beschrieben im Chat fehlt. Weder Gestik noch Mimik, Körperhaltung oder Intonation helfen Chattern bei der Interpretation von Äußerungen. Diese Kommunikationslücken gegenüber der Face-to-Face- und im Falle der Intonation auch gegenüber der Telefonkommunikation versuchen Chatter unter anderem mit Action Messages zu schließen. Wie die Beispiele bereits gezeigt haben, können Action Messages auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden. Daher ist ihr Einsatz ein wichtiges Merkmal bei der Untersuchung des Stils in einem Chat-Angebot. Wie viele Action Messages produzieren die Chatter? Zu welchen Zwecken setzen sie Action Messages ein? Überwiegen Action Messages oder Äußerungsmessages? Schon ein erster Blick auf die Zahlen der STACCADo-Analyse zu den Action Messages der Ü600 im tour.ARD.de-Chat-Korpus belegt, dass diese Beitragsart ein wichtiges Analysekriterium ist. Einen Überblick über die Gesamtgruppe gebe ich in Kapitel 5.2.4.

3.6.4 *Sonstige sprachliche Mittel der Chatter*

Über die genannten Chat-Merkmale hinaus verwenden Chatter beispielsweise Großschreibung zum Darstellen von Lautstärke³⁸ (vgl. Kapitel 3.7 und 5.2.8) und Sonderzeichen wie @³⁹ (vgl. Kapitel 5.3.2), um Adressierungen oder Bezüge herzustellen. Runkehl et al. verweisen außerdem unter anderem auf das Mittel der Intensivierung. Es werde „durch Iteration von Zeichen markiert wie in :(((([...]) und auch ooooooooooooooooo“ (1998, 77). Das Analysekapitel 5.2.6 beschäftigt sich näher mit Formen der Iteration. Regionalismen sind „typische Übernahmen aus der gesprochenen Sprache“ (ebd., 103). Regionalismen werde ich nicht in eigenen Analysekapiteln besprechen. Beispiele dafür werden im Rahmen von Selbstdarstellungsprofilen genannt (Kapitel 5.3.10).

³⁸ vgl. zum Beispiel Storrer 2001a und Günthner/Schmidt 2002, 321ff.

³⁹ vgl. zum Beispiel Beißwenger 2000, 103f.

3.7 Rahmenbedingungen und Strategien im Chat

Das Kapitel hat gezeigt, wie vielfältig die Fragestellungen sind, unter denen die Chat-Kommunikation beschrieben werden kann. Die Themenschwerpunkte der Forschungsarbeiten reichen vom einzelnen Chat-Beitrag über den Aufbau der Chat-Gespräche und die metaphorische Konstruktion von Bedeutung im Chat bis zur Identitätskonstruktion. Ich möchte hier noch einmal die Bedingungen aufgreifen, welche die Kommunikation im Chat beeinflussen und die Strategien der Chatter nennen, die in diesem Kapitel genannt und beschrieben worden sind und um die es auch in der Analyse gehen soll. Damit vollziehe ich den Übergang zur Stilanalyse. Sie bezieht schließlich alle sprachlichen Ebenen mit ein und fragt, warum Sprachproduzenten bestimmte sprachliche Formen auswählen und wie sie sprachliche Handlungen durchführen.

Ein zentrales Kennzeichen der Rahmenbedingungen in der Chat-Kommunikation ist die prinzipielle **Anonymität**. Die Chatter können einander persönlich begegnet sein. In der Regel kennen sie sich aber nicht „von Angesicht zu Angesicht“. Daher müssen sie zunächst sprachliche Mittel finden, um eine Identität zu schaffen. Erster Schritt dazu ist die Namensfindung (vgl. Kapitel 4.4.4.2) und -festlegung. Zur Identitätsbildung gehören aber auch die Konzeption und Weiterentwicklung einer Figur und einer Rolle (vgl. Kapitel 4.4.4.3). Die letzteren beiden Schritte laufen parallel ab. Sie sind letztlich Ausdruck der Selbstdarstellung, die im Chat ein besonderes Gewicht erhält. Selbstdarstellung als ein Typ stilistischen Sinns wird in Kapitel 4.2.2 eingeführt. In Kapitel 4.2.3 wird der stilistische Sinn für den Chat beschrieben.

Eine weitere Rahmenbedingung der Chat-Kommunikation stellt die **Virtualität** des Chats dar. Ihr begegnen die Chatter zum Beispiel mit der Übertragung von Ausschnitten der alltäglichen Erfahrungswelt auf die abstrakte und daher nicht greifbare Chat-Welt. Sie schaffen spezifische Chat-Metaphern (vgl. Kapitel 3.2). Darauf trifft zu, was Lakoff/Johnson für Metaphern generell festhalten: „Human purposes typically require us to impose artificial boundaries that make physical phenomena discrete just as we are: entities bounded by a surface“ (1980, 25). Mit der bereits angesprochenen Raummetapher CHAT IST (RÄUMLICHE) NÄHE setzen die Chatter Grenzen. Sie begrenzen die Chat-Erfahrungswelt, um in einem gemeinsamen Chat-Raum ihre Chat-Spiele zu gestalten. Das zeigt folgende Chat-Sequenz:

15:14:15 *engelchen braucht jetzt kuchen.... [...]*

15:14:27 *221262 möchte auch ein stück [...]*

15:14:33 221262 > *welchen gibt's? [...]*

15:15:00 *engelchen hat aber keinen kuchen und kriegt deswegen zuckermangel und fällt bestimmt bald um [...]*

15:15:17 *221262 fängt engelchen auf!!!*

15:15:21 *bottle spendiert virtuellen kuchen fuer alle [...]*

15:15:40 Jannes > *besten dank bottle [...]*

15:15:55 engelchen > *danke@bottle*

15:15:56 *bianchiii mag aber keinen Kuchen*

15:16:13 *bianchiii möchte lieber ein Eis*

15:16:13 221262 > *bianchiii möchte Pizzabrot ?*

15:16:16 *engelchen nimmt biachii schnell sein stück ab*

15:16:22 221262 > *somme_ma schweigt und genießt ...*

15:16:47 *bianchiii muß sich gleich übergeben*

15:16:52 *bottle reicht bianchiii ein bier*

15:17:06 221262 > 🤔

15:17:15 bianchiii > *jetzt gehts besser, danke bottle*

15:17:46 221262 > *engelchen, und was bekomm ich von dir?*

15:18:37 *engelchen kocht kaffee und gibt 22 die hälfte von bianchis kuchen ab...*

15:18:37 Jannes > *werde mir auch gleich ein eis oder vielleicht doch ein kaltes bier holen*

15:18:53 *221262 freut sich schon (schmakofatz)*

Zitat 16: Auszug aus tour57

Die Chatter organisieren in dem Auszug aus dem tour.ARD.de-Chat in Zitat 16 ein virtuelles Kaffeekränzchen. Auch wenn sie sich darüber im Klaren sind, dass es sich nur um einen *virtuellen kuchen* handelt, wie *bottle* schreibt, teilen sie ihn, trinken Kaffee dazu und reichen den Kuchen weiter. Sie rufen also das Schema ‚Kaffeekränzchen‘ ab. Mit der Virtualität verbunden ist die in der Chat-Kommunikation fehlende Körperlichkeit. Da aber gerade Gestik und Mimik, stimmliche Ausdrucksweisen und körperliche Bewegungen im Chat nachgebildet werden, ist anzunehmen, dass ihr Fehlen einen besonders großen Einfluss auf die Sprache – und damit auch auf den Stil – im Chat hat. Chatter können ihre Emotionen nicht wie gewohnt ausdrücken. Sie können aber beispielsweise auf Smileys und Action Messages zurückgreifen,

um Emotionen, Gefühlszustände und Einstellungen zu transportieren. Mit diesen Verfahren befassen sich die Analysekapitel 5.2.3 bis 5.2.5.

Besondere Anforderungen stellt die Produktions- und Rezeptionssituation an die Chatter. So ist die Ökonomisierung (vgl. Kapitel 3.6.1) beispielsweise als eine Reaktion auf den ständigen **Wechsel zwischen der Rezipienten- und Produzentenrolle** bzw. das gleichzeitig geforderte Tippen und Lesen von Beiträgen anzusehen. Eigentlich muss ein Chatter auch dann die eingehenden Beiträge der anderen Teilnehmer rezipieren, wenn er gerade selbst einen Beitrag produziert. Nur so kann er sicherstellen, dass der Beitrag noch ins aktuelle Kommunikationsgeschehen passt und nicht etwa ein anderer Chatter bereits einen ähnlichen Beitrag produziert hat. Unten finden sich zwei Beispiele dafür, dass ein Beitrag bereits obsolet ist, wenn er erscheint. Im ersten Beispiel erscheint der Beitrag *vertraut* von *coco* erst, nachdem die anderen Beteiligten den Tippfehler schon längst thematisiert haben. Sein vorheriger Beitrag *hm* könnte darauf hindeuten, dass er den Fehler bemerkt hat. Etwas später reagiert *juergene* auf die verspätete Korrektur mit der ironischen Bemerkung, *coco* habe den Fehler *wenige stunden später* bemerkt. *Coco* kommentiert diese wiederum ernst und beschimpft *juergene* als *pappnase*. Er hat inzwischen auch die Schreibfarbe gewechselt. Ob dies mit einem Stimmungsumschwung zu tun hat, wird aus dem Mitschnitt nicht klar. Es wäre aber möglich.

09:19:01 *juergene grüßt die teilweise vertaute runde*

09:19:04 uweampler > mach mal

09:19:04 coco > hm

09:19:05 *juergene lauscht der frage*

09:19:10 uweampler > +r

09:19:22 juergene > vertraut?

09:19:35 jsbberlin > nicht pappig?

09:19:38 *juergene entknotet die runde*

09:19:40 coco > vertraut

09:21:03 *juergene freut sich, daß seine cocosekretärin bereits wenige stunden später den vertraut tippfehler bemerkt*

09:21:26 coco > wenige sekunden,pappnase

Im zweiten Beispiel produziert *benzil* einen ähnlichen Beitrag wie *181074*. Dessen Message erscheint aber neun Sekunden früher. *benzil* drückt darauf hin seine Verärgerung aus, dass er *zu spät* war.

13:24:33 *181074 fuegt hinzu das dies selbst axel merckx*

13:24:34 *juergene fragt sich ob roberto es auch laisekann?*

13:24:42 *benzil > ob das der axel merckxt was wir hier machen?*

13:24:43 *181074 auch*

13:25:04 *anton > romanski lass dich auf nichts ein*

13:25:04 *benzil > zu spät shit*

Zitat 18: Auszug aus tour41

Die Produktionssituation macht es unmöglich, immer das Kommunikationsgeschehen mitzuvollziehen, weil die Chatter zum Schreiben eines eigenen Beitrags ihre Aufmerksamkeit und damit ihren Blick vom Bildschirmverlaufsprotokoll auf die Eingabezeile und eventuell auch auf die Tastatur lenken müssen. Reißwenger spricht daher vom „Dilemma der Chat-Situation (idealerweise gleichzeitig zu produzieren und zu rezipieren, beides aber nur abwechselnd leisten zu können)“ (2007, 484). Problematisch ist vor allem, dass beim Chat „sowohl für die Rezeption als auch für die Produktion die aktive Beteiligung desselben Sinnesorgans – des Auges – erforderlich“ (ebd., 137) ist. Der Blick wandert also ständig zwischen dem Bildschirm-Eingabefeld, dem -verlaufsprotokoll und je nach Tippfertigkeit der Tastatur hin und her. Eine Möglichkeit, das Dilemma zu überwinden, ist es „einen Rhythmus der alternierenden Ausübung von Rezeptions- und Produktionsaktivitäten zu finden“ (ebd., 161), um einerseits die Beiträge der Partner möglichst rasch nach ihrem Erscheinen zu rezipieren und trotzdem ohne größere Verzögerungen zu antworten. Dazu trägt die Chat-Kompetenz⁴⁰ eines Teilnehmers bei:

Hierzu gehören Vorerfahrungen mit der Chat-Situation sowie mit der Anforderung, dem Rezipieren und dem Produzieren in gleicher Weise gerecht werden zu müssen, obwohl beides nur abwechselnd möglich ist; zur „Chat-Kompetenz“ zählen des Weiteren motorische Fertigkeiten, insbesondere im Hinblick auf eine geübte und routinierte Textgenerierung per Tastatur, sowie die Fähigkeit, eigene Handlungspläne schnell und ökonomisch zu versprachlichen und in das synchron sich fortentwickelnde Kommunikationsgeschehen einzubringen. (ebd.)

Eine weitere Rahmenbedingung, die hier zu erwähnen ist, ist die Tatsache, dass den Chattern nur **ein Kanal** – nämlich der visuell-schriftliche – und einzig die Tastaturzeichen zur Verfügung stehen.

⁴⁰ Mehr zur Chat-Kompetenz erläutere ich in Kapitel 4.2.3, wenn es um ein stilistisches Kommunikationsmodell für den Chat geht.

Eine gewisse Unsicherheit bringt die **private Produktions- und Rezeptionssituation** mit sich. Da die Produktion der Chat-Beiträge von der Rezeptionssituation getrennt ist (vgl. Kapitel 3.3), kennt jeder Chatter die aktuelle Situation der anderen nicht. Was ein Chatter vor dem Bildschirm macht, ob er gerade einen neuen Beitrag verfasst, oder gerade mit einem Nachbar im Internetcafé redet oder den PC kurz verlassen hat, erfahren die anderen Chat-Teilnehmer nur, wenn der Chatter darüber schreibt. Sie versuchen, diese Unsicherheiten durch verbale Beschreibungen zu beseitigen. Ein Beispiel findet sich mit der Kurzform *mom* bzw. *mompl* in Kapitel 5.1.5. Auch Emotionen und Witz und Scherz in Form von Chat-Spielen (vgl. Kapitel 5.3.9) zeigen, dass ein Chatter in seiner jeweiligen privaten Situation intensiv am Chat-Geschehen teilnimmt. Die private Produktionssituation bedeutet eben auch, dass „eine Verarbeitung von Verhaltensäußerungen zur Laufzeit ihrer Hervorbringung“ (Beißwenger 2007, 258) ausgeschlossen ist. Einwände können Chatter erst einbringen, wenn ein Beitrag abgeschlossen und publiziert ist und sie ihn gelesen haben. Rückmeldungen und eine Einflussnahme während der Entstehung einer Äußerung sind anders als im Face-to-Face-Gespräch nicht möglich. Trotzdem – oder gerade deswegen – sind die Chatter bemüht, Kohärenz herzustellen und ihre Beiträge an die der anderen Chatter anzuschließen. Die „Orientierung auf die Handlungseinheiten der Partner [ist] in Ermangelung eines Laufzeit-Aushandlungssystems zur Linearisierung von Aktivitätsvorhaben ein wichtiger Aspekt bei der Planung der jeweils nächsten eigenen Handlungsvorhaben“ (ebd., 264). Eine mögliche Methode der Verständnissicherung bei gleichzeitiger Beschleunigung der Kommunikation ist es, Handlungseinheiten in mehrere Chat-Beiträge aufzusplitten und mit Pünktchen am Ende der Teihandlungseinheiten anzuzeigen, dass die Einheit im folgenden Beitrag fortgesetzt wird. Diese Methode wird in Kapitel 5.2.6 am Beispiel gezeigt.

Zu den Unsicherheiten durch die Produktions- und Rezeptionssituation in der Chat-Kommunikation kommt die fehlende Kontrolle darüber, wann genau die Beiträge der Chatter auf den Bildschirmen erscheinen. Wirklich selbstbestimmt ist zwar die Gestaltung des Beitrags, nicht aber der Zeitpunkt der Veröffentlichung. Auf die Reihenfolge des Erscheinens haben die Chatter keinen Einfluss. Den Chattern ist diese **technische Sequenzierung der Abfolge der Beiträge** natürlich bewusst. Mit Blick auf Verfahren wie das eben genannte Splitting einer Aussage auf mehrere Beiträge hält Beißwenger fest, dass „das Konzept des Turns als ein zentrales Strukturierungskonzept mündlicher Diskurse für den Chat [...] als kognitives Konzept“ (2007, 264) erhalten bleibt.

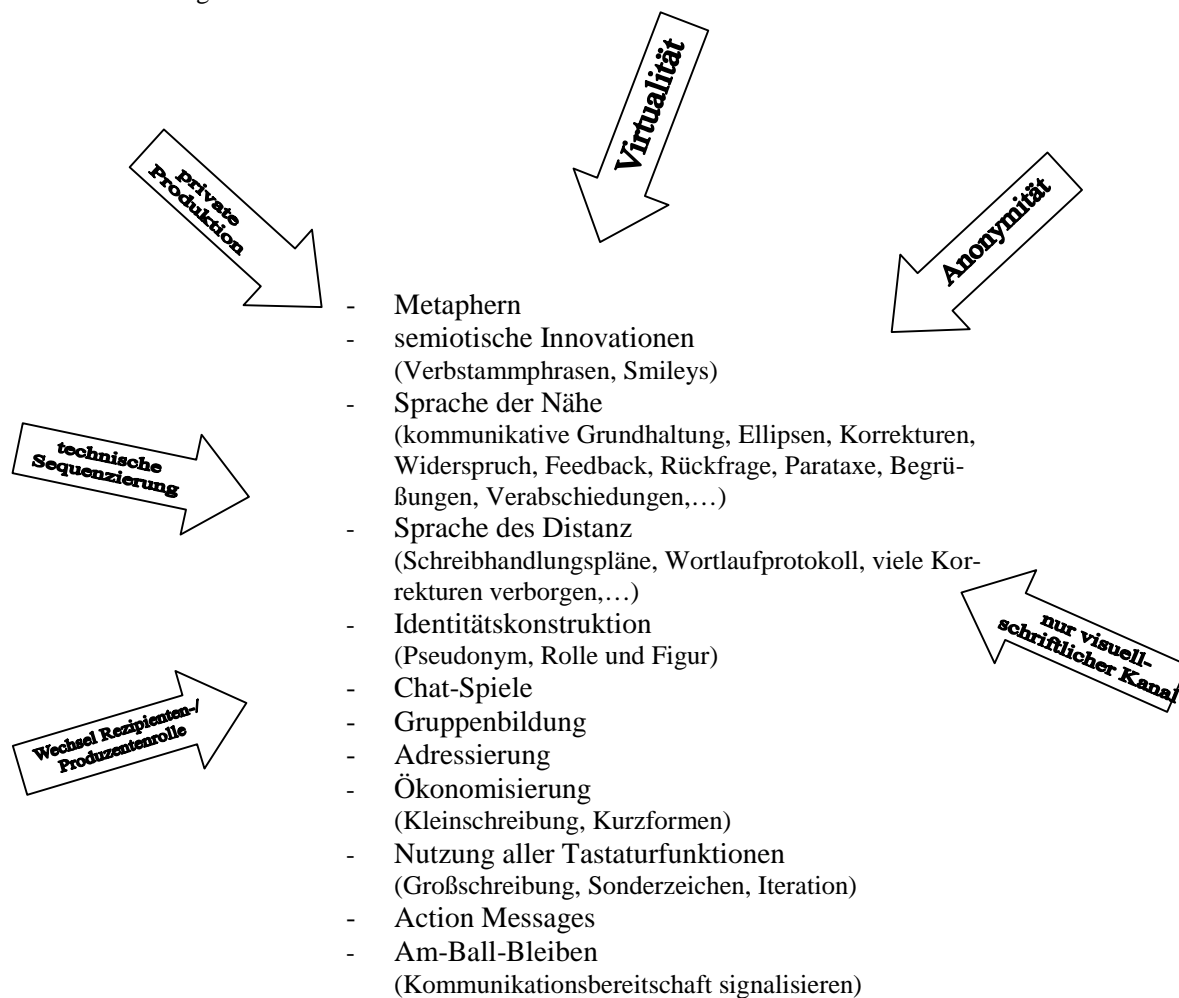


Abbildung 4: Rahmenbedingungen und Strategien im Chat

Abbildung 4 nennt die eben beschriebenen Rahmenbedingungen, die die Chat-Kommunikation maßgeblich beeinflussen. Sie sind hier in Form von Pfeilen dargestellt, die aber bewusst nicht auf einzelne Strategien der Chatter weisen. Die Pfeilform soll vielmehr die Rahmenbedingungen als äußere Einflussfaktoren für die Chat-Kommunikation generell kennzeichnen, auf die Chatter mit unterschiedlichen Strategien reagieren können. Das bedeutet auch, dass die Strategien – die in der Mitte in Form einer Liste aufgezählt werden – jeweils nicht einzelnen Rahmenbedingungen zugeordnet werden können. Anonymität, Virtualität, Beschränkung auf den visuell-schriftlichen Kanal, die private Produktions- und Rezeptionssituation, die technische Sequenzierung der Beitragsanzeige und der ständige Wechsel zwischen Rezipienten- und Produzentenrolle verlangen den Chattern stilistische Anpassungen ab, um trotzdem in einer Sprache kommunizieren zu können, die nahe am Mündlichkeitspol des Modells von Koch/Oesterreicher anzusiedeln ist und von den Chattern als Gespräch konzipiert wird. Diese Anpassungsleistung schlägt sich in den in Abbildung 4 genannten sprachlichen Strategien nieder. Chatter verwenden unter anderem Metaphern, semiotische Innovationen wie Verbstammphrasen und Smileys, Elemente der Sprache der Nähe wie der Sprache der

Distanz, sie konstruieren eine Identität, beteiligen sich an Chat-Spielen und bilden Gruppen, adressieren einander, nutzen verschiedene Strategien zur Ökonomisierung und alle ihnen zur Verfügung stehenden Tastaturfunktionen und kreieren Action Messages. Durch die private Produktions- und Rezeptionssituation weiß der einzelne Chatter nicht, ob die anderen ihre Aufmerksamkeit gerade auf den Chat richten. Daher ist es notwendig, wie in Kapitel 4.4.4.3 angedeutet wird, seine Kommunikationsbereitschaft zu signalisieren. Beißwenger hat dafür die Bezeichnung „Am-Ball-Bleiben“ verwendet (2001a, 110). Diese Notwendigkeit hat „zur Folge [...], daß oftmals Beiträge primär nur deshalb produziert werden, um ‚ein Zeichen von sich zu geben‘“ (2001a, 110). Sie erfüllen dann die gleiche Funktion wie phatische Hörsignale in der gesprochenen Sprache. Ich gehe darauf in Kapitel 5.3.1 näher ein.

3.8 Zusammenfassung

Dieses Kapitel gibt für meine folgende Analyse wichtige Ergebnisse der linguistischen Chat-Forschung wieder und fasst sie zusammen. Dabei wird deutlich, dass viele Besonderheiten der Chat-Kommunikation aus der Tatsache zu erklären sind, dass die Kommunikationsform Elemente der Schriftsprache und der gesprochenen Sprache – bzw. der Sprache der Distanz und der Sprache der Nähe – vereint. Die Bedeutung des Einflusses der Technologie darf ebenso wenig außer Acht gelassen werden wie die Besonderheiten des jeweiligen Chat-Systems und des -Angebots, das untersucht wird. Ich habe daher das tour.ARD.de-Chat-Korpus in Kapitel 2 beschrieben. Chat-Metaphern als kognitive Leistung, anhand derer der Chat begreif-, erfahr- und erlebbar gemacht wird, stehen am Anfang dieses Kapitels, um hervorzuheben, dass sie tragende Elemente in der Bedeutungskonstitution innerhalb der Chat-Kommunikation sind. Chat weist viele Gesprächsmerkmale auf und weicht doch in zentralen Aspekten davon ab und erfüllt darüber hinaus einige Textmerkmale. *Chat* ist ein mehrdeutiger Ausdruck, der die Technologie ebenso bezeichnet wie das konkrete Kommunikationsereignis. Um Klarheit in der Bezeichnung zu schaffen, übernehme ich die Begriffsbestimmungen von Beißwenger (2007) und ordne den Chat-Mitschnitt des Chat-Angebots auf tour.ARD.de-Chat vom Juli 2003, der Grundlage für meine Analyse ist, darin ein. Aus den theoretischen Überlegungen zum Chat bis dato erkläre ich, warum ich eine Stilanalyse auf der Basis von Sandigs Textstilmodell anfertigen werde und schließlich einzelne sprachliche Merkmale der Chat-Kommunikation genannt und beschrieben. Kapitel 3.7 bildet den Übergang vom chat- zum stiltheoretischen Teil, indem dort diejenigen kommunikativen Strategien der Chatter aufgezählt werden, die im Folgenden stilistisch untersucht werden sollen.

4. Chat-Stil-Beschreibung

4.1 Einführung

„Die linguistische Stilistik betont, dass es keine Äußerung ohne Stil gibt [...], damit auch keinen Text und keine Text- oder Gesprächspassage. Allerdings gibt es markierte, auffälligere Stile und weniger deutliche Stile.“ (Sandig 2006, 535)

Wie in Kapitel 3 beschrieben hat sich „ein Großteil der linguistischen Untersuchungen zum Chat mit Phänomenen an der sprachlichen Oberfläche von Chat-Beiträgen befasst – z.B. den relativ gut beschriebenen Merkmalen konzeptioneller Mündlichkeit, den ökonomiebedingten Besonderheiten des Umgangs mit den Mitteln des Schriftsystems sowie sprachlichen Sonderformen wie den Emoticons und Inflektiven“ (Beißwenger 2007, 7). In einen größeren stilistischen Zusammenhang sind diese Phänomene aber bisher nicht gestellt worden. Diese Einordnung will ich in den folgenden Kapiteln vornehmen. Wie in Kapitel 2.1 angekündigt, verwende ich dabei ausschließlich den Chat-Mitschnitt des tour.ARD.de-Chats als Datengrundlage.

Ich nähere mich den Stilphänomenen im Chat von dessen medial schriftlicher Seite, den veröffentlichten Beiträgen der Chatter, die als Texte für eine nächstsprachliche Kommunikation verfasst wurden. Chat-Mitschnitte weisen eine ganz eigene Kombination von Stilelementen auf, die es zu beschreiben gilt. Das erlaubt besonders die Stilauffassung von Sandig⁴¹, die von einem weiten Stilbegriff ausgeht. Sandig stellt fest: „Jede Äußerung hat Stil – in Relation zum Textmuster und zu den Umständen ihrer Verwendung (Kontext und Situation) und mit ihrer gesamten auch materiellen Gestalt...“ (2006, 2). Letzteres – der Bezug zur Kommunikationssituation und zur Materialität – muss auch bei der Untersuchung der Chat-Kommunikation eine zentrale Rolle spielen. Das ist in Kapitel 3.4 deutlich geworden. Stile sind nach Sandig „variierende Sprachverwendungen und Textgestaltungen, denen relativ zu bestimmten Verwendungszwecken und Verwendungssituationen von den Beteiligten bestimmte sozial und kommunikativ relevante Bedeutungen zugeschrieben werden können“ (ebd.). Sandig schlussfolgert, dass Stil „überall da [...] im Spiel“ ist, „wo wir Alternativen haben [...] – wenn wir bei den kommunikativen Ressourcen derselben Gemeinschaft bleiben“ (ebd.). Um diese Alternativen geht es mir in meiner Analyse. Ich möchte am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus’ stilistische Merkmale herausarbeiten und beschreiben.

⁴¹ Ich beziehe mich dabei vorwiegend auf die Textstilistik von Sandig (2006). Da diese aber Aspekte der Stilistik von 1986 wie stilistischen Sinn und Merkmalsbündel aufgreift, beziehe ich auch das ältere Buch in meine Betrachtungen zu Stil mit ein.

Nach einer Zusammenfassung der Stiltheorie von Barbara Sandig werde ich mich in diesem Kapitel Chat-Mitschnitten unter stilistischer Perspektive nähern. Dabei übertrage ich zunächst das stilistische Kommunikationsmodell von Sandig (2006) mit den darin beschriebenen Typen stilistischen Sinns auf den Chat und schaffe damit die Voraussetzung für die Beschreibung von Stil in der Chat-Kommunikation. Anschließend lege ich drei stilistische Handlungsmuster als Beschreibungskategorien für meine Analyse fest. Die in Kapitel 3 dargelegten Spezifika der Chat-Kommunikation werden dabei mit dem Stilmodell von Barbara Sandig 2006 verbunden. Bevor die praktische Analysearbeit beginnen kann, will ich die Relevanz stilistischer Untersuchungen im Chat hervorheben. Nach einem einführenden Unterkapitel zur Frage „Was ist Stil?“ (Kapitel 4.2.1) wende ich mich dem stilistischen Sinn zu (Kapitel 4.2.2) und bestimme die Typen stilistischen Sinns im Rahmen der Beschreibung eines stilistischen Kommunikationsmodells für den Chat (Kapitel 4.2.3). Danach konzentriere ich mich auf die Beschreibungsebene der stilistischen Handlungsmuster. Zunächst erläutere ich diese theoretisch (Kapitel 4.2.4) und gehe auf die Bedeutung einer stilistischen Chat-Analyse ein (Kapitel 4.3). In Kapitel 4.4 lege ich diejenigen stilistischen Muster und Verfahren fest, die ich am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus' untersuchen werde. Kapitel 4.5 fasst die Überlegungen und Festlegungen dieses Stil-Kapitels zusammen und bildet gleichzeitig den Übergang zur eigentlichen Analyse.

4.2 Das Stilmodell von Sandig

4.2.1 *Was ist Stil?*

Sandig definiert Stil als „das WIE, die bedeutsame funktions- und situationsbezogene Variation der Verwendung von Sprache und anderen kommunikativ relevanten Zeichentypen“ (2006, 1). Stil ist dasjenige Phänomen, das dafür sorgt, dass ein Sprecher oder Schreiber mit einer sprachlichen und/oder nichtsprachlichen Äußerung sein kommunikatives Ziel besser oder schlechter bzw. gar nicht erreicht. In diesem Kapitel fasse ich die wichtigsten Eigenschaften von Stil, die Sandig beschrieben hat, zusammen. Sie sind in Abbildung 5⁴² auch grafisch festgehalten. Ausgangspunkt für eine pragmatische Stilauffassung ist, dass Stil Teil des sprachlichen Handelns ist. Er ist die „sozial relevante (bedeutsame) Art der Handlungsdurchführung“ (Sandig 1986, 23). Sprachliche Handlungen können unterschiedlich durchgeführt werden. Die Verschiedenheit ist stilistisch bedeutsam. Im Chat zeigt sich das schon bei der Festlegung eines Pseudonyms. In Kapitel 4.4.4.2 finden sich zahlreiche sehr unterschiedliche Beispiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus, die von sehr stark verrätselnden Namen – wie den Zahlenkombinationen 221262 und 181074 – über Namen, die auf eine besondere Affinität zum Radsport schließen lassen bis zu leicht abgewandelten Vornamen reichen. Aber auch im gesamten Chat-Verhalten gibt es zahlreiche Handlungsalternativen. Um nur ein weiteres Beispiel aus der Analyse vorweg zu nehmen, sei hier auf die unterschiedlichen Verhaltensweisen beim Betreten und Verlassen des Chats, also die Begrüßungen und Verabschiedungen, verwiesen (vgl. Kapitel 5.3.5).

Der Sprecher/Schreiber versucht, sich auf die aktuelle Situation und seine(n) Gesprächspartner/Leser einzustellen. Je nach Kommunikationsziel wählt er eine den Konventionen entsprechende und daher erwartbare Form oder eine bewusst unangepasste. Wie er sich entscheidet, hat stilistische Bedeutung, denn Stil ist „**immer vorhanden** [...] gleichgültig, ob im Vordergrund oder im Hintergrund der Aufmerksamkeit der Beteiligten“ (Sandig 2006, 144; Fettdruck: K. L.). Stil ist also in sprachlichen Äußerungen allgegenwärtig.

Jeder mündlichen oder schriftlichen Äußerung gehen stilistische Entscheidungen voraus, welche die Form und Struktur des Gesprächsbeitrags bzw. Texts festlegen. Das heißt wiederum, „dass die Stilabsicht analog zur Perlokution bei der Sprechaktbeschreibung als Versuch gese-

⁴² „In einer Mind-Map, zu deutsch etwa ‚Karte des Denkens‘, werden vom Zentrum (einem Kreis, in dem das Thema benannt wird) zur Peripherie Stich- und Schlagwörter systematisiert: So entsteht eine Art Landkarte eines Themenbereichs, in der Aspekte eines Themas auf Haupt- und Unteräste sowie Zweige verteilt werden.“ (Bünting/Bitterlich/Pospiech 2000, 51)

hen und vom tatsächlich bei der Rezeption eintretenden Effekt (Stilwirkung) unterschieden werden muss“ (ebd., 4). Stil ist also **intentional**. Die Stilabsicht bzw. den stilistischen Sinn werde ich in den Kapiteln 4.2.2 und 4.2.3 eingehender betrachten. Außerdem ist Stil **funktional**. Sandig betont, für die Beteiligten „ist also Stil alles andere als ein bloßes Ornament [...] Er ist ein funktionales System, das auf die verschiedenen Dimensionen des kommunikativen Handelns bezogen ist“ (2006, 19). Sandig betont, es gehe ihr „nicht darum, Stilelemente zu typisieren und zu systematisieren“ (2006, 4), sondern um die Betrachtung von Stilelementen in größeren funktionalen Zusammenhängen (vgl. ebd.). Teil des funktionalen Systems Stil sind auf der mittleren Beschreibungsebene die stilistischen Handlungsmuster, die ich in Kapitel 4.2.4 beschreibe. Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht die Realisierung von stilistischen Handlungsmustern in der Chat-Kommunikation.

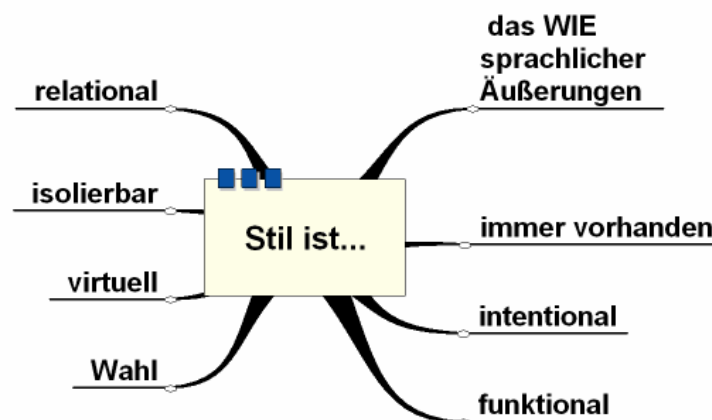


Abbildung 4: Stileigenschaften nach Sandig

Jeder Sprecher/Schreiber trifft wie bereits gesagt bei jeder Äußerung Entscheidungen. Er wählt aus verschiedenen sprachlichen, para- und außersprachlichen Kategorien einzelne Vertreter aus und verwendet sie für seinen konkreten kommunikativen Zweck. Diese Wahlentscheidungen sind wichtig für die Stilbeschreibung: „Stil als **Wahl** [Fettdruck: K. L.] ist hier zu verstehen als das Auswählen von Elementen spezifischer Teilmengen der Sprache (nicht der Sprache als ganzer! [...]) zum Zweck der Realisierung des Handlungsziels, des Ausführens der Äußerung(en)“ (1986, 43). An anderer Stelle spricht Sandig vom „Inventar oder Repertoire“ (2006, 147), aus dem ausgewählt wird. „Dadurch entsteht ein Merkmalsbündel [...], das eine entsprechende Interpretation nahelegen kann“ (ebd.). Auf die Bedeutung der Merkmalsbündel gehe ich im nächsten Kapitel ein, wenn es um die Bestimmung von Typen stilistischen Sinns in der Chat-Kommunikation gehen wird. Ausgangspunkt werden Merkmale sein, die in der Chat-Forschung (vgl. Kapitel 3) beschrieben worden sind.

Allerdings ist der Prozess des Auswählens von Stilelementen nicht so offensichtlich wie es auf den ersten Blick aussieht, denn die stilistischen Texteigenschaften sind „nur virtuelle Eigenschaften, sie müssen rezipierend wahrgenommen und interpretiert, ‚rekonstruiert‘ [...] werden, wobei die ‚Leseerwartung‘ [...] eine Rolle spielt, ebenso die gesamten individuellen und kulturell bedingten stilistischen Erfahrungen“ (Sandig 2007, 6). Zusammenfassend lässt sich sagen: „Stile sind Sinnangebote an Rezipierende; sie sind **virtuell**“ (2006, 533; Fett-druck: K. L.). Sie sind also Angebote für die Interpretation. Sie sind zwar Texteigenschaften, müssen aber erst in Relationen interpretiert werden.

Bei der Stilanalyse ist also besondere Vorsicht geboten, weil die Stilwirkung erst beim jeweiligen Rezipienten entsteht. Von seinem Wissen und seinen Einstellungen hängt es ab, ob die Stilabsicht gelingt, ob der stilistische Sinn so zustande kommt, wie er angelegt bzw. intendiert ist. Stil ist „nicht statisch, ein für allemal invariabel im Text kodiert, sondern veränderlich und in jedem Rezeptionsprozess prinzipiell je anders rekonstruierbar“ (2006, 115). Er ist also nur schwer **isolierbar**. Trotzdem kann er „für sich in den Blick genommen werden“ (Sandig 1986, 39). Das zeigt, so Sandig, schon die Redeweise „*in einem Stil*“ (ebd.).

Im normalen Sprachgebrauch wird Stil jedoch nur dann isoliert und thematisiert, wenn er in irgendeiner Weise auffällig ist. Erwartbare sprachliche Äußerungen werden hingegen nicht kommentiert. Das ist in der linguistischen Stilbeschreibung anders. Um Stile darstellen zu können, müssen sie verglichen werden. Erst die Unterschiede machen deutlich, wie ein bestimmter Stil wirkt. Daher ist Stil **relational**:

„Oft treten Stile bzw. Stileigenschaften erst im methodischen Vergleich von Texten oder Textaspekten wie Thema deutlich zu Tage, werden als solche wahrnehmbar gemacht. VERGLEICHEN ist deshalb [...] eine ganz wichtige Methode der Stilbeschreibung.“ (Sandig 2006, 85)

Um Vergleiche anstellen zu können, müssen zunächst erwartbare Sprachverwendungen beschrieben werden. „So weit betrachtet besteht Stil aus einer charakteristischen Struktur: Kookkurrierende Merkmale werden als Gestalt wahrgenommen, und die Gestalt ist bedeutsam, interpretierbar, relativ zu entsprechendem Wissen“ (Sandig 2002, 22). Mit jeder sprachlichen Äußerung transportiert ein Sprecher/Schreiber auf diese Art und Weise auch stilistischen Sinn. Um diesen – und seine Ableitung aus Merkmalsbündeln – geht es im folgenden Kapitel.

4.2.2 *Stilistischer Sinn*

Zentral für die stilistische Analyse von sprachlichen Äußerungen ist also die stilistische Funktion, insbesondere der stilistische Sinn. Er ist das, was „Stil zum Ergebnis der Handlung (Illokution) beiträgt“ (Sandig 1986, 53). Stilistischer Sinn ist „die ‚Bedeutung‘ der stilistischen Textstruktur“ (Sandig 2006, 11), wovon die Stilwirkung abgegrenzt werden muss, die erst beim Rezipienten entsteht. Die stilistische Textstruktur – oder Stilstruktur – „wird gebildet durch Bündel miteinander vorkommender (kookkurrierender) Merkmale, die auf verschiedenen Ebenen der Sprachstruktur und im Bereich parasprachlicher Phänomene bzw. anderer Zeichentypen wie Bild, Gestik oder Musik und Kleidung [...] zu beschreiben sind“ (ebd., 67). Sandig betont, dass es „gerade erst im konkreten Handeln möglich [wird], stilistischen Sinn zu entfalten“ (1986, 59). Stil – und damit auch stilistischer Sinn – entsteht erst bei der Produktion von sprachlichen Handlungen. Jede Sprachhandlung mit ihrem Inhalt und ihrem Handlungscharakter trägt zugleich stilistischen Sinn. Er wird „mit Hilfe bestimmter Struktureigenschaften von Äußerungen bzw. Texten vermittelt, von Äußerungen allerdings, die in Handlungssituationen Verwendung finden; mit letzteren sind Erwartungen gegeben und die Rezeption findet in Relation zu diesen statt“ (Sandig 2006, 19). Stil ist also an die Situation gebunden, was auch Auswirkungen auf die Interpretation hat, denn:

„Stilistischer Sinn einer konkreten Kommunikationshandlung, einer Gesprächspassage, eines Textes oder Textteils ist aus der strukturellen Gestalt (als Merkmalsbündel) erst ableitbar, wenn diese aufgrund stilistischen Wissens und allgemeinen Sprachhandlungswissens als stilistisch bedeutsame Gestalt **und** in Relation zu den konkreten kommunikativen Gegebenheiten gesehen wird.“ (Sandig 2006, 143)

Ausgangspunkt der Analyse ist also die Stilstruktur, die sich aus dem Text bzw. dem Gespräch ergibt. Sandig spricht von „Stufen der Interpretation“ (2006, 144). Erste Stufe ist dabei das „Erkennen gestalthafter Struktur (Merkmalsbündel)“ (ebd.). Darauf folgen das „Interpretieren bedeutsamer Gestalt (als Funktion dieser typisierten oder individuellen Struktur)“. Nur dann, „wenn verschiedenartige Textelemente als eine bedeutsame, sinnhafte Gestalt interpretiert werden können“ (2006, 55) liegt eine „Stilstruktur als Merkmalsbündel“ (ebd.) vor. Dritte Interpretationsstufe ist das „Relationieren dieser strukturierten und bedeutsamen Gestalt(en) mit textinternen und textexternen Aspekten der laufenden Interaktion“ (ebd.), letzte das „Erarbeiten des auf Typisierungen beruhenden stilistischen Sinns und [das] Erkennen von Stilwirkungen anhand dieser Teilaspekte“ (ebd.). Die Merkmalsbündel können sich auf verschiedene Aspekte der Interaktion beziehen. Diese können so „relevant gemacht werden“ (Sandig 2006, 18). Beispiele sind: „‚Selbstdarstellung‘ (als Individuum, Rollenträger, Gruppenmitglied), ‚Adressatenberücksichtigung‘ und ‚Beziehungsgestaltung‘“ (Sandig 1986, 29). Diese sind „sozial relevante Typen von Sinn, die durch die Art der Handlungsdurchführung

vermittelt werden können, die also über den Stil vermittelt werden“ (ebd.). Sandig (2006) ordnet die Typen stilistischen Sinns in ein Kommunikationsmodell ein:

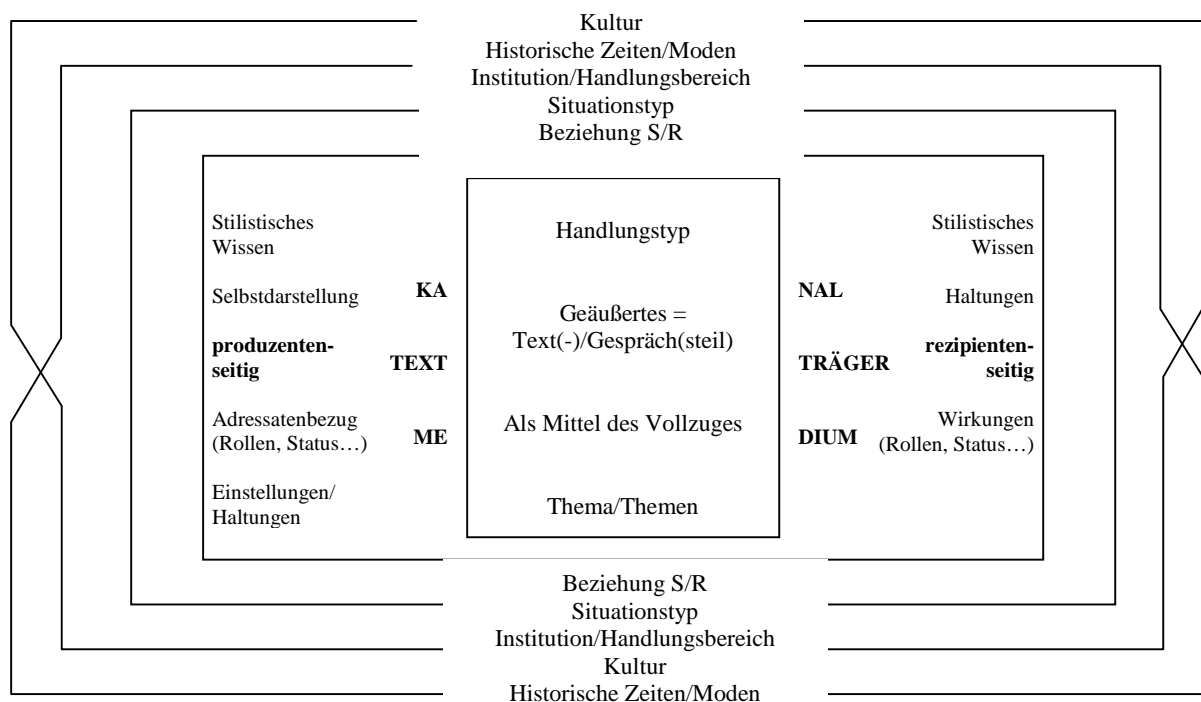


Abbildung 5: stilistisches Kommunikationsmodell nach Sandig 2006, 18

Das Modell zeigt, dass Sandig Stil als globales System versteht, das sowohl auf die Situation, den Handlungsbereich, Kultur, Moden und die Beziehung der Interagierenden als auch auf den Kanal, den Textträger und das Medium bezogen ist. Stilistisches Wissen ist die Grundlage für den Textproduzenten, der mit seiner Äußerung Adressatenbezug herstellt, Einstellungen ausdrückt und Handlungen vollzieht und sich dabei selbst darstellt, wie für den Rezipienten, der die Äußerung aufgrund seiner Haltungen und seines stilistischen Wissens interpretiert und bei dem sich entsprechend Wirkungen einstellen. Diese vielfältigen Faktoren beeinflussen die Kommunikation und damit den Stil.

4.2.3 *Stilistischer Sinn im Chat*

Die im vorherigen Kapitel beschriebene Ableitung der Typen stilistischen Sinns ergibt sich für die Chat-Kommunikation sozusagen aus einer Zusammenfassung von Kapitel 3 unter stilistischen Gesichtspunkten. Merkmale wie die Namensbildung, die Verwendung von Verbstammphrasen, Smileys und Action Messages, Chat-Metaphern oder die Identitätskonstruktion wurden durch die Chat-Forschung bereits als bedeutsam interpretiert – und damit die zweite „Stufe der Interpretation“ nach Sandig zum Großteil bereits geleistet. In Kapitel 3.8 wurden in der Forschung bisher beschriebene Chat-Merkmale zusammengefasst.

Spezifika, die sich etwa aus der medialen Schriftlichkeit (Beiträge werden getippt; es entsteht ein speicher- und wiederverwertbares Verlaufsprotokoll; der Bildschirm wird zum Verweisraum...), aus der konzeptionellen Mündlichkeit (z.B. sprechsprachliche Merkmale wie Ellipsen, Korrekturen, Kurzformen...) und den verwendeten Chat-Metaphernkonzepten ergeben, bilden Merkmalsbündel, die jeweils zusammengenommen charakteristisch für den Chat sind. Sie sind in diesem Sinne „Stile[n] als ‚Bündel kookkurrierender Merkmale‘ [...], d.h. miteinander vorkommende[r] verschiedenartige[r] Merkmale mit gleicher Funktion“ (Sandig 2007, 2).

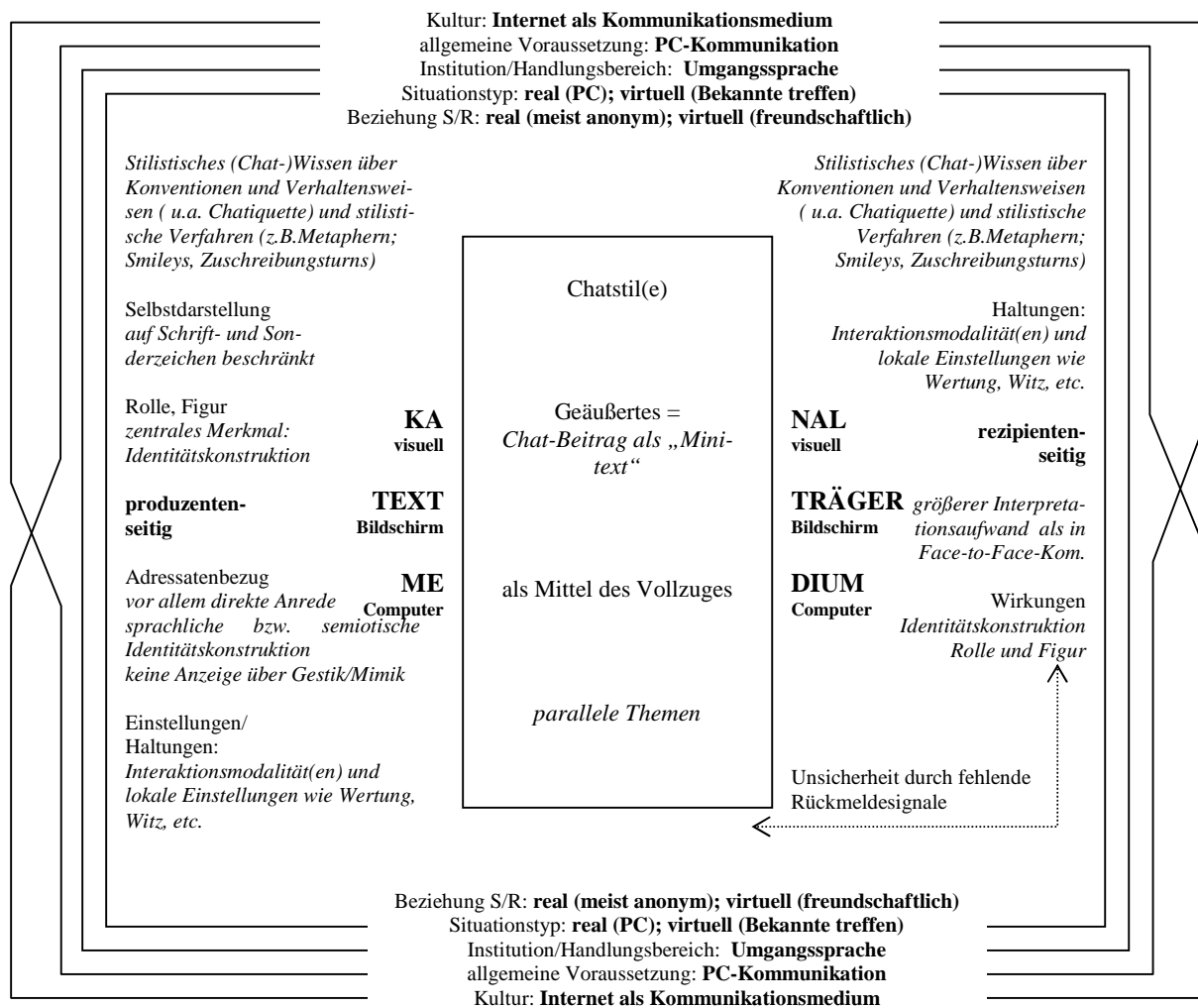


Abbildung 6: stilistisches Kommunikationsmodell des Chats

Die letzte Interpretationsstufe, das Erarbeiten der Typen stilistischen Sinns, lässt sich bereits jetzt allgemein für den Chat beschreiben.

Abbildung 6 zeigt das stilistische Kommunikationsmodell von Sandig angewendet auf den Chat. Die Kommunikationsform spielt sich im Internet ab, das die Chatter als Kommunikationsmedium nutzen. Die Chat-Teilnehmer bewegen sich dabei in ihrer Privatsphäre und verwenden meist Umgangssprache. Neben der realen Situation vor dem PC erfahren die Chatter

auch eine virtuelle Situation, die im Chat visuell auf dem Computerbildschirm mit Sprache und anderen Zeichen gestaltet wird. Die Beziehungen im Chat sind meist freundschaftlich, aber anonym. Auf Produzenten- wie auf Rezipientenseite spielt das stilistische Wissen über Konventionen und Verhaltensweisen im Chat wie zum Beispiel Chatiquette-Regeln und Regeln, die sich darüber hinaus in dem besuchten Chat herausgebildet haben⁴³ eine wichtige Rolle. Zum stilistischen Chat-Wissen gehören auch die Verwendung von chat-typischen Metaphern (vgl. Kapitel 3.2), von Smileys bzw. Emoticons (vgl. Kapitel 3.6.2.2), Verbstammphrasen (vgl. Kapitel 3.6.2.1) und Action Messages (vgl. Kapitel 3.6.3) und Chat-Kompetenzen (vgl. Kapitel 3.7). Als notwendige sprachliche Kompetenzen im Chat zählt Hoffmann „rasches Erfassen und Verarbeiten größerer Textmengen der Vorgeschichte, insbesondere Extraktion und Zuordnen der Beiträge nach Kohärenzprinzipien, Fokussieren von möglichen Anschlusspunkten, Antizipieren der Handlungspläne anderer, Reagieren und Planbilden, schnelles Tippen“ (Hoffmann 2004, 105) auf. Storrer hält fest, die Kompetenz, aufeinander bezogene Sequenzen, die durch Teile anderer Gesprächsstränge unterbrochen sind, zu „erkennen und ihnen im eigenen kommunikativen Handeln folgen zu können, ist sogar eine wesentliche Voraussetzung, um die Kommunikationsstränge entwirren und kommunikativ adäquate, d.h. thematisch relevante und mustergerechte Chatbeiträge produzieren zu können“ (2002, 11).

Zu den Chat-Kompetenzen zählt letztlich auch die Selbstdarstellung. Auch Selbstdarstellung geschieht in der Chat-Kommunikation allein durch Schrift-, Satz- und Sonderzeichen der Tastatur und durch Bildsmileys. Chattern stehen also weniger Ausdrucksformen zur Verfügung als in der Face-to-Face-Kommunikation, wo sie zum Beispiel über den auditiven Kanal, über Stimme, Betonung, Pausen usw. und über Gestik und Mimik zusätzliche Bedeutung herstellen können. Das Gleiche gilt für die Identitätskonstruktion, für die Rolle, die ein Chatter spielt und die Figur, die er entwirft (vgl. Kapitel 4.4.4.3). Adressatenbezug wird vor allem über die direkte Anrede mit Hilfe des Pseudonyms hergestellt. Rezipienten liefern allerdings keine direkten Kommentare oder Rückmeldesignale wie in der Face-to-Face-Kommunikation, was den Produzenten über die stilistische Wirkung der Äußerung oft im Unklaren lässt.

Die Darstellung des Modells ist stark vereinfacht, unter anderem deswegen, weil es im Normalfall nicht einen, sondern mehrere Rezipienten gibt. Zudem zeigt sich hier wieder das grundsätzliche Dilemma des Chats, der eine gleichzeitige Produktion und Rezeption fordert,

⁴³ Ein Beispiel für Chatiquette-Regeln findet sich in Kapitel 5.3.7, für spezifischere Regeln in Kapitel 5.3.8.

was aber nicht gleichzeitig möglich ist (vgl. Kapitel 3.8). Tatsächlich wechseln Chatter ständig zwischen Produzenten- und Rezipientenrolle. In der Abbildung habe ich dies mit dem Hinweis auf die Unsicherheit durch die fehlenden Rückmeldesignale angedeutet. Trotz der starken Vereinfachung wird an diesem Modell deutlich, welchen Einflussfaktoren der Stil im Chat unterliegt. Der Chat-Beitrag als „Minitext“ wird in diesem Situationskontext produziert und rezipiert. Mit ihm transportiert der Autor unter anderem seine Selbstdarstellung, seine Rolle, Adressatenbezug und Einstellungen. Der Rezipient bzw. vielmehr die Rezipienten lesen und interpretieren den Text vor dem Hintergrund ihres eigenen stilistischen Chat-Wissens und ihrer Haltungen. Ein zentrales Merkmal der Kommunikationsform ist, dass dabei im Normalfall mehrere Themen⁴⁴ parallel ablaufen.

4.2.4 *Stilistische Handlungsmuster*

Nachdem ich die stilistischen Kommunikationsbedingungen im Chat skizziert habe, wende ich mich nun der Beschreibung des Stils zu. Dabei wähle ich als Beschreibungskategorie das Konzept der stilistischen Handlungsmuster. Diese sind nach Sandig auf einer „mittleren Beschreibungsebene“ (2006, 4). „zwischen dem Ganzen des Texts und seinen einzelnen stilistischen Merkmalen angesiedelt“ (ebd., 149). Betrachtet werden „Verbände von Stilphänomenen“, die „meist nicht auf den ganzen Text“ (ebd., 4f.) bezogen sind, aber dennoch „Stilganzheiten“⁴⁵ (ebd., 4) darstellen. Muster sind nach Sandig „wiederholt anwendbar, sie sind sozial eingespielt und typisiert, haben konventionelle und (bezogen auf eine Gemeinschaft) intersubjektive Geltung, sind damit auch historisch veränderlich, und man kann Fehler machen in Bezug auf das Muster, aber auch intentional davon abweichen“ (ebd., 488).

Bei stilistischen Handlungsmustern handelt es sich um „stilrelevante Teilhandlungstypen für Texte“ (ebd., 147). Diese werden variabel in unterschiedlichsten Texten eingesetzt. Daher können stilistische Handlungsmuster, „für die eine große Bandbreite stilistischer Merkmale zur Verfügung steht“ (ebd.), im konkreten Text unterschiedlich ausgestaltet sein. Schließlich wählen die Stilbenutzer bei der Realisierung eines Textes jeweils einzelne Merkmale aus dem stilistischen Repertoire des betreffenden Musters aus. Stilistische Handlungsmuster sind Teil der stilistischen Kompetenz. Sie sind „Muster für Stilproduktion und interpretierende Stilrezeption“ (ebd.). In diesen spielen Merkmale zusammen, „die alle zusammen in Richtung einer

⁴⁴ Auf Themen im Chat gehe ich in Kapitel 5.3.6 näher ein.

⁴⁵ Als „Einheit der Sprachhandlungskompetenz“ definiert Sandig auf der globalen Textebene „Textmuster“ (vgl. 2006, 488), die sich aus einem nichtsprachlichen Handlungstyp und der sprachlichen Textsorte zusammensetzen.

Interpretation weisen“ (ebd.). Dadurch, dass innerhalb eines Textes immer wieder Merkmale eines stilistischen Handlungsmusters ausgewählt werden, wird das Muster FORTGEFÜHRT (vgl. ebd. 148ff.). Sandig definiert stilistische Handlungsmuster als „Vorgaben für stilistische Textherstellungshandlungen unterschiedlichen Allgemeinheitsgrades bzw. unterschiedlicher Spezifität und Komplexität“ (ebd., 147).

Zentraler Gegenstand der Stil-Analyse ist nun die konkrete Realisierung der stilistischen Handlungsmuster. Gefragt werden kann danach, welche stilistischen Merkmale zur Verfügung stehen, welche davon wie oft und in welcher Form eingesetzt werden, ob die Gestaltung des Textes – also die Art der Handlungsdurchführung – dem Erwartbaren entspricht oder ob sie von den Erwartungen, die das stilistische Handlungsmuster weckt, abweicht. Dabei werde ich mich auf stilistische Verfahren konzentrieren. Dazu zählt Sandig

„formale Merkmale, die im Text verschiedenste Funktionen erhalten können, mit denen also nicht bereits im Rahmen der Stilkompetenz eine begrenzte Bandbreite von Funktionen oder gar eine einzige Funktion verbunden ist. Der Blick ist hier auf die Formseite des Stils gerichtet.“ (ebd., 152)

Formale Merkmale des Chats habe ich in Kapitel 3 bereits ausführlich beschrieben. Diese stilistischen Verfahren sollen nun im Rahmen von stilistischen Handlungsmustern beschrieben werden. Am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus' werde ich einen möglichst großen Ausschnitt des Repertoires an stilistischen Verfahren im Chat und deren konkrete Umsetzungen untersuchen. Ich werde mich dabei im tour.ARD.de-Chat auf die Musterrealisierungen der Kerngruppe der Chatter (vgl. Kapitel 2.6) konzentrieren. Einzelne Chatter, die deutlich von der Gruppe abweichen, werde ich genauer betrachten – und damit Aspekte ihres Individualstils.

4.3 Was leistet eine stilistische Chat-Analyse?

Ziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden, ob beispielsweise Verbstammphrasen, Action Messages und Smileys musterhaft gebildet werden, ob sie also immer die gleiche oder eine ähnliche Form haben oder stark variiert werden. Dabei wird die Verwendung dieser Mittel bei den in Kapitel 2.7 genannten 18 Chattern, die mehr als 600 Beiträge produziert haben, genauer untersucht. Stilistische Verfahren zu beherrschen und zu verstehen ist eine Voraussetzung der Teilnahme an einem Chat, gehört also zum stilistischen Chat-Wissen (vgl. Abbildung 6). Allerdings sind diese Mittel nicht chat-spezifisch. Sie sind anderen Text- und Gesprächsformen

entlehnt wie etwa der Comicsprache⁴⁶ oder Dramentexten. Neu ist aber ihre Verwendung in der direkten sprachlichen Interaktion. Die verschiedenen chat-typischen sprachlichen Mittel zeigen, dass den Chattern ein Inventar sprachlicher Möglichkeiten zur Verfügung steht, aus dem sie auswählen können. Es geht mir darum, das stilistische Repertoire, die stilistischen Auswahlmöglichkeiten, zu bestimmen. Anschließend ist es dann möglich, durch Vergleiche individuelle Stile der Chatter zu beschreiben. Fragen sind dann: Welche stilistischen Verfahren nutzt ein Chatter bevorzugt? Wie häufig wendet er bestimmte Verfahren an? Ist er dabei besonders kreativ oder eher konventionell? Auf welche Art und Weise verabschiedet sich ein Chatter? Hat er ein bestimmtes Begrüßungsritual? Sieht er sich selbst als Experten oder Laien an? Bei der Stil-Analyse geht es also auch um die Frage nach Individualstilen im Chat. Sandig spricht von Individualstil, wenn „die Art, sich sprachlich auszudrücken [...], charakteristisch [ist] für ein bestimmtes Individuum“ (1986, 214). In meiner Analyse werde ich auf derartige Charakteristika zum Beispiel bei der Beschreibung von Begrüßungen und Verabschiedungen in Kapitel 5.3.5 eingehen. Mit meiner Analyse knüpfe ich insgesamt an eine Beobachtung von Sandig an: „Im Internet entstehen bei besonderen Kommunikations-Formen eigene Verfahren zum Herstellen von Stilen“ (2006, 152). Diese Verfahren will ich für den Chat herausarbeiten und am Beispiel beschreiben.

⁴⁶ Darauf bin ich in Kapitel 3.6.2.1 bei der Besprechung von Verbstammphrasen eingegangen.

Die Untersuchung soll also drei zentrale Fragestellungen beantworten:

1. Werden charakteristische sprachliche Mittel im Chat wie Emoticons, Verbstammphrasen und Action Messages musterhaft gebildet?
2. Wie lässt sich das Repertoire der stilistischen Auswahlmöglichkeiten anhand von stilistischen Handlungsmustern im Chat beschreiben?
3. Welche Verfahren verwenden die einzelnen Chatter im tour.ARD.de-Chat-Korpus?

Zum ersten Mal kann mit Hilfe von STACCADo Stil in der Chat-Kommunikation über ein umfangreiches Korpus hinweg quantitativ und qualitativ untersucht werden. Nicht nur interessante Ausschnitte aus den Logfiles werden so detailliert beleuchtet, sondern alle Aussagen eines Chatters im gesamten Chat-Korpus. Eine stilistische Korpusanalyse erlaubt daher Aussagen über die Verhaltensweise der Chatter. Die Sprache jedes einzelnen – oder anders ausgedrückt: sein Individualstil – kann auf diese Weise untersucht werden. Damit können aber auch die Unterschiede zwischen den Chattern beschrieben werden. Wo liegen die wichtigsten Variationsmöglichkeiten? Wie sehr unterscheiden sich die Chatter voneinander? Können allein über Worte, Satz- und Sonderzeichen große individuelle Unterschiede erzielt werden oder sind die Unterschiede nur minimal? Erst im Vergleich wird deutlich, wie weit die Chatter ihre Wahlmöglichkeiten ausreizen, wie sie es schaffen, sprachlich „erkennbar“ zu sein. Gleichzeitig können auch gruppentypische Sprachstile beschrieben werden. Gruppenprozesse, zu denen die Aushandlung von Themen, Interaktionsmodalitäten, Regeln und sozialen Hierarchien gehören, werden so linguistisch „fassbar“.

Mit Hilfe der STACCADo-Auswertungen wird die eigentliche kommunikative Leistung der Chatter sichtbar gemacht. Das „Zuschneiden, das Zurechtstutzen von Handlungstypen in der Durchführung für den konkreten Fall“ (Sandig 2006, 23) – hier für die Chat-Kommunikation – steht daher im Mittelpunkt der Analyse. Dazu werde ich zunächst im nächsten Kapitel drei zentrale stilistische Handlungsmuster im Chat bestimmen, die dann in der Analyse beschrieben werden sollen.

4.4 Die Chat-Stil-Beschreibung

Sandig (1986) mahnt, vor einer stilistischen Untersuchung „zu unterscheiden, ob Handlungsmuster, Inventare für Handlungsaspekte oder Durchführungen konkreter Handlungen analysiert werden“ (56). Wie im vorherigen Kapitel angekündigt, werde ich die konkrete Realisierung stilistischer Verfahren im Chat im Rahmen von stilistischen Handlungsmustern be-

schreiben. Dazu werde ich in diesem Kapitel drei zentrale stilistische Handlungsmuster für die Chat-Kommunikation festlegen.

Als zentrales stilistisches Handlungsmuster im Chat drängt sich **ÖKONOMISIEREN** auf. Die Produktionssituation zwingt die Chatter – das geht unter anderem aus Kapitel 3.6.1 hervor –, möglichst ökonomisch zu handeln. Im folgenden Kapitel 4.4.1 wird **ÖKONOMISIEREN** näher beleuchtet. Dabei werde ich auch chat-stilistische Verfahren benennen und kurz erläutern, die zum **ÖKONOMISIEREN** beitragen können. Zwei weitere stilistische Handlungsmuster lassen sich ebenfalls aufgrund der Chat-Situation annehmen: **EMOTIONALISIEREN** und **SOLIDARISIEREN**. Beide sind typisch für mediale Stile, die – wie Sandig anmerkt – „z.B. die technischen Möglichkeiten des Internet nutzen, etwa um soziale Identität und Beziehung zu gestalten“ (2006, 426). Die stilistischen Handlungsmuster **EMOTIONALISIEREN** und **SOLIDARISIEREN** sind deutlich komplexer als **ÖKONOMISIEREN**, insofern, als beim **ÖKONOMISIEREN** das formale Kriterium der möglichst knappen Darstellung vorherrschend ist, bei den anderen solche formalen Festlegungen aber fehlen. Trotzdem versuche ich auch auch **EMOTIONALISIEREN** und **SOLIDARISIEREN** in den Kapiteln 4.4.2 und 4.4.3 anhand von stilbildenden Verfahren greif- und analysierbar zu machen.

In den folgenden drei Unterkapiteln weise ich jedem der stilistischen Handlungsmuster stilistische Verfahren zu, von denen ich annehme, dass sie vorwiegend im Rahmen dieses Handlungsmusters angewendet werden.

4.4.1 *Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN*

„Ökonomisch“ ist eine Verhaltensweise, wenn sie „haushälterisch, wirtschaftlich, sparsam“ ist (Duden 7 /Herkunftswörterbuch: 2001, 571). Für Chatter bedeutet „ökonomisch“, dass sie mit möglichst wenigen Tastenanschlägen möglichst viel sprachlichen Inhalt **GESTALTEN**. Sie brauchen daher Verfahren, um die Langsamkeit des Tastaturschreibens zu überwinden. Storrer spricht auch von den „ökonomischen Nachteile[n]“ (2002, 22), die das „Tippen gegenüber dem Sprechen mit sich bringt“ (ebd.). Diese müssen ausgeglichen werden. Drei Möglichkeiten, die Chatter dabei haben, hat Beißwenger (2000) beschrieben. Ich habe sie in Kapitel 3.6.1 bereits erläutert. Darin äußert sich unter anderem das Verfahren des **VEREINFACHENS**. Die Produktion von Großbuchstaben bedeutet mehr Fingerbewegungen und daher einen größeren Aufwand. Es ist daher einfacher und schneller, Großbuchstaben ganz wegzuz-

lassen (vgl. Kapitel 3.6.1.2). Ein weiteres Ökonomisierungsverfahren im Chat ist KÜRZEN. Die Bedeutung von Kurzformen im Chat (vgl. Storrer 2001a, 450) habe ich bereits in Kapitel 3.6.1.3 gezeigt. Kürzend wirkt sich aber auch aus, dass Chatter – wie beispielhaft gezeigt – die meisten Tippfehler nicht korrigieren. Während Versprecher im Mündlichen meist nachträglich verbessert werden, werden Tippfehler im Chat nur teilweise aufgegriffen, unter anderem dann, wenn sie die Kommunikation beeinträchtigen, zum Beispiel dadurch, dass sie zu Missverständnissen führen oder führen könnten. Aber auch dann, wenn Korrekturen erfolgen, werden sie möglichst ökonomisch vollzogen. Gekürzt werden darüber hinaus z.B. auch Pseudonyme anderer Chatter in Adressierungen. Auch mit Hilfe von Ellipsen können Chatter ihre Beiträge KÜRZEN. Den Zusammenhang erläutert Storrer:

„Auf den Wunsch nach der Ökonomisierung des beim Tippen zu betreibenden Aufwands lassen sich auch viele Eigentümlichkeiten des Satz- und Textbaus zurückführen: Die schon fast systematische Weglassung der Persondeixis ‚ich‘ (die ja aus dem stets vorangestellten Namen erschlossen werden kann), eine generelle Vorliebe für elliptische Konstruktionen sowie – zumindest im unmoderierten und thematisch offenen Chat – die Unlust, längere und komplizierte Gedankengänge zu entwickeln...“ (2001a, 450)

Ein stilistisches Verfahren, das Sandig anführt, welches auch im Chat eine große Rolle spielt, ist das VERDICHTEN. Eine Möglichkeit ist die Verwendung von Sonderzeichen wie @ und =.

ÖKONOMISIEREN im Chat ist allerdings nicht alleine der Produktionssituation per Tastatur geschuldet, sondern ist auch ein Kennzeichen für die Nähesprache, welche die Chat-Kommunikation bestimmt. Denn auch in der gesprochenen Sprache gilt „das Ökonomieprinzip, nach dem man nicht mehr zu sagen braucht, als für den Hörer zum Verständnis des Mitzuteilenden nötig ist“ (Schwitalla 1997, 68). Da jedoch „Schreiben und schon Telefonieren [...] einen größeren sprachlichen Aufwand [erfordert], die beteiligten Personen zu identifizieren und Objekte als Redegegenstände einzuführen“ (ebd. 26), ist ÖKONOMISIEREN für das Gelingen der Chat-Kommunikation doppelt wichtig: Die Gründe liegen sowohl in der medialen Schriftlichkeit als auch in der konzeptionellen Mündlichkeit.

4.4.2 *Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN*

Sandig betont, dass „ein Typ stilistisch relevanten Handelns wie EMOTIONALISIEREN [...] verknüpft [ist] mit einem Inventar oder Repertoire von Merkmalen, das als Ressource, als Potenzial für die Realisierung des Musters zur Verfügung steht“ (2006, 147). Für das stilistische Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN sehe ich im Chat als die wichtigsten Verfahren, aus denen Chatter wählen können, das INSZENIEREN, BILDLICH DARSTELLEN und

HERVORHEBEN an. Ersteres Verfahren untergliedere ich in die Verwendung von Action Messages, die ich in Kapitel 3.6.3 näher erläutert habe, und die Bildung von Verbstammphrasen (siehe oben Kapitel 3.6.2.1). Durch Action Messages nimmt der Chatter quasi eine Regisseurrolle ein. Er beschreibt sich selbst in seiner Chat-Rolle von außen, als ob das Pseudonym ein Eigenleben führen würde. Damit ist allerdings nur die prototypische Verwendungsweise beschrieben. Die Analyse wird zeigen, dass es deutliche Abweichungen davon geben kann. BILDLICH DARSTELLEN können Chatter nur über besondere Zusammensetzungen von Schrift- und Sonderzeichen (vgl. Kapitel 3.6.2.2) oder über vordefinierte Bildsmileys. Ich untersuche Grafie- und Bildsmileys im Vergleich. HERVORHEBEN werte ich hier als ein stilistisches Verfahren, das sich unter anderem durch die Iteration von Zeichen (wie in Kapitel 3.6.4 angedeutet) ausdrücken kann.

Nach Sandig ist EMOTIONALISIEREN „eine Sonderform des BEWERTENS, die Erleben mit einschließt“ (2006, 256). Genau darum geht es im Chat: ein körperliches, visuelles Erleben wird simuliert. Durch die beschriebenen Verfahren charakterisieren Chatter sich und ihre Beiträge als sicht- und hör- und daher erlebbar, indem sie eine Außenperspektive einnehmen, die ihre Handlungen den anderen Chattern „vor Augen führen“ (INSZENIEREN), die Emotionen wie Freude, aber auch Verzweiflung ausdrücken (BILDLICH DARSTELLEN) und Lautstärke und Betonung und damit Erregtheit anzeigen (HERVORHEBEN). Emotionen – also „Gefühl, Gemütsbewegung, seelische Erregung“ (Duden 7, 2001, 179) – sollen erfahrbar werden. Statt einer distanzierten, gleichgültigen Sprache, die angesichts der Produktionssituation zu erwarten wäre, wollen Chatter ihre Sprache mit den beschriebenen Verfahren emotional, also als „voller Emotionen; gefühlsmäßig“ (ebd.) wie in einer Alltagsunterhaltung GESTALTEN.

4.4.3 *Handlungsmuster SOLIDARISIEREN*

Mit dem EMOTIONALISIEREN eng verbunden ist im Chat das SOLIDARISIEREN. SOLIDARISIEREN zielt darauf ab, „gemeinsam; untereinander übereinstimmend, füreinander einstehend, eng verbunden“ (Duden 7, 2001, 775) miteinander zu sein. Ein Kennzeichen des prototypischen Chats ist die Bildung einer Chat-Community. Die Chatter lernen sich kennen, verabreden sich und begrüßen sich wie alte Freunde, auch wenn sie sich außerhalb des Chats im realen Leben nie begegnet sind. Das Duden-Fremdwörterbuch (Duden 5, 2001) definiert ‚sich solidarisieren‘ als „für jmdn. etwas eintreten; sich mit jmdm. verbünden, um gemeinsame Ziele und Interessen zu verfolgen“ (928). Döring spricht von „sozialen Gemein-

schaften“, wenn Gruppen „durch einen besonderen sozio-emotionalen Bezug der Mitglieder gekennzeichnet sind“ (2003, 493). Während sich EMOTIONALISIEREN also eher in den einzelnen sprachlichen Handlungen findet, steht beim SOLIDARISIEREN die Interaktion der Chatter im Mittelpunkt. Augenscheinlich ist dabei ADRESSIEREN ein wichtiger Gradmesser. Wenn ein Chatter einen anderen direkt anspricht, nennt er sein Pseudonym. Natürlich adressieren sich auch Chatter, die sich das erste Mal begegnen. Daher werde ich vor allem nach Chattern suchen, die sich besonders häufig gegenseitig adressieren. Die Menge der gegenseitigen Adressierungen zeigt zumindest an, dass sich Chatter mehrfach begegnet sind und dabei miteinander kommuniziert haben.

Da eine Themenfestlegung in prototypischen Chats fehlt, bilden sich hier auch über gemeinsam entwickelte Themen und eine gemeinsame Lexik Gemeinschaften. Gemeinsame Themen tragen so zum SOLIDARISIEREN bei. Außerdem bilden Chat-Gemeinschaften wie „jede soziale Gemeinschaft [...] ein Repertoire lexikalischer Mittel aus, an dem sie erkennbar“ (Schwitalla 1997, 184) sind. Einige dieser gemeinsamen Wörter und Wortformen gilt es in der Analyse zu isolieren. Auch in der Scherzkommunikation ist Gemeinsamkeit wichtig (vgl. Kotthoff 1998). Daher werde ich auch einige unernste Sequenzen untersuchen, um herauszufinden, ob die Voraussetzungen, die Kotthoff für Scherzkommunikation in der mündlichen Konversation beschrieben hat, auch im Chat gelten.

Schließlich ist auch die Zeit kein unerheblicher Faktor in diesem Handlungsmuster. Wer Gemeinsamkeiten herstellen will, muss zunächst im Chat anwesend sein. Dafür ist die Zeit, die ein Teilnehmer im Chat verbringt, entscheidend. Daraus ergibt sich seine Chronografie (vgl. Kapitel 5.3.1). Außerdem befasst sich die Analyse des Handlungsmusters SOLIDARISIEREN mit ausgewählten Szenen, in denen Chatter Ablehnung und Akzeptanz AUSDRÜCKEN und die virtuelle Welt durch Metaphern GESTALTEN. Wichtig ist das HERSTELLEN UNERWARTETER ZUSAMMENHÄNGE insbesondere durch Chat-Spiele. Wer diese beherrscht, wird im Chat anerkannt. Dazu gehören Spontaneität und Kreativität. Chatter können ihre Handlungen im Chat außerdem individuell GESTALTEN, indem sie – wie im Face-to-Face-Gespräch (vgl. Schwitalla 1997, 54) – den Beginn und das Ende ihres Chat-Aufenthalts besonders MARKIEREN. Sie können das zum Beispiel durch typische oder originelle Begrüßungs- und Verabschiedungsmuster im ersten bzw. letzten Beitrag ihrer aktuellen Sequenz erreichen.

4.4.4 *Handlungsmusterübergreifende stilistische Chat-Phänomene*

Bevor ich in je eigenen Analysekapiteln die drei stilistischen Handlungsmuster untersuche, will ich in diesem Kapitel generelle stilistische Besonderheiten des Chats beschreiben, die nicht auf der Ebene einzelner Handlungsmuster, sondern als übergreifende stilistische Phänomene zu verstehen sind. Sie spielen in der Chat-Kommunikation eine besondere Rolle für die in Kapitel 4.2.2 beschriebenen Typen stilistischen Sinns Selbstdarstellung, Adressatenberücksichtigung und Beziehungsgestaltung. Zu diesen handlungsmusterübergreifenden stilistischen Chat-Phänomenen zähle ich Typografie und Interpunktion (Kapitel 4.4.4.1), Name (Kapitel 4.4.4.2), Identitätskonstruktion (Kapitel 4.4.4.3), Humor (Kapitel 4.4.4.4) und Höflichkeit (Kapitel 4.4.4.5). Sie können jeweils unterschiedlichen stilistischen Sinn erfüllen, im Rahmen der drei stilistischen Handlungsmuster aber jeweils nur teilweise beschrieben werden. Zum Verständnis der Chat-Kommunikation sind diese Phänomene aber wichtig. Sie im Detail stilistisch zu untersuchen, bedürfte eigener Forschungsprojekte. Dazu müsste eine übergeordnete Beschreibungskategorie gewählt werden.

4.4.4.1 **Typografie und Interpunktion**

Das „recht äußerlich erscheinende Mittel der Typografie, der grafischen Gestaltung eines Textes, kann von stilistischer Relevanz sein“ (Sowinski 1999, 114). Sowinski nennt Interpunktion und Typografie als mögliche Stilmittel geschriebener Texte und erläutert, die „parasprachlichen Zeichensysteme der Interpunktion und der Druckzeichen“ würden „vor allem dort [stilistisch relevant], wo sie von den üblichen Normen [...] abweichen“ (ebd.). Er bezieht sich auf Schriftsteller mit besonderen Zeichensetzungsregeln wie Heinrich von Kleist oder Alfred Döblin. Auch die Zeichensetzung der Chatter ist stilistisch relevant. Sie wird zur nonverbalen bzw. paraverbalen Kommunikation:

Obwohl bei der computervermittelten Textkommunikation mangels Körperpräsenz der Körper als Produzent und Träger nonverbaler kommunikativer Zeichen fehlt, findet dennoch nonverbale Kommunikation statt. An die Stelle der Körperdekoration (z.B. Frisur, Rasur, Schmuck, Kleidung) tritt etwa die Textdekoration (z.B. Einsatz von Textfarben, Hintergrundfarben, Hintergrundmustern, Formatierungen). (Döring 2003, 43)

Im Fall des tour.ARD.de-Chats erschöpft sich die typografische Auswahl in der Farbwahl und der Groß- und Kleinschreibung. Dagegen stellt sich die Frage, ob Chatter bestimmte Interpunktionsmuster bzw. Satzzeichenmuster entwickeln. Dies bezieht sich nicht auf die grammatikalisch korrekte Verwendung der Zeichen, sondern auf auffällige Zeichenverwendungen wie Iterationen und die bevorzugte Gestaltung von Emoticons. Satz- und Sonderzeichen und Textfarbe bilden das Instrumentarium, mit dem Chatter neben Buchstaben stilistisch

GESTALTEN können. Dass zumindest einige Chatter zum Beispiel die Textfarbe bewusst auswählen, zeigen zahlreiche Sequenzen im tour.ARD.de-Chat, in denen die Schriftfarbe thematisiert wird. Im folgenden Beispiel probieren die Chatter unterschiedliche Farben aus, die die anderen kommentieren:

-> Nachricht vom System: Tetedela hat die Farbe geändert

[...]

14:02:37 florentine > ach tetewas für eine farbe *dahinschmelz

14:02:54 *tetedela trägt heute rs2blau...*

14:03:10 randavs > Sorry, muss Schluss machen.

[...]

14:03:37 florentine > (füstert) ich hätte gerne juregene farbe, wage es aber nicht

14:04:14 *tetedela schenkt flo ein /col ff 00 ff*

14:04:32 *uweampler ermahnt flo...da will ein junger mensch schluß machen, und du kümmerst die um dein outfit...typisch frau*

14:04:49 florentine > oder mein kiwigrün....noch mal sehen???

14:05:27 *florentine wird uwe mal blenden*

14:05:47 *uweampler setzt die sonnenbrille auf*

[...]

-> Nachricht vom System: florentine hat die Farbe geändert

14:06:22 *tetedela ist begeistert @flo*

14:06:28 uweampler > ...das blendet ja wirklich....brutal

14:06:47 *tetedela dreht kontrast und helligkeit voll auf...*

14:06:47 florentine > nicht wahr ? eine tolle farbe

14:07:06 *uweampler versteht unter toll was anderes.....*

Zitat 19: Auszug aus tour68

Florentine zeigt sich zu Beginn des Auszugs begeistert vom Pink, das *Tetedela* kurz zuvor gewählt hat. Traditionell sind die Farben Rosa und Pink eher Farben junger Mädchen⁴⁷. Diese Rolle wird von *uweampler* wenig später aufgegriffen, wenn er *florentine* vorwirft, sich nur um ihr *outfit* zu kümmern, also oberflächlich zu sein. Die Schreibfarbe wird als Kleidungsfarbe konzeptualisiert. Auch die Bemerkung *Tetedela trägt heute rs2blau...* unterstützt dies. Ne-

⁴⁷ Kaiser/Flury 2005 untersuchen die Entwicklung der Semiotik der Kleiderfarbe Rosa.

ben den angedeuteten spielerischen Elementen geht es eigentlich aber darum, welche Farben geeignet sind für den Chat. Dabei erweist sich die zweite Farbe von *florentine* als ungünstig, weil sie *brutal blendet* und schlecht zu erkennen ist. Daher *dreht Tetedela kontrast und hel- ligkeit voll auf*. An einer anderen Stelle (tour67) beklagt sich ein Chatter über die vielen Grüntöne im Chat und fordert die anderen auf, die Farben zu wechseln, damit die Beiträge besser zuzuordnen sind. Diese Textstellen zeigen, dass die Beitragsfarben mehr als Dekoration sind, dass sie vielmehr wichtige stilistische Funktionen erfüllen – und dass dies den Chattern auch bewusst ist.

Satz- und Sonderzeichen spielen in allen chat-stilistischen Handlungsmustern eine Rolle. Ich werde unter anderem auf Iterationen von Satzzeichen als Verfahren des EMOTIONALISIERENS (Kapitel 5.2.6), bestimmte Verwendungen des Sonderzeichens @ als Adressierungsverfahren im Rahmen des SOLIDARISIERENS (Kapitel 5.3.2) und die Farbwahl als Zeichen der Akzeptanz ebenfalls beim SOLIDARISIEREN (Kapitel 5.3.8) näher eingehen.

4.4.4.2 Name

Schon vor seinem ersten Auftritt im Chat trifft der Chatter oder die Chatterin eine Entscheidung über seine oder ihre Selbstdarstellung im Chat: Sie geben sich einen Namen. Höflich/Gebhardt betonen: „Zentrales und grundlegendes erstes Verortungsmerkmal ist der von einer bestimmten Person gewählte ‚Nickname‘“ (2001, 33). Das Pseudonym bzw. der Nickname hat im virtuellen Chat-Raum eine wesentlich größere Bedeutung als der tatsächliche Name im wirklichen Leben. Das betont Bahl:

Während in der physischen Umwelt das Äußere den ersten Hinweis auf die Individualität des Menschen gibt, ist es in textbasierten Computerwelten zunächst nur der Name. Diesem kommt damit im Netz viel größere Bedeutung zu als offline. Er bietet die Basis für jegliche Form von Identität. (1997, 86)

Döring spricht im Zusammenhang mit der Wahl von User- und Nicknames von „neue[n] Anlässe[n] für Sprachverwendung“ (2003, 182). Wenn sich Chatter einloggen, meldet das System zunächst den Namen. Die Namenswahl ist also eine bewusste Entscheidung, die auch eine stilistische Festlegung ist, indem Chatter bestimmen, womit sie die anderen Chatter assoziieren sollen, denn der „Name löst bei anderen immer schon bestimmte Erwartungen hinsichtlich der Identität der Sprecher aus“ (Bahl 1997, 86), weil auch sie schließlich wissen, dass der Name selbst gewählt und nicht etwa – wie beim Taufnamen – von anderen Personen ausgewählt worden ist. Bahl schränkt ein, die Erwartungen, die der Name auslöst, seien „in der Regel kaum konkret benennbar“ (ebd.). Das hängt allerdings vom jeweiligen Namen ab.

Der Chatter oder die Chatterin kann sich natürlich auch bewusst gegen einen semantisch eindeutigen Namen entscheiden. Das gilt insbesondere für die Festlegung des Geschlechts, denn obwohl „viel über den legendären Geschlechtertausch im Netz diskutiert wird [...], zeigt sich empirisch, dass abgesehen von episodischen Experimenten, die überwältigende Mehrzahl der Chatternden keinen Geschlechterwechsel vollzieht“ (Döring 2002, 175). Verbreiteter sei, so Döring, „bewusste Geschlechtsneutralität durch die Wahl eines entsprechenden geschlechtsindifferenten Nickname. Diese Strategie scheint vor allem bei Frauen defensiven Charakter zu haben und ungewollten Kontaktangeboten sowie ‚Anmache‘ vorzubeugen“ (ebd.). Denn:

Wenn bei einer Person im Netz aufgrund des Nickname zunächst nur die Geschlechtszugehörigkeit ins Auge springt, ist eine Stereotypisierung wahrscheinlicher als beim Face-to-Face-Eindruck, der auch andere Kategorien offensichtlich werden ließe. (Döring 2003, 276)

Der Nickname hat aber, wie Beißwenger betont, „nicht lediglich die Funktion eines Namens – vielmehr symbolisiert und konstituiert der Nickname bei seiner Anzeige als Zeichenfolge auf den Teilnehmerrechnern *Anwesenheit*“ (2002, 110). Er dient der „*Wiederidentifizierbarkeit*“ (ebd., 127). Der Nickname wird als „persönliches und individuelles ‚Besitztum‘ betrachtet, durch Registrierung der Nutzung anderer Teilnehmer entzogen und damit als originäres und unverwechselbares persönliches ‚Outfit‘ (ähnlich einem Logo) geschützt“ (ebd., 127f.). Höflich/Gebhardt (2001) führen aus, dass sich Chatter „oftmals mit ihrem ‚Nickname‘ identifizieren und es als äußerst wichtig erachten, den Ruf dieses Namens nicht durch unangemessene Verhaltensweisen zu beschädigen...“ (38).

Für den tour.ARD.de-Chat habe ich bereits in Kapitel 2.5 die Verteilung der „estimated gender“ beschrieben: 640 von 913 Chattern, also über 70 Prozent haben sich für geschlechtsneutrale Namen entschieden. Beim Auswählen von Nicknames steht aber nicht nur das Geschlecht im Mittelpunkt. Vielmehr kommt es darauf an, wie Bahl betont, was ein Chatter oder eine Chatterin „damit anderen gegenüber signalisiert“ (1997, 88). Chatter wählten daher meist „Spitznamen, unter denen sie auch offline eventuell schon bekannt sind, oder Namen von Fantasiegestalten, in deren Rollen sie gern schlüpfen“ (ebd., 89). Diese Namen nutzen sie nicht nur in einem Chat, sondern auch in Foren oder vielleicht auch in anderen Chats. So bauen sie „mit der Zeit eine bestimmte Chat-Identität⁴⁸ auf“ (Döring 2003, 389). Thimm verweist schließlich darauf, dass allein durch die Wahl von Nicknames stilistisch eine „vertraute[n] Umgebung“ (2002, 272) geschaffen werde, um „Vertrauen und Gemeinsamkeit herzustellen“ (ebd.). Im tour.ARD.de-Chat zeigt sich die Gemeinsamkeit durch eine Vielzahl von Namen

⁴⁸ vgl. Kapitel 4.4.4.3

mit Radsportbezug. Häufig werden Namen gewählt, die sich auf aktuelle oder frühere Profiradfahrer oder deren Rennställe beziehen wie:

ulle97, onceero, nolance, jensvoigt, Rumsas14, bianchiii, Lance4ev, rumsas14, TylerFan, tylerfan, fanbianchi, riis, heppe, nardello, rosamundus, didithurau, ulle, cipo, once, Uweampl, zabelfan10, onceoli, boteronina, bianchichi, salvoldelli, bianchi99, erdekker, hugokoblet

Mit einem Namen wie dem letzteren, hugokoblet zeigt ein Chatter sein Radsportwissen, indem er sich nach dem Tour-de-France-Gewinner von 1951 benennt, den die meisten heutigen Radsportbegeisterten wohl nicht mehr kennen dürften. Viele Chatter kreieren Namen mit *tour*:

miketour, letortour, mufontour, dietour, martintour, tourbebo, tourrad, nictour, mikeletour, tourfan02, fantour, tourjunk, uwetour, tourfanfr, stefantour, tourette, tobiastour, tourfunky, franctour

Auch das Fahrrad und Fachbegriffe des Radsports dienen der Namenscreation:

velocad, radpapst, cycle1, radlerhose, bikeben, cyclephil, klapprad3, mybike, Sattel, speiche08, cycling, mtbiker, radlers, pedalito, keinrad, raedle, radkai, eisradler, Radfix, frankenrad, bikestefan, radler999, radler86, radlboy, Raedle, holzfelge, tdfreak, ventoux, abfahrt, leventoux, Oquaeldich, bodenwelle, bergfloh1, tdfpuddel, tdflord, hungerastl, laktat, radhuhn

Ein großer Teil der Namen arbeitet mit Zahlen. Zwei Nicknames der Ü600 bestehen sogar ausschließlich aus Zahlen. Die Deutung von Zahlen durch die anderen Chatter ist ein Beispiel dafür, dass der Name „häufig einer der ersten Anknüpfungspunkte für ein Gespräch [ist], und die Netzteilnehmer [...] Vermutungen darüber an[stellen], warum man ihn gewählt hat“ (Bahl 1997, 90). Beispiele für verrätselte Nicknames sind 221262 und 181074. Die Chatter lassen offen, wie sie zu ihren Nicknames gekommen sind bzw. liefern nur unernste Erklärungen dafür wie im Beispiel 181074 ist meine kontonummer (tour18). Sie ernten mitunter auch abfällige Bemerkungen wie:

13:07:29 coco > der einzige der gestreichen wird bist du,mit deinem tollen nickname

11:14:34 lupus > na wenn das kein geburtsdatum ist

Zitat 20: Auszüge aus tour24, tour40

Andere Chatter sprechen sie schlicht als *Zahl* an. Darauf gehe ich in Kapitel 5.1.5 bei der Besprechung von Kurzformen im tour.ARD.de-Chat ein. Einige Chatter erklären ihre Nicknames. So erläutert tetedela seinen Namen als Abkürzung des französischen Ausdrucks *tête de la course* für ‚Spitze des (Radfahrer-)Feldes‘. Hernanb gibt an, der spanische Radrennfahrer Hernan Buenahora habe Pate für den Nickname gestanden und coco beruft sich auf einen

gleichnamigen italienischen Fußballspieler. Während diese drei Chatter also ihre Nicknames erklären, lassen andere bewusst offen, wofür ihr Nickname steht.

4.4.4.3 Identitätskonstruktion

Zur Beschreibung der Chat-Kommunikation gehört auch die Erläuterung der Identitätskonstruktion. Schließlich gelingt es den Chattern, als Individuen aufzutreten, auch wenn die Kommunikationsform eigentlich nur einen anonymen, virtuellen, rein schriftsprachlichen Austausch von Kommunikationsbeiträgen ermöglicht. Beißwenger betont, die „Individualität der [...] repräsentierten Figur wird [...] in der Regel (eben wie in der ‚Alltagswelt‘) nicht infrage gestellt“ (2002, 104) und führt weiter aus: „Mit der Beanspruchung von Individualität geht die Beanspruchung individueller und unverwechselbarer Präsenz im gemeinsam geteilten Wahrnehmungsraum einher“ (ebd.). Ausgangspunkt für die Identitätskonstruktion ist wie im vorherigen Kapitel erläutert die Namensfestlegung. Die Pseudonyme sind „in aller Regel mehr als bloße ‚Spitznamen‘; vielmehr können sie als *Masken* beschrieben werden, die selbstkonzipierte *Figuren* repräsentieren, als welche die jeweiligen Teilnehmer im Chat von potentiellen Mitkommunikanten imaginativ konstituiert zu werden beabsichtigen“ (Beißwenger 2002, 94). Der Name ist zwar zentrales, aber nicht alleiniges identitätsstiftendes Element. Vielmehr kommt es darauf an, sich „im Netz als attraktiver Kommunikationspartner von der Masse abzuheben und das Interesse einer bestimmten Zielperson zu wecken und zu erhalten“ (Döring 2003, 465). Daher ist „Engagement gefragt: Man muss Aufmerksamkeit generieren, Interesse signalisieren, Verlässlichkeit demonstrieren, Humor einbringen, Sympathie ausdrücken, Fachkompetenz beweisen und Ähnlichkeiten betonen – jeweils unter Berücksichtigung der Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation“ (ebd.). Zur Entwicklung einer Identität im Chat gehört aber auch, sich zu einer Gruppe zugehörig zu erklären bzw. sich abzugrenzen. Beispiele dafür zeige ich in Kapitel 5.3.7 und 5.3.8. Dabei geht es um AUSDRÜCKEN von ABLEHNUNG auf der einen und AKZEPTANZ auf der anderen Seite.

Chatter entwerfen eine Figur, die im Chat eine bestimmte Rolle⁴⁹ spielt. Beißwenger fasst zusammen, ein Chatter kann „als *Autor* einer Figur angesehen werden, für die er zugleich (als *Inszenierender*) eine programmatische *Maske* entwirft, deren er sich bedient, um (als *Regisseur*) sich selbst (als *spielenden Akteur*) in der *Rolle* eines anderen in ein spontan und kollabo-

⁴⁹ Beißwenger spricht von einer Rolle, „wenn [...] ein Individuum sich so verhält, daß seine Handlungen und seine Selbstpräsentation von anderen so gewertet werden können (sollen), daß sie in ihrer Gesamtheit als Indiz für die Orientierung an einem bestimmten Rollenstereotyp aufgefaßt werden können.“ (2001, 83)

rativ prozessiertes Interaktionsgeschehen“ (2002, 115) einzubringen. Ein Chatter kann etwa als „Störenfried“ auftreten und laufende Gespräche ständig unterbrechen, er kann aber auch hilfsbereit sein und sich um Neulinge kümmern oder sich durch besonders kreative und wortgewandte Sprachspiele auszeichnen. Diese spielen auch im prototypischen mündlichen Gespräch eine Rolle. Schwitalla spricht bei mündlichen Gesprächen von „Phasen gemeinsamen Phantasierens“ als einer „besondere[n] Form scherzhaften Sprechens“ (1997, 187) und führt aus:

„Im Lauf solcher Phantasieentwürfe nimmt der Realitätsbezug ab, das Phantastische zu. Es wird mit fremden Stimmen gesprochen, oft begleitet von Varianten- und (parodistischen) Stilwechseln; es werden Wortspiele, Neologismen, Metaphern, Ironie und Hyperbolik verwendet. [...] Wer solche sprachlichen Phantasiespiele analysiert, staunt über die plötzlich aufbrechende Fülle überraschender, witziger, manchmal auch erschreckender Bilder...“ (ebd.)

Solche Spiele finden auch im Chat statt. Damit stellen die Chatter – wie in Kapitel 5.3.9 zu sehen – ihre Kreativität und ihre Vorstellungskraft unter Beweis. Als eine besondere Form der Selbstinszenierung kann das „*Maskenspiel*“ im Chat aufgefaßt werden, bei welcher – im Gegensatz zum Bühnentheater, aber in Ähnlichkeit beispielsweise zum Puppentheater – der Akteur je nach Belieben als realweltliche Person hinter der von ihm zur Darstellung gebrachten Figur teilweise bis vollständig in den Hintergrund tritt“ (Beißwenger 2002, 94). Zu den Figuren- und Rollenkonzepten können auch besondere Begrüßungs- und Verabschiedungsrituale gehören. Einige Beispiele für die stilistischen Verfahren BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN bespreche ich daher in Kapitel (5.3.5). Kapitel 5.3.10 nennt und beschreibt einige Selbstdarstellungsprofile aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus.

4.4.4.4 Humor

Prototypische Chats zeichnen sich durch einen hohen Grad an Unernsthaftigkeit aus. Dorta beobachtet, dass in seinem Korpus Humor einen „wesentlichen Bestandteil der Aktivitäten“ (2005, 107) bestimmt. Das gilt auch für das tour.ARD.de-Chat-Korpus. Damit zeigt sich ein weiteres Charakteristikum der mündlichen Kommunikation, denn hier „spielt die scherzhafte Rede eine prominente Rolle“ (Kotthoff 1996, 7). Dorta betont, jeder Beitrag könne „ein komisches Potenzial enthalten. Die Interagierenden haben dabei die Möglichkeit, dieses Potenzial zu entfalten oder nicht“ (2005, 298). Auch das ist für mündlichen Duktus typisch, denn dort fließen ernste und scherzhafte Rede „häufig untrennbar ineinander“ (Kotthoff 1996, 7). Sprecher lassen zudem „den Grad an kommunizierter Ernsthaftigkeit gern offen [...], indem sie spielerische Elemente verwenden innerhalb von Botschaften, denen man auch eine ernsthafte Komponente zuordnen kann“ (ebd.). Voraussetzung dafür, dass ein Chatter an Scherzaktivitä-

ten teilnimmt, ist sein Kommunikationsziel und damit die Rolle, die er spielen möchte. Wenn er primär Spaß sucht, wird er humoristische Initiativen anderer Chatter aufgreifen oder selbst Initiativen einleiten. Im tour.ARD.de-Chat finden sich allerdings auch viele Radsportfans, die keine humoristische Unterhaltung suchen, sondern Informationen und Hintergründe zum Radsport (vgl. Kapitel 5.3.10). Formen des SCHERZENs sind in allen chat-stilistischen Handlungsmustern denkbar. Je kreativer ein Chatter ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er in der Gruppe anerkannt wird. Beispiele für die Anerkennung sind lobende Äußerungen in den Chat-Spielen in Kapitel 5.3.9, vor allem im Spiel mit Radfahrernamen (Kapitel 5.3.9.3). Dass Scherzkommunikation generell eine wichtige Rolle beim EMOTIONALISIEREN spielt, betont Kotthoff in ihren Betrachtungen zur mündlichen Kommunikation. Sie beobachtet, dass „Scherzäußerungen [...] verschiedene emotive Funktionen wahrnehmen [können]; immer ist die Belustigung oder Erheiterung beteiligt. Sie macht den gemeinsamen Nenner innerhalb der emotiven Funktion der Scherzrede aus“ (1998, 354). Als weitere Emotionen, die angesprochen werden, nennt sie „Aggressionsabfuhr“ und „Überspielen[s] von anderen Gefühlen“ (ebd., 355).

Allerdings funktioniert Scherzkommunikation nur, wenn sich mehrere Chatter daran beteiligen, denn für „die scherzhafte Kommunikation ist Kooperation genauso entscheidend wie für die ernsthafte“ (ebd., 1). Das gilt auch für den Chat. Wenn eine scherzende Initiative eines Chatters nicht von mindestens einem anderen Chatter aufgegriffen wird, muss sie als gescheitert betrachtet werden. SCHERZEN ist also auch Teil des Handlungsmusters SOLIDARISIEREN.

Hinweise auf die Aushandlung unernster Interaktionsmodalitäten gibt es im Gespräch auf allen sprachlichen und außersprachlichen Ebenen (vgl. Kotthoff 1998, 291). Als Kontextualisierungshinweise in der mündlichen Konversation bezeichnet Kotthoff „Lachpartikeln, untypische Lexik, klischierte Prosodie und ebensolche Formeln“ (2002, 300). In der Chat-Kommunikation können beispielsweise Verbstammphrasen, Action Messages und Smileys humoristisch verwendet werden. Diese werde ich am Beispiel des tour.ARD.de-Chats untersuchen. Eine umfassende Darstellung der Scherzaktivitäten im Chat wäre ein lohnendes Forschungsprojekt. Dabei könnte auch das Verhältnis zur Höflichkeit näher betrachtet werden, das Kotthoff für die gesprochene Sprache beschrieben hat. Ziel wäre die Beantwortung der Frage, ob auch im Chat Scherzaktivitäten „größtenteils nicht höflich, sondern teilweise sogar deutlich unhöflich“ (2002, 312) sind. Zu erwarten ist, dass sich dies bestätigt. Darauf deuten die Erkenntnisse von Dorta (2005) zur Höflichkeit hin, die unter anderem im nächsten Kapitel

vorgestellt werden. Allerdings gilt Kotthoffs Einwand auch im Chat, dass „viele Aktivitäten nur umschreibend benennbar“ (1998, 12) sind, weil „eine treffende Alltagskategorie [fehlt] oder [...] zu unterschiedliche Aktivitäten unter diese subsumierbar“ (ebd.) sind. In meiner Arbeit spielt Unernsthaftigkeit und Scherzen unter anderem in der Analyse von Smileys, Action Messages und Verbstammphrasen (vgl. Kapitel 5.2.3 bis 5.2.5), von Chat-Spielen in Kapitel 5.3.9 und in den Selbstdarstellungsprofilen (vgl. Kapitel 5.3.10) eine wichtige Rolle.

4.4.4.5 Höflichkeit

Höfliches Verhalten im Chat widerspricht der in Kapitel 4.4.1 beschriebenen Ökonomiefunktion, denn "Höflichkeit geht über die reine Zweckhaftigkeit des Handelns hinaus" (Lüger 2001, 22). Höflichkeitsstrategien haben nach Lüger „den Charakter von Zusatzhandlungen“ (ebd., 11). Sie „betreffen in erster Linie Möglichkeiten der Abschwächung, der Indirektheit, der Dämpfung von Äußerungen“ (ebd., 8). Sandig nennt „indirekte Sprechakte“, mit denen unter anderem Höflichkeit hergestellt werden kann, als ein mögliches „Mittel der Beziehungsgestaltung“ (1986, 252ff.). Dabei „wird eine im Kontext und oder in der Situation verstehbare Intention nicht wörtlich, sondern anders, ‚indirekt‘ formuliert“ (ebd., 252). Höflichkeit bedeutet also, dass eine sprachliche Äußerung mehr Planung benötigt und auch länger ist als sie sein müsste. Genau das aber können und wollen sich Chatter, die unter einem ständigen zeitlichen Druck stehen, ihre Message zu beenden und sie im Sinne der Lesbarkeit nicht zu lang werden zu lassen, eigentlich nicht leisten. Trotzdem fallen immer wieder beispielsweise längere Begrüßungs- und Verabschiedungsszenen auf. Der Beginn und das Ende von Chat-Auftritten werden dabei besonders markiert. Einige Beispiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus trage ich in Kapitel 5.3.5 zusammen.

Mehrere Autoren betonen, dass Höflichkeit „kein eindeutiges, für alle Mitglieder einer Gesellschaft klar festlegbares Phänomen“ (Lüger 2001, 4) ist, sondern „von den Interaktanten selbst bestimmt und oft über einen längeren Zeitraum ausgehandelt [wird], [und] daher variiert [...] von Milieu zu Milieu, von Gruppe zu Gruppe und selbst von individueller Beziehung zu Beziehung“ (Hartung 2001, 216). Zillig beobachtet, dass viele Menschen „wieder nach den Normen des höflichen Benehmens“ (2001, 70) suchen. Dabei beruht Höflichkeit nicht auf einem einheitlichen Sprachverhaltenssystem, sondern auf einer „Klasse von formal heterogenen Ausdrücken, mit denen man sprachliche Handlungen vollziehen kann, die in einem gegebenen Ko- und Kontext jeweils als höflicher oder angemessener angesehen werden als inhaltlich vergleichbare sprachliche Handlungen ohne diese Formen.“ (Vorderwülbecke 2001, 31).

Vorderwülbecke unterscheidet zwischen „konventioneller“ und „individueller“ Höflichkeit (vgl. ebd., 31), die sich danach unterscheiden, ob sie die Norm erfüllen oder nicht. In diesem Zusammenhang stellt Kleinberger-Günther eine interessante Frage, nämlich, ob ein Fehlen an Höflichkeit in E-Mails eingeklagt werden kann (vgl. 2001, 164). Genau diese Frage nach der Einklagbarkeit von Höflichkeit ist auch bei Chat-Analysen interessant. Ein Einfordern von Höflichkeit wäre nämlich der Beweis dafür, dass Höflichkeit erwartet wird, also zur Norm gehört, was auch die zahlreichen Chatiquette-Beschreibungen im Internet nahelegen. Unhöflich und nicht akzeptabel ist beispielsweise das Einloggen in einen Chat, ohne am Geschehen aktiv teilzunehmen, das „Lurken“⁵⁰. Dagegen protestieren im tour.ARD.de-Chat einige Teilnehmer. Gezeigt wird dies in Kapitel 5.3.7.

Grundsätzliche Erkenntnisse zur Höflichkeit im Chat hat Dorta (2005) beschrieben. Er geht davon aus, dass „Höflichkeitsverfahren innerhalb des spezifischen Kommunikationsrahmens von Chats eingesetzt werden, um charakteristische Einschränkungen des Mediums zu überwinden und der Beziehungsqualität zwischen den Interagierenden einen partiell verbindlichen Charakter zu verleihen“ (160). Allerdings könne Höflichkeit nicht anhand einzelner Äußerungen identifiziert und interpretiert werden (vgl. 173). Vielmehr stelle Höflichkeit im Chat „ein markantes kommunikatives Verhalten dar, das durch die ratifizierenden Reaktionen mancher Interagierender in Form von Honorierungsaktivitäten zum Ausdruck gebracht wird“ (ebd. 208).

⁵⁰ Der Begriff ist vom englischen Verb „to lurk“ abgeleitet, das auf Deutsch „lauern“ bedeutet. „Lurker“ sind Beobachter, die im Chat „lauern“.

4.5 Zusammenfassung

4.5.1 *Stilistische Handlungsmuster im Chat*

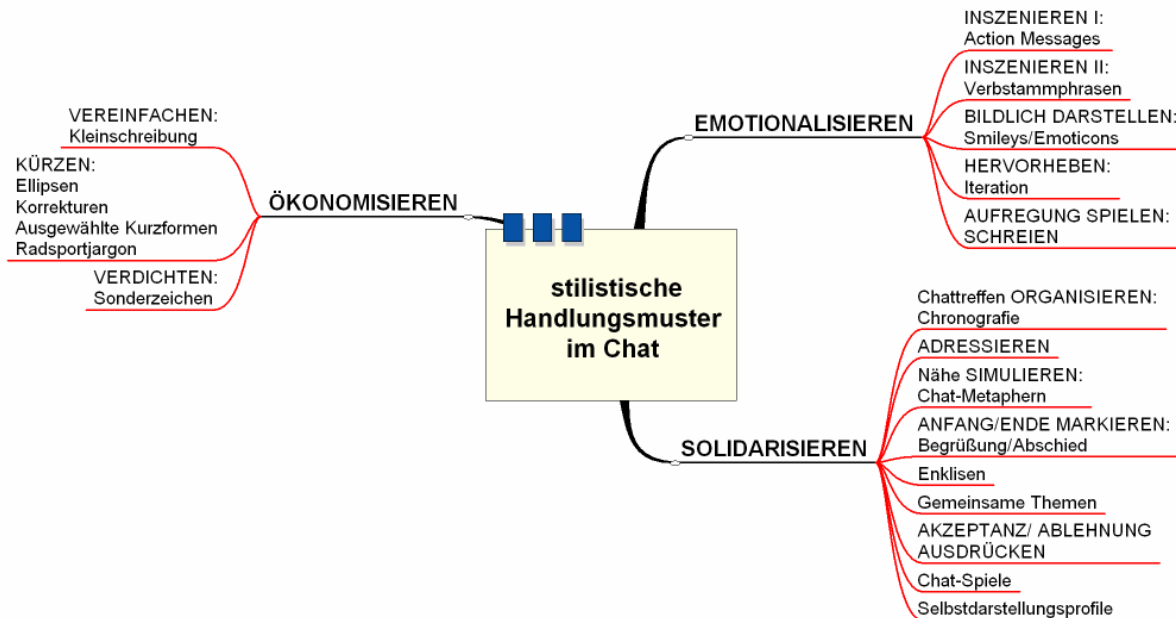


Abbildung 7: stilistische Handlungsmuster im Chat

Abbildung 7 zeigt die in den vorangegangenen Kapiteln beschriebenen stilistischen Handlungsmuster und die stilistischen Verfahren, die ich im Rahmen der Analyse des *tour.ARD.de-Chat-Korpus* genauer betrachten werde. Das stilistische Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN werde ich anhand der Verfahren VEREINFACHEN, KÜRZEN und VERDICHTEN untersuchen. EMOTIONALISIEREN kann in der Chat-Kommunikation mit den Verfahren INSZENIEREN, BILDLICH DARSTELLEN, HERVORHEBEN und AUFREGUNG SPIELEN umgesetzt werden. Außerdem untersuche ich im Rahmen des stilistischen Handlungsmusters SOLIDARISIEREN, wie Chatter ihre Chat-Auftritte ORGANISIEREN, wie sie einander ADRESSIEREN, NÄHE SIMULIEREN, einander BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN, Enklisen einsetzen und gemeinsame Themen GESTALTEN, AKZEPTANZ und ABLEHNUNG AUSDRÜCKEN, Chat-Spiele GESTALTEN und fasse Aspekte der Selbstdarstellung in Form von Selbstdarstellungsprofilen zusammen.

4.5.2 *Analyseziele*

Mein Ziel ist es, zu zeigen, welche verschiedenen Optionen den Chattern zur Realisierung der drei stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN, EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN zur Verfügung stehen und welche sie nutzen. Für alle drei Muster gibt es unterschiedliche Verfahren, die die jeweilige Musterrealisierung ermöglichen. Ich habe die in Abbildung 7 dargestellten Verfahren herausgegriffen, um zu überprüfen, wie die jeweilige Musterrealisierung bei den Chattern mit mehr als 600 Beiträgen im tour.ARD.de-Chat-Korpus aussieht. Dabei erhebe ich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ich habe mich auf einige Verfahren konzentriert. Für diese werde ich, in den Fällen, in denen es möglich und sinnvoll ist, mit Hilfe von STACCADo Vergleichswerte errechnen.

Ich möchte einen möglichst großen Teil der stilistischen Möglichkeiten aufzeigen, welche die Chatter in Anspruch nehmen und die den Chat überhaupt erst zur erfolgreichen Kommunikationsform machen. Die Analyse wird zeigen, welche Verfahren bestimmte Chatter auswählen und wie sie diese einsetzen. Interessant ist dabei auch, welche stilistischen Verfahren weniger oder gar nicht angewendet werden. Jeder Chatter, der länger an einem Chat teilnimmt, tut dies mit bestimmten konstanten Zielen. Zur Umsetzung dieser Ziele tragen sowohl seine Art des ÖKONOMISIERENS als auch des EMOTIONALISIERENS und des SOLIDARISIERENS bei. Dabei wenden die Chatter ihre Mittel unterschiedlich an. Wie weit sich die Chatter voneinander unterscheiden und welche stilistische Bedeutung das hat, werden die folgenden Kapitel zeigen.

5. Chat-Stilanalysen

Nachdem ich in den vorherigen Kapiteln den theoretischen Rahmen für meine Analysen definiert und abgesteckt habe, folgt nun die Darstellung der Untersuchung und die Interpretation der Ergebnisse. Für die Stilanalyse von Chat-Kommunikaten sind meines Erachtens die Logfiles ausreichend. Eine Befragung der Chatter zu ihren Beweggründen der Teilnahme an dem Chat wäre für eine stilistische Untersuchung zwar hilfreich, ist aber nicht notwendig. Schließlich ist das eigentliche Kommunikationsgeschehen durch die Logfiles komplett wiedergegeben. Die Chatter kennen die Beweggründe der anderen Teilnehmer schließlich auch nur, wenn sie diese in ihren Chat-Beiträgen wiedergeben. Alles, was im Rahmen der Chat-Kommunikation für alle sichtbar schriftlich geäußert wurde, ist in den Chat-Mitschnitten enthalten und damit auch für den Forscher nachlesbar. Die Wirkung der Gespräche auf den einzelnen ist allerdings im Chat schwieriger zu rekonstruieren als in Face-to-Face-Gesprächen. Vor diesem Problem stehen aber auch die Chat-Teilnehmer. Sie versuchen daher, den anderen Teilnehmern „durch permanentes Meldeverhalten in regelmäßigen Abständen erneut ihre Präsenz und damit ihr kontinuierliches ‚Am-Ball-Bleiben‘ zu indizieren“ (Beißwenger 2001a, 110). Dadurch entsteht mehr Text, aber auch mehr für alle in gleichem Umfang (nach)lesbarer und damit auch interpretierbarer Text.

Diesen gilt es stilistisch zu beschreiben. In den folgenden Kapiteln zeige ich am Beispiel des *tour.ARD.de-Chat-Korpus*, wie die stilistischen Handlungsmuster **ÖKONOMISIEREN**, **EMOTIONALISIEREN** und **SOLIDARISIEREN** im Chat aussehen können. Dabei beschreibe ich in jedem Kapitel zunächst Eigenschaften des jeweiligen stilistischen Handlungsmusters im Chat und gehe dann auf die Ausgestaltung der in Kapitel 4.5 genannten stilistischen Verfahren im *tour.ARD.de-Chat-Korpus* ein. Dabei spielen zunächst Verwendungshäufigkeiten eine große Rolle; ich gehe von quantitativen Werten, die ich mit STACCADo ermittelt habe, aus. Diese bedürfen dann aber einer stilistischen Interpretation. Einige Verfahren lassen sich quantitativ nicht fassen. Bei ihrer Beschreibung konzentriere ich mich daher auf Beispiele aus dem *tour.ARD.de-Chat-Korpus*. Die diesen zugrundeliegenden Belegsammlungen habe ich ebenfalls mit STACCADo erstellt.

5.1 Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN

Beim ÖKONOMISIEREN im Chat geht es – wie bereits in Kapitel 4.4.1 angedeutet – darum, den Tippaufwand möglichst gering zu halten. Beißwenger spricht daher von der „weitgehenden Ökonomisierung der Schriftproduktion“ (2007, 183). ÖKONOMISIEREN ist ein Handlungsmuster zum Zeitsparen. Dabei darf sich die Aussage inhaltlich nicht maßgeblich verändern, weil dies die Kommunikation beeinträchtigen könnte. Jede Sprachhandlung muss möglichst ökonomisch produziert werden – die Produktionszeit muss möglichst kurz sein – und dennoch verständlich bleiben. Dabei spielt das stilistische Chat-Wissen (vgl. Abbildung 7 in Kapitel 4.5.1) eine wichtige Rolle. Wenn Wörter oder längere Ausdrücke abgekürzt werden, müssen die anderen Chatter diese Kurzformen kennen, sonst kommt es zu Missverständnissen. Der Schreib- und damit auch der Lesefluss sollen möglichst beschleunigt werden, ohne eine inhaltliche Verkürzung zu riskieren. Dazu setzen die Chatter keine chat-spezifischen Verfahren ein, sondern Verfahren vor allem aus der mündlichen Kommunikation – also der Sprache der Nähe.

Döring spricht von der „mit Elementen der Mündlichkeit (Oralität) versehen[en] genuin neue[n] Form der Schriftlichkeit (Literalität) – [der] so genannte[n] Oraliteralität“ (2003, 184). Der netzspezifischen Sprachvariation – also auch der Sprache im Chat – könnten drei Funktionen zugeschrieben werden. Kurzformen, Kleinschreibung und Verzicht auf Satzzeichen seien Elemente der Ökonomiefunktion⁵¹. ÖKONOMISIEREN steht im Widerspruch zu EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN, weil diese Handlungsmuster meist mehr Schreib- und Formulierungsaufwand erfordern. ÖKONOMISIEREN ist bei der Chat-Teilnahme eine kommunikative Notwendigkeit. Den Zeitdruck, der auf den Chattern lastet, hat unter anderem Beißwenger 2007 mit seiner Analyse eines Testaufbaus im Labor anschaulich dargestellt. Allein ein Blick auf die Zeitangaben im tour.ARD.de-Chat-Korpus zeigt, in welcher kurzen Abfolge dort Beiträge veröffentlicht werden. Dazu kommen die vielen Entwürfe, die Chatter konzipieren, eintippen und dann aus verschiedenen Gründen wieder löschen (vgl. Beißwenger 2007, 453ff.).

Ein häufig verwendetes Verfahren ist VEREINFACHEN. Um schneller tippen zu können, werden Großbuchstaben weggelassen und stattdessen Kleinbuchstaben verwendet. Ergebnis

⁵¹ Als weitere Funktionen nennt Döring „Identitätsfunktion“ und „Interpretationsfunktion“ (vgl. 2003, 184).

kann eine konsequente Kleinschreibung aller Chat-Beiträge sein. Inwiefern die Ü600-Chatter im tour.ARD.de-Chat dieses Verfahren anwenden, bespreche ich in Kapitel 5.1.1.

Im darauf folgenden Kapitel 5.1.2 will ich auch auf Formen des VERDICHTENS eingehen. VERDICHTEN zeichnet sich dadurch aus, dass „viel Sinn [...] durch wenig Ausgedrücktes möglich gemacht“ wird (Sandig 2006, 157). Dittgen betont in ihrer Betrachtung von Schlagzeilen und Werbeslogans, aus pragmatischer Sicht sei „bedeutsam, daß der Produzent durch die Verdichtungen bekannte Sachverhalte anders (als im Sprachsystem üblich) CHARAKTERISIERT und den Rezipienten AUFFORDERT, diese neuen Zusammenhänge zu sehen und sich mit ihnen zu befassen“ (1989, 62). Sie hält fest, dass im „Idealfall [...] die Verdichtungen dazu beitragen [können], in die Beziehung zwischen den (anonymen) Kommunikationspartnern eine gewisse Vertrautheit einzubringen“ (ebd.). Dies wird im Chat zwar schwer nachzuweisen sein. Trotzdem ist es ein wichtiger Anhaltspunkt dafür, dass das Verfahren des VERDICHTENS nicht nur dem ÖKONOMISIEREN dienen könnte. Ich werde in Kapitel 5.1.2 darauf eingehen, wie Chatter Satz- und Sonderzeichen zum ÖKONOMISIEREN nutzen.

Eine weitere stilistische Möglichkeit des ÖKONOMISIERENS in der Chat-Kommunikation ist KÜRZEN. Für den tour.ARD.de-Chat untersuche ich in den Kapiteln 5.1.3 bis 5.1.6 einige Kurzformen. Dazu gehören Ellipsen (vgl. Kapitel 5.1.3). Außerdem nenne ich Beispiele für den Umgang mit eigenen Tipp- und Grammatikfehlern im Rahmen des stilistischen Handlungsmusters ÖKONOMISIEREN, das heißt also mit dem möglichst ökonomischen KORRIGIEREN von eigenen Fehlern (vgl. Kapitel 5.1.4). Darüber hinaus betrachte ich weitere ausgewählte Kurzformen im tour.ARD.de-Chat-Korpus (vgl. Kapitel 5.1.5) und Beispiele für Kurzformen aus dem Radsportjargon (vgl. Kapitel 5.1.6). In letzterem Kapitel geht es auch um ein Beispiel für das KÜRZEN von Nicknames.

5.1.1 *VEREINFACHEN – Kleinschreibung im tour.ARD.de-Chat*

Die korrekte Groß- und Kleinschreibung im Chat ist mit STACCADo nicht zu erfassen. Daher kann ich diesem Kapitel keine quantitativen Werte zu Grunde legen. Ein gezieltes Lesen der Beitragskorpora⁵² der Chatter, der Gesamtheit aller Beiträge also, die jeweils ein Chatter

⁵² Diese werden mit Hilfe von STACCADo in einem Dokument isoliert.

produziert hat, ermöglicht aber schon Aussagen über Groß- und Kleinschreibung im tour.ARD.de-Chat.

Im tour.ARD.de-Chat-Korpus schreiben nur drei Chatter mit mehr als 600 Beiträgen Substantive weitgehend groß – also grammatikalisch korrekt. Schon bei den Beitragsanfängen verhalten sie sich dagegen meist nicht immer regelkonform. Ein Beispiel für weitgehende korrekte Großschreibung ist *hexmex*⁵³, der in mehr als 70 Prozent der Beiträge alle Substantive groß schreibt. 15 der 18 Chatter setzen dagegen weitgehend auf eine konsequente Kleinschreibung auch der Substantive. Auch hier sei ein Beispiel genannt. Von den 845 Beiträgen, die *181074* im Korpus produziert hat, enthalten mehr als 95 Prozent⁵⁴ keine Großbuchstaben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine durchweg korrekte Schreibweise kaum vorkommt, weil Chatter grundsätzlich keine Punkte am Satzende setzen. Ihre Beiträge haben zwar häufig Satzcharakter, werden von den Chattern aber nicht behandelt wie Sätze in Schrifttexten, sondern eben wie Kommunikationsschritte in einem Diskurs (vgl. Kapitel 3.3). Frage- und Ausrufezeichen kommen vor, werden aber – wie Kapitel 5.2.6 gezeigt wird –, häufig iteriert. Häufig sind Mischungen von Groß- und Kleinschreibung von Substantiven innerhalb von Beiträgen wie in den folgenden Beispielen:

stimmt. Ich hab Monatg und dienstag klausur.... (tour22)
und dann noch mehere pro Tag, nur weil die profs in den urlaub wollen.... (tour22)
juergene denkt, daß die zahl hermann Maier ist (tour19)
von der Harald-schmidt-Show (tour40)
wie ist der zeitrückstand von Vinokurev ? (tour52)
tüllich gewinnt L Dopestrong, beloki verkackt ja beim zf (tour52)

Zitat 21: Beispiele für uneinheitliche Großschreibung

Selbst innerhalb der Beiträge wechseln korrekte und nicht korrekte Schreibweise einander ab. So ist im ersten Beispiel in einer Aufzählung von Wochentagen *Monatg* groß geschrieben, *dienstag* aber klein und im zweiten Beispiel ist nur der Nachname des Sportlers *Maier* groß geschrieben, die übrigen Substantive jedoch nicht. Trotzdem ist die Kommunikation in keiner Weise gefährdet. Und genau das ist das Wichtigste für die Chatter. Eine korrekte Schreibweise nach den Regeln der deutschen Orthographie ist nicht notwendig, um im Chat zu kommu-

⁵³ Die Auswertung erfolgte durch manuelles Zählen der korrekten Großschreibung von Substantiven in den 704 Beiträgen des Chatters im Korpus.

⁵⁴ Auch diese Auswertung erfolgte manuell.

nizieren. Im Gegenteil: Sie erschwert die Chat-Kommunikation, weil sie sie langsamer macht. Das Tippen eines Großbuchstabens braucht mehr Zeit, weil es einen Wechsel zur „Shift“-Taste erfordert und ist daher unökonomischer als das Tippen eines Kleinbuchstabens – vor allem für Chatter, die nicht mit zehn Fingern schreiben können, ohne dabei auf die Tastatur zu blicken. Daher favorisieren die Chatter häufig eine durchgängige Kleinschreibung.

5.1.2 **VERDICHTEN** – Satz- und Sonderzeichen im *tour.ARD.de-Chat*

Auf die Bedeutung des @-Zeichens im Chat gehe ich in Kapitel 5.3.2 näher ein, wenn es um Adressierungen geht. Das Zeichen ist aber auch eine Möglichkeit, Aussagen zu VERDICHTEN, wenn zum Beispiel mehrere Chatter die Konstruktion @// bilden, in der das @-Zeichen in der Bedeutung ‚at‘ für *an* als auch als Ersatz für das *a* in *all* verwendet wird. Dafür finden sich insgesamt sieben Belege im *tour.ARD.de-Chat-Korpus*. Sie stammen von vier verschiedenen Chattern. Da das @-Zeichen nahezu ausschließlich zum Adressieren verwendet (vgl. Kapitel 5.3.2) wird und es optisch hervor tritt und ins Auge fällt, kommt ihm eine Signalfunktion zu. In @// ersparen sich die Chatter zudem einen Buchstaben und sprechen zugleich alle anderen Anwesenden an.

Das Gleichzeichen wird von den Chattern eingesetzt, um kurze, aber prägnante Aussagen zu kreieren. Dabei bilden sie Formeln, die mathematischen Gleichungen ähneln. Es finden sich Erklärungen nach dem Muster ‚x ist gleich‘ bzw. ‚x sind gleich y‘ wie in:

funzt=funktioniert (tour24)

geröllheimer=mineralwasserdödels aus gerolstein (tour24)

an den EXPERTEN 181074 (COCO=italienischer Fußballspieler z.Z. bei Mailand,früher bei Barcelona)
(tour24)

horse=pferd (tour35)

soll es dog=hund heißen (tour35)

frodo: 1mil=1,6km approx (tour37)

Opera ist ein Browser - IE = Internet Explorer (tour45)

hadg=hans dietrich genscher (tour60)

VL = Vorlesung (tour63)

UCI = union cycliste internationale www.uci.ch (tour68)

EZF = ITT = individual time trail (tour68)

Zitat 22: Beispiele für die Verwendung von = zum ERKLÄREN

Statt einen Satz auszuformulieren, setzen die Chatter ein Gleichzeichen ähnlich wie bei einer mathematischen Formel. Die sprachliche „Formel“ ist leicht verständlich. Eine weitere Erläu-

terung der Aussage ist nicht notwendig und der Beitrag bleibt meist kurz. Dabei können wie das letzte Beispiel in Zitat 22 zeigt, auch Formeln mit zwei Gleichzeichen gebildet werden. Der Chatter gibt zunächst an, dass die deutsche Abkürzung *EZF* für Einzelzeitfahren (vgl. Kapitel 5.1.6) im Englischen *ITT* lautet und dabei für *individual time trail* steht. Zuvor hatte eine Chatterin die Bedeutung von *ITT* nachgefragt.

Gleichzeichen werden aber nicht nur eingesetzt, um Erklärungen zu liefern. Sie dienen auch dazu, Feststellungen zu machen bzw. zu unterstreichen. Damit wird – wie in den Beispielen in Zitat 23 zu sehen – häufig IRONISIERT:

kreativitätä=abschreiben vom ticker???? (tour24)
jan=bianchi (ein mann team!) (tour24)
...@duden...terrestrisch=OK? (tour29) [Nachfrage, ob *terrestrisch* korrekt geschrieben ist, K.L.]
...schon einstein sagte: K=c (tour35)
hypertac =hyperaktiv? (tour42) [*hypertac* ist ein Chattername, K.L.]
hast du dich jetzt nicht verschrieben (K=P) (tour64) [korrigiertes Wort: *Kenners*, K.L.]
...aber 22=grün....jannes=grün.... ursi=grün.... (tour67)
juergene =dunkelmagenta (tour67)
ITT=ItzehoerTuntenTreff (tour68)

Zitat 23: Beispiele für die Verwendung von = zum HUMORISIEREN

Das letzte Beispiel in Zitat 23 ist eine weitere Reaktion auf die Verwendung der englischen Abkürzung *ITT* durch *hexmex* (siehe oben). Nicht nur Erklärungen und Ironisierungen, sondern auch Korrekturen werden mit = durchgeführt. Dabei handelt es sich aber um zusätzliche Handlungen, die zwar ebenfalls komprimiert sind, aber nicht im Sinne dieses Kapitels verdichtend. Auf Korrekturen gehe in in Kapitel 5.1.4 ein. Ebenfalls als Möglichkeit des VERDICHTENs wertet Sandig elliptische Ausdrücke, weil mit ihnen „viel Sinn [...] durch wenig Ausgedrücktes möglich gemacht“ (2006, 157) wird. Ich betrachte Ellipsen dagegen als eine Art des KÜRZENs. Dieses Verfahren beschreibe ich im folgenden Unterkapitel.

5.1.3 KÜRZEN I – Ellipsen im tour.ARD.de-Chat

Ellipsen entstehen nach Bußmann durch das Weglassen „von sprachlichen Elementen, die auf Grund von syntaktischen Regeln oder lexikalischen Eigenschaften (z.B. Valenz eines Verbs) notwendig und rekonstruierbar sind“ (2002, 187). Vor allem die gesprochene Sprache folgt „meist einer Strategie der rhematischen Orientierung: Wenn klar ist, worüber gesprochen wird, dann sprechen wir nur das aus, was eine neue Information liefert“ (Schwitalla 1997, 69).

Ziel ist „die stärkere Bindung der eigenen Äußerung an die vorhergehende und die Verstehens erleichterung“, weil „der Hörer auf die Informationsteile gelenkt wird, die rhematisch sind“ (ebd., 70). Schwitalla betont außerdem, dass ein „gemeinsam bekannter Handlungsplan, der thematische Optionen vorschreibt, [...] das Verständnis“ (ebd., 72) garantiert. Genau ein solcher gemeinsamer thematischer Hintergrund ist im tour.ARD.de-Chat die Tour de France. Das zeigt sich unter anderem bei verschiedenen Kurzformen, die in Kapitel 5.1.5 besprochen werden.

Ellipsen sind ein effektives und daher beliebtes Mittel im Chat. Wie häufig die Chatter im tour.ARD.de-Chat elliptische Ausdrücke gebrauchen, ist wegen der Menge der Beiträge unmöglich zu ermitteln. Einige Beispiele sollen aber zeigen, wie Ellipsen im Chat eingesetzt werden können. In eckigen Klammern setze ich jeweils die in den Beiträgen ausgelassenen Elemente.

[ich] hab mir mal wieder ne andere farbe rausgesucht (tour05)
endlich, [ich] dachte schon das ist was für taubstumme ... (tour33)
[ich bin] freizeiträdlerin (tour63)
[waren/sind die] finger wieder schneller als tastatur? (tour64)
[es ist] schön bunt hier (tour21)
weisst du das wir schon über eine stuinde hier sind und ausser dem df war niemand da !! [Das ist] traurig (tour05)
das Peloton zieht [das Tempo] an (tour24)
manchmal [sind] locker 20 leute [im chat] (tour74)
[verstehst du unter experte,] alle tour sieger auswendig zu kennen (tour63)
[Das Verfolgerfeld hat noch] 2,40 [Minuten Rückstand] (tour43)

Zitat 24: Beispiele für Ellipsen

Das Personalpronomen *ich* ist im Chat wie in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht nicht notwendig, weil durch die Anzeige des Nicknames der Produzent eines Beitrags identifiziert ist. Daher kann *ich* wegfallen. Auch das Prädikat kann entfallen, wenn wie im dritten Beispiel klar ist, dass die Chatterin auf sich selber referiert und daher die Verbform *bin* zu ergänzen wäre. Beim folgenden Beispiel könnte eine Vergangenheits- oder Gegenwartsform gemeint sein. Trotzdem funktioniert die Ellipse. Die letzten drei Beispiele sind jeweils stark an die vorangegangenen eigenen Äußerungen der Chatter angepasst. Im drittletzten befasst sich der Chatter in mehreren Messages damit, zu welchen Uhrzeiten die meisten Teilnehmer im tour.ARD.de-Chat sind. Im vorletzten Beispiel setzt er die vorangegangene Frage *was verstehst du unter experte???* voraus, um dem angesprochenen Chatter eine Antwort ,in

den Mund zulegen', die er zugleich implizit ablehnt. Das letzte Beispiel aus Zitat 24 ist ein Beitrag aus einer langen Reihe, mit der ein Chatter das Ende einer Etappe kommentiert. Er gibt immer wieder an, wie groß der Rückstand des Hauptfeldes auf eine Ausreißergruppe noch ist und schreibt schließlich nur noch die Zahl, keine Einheiten mehr und keine weiteren Erläuterungen, weil die anderen Chatter wissen, dass er den aktuellen Rückstand in Minuten durchgibt. Hier zeigt sich also besonders deutlich die zentrale Rolle des Kontextes. Ohne ihn wäre vor allem das letzte Beispiel in Zitat 24 nicht eindeutig. 2,40 hätte in einem anderen Zusammenhang eine ganz andere Bedeutung. Elliptisch sind häufig auch Flüche wie *superdreckszeug* (tour21).

5.1.4 **KÜRZEN II – Korrekturen im tour.ARD.de-Chat**

juergene eröffnet den vertipp und abkürzungschat [...]

juergene ist ein protagonist dieser chatform⁵⁵

Das Zitat zeigt, dass die Chatter die Verfahren des KORRIGIERENS und des (AB)KÜRZEN⁵⁶ nicht einfach anwenden, sondern sich auch bewusst damit auseinandersetzen. Einige setzen Korrekturen bewusst als stilistisches Mittel ein, andere lassen sie ganz weg. Festzuhalten ist, dass bei weitem nicht alle Tippfehler korrigiert werden. Fehler, die auf den ersten Blick als Buchstabendreher erkennbar sind, brauchen keine Korrektur, weil sie den Sinn der Aussage nicht verändern. Beispiele dafür sind: *cih* bzw. *hci* anstelle des Personalpronomens *ich* bzw. der Wortendung *-ich*. Für den Fehler *cih* finden sich im tour.ARD.de-Chat-Korpus 226 Belege, für *ihc* 27 Belege. Beide Fehler werden nicht korrigiert.

Dagegen werden Fehler, die entweder zu Missverständnissen führen oder als Unwissenheit gedeutet werden könnten, von den Chattern selbst nachträglich verbessert. Ein ökonomisches Mittel dazu sind Plus- und Minuszeichen. Dafür finden sich im tour.ARD.de-Chat 44 Belege⁵⁷.

Einige davon sind:

-s (tour05) [„war aber vorhin *das*“, kursiv: K.L.]

⁵⁵ Auszug aus tour35 (Uhrzeit: 09:40:30 bzw. 09:41:09)

⁵⁶ Welche Bedeutung Abkürzungen haben können, zeigt auch die Äußerung „schon wieder eine abkürzung die ich nicht kenne*seufz“ einer Chatterin, die sich ausgeschlossen fühlt, weil sie eine Kurzform nicht kennt.

⁵⁷ Die STACCADo-Suche für Pluszeichen ergibt 87 Treffer, 30 davon sind Korrekturen. Die STACCADo-Suche für Minuszeichen ergibt 31 Treffer, 14 davon sind Korrekturen nur mit Minuszeichen – Korrekturen mit Plus- und Minuszeichen wurden bei der Pluszeichen-Suche mitgezählt.

- +r (tour05) [falsches Wort: *wilmesdorf*]
- +n (tour19) [falsches Wort: *aders*]
- t+d (tour19) [falsches Wort: *runte*]
- n (tour19) [„ich seh ja net was ich *schreiben*“, kursiv: K.L.]
- s (tour19) [„ich wünsch euch *wass*“, kursiv: K.L.]
- +c? (tour22) [falsches Wort: *saeco*]
- +i (tour24) [falsches Wort: *kat*]
- ä +l (tour26) [falsches Wort: *fäält*]

Zitat 25: Beispiele für KORRIGIEREN mit Plus- und Minuszeichen

Ohne viele Worte werden die Tippfehler korrigiert bzw. fehlende Buchstaben nachträglich ergänzt oder gestrichen. Die anderen Chatter sollen Buchstaben, die zuviel sind, wie in *das*, *wass* oder *schreiben* in ihrem mentalen Gedächtnis subtrahieren und fehlende Buchstaben addieren. Für dieses Verfahren brauchen sowohl die Produzenten als auch die Rezipienten weniger Zeit als für das Schreiben bzw. Lesen einer ausformulierten Korrektur. Mit geringem Aufwand zeigen die Produzenten so, dass es sich um Tippfehler handelt und nicht um Unwissen ihrerseits. Mögliche Unklarheiten werden schnell beseitigt. Mit dem Fragezeichen im drittletzten Beispiel in Zitat 25 zeigt die Chatterin an, dass sie nicht sicher ist, ob *saeco* mit einem oder zwei *c* geschrieben wird. Möglich sind auch Korrekturen mit Hilfe von Gleichzeichen. Dieses Verfahren wird allerdings im tour.ARD.de-Chat-Korpus nur drei Mal angewendet:

- m=n (tour31) [falsches Wort: *abgehalten*, K.L.]
- n=b (tour40) [falsches Wort: *an*, K.L.]
- ja=jan (tour74)

Zitat 26: Beispiele für KORRIGIEREN mit Gleichzeichen

Selten kommt es vor, dass sich Chatter für Tippfehler ENTSCULDIGEN oder RECHTFERTIGEN. Beispiele für ENTSCULDIGEN sind *sorry*, *der tippfehler* (tour22) und *dmeisterin entschuldigt sich für ihre ständigen tippfehler...* (tour70) und für RECHTFERTIGEN *ich bin kein legasteniker, es liegt an der tastatur* (tour72). Das widerspricht ebenso dem ÖKONOMISIEREN wie das AUSFORMULIEREN von Korrekturen wie im Beispiel *com is vertippsler sollte vom heissen* (tour19). Es handelt sich dabei aber um vereinzelt vorkommende Beispiele. Die am häufigsten verwendeten Korrekturen, die ich mit Hilfe der Beitragskorpora gefunden habe, sind die in diesem Kapitel besprochenen.

5.1.5 **KÜRZEN III** – *Ausgewählte Kurzformen im tour.ARD.de-Chat*

Chatter fragen häufig nach dem Geschlecht der anderen Chat-Teilnehmer. Dabei kürzen sie *weiblich* mit *w* und *männlich* mit *m* ab. Dafür finden sich im tour.ARD.de-Chat 26 Belege. Sie werden allerdings nicht in diesem Kapitel, sondern in Kapitel 5.3.6 unter dem Aspekt der Themenwahl analysiert. Hier bleibt festzuhalten, dass die Buchstaben *w* und *m* im gesamten Korpus als Kurzformen für *weiblich* und *männlich* verwendet – und von allen Chattern verstanden – werden.

Weitere Kurzformen, die im tour.ARD.de-Chat-Korpus häufiger auftauchen, sind *mom* bzw. *mompl* für ‚Moment‘ bzw. ‚Moment please‘. Dafür finden sich 40 Belege. Die Chatter benutzen die Kurzform als Abkürzung und zeigen damit an, dass sie kurzzeitig abgelenkt sind und vorübergehend nicht am Chat-Geschehen teilnehmen können. Sie ergänzen mitunter auch den Grund für ihre Abwesenheit wie in *mom ich sms e* (tour05), *mompl tel* (tour13) oder *mom ich hol mir mal tasse kaffee* (tour28). Dies ist zugleich eine effiziente und effektive Möglichkeit, sowohl die Unsicherheit der privaten Produktionssituation (vgl. Kapitel 3.7) zu überwinden als auch zu signalisieren, dass man nur kurz abgelenkt ist und danach weiter am Chat teilnehmen will – die Kommunikationsbereitschaft also fortbesteht. Nicht alle Chatter kennen zwar die Kurzform, können sie aber – wie der Beitrag *mompl? etwa moment bitte?* (tour67) zeigt – leicht herleiten.

Auch *funzt* als Kurzform für *funktioniert* ist den meisten Chattern offenbar ein Begriff. Nur ein Mal erklärt eine Chatterin *funzt=funktioniert* (tour24). Den 17 Belegen für die Kurzform stehen allerdings 22 Belege für die Langform gegenüber. Dagegen finden sich für die Kurzform *nix* mit 315 Treffern mehr als anderthalb mal so viele Belege wie für die Langform *nichts*, die STACCADo 194 Mal aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus herausfiltert. Dabei bleiben allerdings die nicht korrekt geschriebenen Formen außen vor. Trotzdem ist der ökonomische Vorteil des umgangssprachlichen *nix* offensichtlich.

Darüber hinaus wird auch der Umgang der Chatter mit Nicknames durch das Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN geprägt. Als Beispiel betrachte ich hier die beiden Chatter 221262 und 181074 aus der Gruppe der Ü600 im tour.ARD.de-Chat-Korpus. Beide werden zwar auch als *18* bzw. *22* abgekürzt. Häufiger jedoch ist die Bezeichnung *zahl*. Dafür finden sich 115 Belege im tour.ARD.de-Chat-Korpus. Sie beziehen sich fast ausschließlich auf die beiden genannten Chatter. Die Kurzform wird für beide Chatter verwendet. Beide werden auch damit

adressiert. Aus der Adressierungstabelle in Kapitel 5.3.2 geht hervor, dass 181074 von den Ü600-Chattern 104-mal und 221262 80-mal adressiert wird. Nimmt man jeweils die Chatter, die die beiden „Zahlen“ am häufigsten adressieren – juergene und tetedela für 181074 und engelchen und ursi99 für 221262 – stellt man fest, dass 181074 meist als *zahl* angesprochen wird, 221262 aber meist als *22*. Der Trend bestätigt sich auch bei einer STACCADo-Suche nach allen Adressierungen an die beiden Chatter im tour.ARD.de-Chat-Korpus. Dabei habe ich als Stichwort zusätzlich *zahl* eingegeben. Danach kommt 181074 auf 74 Adressierungen mit *zahl*, 221262 aber nur auf sechs. 181074 ist also derjenige Chatter bzw. diejenige Chatterin – der Nickname ist schließlich geschlechtsneutral –, auf den bzw. auf die die Kurzform hauptsächlich verwendet wird. Im tour.ARD.de-Chat-Korpus finden sich zahlreiche weitere Beispiele für Namens Kürzungen. Beispiele sind *tete* für Tetedela, *j* für juergene und *flo* für florentine. Der Name der Chatterin engelchen wird unterschiedlich abgekürzt. Ein Chatter verwendet dafür konsequent *angel*. Auch Kosenamen wie *süße* oder *kleene* kommen mehrfach vor. Da es hier aber um eine exemplarische Darstellung von Verfahren des ÖKONOMISIERENS geht, sollen sie nur erwähnt werden.

5.1.6 KÜRZEN IV – Radsportjargon im tour.ARD.de-Chat

Als Kurzformen für Radsportbegriffe habe ich *tt* und *mzf* bzw. *zfelzf* ausgewählt. Die STACCADo-Stichwortsuche nach der Kurzform *tt* ergibt 192 Treffer. Die Kurzform steht für ‚Team Telekom‘⁵⁸ und ‚Tourteam‘⁵⁹. Trotz der Mehrdeutigkeit funktioniert das KÜRZEN recht gut. Ein Chatter fragt nach der Referenz – und erhält die Antwort *tt steht für TourTeam*:

19:10:10 audio > wer ist tt?

19:10:50 anton > bist hier falsch audio

19:11:28 audio > wieso?

19:11:44 Hexmex > warst wohl nie direkt nach der Etappe hier?

19:12:08 audio > leider nein...

19:12:09 anton > tt ist nichts obszönes

19:12:09 nadaja > bin wohl hier das einzige mädl...

19:13:01 audio > nadaja: na und, das bereichert die triste trockene männerwelt um so mehr

19:13:04 Hexmex > tt steht für TourTeam

Zitat 27: Auszug aus tour69

⁵⁸ Von der Deutschen Telekom finanzierter Radrennstall

⁵⁹ Unter dieser Bezeichnung tritt der tour.ARD.de-Radsportexperte Andreas Walzer im tour.ARD.de-Chat auf.

Während zu Beginn des tour.ARD.de-Chats vor allem das *Team Telekom* mit *tt* abgekürzt wird, ist es später überwiegend das *Tourteam*. 162 der 192 Belege beziehen sich eindeutig auf den Radsportexperten im tour.ARD.de-Chat, drei sind nicht eindeutig zuzuordnen und nur 27 beziehen sich eindeutig auf das Team Telekom. Bei Belegen für *TT* ist die Statistik noch eindeutig. Fünf beziehen sich auf das Radsportteam, die restlichen 126 sind Verkürzungen des Pseudonyms, das der Radsportexperte im tour.ARD.de-Chat verwendet. Die Chatter nutzen die Kurzform meist, um Fragen an das *Tourteam* zu richten. Außerdem nutzen sie *tt* bzw. *TT*, um den Experten zu begrüßen oder sich bei ihm für erhaltene Informationen zu bedanken. Dazu kommen weitere 129 Belege, in denen Chatter *tourteam* ausschreiben, um den Experten anzusprechen. Die Kurzform überwiegt also mit insgesamt 288 Belegen für *tt* und *TT* gegenüber der Langform. Für *telekom* finden sich 117 Belege. Hier überwiegt also die Langform. So führt die anfängliche Ambivalenz der Kurzformen nicht zu Missverständnissen. Die Neigung der Chatter, im direkten Kontakt miteinander Nicknames abzukürzen, setzt sich durch. Die Kurzform *tt* bzw. *TT* wird zum alleinigen Namens Kürzel.

Radsportspezifische Kurzformen sind *mzf* und *ezf* für *Mannschaftszeitfahren* bzw. *Einzelzeitfahren*. Beide Kurzformen werden zusammen 94 Mal im tour.ARD.de-Chat-Korpus verwendet. Dagegen kommt allerdings die Langform *zeitfahren* auf 278 Belege. Elf Mal wird *mannschaftszeitfahren* und zwölf Mal *teamzeitfahren* und 21 Mal *einzelzeitfahren* ausgeschrieben. Den Ökonomieregeln zum Trotz verwenden die Chatter also häufig die drei- bzw. viersilbigen Wörter statt der aus drei Buchstaben zusammengesetzten Abkürzung.

5.1.7 Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN

In diesem Kapitel habe ich gezeigt, wie Chatter ihre Chat-Auftritte ÖKONOMISIEREN können. Ich habe Möglichkeiten des VEREINFACHENS, VERDICHTENS und KÜRZENs beschrieben. Dabei habe ich jeweils ausgewählte Verfahren anhand von Beispielen erläutert. Ich erhebe hiermit keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit.

Einer erstaunlich großen Beliebtheit erfreuen sich im tour.ARD.de-Chat-Korpus Kürzungsverfahren mit Sonderzeichen wie Gleich-, Plus- und Minuszeichen. Chatter gestalten damit Korrekturen, Erklärungen und Beschreibungen (wie *jannes=grün* für ‚Der Chatter *jannes* hat eine grüne Schreibfarbe) mit Hilfe der Zeichen =, + und -. Sie setzen sie dabei wie in mathematischen Formeln ein. Das = liest sich dabei als ‚ist gleich‘ oder ‚bedeutet‘. Vor allem Korrekturen stellen mit Hilfe der Sonderzeichen einen möglichst geringen Aufwand dar. Sie

knüpfen direkt an das Zuvorgesagte an und nennen meist nur die Buchstaben, die fehlen bzw. überflüssig sind. In den meisten Fällen sind diese Korrekturen nicht notwendig. Warum die Chatter sie dennoch formulieren, darüber könnte im Rahmen dieser Arbeit nur spekuliert werden, da zu den Mitschnittsdaten keine weiteren Daten zur Produktionssituation der einzelnen Chatter vorliegen. Festzuhalten ist aber, dass gerade wahrnehmbare Korrekturen traditionell ein „wesentlicher Unterschied zwischen mündlicher und schriftlicher Sprachverwendung“ (Schwitalla 1997, 30) sind. Typischerweise bleiben „Spuren der Gedankenbildung“ (vgl. ebd.) beim Sprechen hörbar. Geschriebenen Texten sieht man dagegen „die Anzahl und die Art der Korrekturvorgänge nicht mehr“ (ebd.) an. Auch wenn – wie Beißwenger 2007 gezeigt hat – viele Löschvorgänge schriftsprachlich-typisch verborgen bleiben, kommt es dennoch auch zu mündlich-sprachig typischen wahrnehmbaren – in diesem Fall lesbaren – Korrekturen. Hier zeigt sich erneut, dass der Chat zwischen den beiden sprachlichen Realisierungsarten steht und die Chatter Verfahren aus beiden anwenden.

Die weiteren beschriebenen Verfahren des ÖKONOMISIERENS sind dagegen meist eindeutig an das Sprechen angelehnt. Die Chatter schreiben, wie sie sprechen. Sie nutzen Ellipsen wie im Face-to-Face-Gespräch und setzen die Interpunktionsregeln weitgehend außer Kraft. Auch die Groß- und Kleinschreibung gestalten sie willkürlich. Das umgangssprachliche *nix* ist für die Nähesprache im Chat ebenso ein Beispiel wie das Kürzen von Namen. Personen, die einander gut kennen, verwenden häufig Kurzformen für Vornamen. Im Chat spielen die Namen der Chatter eine noch größere Rolle (vgl. Kapitel 4.4.4.2), weil sie die einzige Möglichkeit sind, sicherzustellen, dass der richtige Chatter angesprochen wird. Mit Adressierungen im tour.ARD.de-Chat befasst sich Kapitel 5.3.2. Die Entwicklung der Abkürzung *tt* bzw. *TT* ist ein Beispiel für das Aushandeln einer Bedeutung im Chat. Zunächst steht – wie beschrieben – *tt* für den Radrennstall und den Radsportexperten. Mit Verlauf der Chat-Kommunikation über mehrere Tage setzt sich aber die letztere Bedeutung durch. Der Name des Radrennstalls wird meist ausgeschrieben. Gekürzt wird auch bei anderen Chatternamen. Exemplarisch wurde der Spitzname *zahl* besprochen. Dieser wird wie *tt* zu Anfang auch ambivalent verwendet. Ein näherer Blick auf die Belege zeigt aber, dass vor allem einer der beiden Chatter, deren Nicknames nur aus Ziffern bestehen, als *zahl* bezeichnet wird. Da die Zahlen schwer zu merken und aufwändig zu tippen sind, bevorzugen die Chatter die Typbezeichnung.

Erinnert sei auch noch einmal an die Beispiele *mom* bzw. *mompl*, die eine wichtige phatische Funktion erfüllen, nämlich die anzuzeigen ‚Ich bin noch da, kann aber gerade nicht am Chat teilnehmen‘. Erweiterungen zum Beispiel mit *telefon* ergänzen, warum der Chatter dem Kommunikationsgeschehen auf dem Bildschirm gerade nicht folgen kann: Er muss ans Telefon gehen. Wichtig ist dabei, dass die Absicht signalisiert wird, ‚einen Moment später‘, also nach einer möglichst kurzen Zeitspanne, wieder am Chat teilnehmen zu wollen. Die private Produktionssituation wird so indirekt thematisiert. Gleichzeitig wird sichergestellt, dass die Kommunikation nach einer Unterbrechung wieder aufgenommen werden kann. Die beschriebenen Ökonomisierungsverfahren dienen also keineswegs ausschließlich der Kürzung und schon gar nicht der Verkürzung. Vielmehr tragen sie einen wichtigen Teil zur Verständigung im Chat bei. Sie erfüllen eine Zusatzfunktion über das reine ÖKONOMISIEREN hinaus. Das gleiche gilt für die Beispiele, in denen kurze Äußerungen mit einem Gleichzeichen gebildet werden, die außerdem eine Ironisierung enthalten.

Zu fragen wäre etwa auch, inwiefern es sich bei Smileys um grafische Verdichtungen im Sinne Sandigs und Dittgens (vgl. Einleitung des Kapitels 5.3) handelt oder ob Anspielungen wie der mehrfache Hinweis auf die B-Lizenz eines Chatters bei gleichzeitiger Distanzierung von ihm (vgl. 5.5.5) eine Verdichtung ist. Ein Beispiel für grafische Verdichtungen mit Hilfe von Smileys behandle ich in Kapitel 5.2.3. Beides sind Verfahren der Verdichtung, aber nicht nur im Rahmen des Handlungsmusters ÖKONOMISIEREN, sondern des EMOTIONALISIERENS bzw. SOLIDARISIERENS. Emoticons werden daher in Kapitel 5.2.3, die Thematisierung der B-Lizenz in Kapitel 5.3.6 analysiert. Dass die besprochenen Ökonomisierungsverfahren nur eine Auswahl sind, zeigt der Beitrag *Mein Tipp: Vierter Sprintertag: Die Sprinterteams versuchen am vorletzten Tag vor den Alpen noch einmal alles.* (tour38). Einerseits setzt der Chatter hier einen Punkt, was sehr ungewöhnlich ist. Andererseits nutzt er den Doppelpunkt, um seine Aussage zu KÜRZEN und gleichzeitig zu POINTIEREN. Der Einsatz des Doppelpunkts ist im tour.ARD.de-Chat sehr individuell. Daher soll die Möglichkeit solcher Verfahren hier nur erwähnt werden. Ein weiteres typisches Kürzungsverfahren in computervermittelter Kommunikation ist die Verwendung von Kfz-Ortskennzeichen als Abkürzung für die betreffenden Städte. Es ist im tour.ARD.de-Chat-Korpus jedoch wie die Verwendung des Doppelpunktes ein Randphänomen. Für Kfz-Ortskennzeichen habe ich elf Belege für *HH* bzw. *hh* als Kurzform für ‚(Hansestadt) Hamburg‘ und drei Belege für *F* bzw. *f* für ‚Frankfurt (am Main)‘ gefunden. Die Kenntnis der Ortskennzeichen wird dabei vorausgesetzt.

Die besprochenen und die angedeuteten Ökonomisierungsverfahren offenbaren, wie groß das stilistische Repertoire beim ÖKONOMISIEREN im Chat ist. Über die dargestellten Verfahren hinaus trägt zum Beispiel auch das Verweisen und Zitieren auf frühere Chat-Beiträge zum ÖKONOMISIEREN bei, weil diese Beiträge nicht wiederholt werden müssen. Reißwenger schlussfolgert, dass das „Zitieren von Beiträgen und Beitragsteilen“ als die „ökonomischste Form“ der „thematischen oder referenziellen Wiederaufnahme“ genutzt werden kann (2007, 169). Welche Verfahren die Chatter tatsächlich einsetzen, hängt vom Thema, von ihrem Hintergrundwissen, ihrer Chat-Erfahrung und ihren Zielen im Chat ab. Manche Chatter haben einen Anspruch an sich selbst, möglichst wenige Fehler zu machen. Sie betreiben mehr Aufwand, sich für Fehler zu entschuldigen. Andere konzentrieren sich alleine auf die Chat-Geschwindigkeit und nehmen dafür Fehler in Kauf. ÖKONOMISIEREN ist dasjenige Handlungsmuster im Chat, das am schwersten zu quantifizieren, aber auch zu qualifizieren ist. Die Notwendigkeit, ökonomisch vorzugehen, rückt dabei schnell in den Hintergrund, wenn es um Meinungs- und Gefühlsäußerungen oder das gemeinsame Chatten geht. So fällt auf, dass im tour.ARD.de-Chat typische Chat-Abkürzungen wie *afk* (für ‚away from konsole‘), *brb* (für ‚be right back‘), *imho* (für ‚in my humble opinion‘), *afaik* (für ‚as far as I know‘) und *rofl* (für ‚rolling on the floor laughing‘) kaum eingesetzt werden. Für die fünf Kurzformen finden sich insgesamt 31 Belege. 23 Mal verwenden Chatter *rofl*, sieben Mal *afk* und ein Mal *imho*.

ÖKONOMISIEREN ist wichtig, um Kommunikation im Chat in angemessener Weise durchführen zu können. Jeder Chatter wählt dazu individuell aus, welche stilistischen Kürzungs- und Vereinfachungsverfahren er anwendet. Häufig passt er dazu die Schriftsprache der Nähesprache an bzw. überträgt Verfahren aus der Nähesprache wie Ellipsen und bestimmte Kurzformen auf die schriftbasierte Kommunikationsform Chat. Aber auch schriftsprachliche Elemente wie Sonderzeichen und Satzzeichen können dem ÖKONOMISIEREN dienen. ÖKONOMISIEREN bedeutet, möglichst prägnant zu formulieren. Das heißt aber nicht, dass die Chatter ununterbrochen kürzen. Im Gegenteil kürzen sie nur dort, wo es ohne Sinnverlust möglich ist. Wenn sie es für notwendig halten, gebrauchen sie auch längere Formulierungen. Mögliche Gründe dafür, unökonomisch vorzugehen, liegen in den anderen beiden stilistischen Handlungsmustern, die in den folgenden Kapiteln untersucht werden.

5.2 Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN

5.2.1 *Chat ist emotional*

Chat ist als Unterhaltungsmedium erfolgreich, wenn er Emotionen weckt. Hier zeigt sich wieder, dass Chat Spiel sein kann (vgl. Kapitel 3.2 und 3.7 und Beißwenger 2001a). Allerdings gibt es im Chat kein Drehbuch. Es gibt keinen Regisseur, der alle Handlungen auf der Bühne steuert. Es gibt viele Regisseure. Manche von ihnen wollen mehr, andere weniger bestimmen, wie sich das Chat-Geschehen entwickelt. Und dafür sind Emotionen eine Grundbedingung. Dazu kommt, dass Chat die aktive Teilnahme erfordert. Jeder kann – und sollte – also EMOTIONALISIEREN. Der Chat ist schließlich auch Teil des Real Life jedes einzelnen Chatters, des authentischen – nicht gespielten oder inszenierten – tatsächlichen Lebens mit all seinen Emotionen. Daher ist auch der Chat grundsätzlich emotional. Wenn ein Chatter zahlreiche Ausrufezeichen hintereinander eingibt, signalisiert er damit emotionale Erregung und Anspannung. Gegenüber dem Real Life stehen Chattern aber weniger Mittel zum Gefühlsausdruck zur Verfügung. Sie können aus den Buchstaben, Interpunktions- und Sonderzeichen vor allem lexikalische und syntaktische Formen herstellen. Darüber hinaus können sie die in Kapitel 3.6.2.2 vorgestellten vorgefertigten Bildsmileys verwenden, die jeweils ein bestimmtes Gefühl bzw. einen bestimmten Gefühlszustand darstellen. Die Chatter können ihre Beiträge also mittels dieser Zeichen GESTALTEN und dabei das emotionale Potenzial dieser Zeichen nutzen. Sie können EMOTIONALISIEREN.

Im tour.ARD.de-Chat kommt der Radsport, zu dem es emotionale Einstellungen gibt, als Hauptthema dazu. Wie alle Sportfans verfolgen auch Radsportinteressierte das Geschehen intensiv. Diese Anspannung, die auch für die Kommentare der Reporter in Hörfunk- oder Fernsehübertragungen typisch ist, spüren natürlich auch die tour.ARD.de-Chatter, was die Sprache emotional auflädt. EMOTIONALISIEREN ist zwar ein Handlungsmuster jedes prototypischen Chats, zu vermuten ist aber, dass es durch die jeweilige Themenorientierung noch verstärkt werden kann. In Fernseh- und Hörfunksendungen zu Sportereignissen tragen Kommentatoren mit ihren Beschreibungen des Geschehens zum EMOTIONALISIEREN bei. Diese Kommentarfunktion übernehmen im tour.ARD.de-Chat auch einige Chatter (vgl. Exkurs in Kapitel 2.1).

Beim EMOTIONALISIEREN kann Selbstdarstellung eine besondere Bedeutung erhalten, weil bestimmte Verfahren des EMOTIONALISIERENS viel Kreativität erfordern. Durch Kreativität kann sich ein Chatter also auch beim EMOTIONALISIEREN selbst auszeichnen –

und sich damit gleichzeitig in besonderer Weise selbst DARSTELLEN. Zum anderen dient EMOTIONALISIEREN der Beziehungsgestaltung und hat damit Berührungspunkte mit SOLIDARISIEREN. EMOTIONALISIEREN funktioniert allerdings nur, wenn die Chatter auf Initiativen eingehen und Situationen ähnlich bewerten. Im tour.ARD.de-Chat-Korpus zeigen zum Beispiel einige Chatter, dass sie ausschließlich am Radsport interessiert sind. Anderen geht es dagegen um eine humorvolle und witzige Unterhaltung, die sich auch mit dem Radsport befassen kann, aber nicht muss (vgl. Kapitel 5.3.10.1).

Im Einzelnen will ich Mittel untersuchen, wie der einzelne Chatter Gefühle AUSDRÜCKEN kann. Ein Mittel dazu sind „Emo[tion]icons“, die mimischen Ausdrücken nachgebildet sind. Sie imitieren meist Gesichtsausdrücke, mit denen Menschen in der Face-to-Face-Kommunikation Gefühle anzeigen. Emoticons oder Smileys können zum AUSDRÜCKEN bestimmter Gefühle – oder besser für bestimmte negative oder positive Stimmungen verwendet werden. Ich untersuche dabei das stilistische Verfahren **BILDLICH DARSTELLEN**. Smileys sind allerdings in ihrer Bedeutung nicht eindeutig festgelegt und lassen einigen Interpretationsspielraum (vgl. Kapitel 5.2.3).

Smileys sind also in erster Linie Ausdrucksmittel, mit denen Stimmungen angezeigt werden können. Gefühle oder Stimmungen können aber auch BETONT und INTENSIVIERT werden, indem Chatter zum Beispiel Zeichen WIEDERHOLEN oder ITERIEREN. Etwas zu wiederholen, bedeutet oft, seine Wichtigkeit herauszustellen. Das Iterieren von Zeichen kann auch eine besondere Länge bei der Aussprache von Vokalen IMITIEREN oder eine außergewöhnliche Betonung anzeigen. Damit IKONISIEREN die Chatter wichtige Aspekte des mündlichen Ausdrucks. Daraus können die Chatter auch auf eine gewisse Aufgewühltheit des Verfassers eines Beitrags vor dem PC schließen. Ob dies wirklich so ist, ob der Chatter wirklich aufgewühlt ist, ist dabei keineswegs sicher. Sicher ist aber, dass sie eine Erregung simulieren. Das stilistische Verfahren **HERVORHEBEN** mit Hilfe von Iterationen wird in Kapitel 5.2.6 untersucht.

Schließlich haben Chatter mit etwas komplexeren Verfahren die Möglichkeit, ihr **VERHALTEN** zu **INSZENIEREN**. Mit Action Messages und Verbstammphrasen können sie Handlungen, Zustände und Emotionen ausdrücken. Inwiefern Action Messages und Verbstammphrasen – ich werte sie hier als zwei unterschiedliche Ausprägungen des stilistischen

Verfahrens VERHALTEN INSZENIEREN – dem Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN dienen, soll in den Kapiteln 5.2.4 und 5.2.5 untersucht werden.

Das fünfte und letzte stilistische Verfahren, das ich im Rahmen des Handlungsmusters EMOTIONALISIEREN untersuche, ist **AUFREGUNG SPIELEN**. Dabei analysiere ich den Gebrauch der Funktion des SCHREIENS im tour.ARD.de-Chat-Korpus (vgl. Kapitel 5.2.8). Die angedeuteten Verfahren zum EMOTIONALISIEREN im tour.ARD.de-Chat werde ich in den kommenden Kapiteln genauer beschreiben.

5.2.2 *Stilistische Fragen und Vorgehensweise*

Mit den Analysen will ich nicht nur herausfinden, wie EMOTIONALISIEREN im Chat funktioniert, sondern auch, welchen Stellenwert die unterschiedlichen Ausführungen der jeweiligen stilistischen Verfahren haben. Gibt es emotionalere Chatter und weniger emotionale? Lässt sich dies überhaupt messen? Setzen sie Smileys, Verbstammphrasen, Action Messages und Iterationen immer an bestimmten Stellen ein oder lässt sich kein Muster hinter dem Einsatz der Mittel erkennen?

Ich werde die Beschreibung der ersten vier Verfahren jeweils nach mehreren Gesichtspunkten gliedern. Den Ausgangspunkt bildet eine **Zählung** der Belege zur Ermittlung der Vorkommenshäufigkeit. Mit Hilfe von STACCADo ermittele ich, wie viele Emoticons, Verbstammphrasen, Action Messages und bestimmte Iterationen jeder einzelne der in Kapitel 2.5 definierten Gruppe der Chatter mit mehr als 600 Beiträgen verwendet hat. Die Ergebnisse fasse ich in Tabellen zusammen, welche die **Vergleichswerte** zeigen. Die extremsten Werte erfasse ich wiederum in Form von **Skalen** mit den Endpunkten „Verfahren wird nicht verwendet“ und „Verfahren wird besonders häufig verwendet“. Darin führe ich jeweils die drei Chatter, die den Endpunkten am nächsten kommen, auf. Diese Chatter sind Gegenstand der folgenden **Detailanalyse**. Bei der Besprechung der Iterationen bespreche ich darüber hinaus **Beispiele** einzelner Chat-Szenen. Die Ergebnisse werden in Kapitel 5.2.7 zusammengefasst. Dort sollen dann die oben aufgeworfenen stilistischen Fragen zum EMOTIONALISIEREN im Chat anhand der Analyseergebnisse beantwortet werden.

5.2.3 **BILDLICH DARSTELLEN** – *Smileys im tour.ARD.de-Chat*

In diesem und den folgenden Kapiteln beschreibe ich stilistische Verfahren, mit denen Chatter Gefühle und Stimmungen konkret BENENNEN und damit sichtbar machen können. Die Verfahren können aber auch ganz andere Funktionen erfüllen. Smileys können ein fröhliches, zynisches, verlegenes oder freches Lachen oder auch einen traurigen, verwirrten oder erstaunten Gesichtsausdruck anzeigen. Sie können aber auch einfach dazu dienen, Ironie deutlich zu machen, was aber auch wiederum bedeutet, die Grundstimmung auszudrücken. Tabelle 3 zeigt die Werte der Ü600 für den Gebrauch von Emoticons.

Ich habe die Ergebnisse der STACCADo-Suchen nach Grafie- und Bildsmileys sortiert. Einige Zeichenkombinationen, die als Grafiesmiley erscheinen, deuten wegen ihrer Form darauf hin, dass der Produzent des Beitrags eigentlich einen Bildsmiley produzieren wollte, dieser aber aus verschiedenen Gründen nicht als Bildsmiley angezeigt wurde. Ich zähle diese Konstruktionen zu den Bildsmileys, weil die Verwendung des Doppelpunkts z.B. in *:lol:*, *:grins:* oder *:happy:* ein eindeutiges Indiz ist, dass es sich um intendierte Bildsmileys handelt. Ich habe diese Belege in der Tabelle unterstrichen – und in der Zeile „gesamt“ als Bildsmileys gewertet. Zieht man diese 20 wahrscheinlich als Bildsmileys gedachten Emoticons von der Menge der Grafiesmileys ab, ergibt sich eine Gesamtmenge von 152 Grafiesmileys. Davon haben die meisten Smileys die Grundform *;-)*⁶⁰. Insgesamt 64 der 172 vorkommenden Grafiesmileys basieren auf dieser Form. 50 gehören zur Grundform *:-)* ⁶¹. Bei den negativen Gesichtsausdrücken mit angedeuteten heruntergezogenen Mundwinkeln ist *:-)*⁶² insgesamt 19 und *;-)* insgesamt drei Mal vertreten. Diese vier Grundformen von Smileys kommen auf 136 Belege und machen 89,47 Prozent der bereinigten Gesamtmenge der Ü600-Grafiesmileys aus. Für weitere Formen wie *:-|* oder *:8* finden sich lediglich Einzelbelege. Bei allen überwiegen lachende, fröhliche „Gesichter“. *;-)* macht 42,11 Prozent der Grafiesmileys aus und *:-)* 32,89 Prozent. Zusammen bilden beide Formen mit 75 Prozent drei Viertel aller Grafiesmileys.

Auch mit den Bildsmileys werden überwiegend positive Emotionen transportiert. Hier sind die Ü600-Chatter deutlich abwechslungsreicher. Sie variieren mehr, indem sie mehr unterschiedliche Bildsmileys auswählen. Bildsmileys sind im Gegensatz zu den Grafiesmileys eindeutiger semantisch festgelegt.

⁶⁰ Nach der Emoticonliste aus Kapitel 3.6.2.2 bedeutet dieses Smiley: „lächelnder Smiley mit Augenzwinkren“.

⁶¹ Nach der Emoticonliste aus Kapitel 3.5.2.2 bedeutet dieses Smiley: „normales Smiley-Gesicht; lustig, Witz“


⁶² Nach der Emoticonliste aus Kapitel 3.5.2.2 bedeutet dieses Smiley: „traurig, schlecht“


Chatter	Grafiesmileys	Bildsmileys
<u>ninja1</u>	39 :-) (23x), ;-) (11x), :-((3x), .-) (1x), ;-((1x)	13 😄 (6x), 🤔 (6x), 🤨 (1x)
<u>hernanb</u>	36 ;-) (13x), :- (5x), :-) (4x), :lol: (1x), :p (1x), :happy: , :rotfl:/ :rofl: , :P , :D/ , :D/ , :d , :j , :sad: , :l o l : , :sg: , :bounce: (je 1x)	85 🤔 (13x), 😄 (12x), 😊 (12x), 😊 (11x), 😡 (5x), 😡 (5x), 😡 (5x), (3x), 🤨 (3x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 😡 (1x), 🤨 (1x), 🤨 (1x), 🤨 (1x), 😡 (1x), 😊 (1x), 😊 (2x), 🤨 (1x), 🤨 (1x)
<u>hexmex</u>	36 ;-) (31x), ;-((2x), ;--), :- , :-) (je 1x)	4 😄 😡 🤨 🤨
<u>benzil</u>	23 :-) (12x), :-) (4x), :-(((3x), :-((((2x), :- (, :_) (je 1x)	0
<u>florentine</u>	8 :-) (3x), :- ((2x), :-= :-((, :-)) (je 1x)	1 😄
<u>lupus</u>	7 ;-) (7x)	2 😄
<u>221262</u>	6 :-) (2x), :sg: , :gs: , :grins: , :confused" (je 1 x)	41 😡 (5x), 🤨 (4x), 🤔 (4x), 😄 (3x), 🤨 (3x), 😡 (2x), 😊 (2x), 🤨 (2x), 😡 (2x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 😊 (2x), 🤨 (2x), 😊 (1x), 🤨 (1x)
<u>engelchen</u>	3 : bussi: , :8 , :((je 1 x)	42 😡 (16x), 😊 (11x), 😡 (7x), 😊 (3x), 🤨 (3x), 😡 (1x), 😊 (1x)
<u>somme_ma</u>	3 :- (, ;) , :-/ (je 1 x)	147 😄 (49x), 😊 (27x), 🤨 (12x), 😊 (11x), 😡 (10x), 🤨 (7x), 😊 (7x), 😡 (6x), 🤨 (5x), 🤨 (4x), 😊 (2x), 🤨 (2x), 🤨 (2x), 😡 (1x), 🤨 (1x), 😡 (1x)
<u>juergene</u>	1 :pukey	0
<u>coco</u>	1 :0)	10 😡 (10x)
<u>tourteam</u>	1 :-)	0
<u>ursi99</u>	1 ;-)	41 🤔 (39x), 😄, 🤨
<u>danidrach</u>	1 :-)	19 😄 (12x), 🤔, 😊, 🤨, 😡, 😡, 😡
<u>181074</u>	0	1 😄
<u>uweampler</u>	0	0
<u>tetedela</u>	0	5 😡 (2x), 😡, 😡, 😊
<u>zoe34</u>	0	3 😄 🤨 🤨
gesamt	152	428
Korpus	603	1122

Tabelle 3: Emoticons der Ü600

Um das zu zeigen, habe ich in Tabelle 4 die Smileys abgebildet, die im tour.ARD.de-Chat zur Verfügung standen und dabei ergänzt, ob und wenn ja, wie sie animiert waren. Spalte drei nennt außerdem den „Namen“ des jeweiligen Smileys, das heißt den Programmierbefehl, den Chatter eingeben mussten, um diesen Smiley herzustellen. Schon durch die bildliche Darstel-

lung mit der passenden Farbgebung sind Bildsmileys wie *redface*⁶³ und *reallymad*⁶⁴ auf bestimmte Emotionen oder Zustände festgelegt. Diese beiden Smileys verweisen auf Veränderungen, die im Gesicht eintreten, wenn sich eine Person schämt oder besonders ärgert. Im Deutschen gibt es auch Ausdrücke wie Schamesröte oder den Ausdruck ‚rot vor Wut sein‘. Dage-

gen findet sich für *be/feel blue*⁶⁵ keine Entsprechung im Deutschen. Trotzdem ist der Smiley  blau gefärbt. Um diesen Smiley wirklich zu verstehen, müssen die Chatter also den englischen Ausdruck kennen. Andernfalls könnten sie *blue* zum Beispiel auch umgangssprachlich als „betrunken“ oder als „ersticken“ im Sinne von ‚blau anlaufen‘ übersetzen. Bei genauerem Hinsehen sind die Bildsmileys also nicht so eindeutig wie zunächst angenommen. Darüber hinaus sind viele von ihnen nicht eindeutig ikonisch. Smileys wie *confused*, *sleepy* oder *crazy* übernehmen Konventionen aus der Sprache in Comics, wo Fragezeichen über dem Kopf einer Figur für ‚Verwirrung‘, Zickzacklinien über dem Kopf bei geschlossenen Augen für ‚Schlafen‘ und verdrehte Augen für ‚verrückt‘ stehen. Die entsprechenden Bildsmileys sind daher eher als symbolisch anzusehen.

Im *tour.ARD.de*-Chat-Korpus wechseln die Chatter bei dem Bildsmileys mehr ab als bei den Grafiesmileys (vgl. Tabelle 3). Nur *ursi99* scheint mit  ihren absoluten Favoriten gefunden zu haben. Mit *uweampler* verwendet lediglich ein Chatter der Ü600 weder Grafie- noch Bildsmileys. Alle anderen schreiben mindestens einen Grafiesmiley wie *tourteam* oder einen Bildsmiley wie *181074*. Neben diesen beiden Chattern ver-

Smiley	animiert	Name
	nein	„wink“
	nein	„supergrin“
	nein	„sunglasses“
	nein	„shy“
	nein	„redface“
	nein	„reallymad“
	nein	„pukey“
	nein	„frown“
	nein	„embarass“
	nein	„devil“
	nein	„dead“
	nein	„cool“
	nein	„confused“
	nein	„clown“
	nein	„blue“
	nein	„smile“
	ja (zwickert mit einem Auge)	„wink2“
	ja (gähnt)	„yawn“
	ja (zwickert mit beiden Augen und leckt sich die Lippen)	„tasty“
	ja (streckt die Zunge raus)	„tongue“
	ja (Rauch steigt auf)	„smokin“
	ja (ruhiges Atmen simuliert)	„sleepy“
	ja (Augen verdrehen)	„sarcblink“
	ja (Mund und Augen bewegen sich)	„lol“
	ja (Augen rollen; vgl. Comic)	„crazy“
	ja (Augen treten hervor; vgl. Comic)	„eek“
	ja (Träne läuft aus einem Auge)	„crying“
	ja (springt auf der Stelle)	„bounce“
	ja (öffnet den Mund und grinst)	„biggrin“

Tabelle 4: Beschreibung der Bildsmileys im *tour.ARD.de*-Chat mit Programmierbefehlen

⁶³ Der Oxford-Duden übersetzt *be redfaced* mit „ein [hoch]rotes Gesicht haben/vor Verlegenheit rot werden“ (1997, 1402).

⁶⁴ *Mad* bedeutet so viel wie „wahnsinnig; verrückt“ (Oxford-Duden 1997, 1244).

⁶⁵ Der Oxford-Duden umschreibt *be/feel blue* als „niedergeschlagen sein/sich bedrückt oder deprimiert fühlen“ (1997, 906) vgl. auch die Musikrichtung *Blues*.

wenden tetedela und zoe34 ausschließlich Bild- und benzil ausschließlich Grafiesmileys. Juergene hat lediglich einen Smiley produziert, der aller Wahrscheinlichkeit nach ein Bildsmiley werden sollte. Der Befehl ist aber misslungen, deswegen taucht nicht das Icon 🤔 auf, sondern :pukey.

Am anderen Ende der Skala stehen dagegen von der reinen Anzahl der Belege Somme_ma, Hernanb und Ninja1, die besonders viele Emoticons produziert haben. Auch bei den relativen Werten, der Anzahl der Smileys eines Chatters bezogen auf seine Gesamtbeitragszahl – stehen diese drei Chatter – wie in Abbildung 8 zu sehen – am äußersten rechten Ende der Skala zu den Emoticons. Während die ersten beiden vor allem Bildsmileys verwenden und dabei möglichst viele ausprobieren – Hernanb verwendet 21 verschiedene Bildsmileys, Somme_ma kommt auf 20 unterschiedliche Formen – verwendet Ninja1 nur drei verschiedene Bild-, dafür aber vor allem Grafiesmileys.

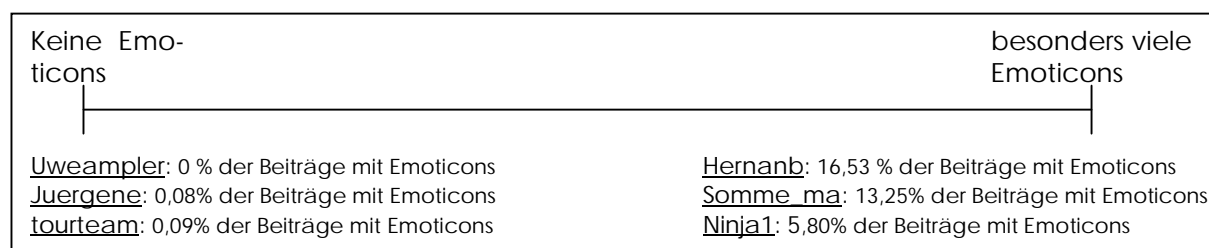


Abbildung 8: Skala EMOTIONALISIEREN - Emoticons

Hernanb kommt auf die höchste Dichte an Emoticons. In fast jedem sechsten seiner Beiträge (16,53 Prozent) im tour.ARD.de-Chat-Korpus kommt ein Grafie- oder Bildsmiley vor. Zunächst verwendet er ausschließlich Grafiesmileys. Nur zwei stehen alleine – bilden also einen Beitrag ohne Worte. Alle anderen stehen am Ende eines Textbeitrags. Dabei verwendet Hernanb die Smileys mit heruntergezogenen Mundwinkeln, die also ein trauriges Gesicht imitieren, ausschließlich, um ernste Aussagen zu verstärken. Er betont: *jaja⁶⁶ vermiss ich auch extrem :-)* (tour63) und an anderer Stelle: *ich seh ja die taste [die Sterntaste, K.L.] aber er nimmt sie nich :-)* (tour63). Auch ein ablehnendes *ne* verstärkt der Chatter durch das Emoticon :-) (tour64). Die positiven Smileys verwendet er hingegen meist, um Unernsthaftigkeit anzuzeigen. So ist sein Beitrag, *armstrong wird losen ;:-)* (tour63) in einer Diskussion darüber, wie die Tour de France enden wird, keineswegs ernst gemeint. Andererseits ist es ihm mit der Aussage *hallo also wenn jemand was schreiben will ich bin da :-)* (tour65) zwar ernst. Mit dem Smiley schwächt er die indirekte Aufforderung an die anderen anwesenden Chatter, sich

⁶⁶ Spitzname für den französischen Radrennfahrer Laurent Jalabert

mit ihm zu unterhalten, wieder etwas ab. In tour65 zeigt sich, warum Hernanb bis dato nur Grafiesmileys verwendet hat: Er wusste nicht, wie Bildsmileys produziert werden können. Das offenbart seine Frage *wie macht man eigentlich die smileys???*. Er bekennt: *ahja ich schreib meist :-)* deshalb..., was beweist, dass er die Smileys intentional verwendet. Weitere Nachfragen und Feststellungen zeigen, dass Smileys für ihn eine große Bedeutung haben. Dies greife ich in Kapitel 5.3.10 kurz auf. Nachdem hernanb von einem anderen Chatter gelernt hat, wie er Bildsmileys herstellen kann, probiert er diese – erst ohne Erfolg – aus und gibt etwa eine halbe Stunde später sein neues Wissen weiter: *schreib (ohne leerzeichen) : l o l* ∴. Danach verwendet der Chatter ausschließlich Bildsmileys, die Hälfte davon steht alleine, die andere Hälfte am Ende von Beiträgen meist zum Verstärken oder humoristischen Anreichern einer Aussage.

Während Hernanb also einen Lernprozess durchläuft, beherrscht Somme_ma von Anfang an Bildsmileys. Er verwendet lediglich drei Grafiesmileys, die alle am Ende eines Textbeitrags stehen. Einer drückt Bedauern aus: *hier ist ja garkein Ticker mehr :-)* (tour21). Dabei verstärkt das Emoticon – wie bei Hernanb – die Aussage. Dagegen zeigt der Smiley in *solche Umgangstöne hier ;)* (tour22) die Unernsthaftigkeit an.

Bei den Bildsmileys ist auch bei Somme_ma zu beobachten, dass er etwa die Hälfte in Verbindung mit Text und die andere Hälfte ohne Text verwendet. Zwei Mal setzt er einfach rund 250 dieser Smileys hintereinander und kommentiert das mit *Somme_ma ist langweilig* (tour54) und meldet sich kurz nach der zweiten Smiley-Reihe ab. Neben kommentierenden Smileys wie *der ist garkein Fahrer* 😊 (tour24) oder *oh man!!* 😞 (tour25) baut er Emoticons auch mit der Bedeutung ihres Programmierbefehls in den Text ein: *wahrscheinlich der Tour* 🍀 (tour24), *Coco: bist du* 🤪? (tour24), *Bitte nicht im Chat* 🚬 (tour24), *manche möchte man einfach* 🍀sehen (tour25), *ich spiel ja gerne den* 🤪hier (tour25). Die Beiträge lesen sich also: ‚wahrscheinlich der TourTeufel‘, ‚Coco: bist du verwirrt?‘, ‚Bitte nicht im Chat rauchen‘ und ‚manche möchte man einfach tot sehen‘ und ‚ich spiele ja gerne den Clown hier‘. Die Frage nach einem Chatter taucht zwei weitere Male auf: *jean: bist du* 🤪? (tour24) und *bist du* 🤪^{???}*gewesen @engelchen?* (tour25). Somme_ma stellt sich mit diesen Äußerungen selbst dar als versierten User im tour.ARD.de-Chat, der Bildsmileys und die jeweiligen Programmierbefehle (vgl. Tabelle 4) beherrscht und als kreativer Chatter, der eine eigene sprachliche Form entwickelt und immer wieder einsetzt. Voraussetzung dafür, dass die anderen

Chatter diese Aussagen auch wirklich verstehen ist, dass sie ebenfalls die Programmierbefehle kennen.

Ninja1 verwendet vorwiegend Grafiesmileys und setzt diese etwas häufiger in Verbindung mit Text ein als ohne. Ihre ersten 13 Smiley-Belege enthalten immer den Smiley :-). Auch danach variiert sie wenig. Interessant ist, dass sie, wenn sie Emoticons zusammen mit Text einsetzt, dies nicht immer am Ende eines Beitrags macht, sondern auch am Anfang: wie in :-)
das kenn ich irgendwo her (tour05), 😊*naja ist doch nicht so schlimm* (tour05) und 😊*schnecken können doch nicht schwimmen oder* (tour19). Damit zeigt sie sozusagen sofort eine positive Grundstimmung an, wobei sie im ersten und letzten Fall eine humoristische Interaktionsmodalität ausdrückt, im mittleren Beispiel aber eher ein verständnisvolles Lachen andeutet. Ein Smiley steht bei Ninja1 auch innerhalb eines Beitrags: *das* [Buch zur Tour de France] *hatte ich während der dt bekommen :-)* *danke* (tour65). Die Position des Emoticons ist ungewöhnlich. Bei den drei untersuchten Chattern ist eine Mittelstellung des Emoticons – wie eine Anfangsstellung in Verbindung mit Text – sehr selten. Ein Beispiel findet sich auch bei Hernanb, dabei handelt es sich aber um eine Erklärung zum Smiley-Gebrauch und nicht um eine gewöhnliche Verwendungsweise: *ahja ich schreib meist :-)* *deshalb...* (tour65). Dazu kommen die oben beschriebenen Beispiele, bei denen Somme_ma den Programmierbefehl des Smileys in seinen Text mit einbaut.

5.2.4 VERHALTEN INSZENIEREN I – Action Messages in tour.ARD.de-Chat

Bei den Action Messages ergibt sich ein sehr differenziertes Bild. Die Anzahl der Belege liegt je Chatter zwischen 669 und 0. Relativ zur Gesamtbeitragszahl ergeben sich Werte von weit über 50 Prozent, das heißt also, mehr als jeder zweite Beitrag ist eine Action Message, bis zu Chattern, die überhaupt keine Action Messages produziert haben. Juergene sticht dabei besonders hervor. Er hat nicht nur die größte Anzahl von Action Messages verwendet, sondern kommt auch mit Abstand auf die größte Dichte von Action Messages. Insgesamt kommen sechs Chatter auf mehr als zehn Prozent Action Messages. Doppelt so viele machen dagegen weniger Gebrauch von die-

Chatter	Act.Mess./ Beiträge	Action Messages
<u>Juergene</u>	55,38%	669
<u>181074</u>	45,80%	387
<u>Tetedela</u>	38,23%	242
<u>Uweampl</u>	36,00%	297
<u>221262</u>	20,05%	164
<u>Engelchen</u>	14,00%	390
<u>Florentine</u>	9,11%	123
<u>Hernanb</u>	5,60%	41
<u>Ninja1</u>	4,58%	41
<u>Lupus</u>	3,03%	19
<u>Benzi1</u>	2,89%	26
<u>Zoe34</u>	2,30%	18
<u>Coco</u>	1,65%	18
<u>Somme_ma</u>	1,59%	18
<u>Hexmex</u>	1,28%	9
<u>Ursi99</u>	0,00%	0
<u>tourteam</u>	0,00%	0
<u>Danidrach</u>	0,00%	0

Tabelle 5: Action Messages der Ü600

sem Chat-Instrument. Zehn Chatter schreiben weniger als jeden 20. Beitrag als /me-Äußerung. 2462 der insgesamt 17 952 Beiträge der Ü600-Chatter sind Action Messages. Im Mittel verwenden die Ü600 13,42 Prozent Action Messages. Mehr als jeder siebte Beitrag ist also eine Action Message. Um genauere Aussagen über die Action Messages im tour.ARD.de-Chat machen zu können, werde ich im Folgenden wie auch schon bei den Emoticons die drei Chatter mit der größten Action-Message-Dichte näher untersuchen.

Keine Action Messages	besonders viele Action Messages
<u>tourteam</u> : 0 %	<u>Juergene</u> : 55,38 %
<u>Ursi99</u> : 0 %	<u>181074</u> : 45,80 %
<u>Danidrach</u> : 0 %	<u>Tetedela</u> : 38,23 %

Abbildung 9: Skala EMOTIONALISIEREN – Action Messages

Bei juergene wird deutlich, wie unterschiedlich Action Messages eingesetzt werden können. Bei weitem nicht alle „/me-Sprüche“ beschreiben Handlungen des Chatters. Vielmehr äußert er sehr häufig auch Meinungen oder Feststellungen. *Action Message* ist also im Grunde eine Pars-pro-Toto-Beschreibung. Ich möchte trotzdem daran festhalten, weil gerade der Aspekt, aktives Handeln – sprachlich oder nichtsprachlich – mit diesen Beiträgen auszudrücken, zu Kreativität im Chat anregt. Juergene nutzt häufig Action Messages zur Begrüßung und Verabschiedung. Er *grüßt* bzw. *begrüßt* Chatter insgesamt 47 Mal im Rahmen von Action Messages. Beim Verabschieden nutzt er zum Beispiel *verabschiedet* und *verabwinkt/ winkt* jeweils fünf Mal. Auch das Beschreiben des Schauens und der Blickrichtung fällt als mögliche konkret beschriebene Handlung im Chat auf. Beispiele dafür sind *juergene schaut verärgert zu fassi rüber* (tour24), *juergene schaut erstaunt zu engelchen* (tour24), *juergene schaut böse zu haegge* (tour29), *juergene schaut beschämt zu boden* (tour67) und *juergene schaut auf die user im chat und sieht eine vertraute runde* (tour68). Juergene beschreibt nicht nur die eigentliche Handlung, sondern auch den Grund und damit die Art der Ausführung. Wenn er *verärgert zu fassi* oder *böse zu haegge* blickt, beschreibt er eine Stimmung, die mit einer bestimmten Gestik und Mimik assoziiert wird. Dabei greift er jedoch nicht die anderen Chatter an, sondern mildert seine Kritik ab, indem er seine Reaktion beschreibt. Diese besteht hauptsächlich darin, dass er die anderen direkt „ansieht“⁶⁷.

Während andere Chatter sehr häufig Emoticons einsetzen, um Lachen anzuzeigen, nutzt juergene stattdessen Action Messages und schreibt beispielsweise *juergene lacht sich krumm und*

⁶⁷ Mehr zu Ich-Botschaften beschreibt Sandig 1983.

schief (tour24), *juergene lacht über den insider* (tour40), *juergene lacht über die wortspielende zahl* (tour41), *juergene lacht nachträglich* [..., weil er ein Wortspiel zunächst nicht verstanden hat, K.L.] (tour41) und *juergene lacht über Hernanb...* (tour63). Neben der äußerlichen Beschreibung *juergene lacht* führt er also häufig den Grund an, warum er lacht und wer ihn zum Lachen gebracht hat, wobei Lachen hier zustimmendes und nicht sich mockierendes Lachen ist. *Juergene* lacht ‚mit‘ den anderen Chattern und nicht ‚über‘ sie. Ähnliche Belege sind Zustandsbeschreibungen mit *freut sich/erfreut sich*: *juergene erfreut sich am radsporthat* (tour24), *juergene freut sich, dass er Coco mit seinem fachwissen überzeugen konnte* (tour40), *juergene freut sich mit tete über gemeinsames insiderwissen* (tour41), *juergene erfreut sich an den wortspielen* (tour42). Dagegen verwendet er fast keine Smileys. Das ist auch bei ironischen Feststellungen nicht der Fall. *Juergene* leitet 52 seiner 669 /me-Äußerungen mit *juergene ist* ein. Auch Aussagen wie *juergene ist DER experte* (tour24) und *juergene ist halt ein allseitig informierter reporter* (tour29), die durch Übertreibung anzeigen, dass sie unernst gemeint sind, kommentiert er nicht weiter, indem er Smileys verwendet.

Auch *181074* macht von Emoticons kaum Gebrauch. Dagegen ist aber auch bei ihm fast jeder zweite Beitrag ein Zuschreibungsturn. Bei ihm stehen dabei sprachliche Handlungen im Mittelpunkt. Er *erzählt, wiederholt, fordert, spricht, stimmt zu, fügt hinzu, verwarnt, erklärt*. Besonders häufig verwendet er das reflexive *sich etwas fragen*. Von 58 Belegen für *fragt* sind nur elf nicht reflexiv. Anstatt eine direkte Frage zu formulieren, schreibt er: *181074 fragt sich ob tet und berlin sich and den egon157- und dubinski fall erinnern koennen* (tour13), *181074 fragt sich ob das heutige radsporthat schon erreicht wurde* (tour13), *181074 fragt sich warum flo erroetet* (tour18), *181074 fragt sich ob coach und Coco schwestern sind* (tour24), *181074 fragt sich von welcher sportart hier diskutiert wird* (tour29). Die Beispiele zeigen, dass *181074* eine umständliche Form wählt. Statt direkter Fragen wählt er ‚/me-Sprüche‘. Aufgrund von deren Häufigkeit ist zu vermuten, dass es sich um ein bewusstes stilistisches Mittel handelt. *181074* denkt sozusagen laut. Er formuliert seinen Gedanken, der gleichzeitig eine Feststellung oder eine Behauptung ist und fordert somit die anderen Chatter indirekt auf, darauf zu reagieren. Die anderen Chatter können auf diese Initiative eingehen, müssen es aber nicht. Dieses Mittel setzt er auch beim Chat-Spiel mit Fahrernamen gezielt ein, das in Kapitel 5.3.9.3 untersucht wird. Gefühlszustände beschreibt *181074* dagegen selten mit Zuschreibungsturns. Zwei der wenigen Beispiele sind: *181074 ist geruehrt* (tour25) und *181074 ist geschmeichelt von soviel fachbesuch* (tour28), wobei letzterer anhand des Zusatzes *von soviel fachbesuch* ironisiert wird. Dasselbe gilt für die Aussage *181074 freut sich ueber*

soviel niveau (tour24). 181074 will offensichtlich nicht zu emotional wirken. Er bleibt fast durchgängig in einer humorischen, unernsten Modalität. Anders als bei 181074 stehen bei Tetedela nichtsprachliche, körperliche Aktivitäten im Vordergrund seiner Action Messages. Er *winkt, pfeift, schaut, rüttelt, schüttelt, klopft, zertrümmert, nimmt* einen anderen Chatter *an die hand, stützt* einen anderen Chatter, *kippt um, klatscht ab, tanzt, geht, wartet* oder *sinkt getroffen zu boden*. Er beschreibt Gefühlszustände unter anderen so: *Tetedela ist gespannt wie ein regenschirm* (tour41), *Tetedela ist begeistert @flo* (tour68), *Tetedela ärgert sich trotzdem @flo* (tour62) und *Tetedela ist traurig, daß erik nicht dabei ist...* (tour41). Der Chatter varriert sehr stark und wiederholt nicht wie die anderen einige Verben sehr häufig. Daher ist es auch schwieriger, seine Action Messages mit wenigen Worten zusammenzufassen. Insbesondere seinen Umgang mit anderen Chattern INSZENIERT er auf eine besondere Weise. *Tetedela rüttelt an der zahl und bittet den bär zu hilfe* (tour13), *Tetedela rüttelt mal am juergene* (tour41), *Tetedela rüttelt mal am schweizer bärcchen...* (tour60) und *Tetedela stützt mal die 22* (tour13), *Tetedela stützt jsb* (tour42). Er verwendet dagegen kaum Verben des Sprechens.

5.2.5 VERHALTEN INSZENIEREN II – *Verbstammphrasen im tour.ARD.de-Chat*

Chatter	VSP	Verbstammphrasen Details
<u>zoe34</u>	95	<i>g</i> (57), <i>lol</i> (34), <i>G</i> (1), <i>schief</i> (1), <i>mal den monitor abwisch</i> (1), <i>*g*</i> (1)
<u>engelchen</u>	73	<i>lol</i> (29), <i>grins</i> (27), <i>freu</i> (11), <i>hechel</i> (3), <i>:red:</i> (1), <i>schluchts</i> (1), <i>ggggg</i> (1)
<u>benzi1</u>	65	<i>lol</i> (34), Abwandlungen von <i>lol</i> (6), <i>g/gg/ggg</i> (20), <i>grummel</i> (1), <i>*gg*</i> (1), <i>lach</i> (1), <i>totlach</i> (1), <i>*totlach*</i> (1)
<u>florentine</u>	61	<i>*lach</i> (22), <i>*lächel</i> (8), <i>*freu</i> (4), <i>*grins</i> (3), <i>lach</i> (2), <i>*grummel</i> (2), <i>*malanmerk</i> (2), <i>*seufz</i> (2), <i>doppellach</i> (1), <i>:lo,:</i> (1), <i>*grins+</i> (1), <i>*frechgrins</i> (1), <i>doppelt*lach</i> (1), <i>*kreisch</i> (1), <i>*superfreu</i> (1), <i>*fg*</i> (1), <i>*stöhn*</i> (1), <i>*unschuldigguck</i> (1), <i>*bibber</i> (1), <i>*überleg</i> (1), <i>*dahinschmelz</i> (1), <i>*schmoll</i> (1), <i>*bettel</i> (1), <i>*schauder</i> (1)
<u>coco</u>	30	<i>lol</i> (25), <i>grins</i> (4), <i>scherz</i> (1)
<u>ninja1</u>	28	<i>ggg</i> (19), <i>gg</i> (2), <i>schmoll</i> (1), <i>heul/*heul</i> (2), <i>*ggg*</i> (1), <i>freu</i> (1), <i>auch superfreu</i> (1), <i>gggg</i> (1)
<u>uweampler</u>	18	<i>lol</i> (13), <i>öl ins feuer gieß</i> (1), <i>mal den chef raushängenlass</i> (1), <i>schluchz</i> (1), <i>seufz</i> (1), <i>uwedieforunkritiksichzuherzennimmt!!</i> (1)
<u>tetedela</u>	12	<i>lol</i> (2), <i>*nixkapier</i> (1), <i>*gewissenplagt...</i> (1), <i>*gewissenruhigstell...</i> (1), <i>*jodasei</i> (1), <i>*hellseher</i> (1), <i>*lampeauffjannesricht</i> (1), <i>*aufuhrzeig</i> (1), <i>*anGdenk</i> (1), <i>*vonRadsportablenkabergeschickt</i> (1), <i>*niveauteste</i> (1)
<u>hernanb</u>	10	<i>gg</i> (2), <i>*g*</i> (1), <i>lol</i> (1), <i>heul/*heul*</i> (2), <i>*gg*</i> (1), <i>*freu*</i> (1), <i>*platsch*</i> (1), <i>*freufreu*</i> (1)
<u>juergene</u>	9	<i>*14 07 22versuchzuerklär</i> , <i>*gewissenberuhig</i> , <i>*auchjodaseiwoll</i> , <i>*ermutig</i> , <i>*messlattesehrhochhäng</i> , <i>*jannesausderreservelock</i> , <i>*schlingeimmerengerzieh</i> , <i>*insblauziel</i> , <i>*schweresanglizistischesnwortspielprobier</i>
<u>somme_ma</u>	1	<i>g</i> (1)
<u>hexmex</u>	4	<i>lach</i> (2), <i>gg</i> (1), <i>G</i> (1)
<u>221262</u>	2	<i>würg</i> (1), <i>lol</i> (1)
<u>danidrach</u>	2	<i>g</i> (2)
<u>lupus</u>	2	<i>*g</i> (2)
<u>ursi99</u>	2	<i>würg</i> (1)
<u>181074</u>	0	
<u>tourteam</u>	0	

Tabelle 6: Verbstammphrasen der Ü600

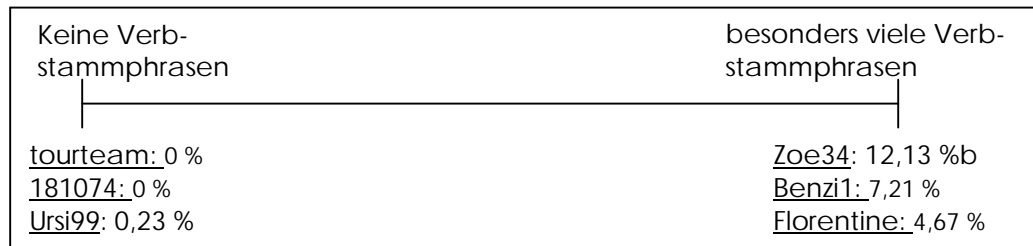


Abbildung 10: Skala EMOTIONALISIEREN – Verbstammphrasen

Verbstammphrasen werden weniger häufig verwendet als Emoticons und Action Messages, das zeigt die Zahl der ermittelten Verbstammphrasen bereits deutlich. Folglich ist auch die Dichte der Verbstammphrasen in den jeweiligen Beitragskorpora der Chatter deutlich geringer als bei den beiden anderen in diesem Kapitel untersuchten stilistischen Verfahren. Die Übersicht in Tabelle 6 offenbart auch auf den ersten Blick, dass die Chatter bei den Verbstammphrasen einen wesentlich größeren Gestaltungsspielraum nutzen als bei den Smileys. Mitunter bilden sie auch sehr untypische Formen mit flektierten Verben wie in den Beispielen *uwedieforumkritiksichzuherzennimmt!!!* und **gewissenplagt...* Warum die Chatter in diesem Fall von dem Muster mit unflektierten Verbformen abweichen, ist aus dem Logfile nicht zu erkennen. Die anderen Belege der Chatter *uweampl*er und *tetedela* zeigen jedoch, dass sie das prototypische Muster der Verbstammphrasen kennen und auch anwenden. Chatter können mit Verbstammphrasen also wesentlich mehr stilistisch arbeiten als mit Action Messages und Smileys. Dennoch nutzen sie Verbstammphrasen im tour.ARD.de-Chat-Korpus wesentlich seltener.

Zoe34 reichert immerhin jeden achten Beitrag mit einer Verbstammphrase an. Allerdings nutzt sie dabei nicht die kreativen Möglichkeiten des Verfahrens, sondern schreibt 57 Mal *g* für *grins* und 34 Mal *lol* für ‚loughing out loud‘/‚laut lach‘. Nur mit *mal den monitor abwisch* bildet sie ad-hoc eine Verbstammphrase und verwendet damit einen prototypischen Vertreter dieses Chat-Phänomens. Auch benzi1, der die zweitgrößte Dichte an Verbstammphrasen aufweist, zeigt keine große Variationsbreite. Lediglich die beiden Formen von *totlach*, *lach* und *grummel* in seinen Beiträgen sind prototypische Verbstammphrasen. Dagegen zeigt florentine mit ihren Verbstammphrasen, wie diese eingesetzt werden können. Ich werde daher nur auf ihre Verbstammphrasen genauer eingehen.

Florentine bildet sogar Komparativformen, wenn sie zunächst **grins+*, dann **frechgrins* und **fg** verwendet. Sie steigert auch **freu*: *hallo nin *superfreu* (tour62) und *lach* in *doppellach* und *doppelt*lach*. Zwei Mal bildet sie aus ‚etwas anmerken‘ eine Verbstammphrase: *liebes tour team, vor 2 jahren waren nach den etappen 30 leute hier und es ging auch *malanmerk*

(tour26), *ich mag es nicht *malanmerk* (tour67). Nur sieben ihrer 63 Verbstammphrasen stehen alleine. Alle anderen stehen am Ende eines Beitrags als Kommentierung. Nur vier stehen ohne Asterisken. Alle anderen werden mit einem * eingeleitet. Mit einigen Verbstammphrasen stellt sich *florentine* als Frau dar. Ein Mann *kreischt* im Allgemeinen nicht. Auch die Aussage *ach tetewas für eine farbe *dahinschmelz* (tour68) bestätigt das Geschlecht des Nicknames. Schließlich könnte man auch *du bit ein spielverderber uwe *schmoll* (tour68) als typische weibliche Verhaltensweise deuten.

5.2.6 **HERVORHEBEN – Iterierungen im tour.ARD.de-Chat**

Umfangreiche Korpusanalysen mit STACCA^{Do} bilden die Grundlage für dieses Analysekapitel. Im Mittelpunkt steht das ITERIEREN von Zeichen im Chat. Beispielhaft werden Abfolgen von mindestens drei Vokalen sowie Ausrufe-, Fragezeichen- und Punktketten untersucht. Es geht zunächst darum, herauszufinden, wie stark ITERIEREN überhaupt genutzt wird. Um vergleichbare Daten zu erhalten, werden die Werte der Chatter mit ihrer Gesamtbeitragszahl und mit den Werten der anderen Ü600-Chatter relationiert. Mit diesem aufwändigen Verfahren soll wie in den drei vorangegangenen Kapiteln zum einen die Gruppe in Bezug zum Gesamtkorpus gesetzt werden und zum anderen eine Grundlage für ausgewählte Einzelanalysen geschaffen und in einer Skala zusammengefasst werden, welche die Chatter mit der größten Dichte von Iterierungen anzeigt. Da sich die Zahl der Iterierungen bei Vokalen und Satzzeichen teilweise sehr stark unterscheidet, werde ich zwei Skaleneinteilungen und folglich auch zwei Analysen anfertigen.

Tabelle 7 zeigt zunächst die Ergebnisse für die Vokaliterierungen. Dieses Mittel wird nur wenig eingesetzt. Das zeigen die Mittelwerte. Nur bei *ooo** liegt der Mittelwert pro Chatter der Ü600-Gruppe über 1,0, das heißt im Durchschnitt hat jeder Chatter der Gruppe diese Iterierung ein Mal verwendet. Bei allen anderen Vokalen haben die Chatter im Mittel weniger als eine Iteration dieses Typs verwendet. Bis auf zwei Chatter wenden zwar alle das Verfahren an, bei den meisten bleibt es aber bei einzelnen Belegen. Die Hälfte der Ü600-Chatter kommt nicht über drei Belege für Iterierungen hinaus. Dennoch machen die Belege der Ü600-Chatter im Vergleich zum Gesamtkorpus einen Großteil aus. Ihr Anteil reicht von 28 Prozent für alle Belege für *aaa** im Gesamtkorpus bis zu 43,59 Prozent für *eee**.

Ein Muster ist schon aufgrund der niedrigen Belegzahlen bei diesen Chattern sehr unwahrscheinlich. Daher bietet sich auch keine Relativierung zur Beitragszahl der jeweiligen Chatter an. Die Prozentzahlen wären einfach zu gering. Stattdessen habe ich die Daten der Ü600-Chatter untereinander verglichen, wohl wissend, dass dies nicht repräsentativ ist, weil die

Chatter sehr unterschiedliche Gesamtbeitragszahlen aufweisen. Chatter, die auf die gleiche Anzahl von Vokaliterierungen kommen, habe ich so angeordnet, dass diejenigen mit dem kleineren Beitragskorpus vor denen mit mehr Messages stehen. Zoe34, engelchen und 221262 haben mit 17, zwölf und elf Vokaliterierungen die jeweils größten Anteile am Ü600-Korpus produziert. Zusammen haben sie mehr als jede dritte Vokaliterierung dieser Gruppe verwendet. Dagegen haben uweampller, 181074 und ursi99 kaum bzw. gar keinen Anteil an den Vokaliterierungen der Ü600. Das zeigt auch die Skala.

Chatter	aaa*	eee*	iii*	ooo*	uuu*	Summe	Anteil des Chatters an Iterierungen der Ü600
<u>zoe34</u>	4	0	8	1	4	17	15,45%
<u>engelchen</u>	3	6	3	0	0	12	10,91%
<u>221262</u>	0	0	3	0	8	11	10,00%
<u>danidrach</u>	3	1	2	4	0	10	9,09%
<u>juergene</u>	2	3	0	5	0	10	9,09%
<u>florentine</u>	0	3	2	4	1	10	9,09%
<u>benzi1</u>	0	0	0	7	0	7	6,36%
<u>tetedela</u>	1	1	0	4	0	6	5,45%
<u>ninja1</u>	0	1	1	0	2	4	3,64%
<u>tourteam</u>	2	0	0	1	0	3	2,73%
<u>coco</u>	2	0	0	1	0	3	2,73%
<u>lupus</u>	0	0	0	2	0	2	1,82%
<u>hernanb</u>	0	0	1	1	0	2	1,82%
<u>somme ma</u>	0	0	0	0	2	2	1,82%
<u>hexmex</u>	1	0	0	0	0	1	0,91%
<u>ursi99</u>	1	0	0	0	0	1	0,91%
<u>uweampller</u>	0	0	0	0	0	0	0,00%
<u>181074</u>	0	0	0	0	0	0	0,00%
Summe der Iterierungen	21	17	20	34	18	110	
Iterierungen dieses Typs im gesamten Chat	75	39	102	93	49	358	
Mittelwert	0,88	0,88	0,71	1,71	0,76		
Anteil der Ü600 an Iterierungen dieses Typs im gesamten Chat	28,00 %	43,59 %	19,61 %	36,56 %	36,73 %	30,73%	

Tabelle 7: Vokaliterierungen der Ü600

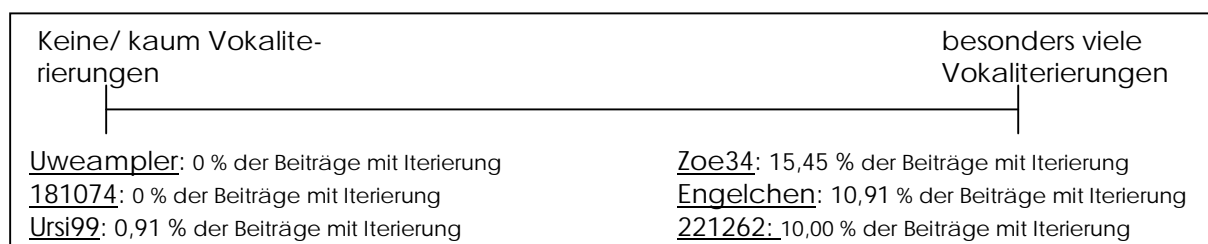


Abbildung 11: Skala EMOTIONALISIEREN – Vokaliterierungen

Zoe34 verwendet bis auf das *e* jeden Vokal mindestens ein Mal in iterierter Form. Bei *aaa** fällt allerdings ein Beleg weg, weil sie einen Chatter begrüßt, der als *aaaaaa* auftritt. Die anderen drei Beispiele lauten: *ich bin jaaaaaaaaa net so der fan* (tour19), *naaaaaaaaaaaaaabend allerseits* (tour21, 17:58:03) und *guten taaaaaaaaaaaaaaag allerseits* (tour36, 13:27:42). Beispiel zwei und Beispiel drei sind eindeutig als Begrüßungen zu erkennen. Beide Male richtet sie die Begrüßung an alle anwesenden Chatter, an *allerseits*. Je nach Uhrzeit – siehe oben in den Klammern – wünscht sie auf diese Art und Weise einen guten Abend bzw. einen guten Tag. Sie betont also die Tageszeit. Das erste Beispiel drückt möglicherweise Unsicherheit oder Verlegenheit aus, denn sie gibt zu, dass sie im tour.ARD.de-Chat ist, ohne wirklich Radsportfan zu sein. Darauf gehen die anderen Chatter auch ein und fragen nach. Zoe34 gibt sich sozusagen als „fachfremd“ zu erkennen und zeigt dabei an, dass ihr das unangenehm ist.

Alle acht Belege des iterierten *iii** bei Zoe34 gehören zur Form *uiii*. Sie drückt mit dieser Interjektion⁶⁸ Aufregtheit, Freude und/oder Bewunderung aus. Beispiele für Freude sind: *uiii es tippselt hier ja mal jemand* (tour21) und *uiiii er zieht davon* (tour45), Bewunderung bzw. Anerkennung zeigt sie mit den Aussagen *uiiii kai hast du die hp gemacht?* (tour28) und *uiii geht das steil berg auf* (tour45) und Aufregung mit: *uiii es gibt wohl ausreisser* (tour29). Die einzige *ooo**-Iteration bei Zoe34 ist *joooooooo* in tour29. Kurz zuvor hat sich ein Chatter durch störendes und beleidigendes Verhalten disqualifiziert. Er wurde dafür unter anderem von Zoe34 gerügt (*och was für worte hier*). Zoe34 bestätigt ihre Kritik mit dem von *ja* abgeleiteten *jo*. Während fast alle Verwendungen von *aaa** bei Zoe34, wie eben beschrieben, Begrüßungen waren, verwendet sie *uuu** ausschließlich zur Verabschiedung in *cuuuu*: *Zoe34 winkt in die runde und cuuuuuu* (tour33), *winke winke*⁶⁹ *in die runde und cuuuuuuu* (tour37), *winke winke in die rund und cuuuu* (tour42), *schönen abend noch und cuuuuuu* (tour46).

Engelchen verwendet *aaa** ausschließlich als Hervorhebung und Dehnung von *ja*, zum Beispiel in: „jaaaa. wenn ich den anfang noch mal hören darf“ (tour29) und *iii** nur für Namen. Den Namen *bianchiii* (zwei Mal in tour57) hat sich ein Chatter gegeben. Engelchen spricht ihn lediglich an. Bei *piiiil* (tour58) hat sie sich offenbar verschrieben. Der Radfahrer schreibt sich nur mit zwei *ii*. Diese Belege sind also bei näherem Hinsehen keine tatsächlichen Belege für intendierte Vokaliterierungen. Engelchen verwendet außerdem *eee** in *nee** und *kleenee*:

⁶⁸ Schwarz-Friesel nennt Interjektionen als eine verbale Realisierungsform für Emotionen. Sie definiert Interjektionen als "Interjektionen sind häufig gebrauchte Mittel, um Emotionen unmittelbar zum Ausdruck zu bringen, ohne diese auch explizit, d.h. deskriptiv zu benennen" (2007, 154f.).

⁶⁹ *Winke, winke* ist ein Beispiel für emotionale Umgangssprache bzw. Kindersprache.

Chatter	Iter.Satzzeichen	Messages	Iter.Zeichen/ Messages	???*	% ???/ Zeichen	!!!*	% !!!/ Zeichen	...*	% .../ Zeichen	!	?	!!!*/!	??*/?
<u>uweampler</u>	604	825	73,21%	1	0,17%	17	2,81%	586	97,02%	33	131	51,52%	0,76%
<u>tetedela</u>	176	633	27,80%	27	15,34%	3	1,70%	146	82,95%	9	61	33,33%	44,26%
<u>danidrach</u>	167	686	24,34%	91	54,49%	76	45,51%	0	0,00%	96	121	79,17%	75,21%
<u>engelchen</u>	675	2786	24,23%	127	18,81%	69	10,22%	479	70,96%	106	625	65,09%	20,32%
<u>juergene</u>	269	1208	22,27%	9	3,35%	10	3,72%	250	92,94%	15	177	66,67%	5,08%
<u>florentine</u>	226	1350	16,74%	7	3,10%	10	4,42%	209	92,48%	20	201	50,00%	3,48%
<u>ninja1</u>	146	896	16,29%	7	4,79%	0	0,00%	139	95,21%	0	57	0,00%	12,28%
<u>hernanb</u>	76	732	10,38%	33	43,42%	2	2,63%	41	53,95%	2	57	100,00%	57,89%
<u>tourteam</u>	96	1055	9,10%	8	8,33%	10	10,42%	78	81,25%	37	52	27,03%	15,38%
<u>221262</u>	65	818	7,95%	3	4,62%	20	30,77%	42	64,62%	129	205	15,50%	1,46%
<u>coco</u>	44	1091	4,03%	11	25,00%	14	31,82%	19	43,18%	35	159	40,00%	6,92%
<u>benzil</u>	51	901	5,66%	15	29,41%	4	7,84%	32	62,75%	13	149	30,77%	10,07%
<u>lupus</u>	35	628	5,57%	3	8,57%	2	5,71%	30	85,71%	21	109	9,52%	2,75%
<u>ursi99</u>	38	879	4,32%	5	13,16%	11	28,95%	22	57,89%	51	157	21,57%	3,18%
<u>hexmex</u>	20	704	2,84%	11	55,00%	3	15,00%	6	30,00%	17	89	17,65%	12,36%
<u>somme_ma</u>	17	1132	1,50%	2	11,76%	7	41,18%	8	47,06%	65	153	10,77%	1,31%
<u>zoe34</u>	11	783	1,40%	10	90,91%	0	0,00%	1	9,09%	0	40	0,00%	25,00%
<u>181074</u>	11	845	1,30%	2	18,18%	0	0,00%	9	81,82%	7	57	0,00%	3,51%
Summe	1780	15808		253		162		1365					
Gesamtchat	5148			720		621		3807					
Mittelwert	151,50	997,33	14,39%	20,67	22,69%	14,33	13,48%	116,50	63,83%	36,44	144,44	34,37%	16,74%

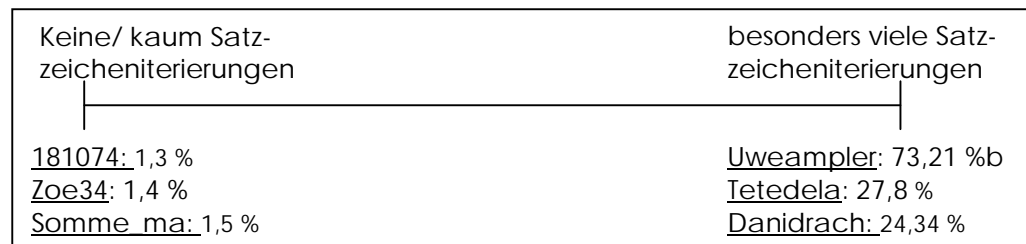


Tabelle 8: Iterierte Satzzeichen der Ü600

Abbildung 12: Skala EMOTIONALISIEREN – Satzzeicheniterierungen

Uweampl setzt in mehr als 70 Prozent seiner Beiträge Punkt-, Fragezeichen- oder Ausrufezeichenketten ein. Er verwendet Pünktchen vor allem am Ende eines Beitrags – unter anderem, um Handlungen auf mehrere Beiträge zu splitten –, setzt dieses Mittel aber sehr flexibel ein. Pünktchen finden sich am Anfang, in der Mitte und am Ende, in einigen Beiträgen sogar an allen drei Positionen. Drei Beispiele sollen die Verwendungen verdeutlichen. Eine komplette Analyse ist bei 586-facher Verwendung von Pünktchen nicht möglich.

In tour31 greift uweampl einen Bericht über einen Diebstahl beim Radsportteam Bianchi auf:

11:17:55 *uweampl hat gehört, dass sie heute nacht bei bianchi im "radschuppen" eingebrochen sind und die zeitfahrmaschinen (genauer 3 stück) geklaut haben...*

[...]

11:19:27 *uweampl hätte die Teile zu einem fairen preis angeboten, aber wenn ihr nicht wollt....bitte*

[...]

11:19:38 *engelchen will das jani rad*

[...]

11:20:07 *uweampl > ...7.50Euro porto...@engel*

[...]

11:20:40 *engelchen > für 7,50 immer*

11:21:03 *uweampl > ...geht morgen in die post....*

Zitat 28: Auszug aus tour31

Uweampl beendet die Geschichte mit Pünktchen und deutet so an, dass eine Fortsetzung folgt (vgl. Kapitel 3.7). Er führt die Erzählung als Chat-Spiel fort, indem er vorgibt, die Räder verkaufen zu wollen. Die Pünktchen nach *wenn ihr nicht wollt* signalisieren eine Sprechpause. Das Wort *bitte* würde in einer ähnlichen Situation im Face-to-Face-Gespräch nach einer Pause besonders betont. Es signalisiert, dass der Sprecher enttäuscht ist vom Desinteresse der anderen und würde im Mündlichen wahrscheinlich entsprechend betont werden. Engelchen reagiert, indem sie ihr Interesse für ein Rad bekundet. Uweampl knüpft direkt an ihre Aussage an und zeigt dies mit Pünktchen. Diese könnten aber auch für eine Pause stehen, in der er sich den Preis überlegt. Die anschließenden Punkte könnten für erneutes Zögern stehen oder die Erwartung einer Antwort ausdrücken. Mit erneuten Pünktchen nimmt uweampl nach der Annahme des Angebots durch engelchen Bezug darauf und schließt die Geschichte erneut mit Pünktchen ab.

Ein kurzes Beispiel für dreifache Pünktchen innerhalb eines einzigen Beitrags findet sich in tour35:

11:23:52 *Uweampl*er verabschiedet sich mal zur PIZZASUPPE....

[...]

11:24:13 Uweampl

Zitat 29: Auszug aus tour35

Die ersten Pünktchen könnten gedeutet werden als ‚übrigens‘ oder ‚was ich noch sagen wollte‘ oder ‚zu ergänzen wäre noch‘. Die Feststellung „war ein lustiger vormittag“ lässt *uweampl*er erst wirken, bevor er hinzufügt, dass die Chatter „bitte nicht alles ernst nehmen“ sollen. Er betont also, dass es sich um Chat-Spiele zum Zweck der Unterhaltung handelt. Wichtig sind hier die Ausrufezeichen, die den Hinweis als wichtig einstufen.

Wie Pünktchen eingesetzt werden können, um den Fortgang der Unterhaltung zu sichern, zeigt folgendes Beispiel:

11:22:38 *uweampl*er glänzt durch können.....

11:22:47 *uweampl*er > ...technik....

[...]

11:22:53 *uweampl*er > eleganz....

11:23:02 *uweampl*er > ...ballgefühl.....

[...]

11:23:11 *uweampl*er > überblick.....

[...]

11:23:18 *uweampl*er > spielverständnis.....

11:23:39 Uweampl

Zitat 30: Auszug aus tour60

Mit Beispielen führt *uweampl*er aus, was er mit *können* im ersten zitierten Beitrag meint. Dabei ist er zwar nicht ganz konsequent, indem er bei *technik* und *ballgefühl* jeweils Anfangs- und Endpünktchen setzt und bei *eleganz*, *überblick*, *spielverständnis* und *feingefühl beim umgang mit mitspielern* nur Endpünktchen. Trotzdem ist klar, dass er sich immer noch auf die Ursprungsaussage im Beitrag 11:22:38 bezieht und diesen weiter ausführt.

Tetedela variiert deutlich weniger, kommt aber auch nur auf etwa ein Viertel der Pünktchenkettens von *uweampl*er. Die überwiegende Mehrzahl der Pünktchen steht bei *tetedela* am Ende von Beiträgen wie in *tetedela geht jetzt nach hause...* (tour42) oder *tetedela genießt die ruhe...*

(tour52). Dabei geht es keineswegs immer darum, anzuzeigen, dass noch etwas danach kommt. Wie in *ach, faules studentenpack ist zu hause...* (tour59) wird die Feststellung lediglich unterstrichen. Dagegen verwendet auch *tetedela* Pünktchen, um Pausen anzuzeigen und damit Aussagen wirken zu lassen. Im folgenden Beispiel lässt er den anderen Chattern nach der Erklärung seines Namens, die er anaphorisch verwendet, mit den Pünktchen Zeit, den Zusammenhang herzustellen, bevor er mit seiner Erklärung fortfährt: *tete de la course...kommt aus zeiten, als da noch fernsehen war, in meinem leben...* (tour13). Mit Pünktchen können auch elliptische Beiträge gestaltet werden: *morgen...schwere frage...*⁷⁰ (tour59).

Danidrach verwendet innerhalb der Ü600-Gruppe am zweithäufigsten Fragezeichenketten. Er ist aber derjenige, der die längsten Ketten bildet. Die meisten sind tatsächliche Fragen, in der überwiegenden Mehrzahl im Zusammenhang mit der Tourwette auf tour.ARD.de. Da der Chatter dabei häufig von der Copy-und-Paste-Funktion Gebrauch macht, sind viele der Fragen identisch. Die einzigen Fragen, die sich nicht mit der Tour de France befassen, sind die, ob jemand *noch da* (tour45) ist oder *wie alt seid ihr???????* (tour67). Die Anzahl der Fragezeichen drückt hier eher die innere Anspannung des Chatters aus, als dass sie gezielt zu einem bestimmten Zweck eingesetzt wird. Schließlich wirken 20 Ausrufezeichen wohl nicht mehr als 15 oder zehn.

5.2.7 Zusammenfassung Skalen EMOTIONALISIEREN

Die Übersicht der Skalen in Abbildung 13 zeigt, dass die Nutzung der untersuchten Verfahren bei den Chattern sehr unterschiedlich ist. So tauchen auf der rechten Seite der Skalen – dem Endpunkt mit der größten Dichte des jeweiligen Verfahrens also – von zwölf möglichen⁷¹ elf verschiedene Nicknames auf. Das bedeutet, dass nur ein einziger Chatter – nämlich *tetedela* – zwei Mal unter den drei Chattern mit der größten Verfahrensdichte ist. Sowohl bei den Action Messages als auch bei Satzzeicheniteration sticht die Häufigkeit bei ihm hervor.

Dagegen tauchen drei Chatter am linken Endpunkt mit der geringsten Dichte mehrfach auf. *Tourteam* hat kaum Emoticons und keine Action Messages und keine Verbstammphrasen gebraucht. Auch sonst fällt der tour.ARD.de-Experte nicht durch übermäßige Verwendung von Emotionalisierungsverfahren auf. *181074* und *ursi99* ordnen sich je zwei Mal am linken

⁷⁰ Auf die Frage nach dem Tipp zum Ausgang der Etappe am nächsten Tag.

⁷¹ Die Skala der Vokalliterierungen wird hier nicht berücksichtigt, weil die Zahlen zu klein und daher nicht so aussagekräftig sind wie die Zahlen der anderen Skalen.

Pol ein – ersterer bei den Verbstammphrasen und den Satzzeicheniterierungen, letztere bei den Verbstammphrasen und Action Messages. Sechs Chatter haben bei einem Verfahren eine der größten und bei einem anderen bzw. zwei anderen Verfahren mit die geringste Dichte.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass kein Chatter die Verfahren INSZENIEREN, BILDLICH DARSTELLEN und HERVORHEBEN gleich nutzt. Alle haben ein oder zwei bevorzugte Verfahren. Das bedeutet aber auch, dass die meisten Chatter zwischen den Verfahren eine Entweder-oder-Relation sehen und sie alternativ einsetzen. Das gilt für die Verfahren insgesamt und für ihre Ausgestaltung. So werden von fast keinem Chatter ähnlich viele Bild- wie Grafiesmileys verwendet. Ebenso verhält es sich mit den Satzzeicheniterierungen.

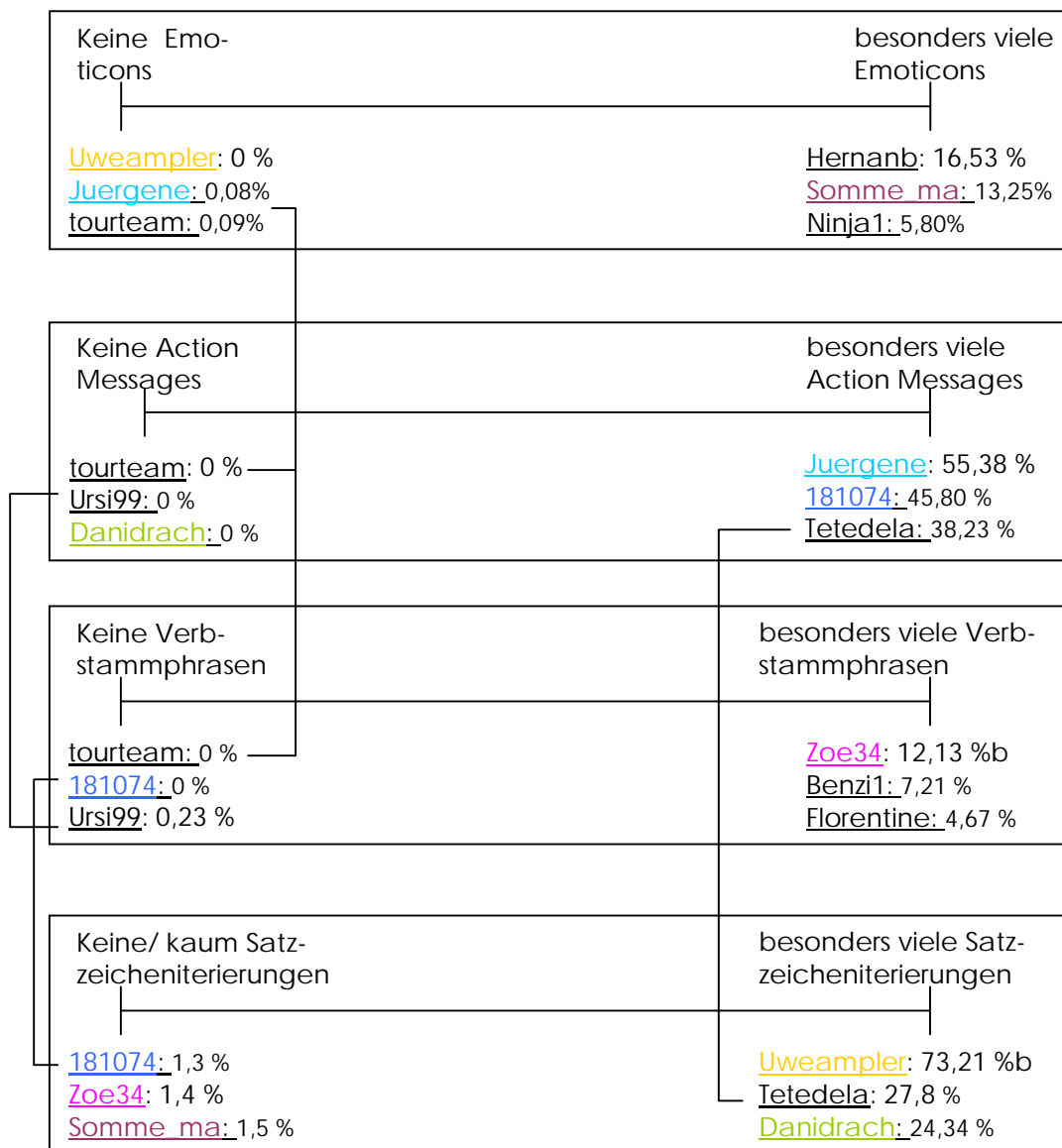


Abbildung 13: Übersicht über die Skalen der Emotionalisierungsverfahren mit Markierung der Häufigkeiten des Erscheinens

Auch die Verwendung der Verfahren innerhalb der Kommunikation ist sehr unterschiedlich. So können Smileys an verschiedenen Positionen in einem Beitrag verwendet werden oder einen eigenen Beitrag bilden. Das Gleiche gilt für Verbstammphrasen. Action Messages können die unterschiedlichsten sprachlichen und nichtsprachlichen Handlungen oder auch Zustände beschreiben, sie können also zum EMOTIONALISIEREN verwendet werden. Die Chatter beschreiben sich damit gewissermaßen selbst und schaffen damit eine gewisse Nähe zu den anderen Chattern – die schließlich wegen der Produktionssituation im Chat fehlt. Verbstammphrasen wirken unmittelbar als mehr oder weniger kreative Kommentierungen der eigenen Beiträge und der Beiträge der anderen sowie des aktuellen Kommunikationsgeschehens. Die Frage, ob ein Chatter emotionaler auftritt als ein anderer, lässt sich allein aufgrund der absoluten und auch der relativen Verwendung dieser Verfahren allerdings nicht beantworten. Schließlich hat die Analyse gezeigt, dass die konkrete Ausgestaltung dieser Formen über das Potenzial an Emotionalität entscheidet. Wie die beschriebenen Beispiele auf die anderen Chatter wirken, die Stilwirkung also, bleibt bei dieser Mitschnittanalyse offen.

5.2.8 AUFREGUNG SPIELEN – SCHREIEN im *tour.ARD.de-Chat*

Elf Chatter nutzen – wie Tabelle 9 zeigt – die Funktion ‚schreit‘ überhaupt nicht. Das könnte darauf zurückzuführen sein, dass sie diese Funktion nicht kannten. Dagegen machen ursi99 und 221262 36 bzw. 22 Mal – und damit am häufigsten von den Ü600 – von diesem Instrument Gebrauch, das die Aussage mit *schreit* einleitet und danach den gesamten Beitrag in Versalien setzt. Dabei überwiegen kurze, elliptische Aussagen. Es sind aber bei jedem Chatter auch vollständige Sätze dabei. Schreiend drücken die Chatter positive wie negative Emotionen aus. Ein Blick auf die Quellen zeigt, dass SCHREIEN mit der Einleitung *Chatter x schreit* häufig nicht isoliert auftritt, sondern wenn ein Chatter schreit, tut er das im entsprechenden Dokument, das heißt also, zu einem bestimmten Zeitpunkt, mehrfach hintereinander. So haben ursi99 und 221262 in *tour13* und *tour67* jeweils mehrere Belege. Sie gestalten das SCHREIEN zu diesen Zeitpunkten GEMEINSAM. Unterhalb von Tabelle 9 gehe ich darauf ein.

Chatter	Zitat(e) <i>schreit</i>	Quelle
<u>ursi99</u>	16:12:34 ursi99 schreit MIT MIR HAST DU KEINE PROBLEME	tour06
	16:29:47 ursi99 schreit SKY IST DOOF	tour06
	16:30:36 ursi99 schreit NEIN IST SIE NICHT - NIE GEWESEN - WIRD SIE NIE SEIN	tour06
	16:59:26 ursi99 schreit SKY IST BlöD	tour06
	11:27:56 ursi99 schreit NEIN	tour13
	11:30:30 ursi99 schreit IST NE HARTE NUSS	tour13
	11:38:08 ursi99 schreit WIR KöNNEN DAS AUCH MEINE LIEBE!	tour13
	11:40:49 ursi99 schreit SüSS	tour13
	11:41:57 ursi99 schreit ICH LIEBE DICH, DU KLEINES ERDFERKELCHEN	tour13

	11:42:28 ursi99 schreit SO MUSS DAS SEIN	tour13
	11:45:36 ursi99 schreit VON DIR KANN MAN NUR LERNEN	tour13
	11:47:29 ursi99 schreit STIMMT	tour13
	12:50:14 ursi99 schreit ICH AUCH	tour13
	13:10:10 ursi99 schreit ALSO äHRLISCH!	tour13
	13:48:18 ursi99 schreit OHO	tour13
	16:22:30 ursi99 schreit NA UND WIE	tour33
	16:27:20 ursi99 schreit GELD, HER DAMIT	tour33
	16:30:46 ursi99 schreit BITTE	tour33
	16:47:22 ursi99 schreit AUGENSTERN	tour33
	13:34:11 ursi99 schreit HALTET EUCH MAL DEN SPIEGEL VOR	tour60
	13:40:47 ursi99 schreit SO BITTE NICHT	tour60
	14:19:49 ursi99 schreit JA JUERGENE	tour60
	09:47:33 ursi99 schreit URSI LIEBT DIE ÜBERRAGENDEN FACHKENNTNISSE VON 22	tour62
	10:03:29 ursi99 schreit ICH FREU MICH 22 ZU LESEN	tour62
	10:03:58 ursi99 schreit EGAL WAS SIE SCHREIBT, HÄNGE AN IHREN LIPPEN (SCHRIFT)	tour62
	10:08:39 ursi99 schreit AHA, DA HAB ICH MAL 20 JAHRE GEWOHNT	tour62
	12:13:58 ursi99 schreit JANNES	tour62
	12:22:38 ursi99 schreit ICH WEISS ES NICHT	tour62
	12:23:29 ursi99 schreit JA SEPPO, DAS WARS!	tour62
	12:25:35 ursi99 schreit HI SüSSE	tour62
	12:31:59 ursi99 schreit RE	tour67
	12:41:58 ursi99 schreit HALLO KLEINE????	tour67
	12:47:42 ursi99 schreit JANNES	tour67
	12:55:03 ursi99 schreit JANNES?	tour67
	13:02:14 ursi99 schreit HI KNUBBL	tour67
	13:47:15 ursi99 schreit JANNES LASS DICH NICHT EINWICKELN	tour68
<u>221262</u>	14:15:45 221262 schreit HALLO	tour06
	10:58:36 221262 schreit MOIN MOIN	tour13
	11:30:50 221262 schreit ABER MIT WEICHEN KERN - DIE NUSS	tour13
	11:34:20 221262 schreit JORGE !	tour13
	11:38:46 221262 schreit WIR SIND WIEDER ALLEINE !	tour13
	11:42:16 221262 schreit ICH HALTE ZU DIR BIS SICH DIE BALKEN BIEGEN UND NOCH DARÜBER HINAUS	tour13
	12:50:26 221262 schreit SCHREI NET SO LAUT !	tour13
	13:40:19 221262 schreit HALLO AGAIN !	tour13
	13:41:05 221262 schreit SÜSSE	tour13
	13:50:53 221262 schreit ACHTUNG SITTENPOLIZEI - KENNMARKE: 181074	tour13
	16:30:03 221262 schreit D A N K E	tour33
	16:55:59 221262 schreit HALLO ENGELCHEN ...	tour33
	15:33:13 221262 schreit IST SO @ROSA !	tour52
	15:56:40 221262 schreit LUKE, LASS MICH NICHT ALLEINE !!!!	tour52
	11:51:33 221262 schreit PROBLEME MIT DEM CHAT? IHR AUCH? REAGIERT FAST NICHT MEHR !!!!	tour57
	10:31:24 221262 schreit LIEBLING	tour62
	14:41:48 221262 schreit SCHEISSE	tour63
	16:44:45 221262 schreit NOCHMALS: ZABEL MACHT HEUER NICHTS MEHR !!!	tour64
	12:25:47 221262 schreit HI SÜSSE	tour67
	12:36:16 221262 schreit JANNES !	tour67
	12:42:12 221262 schreit HALLO KLEINE	tour67
	12:44:41 221262 schreit ENGELCHEN	tour67
<u>uwe-</u>	14:45:41 uweampl schreit ZOE-HÖRST DU NOCH MIT?	tour19
<u>ampl</u>	14:52:17 uweampl schreit HABE TDSF...ABER GANZ SCHLECHT....	tour29
	11:23:09 uweampl schreit UHRENVERGLEICH!	tour31
	09:18:21 uweampl schreit AUFHÖREN!	tour35
	09:26:06 uweampl schreit ERIK DEKKER	tour35
	09:34:18 uweampl schreit UM POMMES!!...PAPPNASE	tour35
	10:25:22 uweampl schreit ZWEI BERGWERTUNGEN SIND WOHL NISCHT...Hä?	tour35
	10:52:16 uweampl schreit ERIK DEKKER	tour35
	11:21:54 uweampl schreit UHRENVERGLEICH	tour35
	10:59:23 uweampl schreit MAHLZEIT!	tour40
	11:23:57 uweampl schreit PIZZASUPPENALARME	tour41
	11:17:43 uweampl schreit PIZZASUPPE	tour57
	10:48:25 uweampl schreit BLEIBE ROBBI	tour60
	11:16:59 uweampl schreit DIESER VERFICKTE ULLRICH SOLL SICH ZUHAUSE AUSHEULEN!!!!	tour60
	11:17:44 uweampl schreit ALLES NUR ENTSCHULDIGUNGEN FÜR SEIN EIGENES UNVERMÖGEN!!!!	tour60
	11:18:04 uweampl schreit PIZZASUPPE	tour60

	11:23:51 uweampl schreit HUNGER	tour60
	14:13:23 uweampl schreit ...SAGEN WIR 800,-DM	tour60
<u>juer-</u>	14:18:43 juergene schreit PIZZASUPPE	tour19
<u>gene</u>	13:48:32 juergene schreit LOS B-LIZENZ-COACH: SAG BESCHIED	tour24
	14:53:15 juergene schreit TEST	tour25
	14:45:44 juergene schreit BAUE DU DEN FERNSEHER UND LASS DICH NICHT STÄNDIG HIER ABLENKEN	tour29
	14:45:59 juergene schreit VERSTANDEN	tour29
	09:28:57 juergene schreit JSB	tour35
	10:58:48 juergene schreit ALS	tour35
	11:00:30 juergene schreit 4	tour35
	10:16:16 juergene schreit mal mit	tour59
	11:15:53 juergene schreit ICH HAB NOCH LANGE NICHT GENUG	tour60
	11:24:08 juergene schreit PIZZASUPPE	tour60
	13:08:40 juergene schreit TEST	tour60
	11:11:17 juergene schreit JANNES	tour62
<u>engel-</u>	12:39:48 engelchen schreit HALLO JUERGENE!!!!!!!	tour24
<u>chen</u>	15:36:25 engelchen schreit JUERGENE	tour25
	16:55:12 engelchen schreit NEIN!!!!	tour26
	17:28:59 engelchen schreit ANDREAS!!!!!	tour26
	16:55:09 engelchen schreit HILFE!!!	tour33
	13:55:25 engelchen schreit JUERGENE!!!!!!!	tour37
	18:45:39 engelchen schreit WEIL DIE TOUR PRIORITÄT HAT	tour38
	16:41:27 engelchen schreit ICH SCHREIE ABER WENN MIR DANACH ICT	tour53
	17:09:15 engelchen schreit ROBBIE	tour58
<u>tetedela</u>	13:15:41 tetedela schreit WIE GEHTS SO, ZAHL!!	tour13
	13:22:36 tetedela schreit HALLE!!!	tour13
	13:48:38 tetedela schreit NEIN, GAR NICHT WAHR	tour13
	12:30:38 tetedela schreit JUERGENE	tour41
	12:54:28 tetedela schreit SHIFT	tour41
	09:58:29 tetedela schreit UWE...	tour59
	11:17:45 tetedela schreit JULE SOLL NACH HAUSE GEHEN...	tour60
	11:18:17 tetedela schreit MAHLZEIT	tour60
	12:44:25 tetedela schreit DIE UHR GEHT FALSCH	tour60
	13:05:11 tetedela schreit SCHE...NETZ	tour60
	13:19:16 tetedela schreit CHAOSCHAT!!	tour60
<u>floren-</u>	18:55:19 florentine schreit *NEIN*	tour05
<u>tine</u>		
<u>som-</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>me ma</u>		
<u>coco</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>tour-</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>team</u>		
<u>benzil</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>ninja1</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>181074</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>zoe34</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>hermanb</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>hexmex</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>dani-</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	
<u>drach</u>		
<u>haegge</u>	keine Belege für <i>schreit</i>	

Tabelle 9: Belege für *schreit*

Die drei Chatter ursi99, 221262 und herrnuss sprechen über Eigenschaften von Chattern im tour.ARD.de-Chat. Auf die Frage von 221262, welche Qualitäten er habe, antwortet er: *ich bin so sexy*. Daraufhin reagiert ursi99 schreiend. Sie stellt fest: *IST NE HARTE NUSS*. Auch herrnuss „schreit“ daraufhin. 221262 ergänzt die Aussage von ursi99. Auch dies bestätigt herrnuss wieder.

11:30:11 221262 > *welche qualis hat den nuss?*

11:30:18 ursi99 > *haben wir uns jetzt alle süß gefunden?*

11:30:23 herrnuss > *ich bin so sexy*

11:30:30 ursi99 > *schreit: IST NE HARTE NUSS*

11:30:48 herrnuss > *schreit: JA ICH WEIS*

11:30:50 221262 > *schreit: ABER MIT WEICHEN KERN - DIE NUSS*

11:31:06 herrnuss > *ja ganz tief im herzen*

11:31:06 ursi99 > *könnte auch ranzig sein*

[...]

11:31:15 ursi99 > *das wäre schlecht*

11:31:24 herrnuss > *warum*

11:31:28 221262 > *ranzig?*

11:31:42 221262 > *warum fragt die nuss: warum ?*

11:31:53 ursi99 > *ne ranzige nuss schmeisst man in den müll*

Zitat 31: Auszug aus tour13

Im wirklichen Leben würde ein plötzliches Schreien mitten im Gespräch als ungewöhnlich und unhöflich angesehen und sicher nicht von den anderen Gesprächsteilnehmern toleriert und sogar spielerisch fortgeführt werden. Im Chat ist es eine Möglichkeit, Äußerungen **HERVORZUHEBEN**. Vielleicht will *ursi99* auch die Unterhaltung wieder in eine andere Richtung lenken. Schließlich deutet sie mit ihrer Aussage in 11:30:18 *haben wir uns jetzt alle süß gefunden* an, dass damit Schluss sein sollte. Also beginnt sie zu schreien. Danach beendet *ursi99* die Diskussion, indem sie anmerkt: *könnte auch ranzig sein* und *ne ranzige nuss schmeisst man in den müll*.

11:15:53 juergene > *schreit: ICH HAB NOCH LANGE NICHT GENUG*

11:16:59 uweampler > *schreit: DIESER VERFICKTE ULLRICH SOLL SICH ZUHAUSE AUSHEULEN!!!!*

11:17:11 *tetedela freut sich, daß juergene neben seiner shift taste auch die strg-taste gefunden hat und in kombi- nation mit c und v benutzen kann*

11:17:23 *juergene erkennt eine gewisse agressivität im chat*

11:17:43 *juergene macht das mit der maus....*

11:17:44 uweampler > *schreit: ALLES NUR ENTSCHULDIGUNGEN FÜR SEIN EIGENES UNVERMÖ- GEN!!!!*

11:17:45 tetedela > schreit: **JULE SOLL NACH HAUSE GEHEN...**

11:18:04 uweampller > schreit: **PIZZASUPPE**

11:18:17 tetedela > schreit: **MAHLZEIT**

11:18:26 tetedela ist heiser

Zitat 32: Auszug aus tour60

Ein weiteres Beispiel für gemeinsames Schreien ist Zitat 32. *Juergene* hat in mehreren Beiträgen Teile eines Artikels kopiert und mit diesen langen Textstücken die anderen Chatter verärgert. Er betont schreiend, er habe *NOCH LANGE NICHT GENUG*. *Uweampller* kommentiert den Inhalt des Artikels, in dem es um Jan Ullrich und seine Chancen bei der Tour de France 2003 geht, mit zwei Schrei-Kommentaren. Dazwischen liefert *juergene* mit seiner Äußerung, dass er *eine gewisse aggressivität* erkenne, eine Interpretation des SCHREIENS. Auch *Tetedela* stimmt in das Schreien ein. *Uweampller* beendet das Thema mit dem Verweis auf die *pizzasuppe* (vgl. Kapitel 5.3.9.2). *Tetedela* greift dieses mit dem Schrei-Kommentar *MAHLZEIT* auf und beendet das Schreien endgültig mit dem Hinweis, er sei *heiser*. Er METAPHORISIERT dabei erneut, indem er die Konsequenz des Schreiens im wirklichen Leben auf das virtuelle überträgt und auch dort ‚heiser‘ wird.

Neben den untersuchten stilistischen Verfahren wird in den Beispielen deutlich, dass es zahlreiche weitere Möglichkeiten des EMOTIONALISIERENS gibt. Beispiele sind emotionale Lexik in Form von Interjektionen wie *uiii*, Phraseologismen wie *ist ne harte nuss* und dem damit verbundenen Wortspiel in Zitat 31, umgangssprachlichen Formen und anderen Varietäten wie Kindersprache (vgl. *winke, winke*). Auch die Nutzung von Frame-Wissen wie in Zitat 32 bei der Verwendung von *heiser* und Metaphern im Rahmen des Handlungsmusters EMOTIONALISIEREN soll hier erwähnt werden.

5.2.9 Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN

„Beziehungsgestaltung geschieht [...] in der Regel implizit, mit stilistischen Mitteln...“
(Sandig 1986, 244)

Im Chat sammeln sich diese stilistischen Mittel vor allem im stilistischen Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN. Indem die Chatter das virtuelle Leben als hör-, fühl- und fassbar GESTALTEN, legen sie die Beziehung zueinander zum Beispiel als freundschaftlich fest. Dorta erklärt, dass sich „durch die Überwindung medialer Restriktionen und die Herstellung

von Nähe und Vertrautheit in den Beziehungen der Interagierenden [...] bei der Herstellung [..., von] fiktionalen Welten bestimmte pragmatische Handlungsmotive“ (2005, 152) ausdrücken. Zu den Zielen kann eine positive Grundstimmung gehören. Das heißt nicht, dass es den Chattern um Harmonie geht – wie in Zitat 32 dargestellt, kann auch eine aggressive Stimmung aufgebaut werden. Konflikte treten häufiger auf, werden aber auch einfacher gelöst, wenn zumindest eine Gruppe von Chattern dieselben Chat-Ziele verfolgt und verteidigt. Darauf werden die folgenden Kapitel näher eingehen.

In diesem Kapitel wurde gezeigt, dass Chatter mit Hilfe der beschriebenen Emotionalisierungsverfahren nicht nur ihre eigene Gefühlsverfassung und ihre eigenen Stimmungen darstellen können. Sie offenbaren dadurch indirekt auch ihre Einstellung gegenüber den anderen Chattern. Welche Verfahren die Chatter wählen und wie sie diese ausgestalten, hängt maßgeblich von der Rolle ab, die sie im Chat spielen wollen. Wie einige dieser Rollen bei den Ü600-Chattern im tour.ARD.de-Chat aussehen, beschreibt das Analysekapitel 5.3.10.

Wenig verwunderlich ist, dass *tourteam* bei fast allen Emotionalisierungsverfahren zu den Chattern mit der geringsten Dichte gehört. Dem Experten auf tour.ARD.de-Chat geht es nicht um emotionale Nähe und freundschaftliche Beziehungen zu den Chattern. Er will als Experte akzeptiert werden. Zu seinen Zielen gehört es daher, einen Expertenstatus und ein Experten-Laien-Verhältnis zu den anderen Chattern aufzubauen. Dorta betont, dass für Chats im „Gegensatz zu einer Unterscheidung zwischen formellen und informellen Beziehungen [...] eine Differenzierung zwischen unverbindlichen Beziehungen und denjenigen, die [...] einen verbindlichen Charakter erhalten, zutreffend“ ist (2005, 212). Unverbindliche Beziehungen sind diejenigen, für die weniger Emotionalisierungen eingesetzt werden und verbindliche die „emotionaleren“. Zusammenfassend unterstützt auch diese Schlussfolgerung die These, dass Chatter, die von einzelnen oder mehreren Emotionalisierungsverfahren starken Gebrauch machen – ihre Sprache also stark EMOTIONALISIEREN – vor allem an emotionaler Nähe interessiert sind. Mit jeder Verwendung eines Emotionalisierungsverfahrens machen Chatter den Beziehungscharakter des Chats deutlich. Allen Widrigkeiten der Virtualität zum Trotz zeigen Chatter alle Arten von Emotionen. Am eindeutigsten sind dabei die Bildsmileys mit den Programmierbefehlen und Verbstammphrasen. Aber auch mit Hilfe von Action Messages können Verärgerung – ob sie echt sind oder gespielt – Freude, Enttäuschung, Dankbarkeit, Überraschung und alle anderen emotionalen Zustände mitgeteilt und bezeichnet werden. Chat ist dabei in manchen Fällen sicher eindeutiger als das Real Life, wo Mimik und Gestik leicht

missverstanden werden können. Affektive Reaktionen sind im Chat – zumindest auf dem Bildschirm – weniger wahrscheinlich, weil die schriftlich fixierten Reaktionen insgesamt indirekter und kontrollierter sind. Das sagt allerdings nichts über die tatsächlichen Reaktionen der Chatter vor den Bildschirmen aus. Wie sich diese Emotionalität überträgt, wäre eine äußerst interessante Fragestellung für eine eigene Laboranalyse. Gerade Enttäuschung zeigt sich im Face-to-Face-Gespräch schließlich im Gesicht und in der Körperhaltung des Betroffenen. Im Chat haben die Teilnehmer – wenn auch nur kurz – Zeit, diese „in Worte zu fassen“, ohne sich durch Gestik und Mimik selbst zu „verraten“. EMOTIONALISIEREN ist im Chat bewusster und sicher auch intentionaler als im Face-to-Face-Gespräch. Gefühle, Beziehungskarakter und Stimmungen müssen, wenn Chatter sie zum Thema machen wollen, angesprochen werden. Damit die anderen Chatter Reaktionen richtig verstehen können, müssen sie auch die Gefühlsverfassung des „Gegenübers“ kennen.

Die relativ geringe Verwendungsdichte einiger Emotionalisierungsverfahren könnte darauf hindeuten, dass Chatter jeweils ein Verfahren für alle Arten des EMOTIONALISIERENS verwenden. Das würde bedeuten, dass die untersuchten Verfahren jeweils universal für EMOTIONALISIEREN eingesetzt werden können. Das liegt nahe, bedürfte aber ebenfalls einer eigenen Analyse. Die Analysen haben jedenfalls die Ausgangsthese belegt, dass die untersuchten Verfahren zum EMOTIONALISIEREN genutzt werden können. Sie haben also einen Teil des stilistischen Repertoires zum EMOTIONALISIEREN gezeigt und belegt, dass die Chatter davon Gebrauch machen. Dazu gehören mit den Smileys und dem Imitieren von Betonung und Schreien im Mündlichen durch Satzzeichen- und Vokaliterierung bzw. Versalien mehrere Verfahren, die ich aufgrund ihres Abbildcharakters als IKONISIEREN⁷² zusammenfasse.

Die Untersuchungen zum Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN haben gezeigt, dass

- IKONISIEREN, INSZENIEREN und HERVORHEBEN im Rahmen des Handlungsmusters EMOTIONALISIEREN eingesetzt werden können.
- diese Verfahren des EMOTIONALISIERENS von den Chattern meist alternativ verwendet werden, das heißt, Chatter haben jeweils ein oder zwei bevorzugte Verfahren, die sie immer wieder anwenden.

⁷² Ein Ikon ist nach der Definition von Bußmann ein Zeichen, das „in unmittelbar wahrnehmbarer Beziehung zur bezeichneten Sache“ steht (2002, 291).

- die Verfahren werden mit Ausnahme der Action Messages, die vollständige Beiträge darstellen, variabel eingesetzt. Sie können innerhalb der Beiträge jede Position einnehmen. Die Analysen des tour.ARD.de-Chats deuten aber darauf hin, dass es bevorzugte Positionen geben könnte.
- die Nutzungsweise der einzelnen Verfahren durch die Chatter nicht nur quantitativ sehr unterschiedlich ist. Auch die Kreativität variiert je nach Chatter deutlich.
- die Chatter offenbar gezielt aus einem breiten Angebot an Stilelementen auswählen.
- auch eine Sprache ohne Nutzung der Verfahren im Chat möglich und – wie im Fall des Radsportexperten im tour.ARD.de-Chat – mitunter für die Chat-Rolle förderlich ist.

Wie intensiv die Verfahren genutzt werden, hängt von den Chat-Zielen der jeweiligen Chatter ab und von ihrer Rolle im Chat – kurzum von ihrer Selbstdarstellung. Diese wird unter anderem im folgenden letzten Analysekapitel eine Rolle spielen.

5.3 Handlungsmuster SOLIDARISIEREN

Die Chatter versuchen wie im realen Leben auch in der virtuellen Welt Verbindlichkeit herzustellen, um eine Vertrauensgrundlage zu schaffen. Verbindliche Beziehungen bilden sich wie „bei Face-to-Face-Kontakten auch – in aller Regel nur innerhalb solcher Gruppen heraus [...], deren Mitglieder relativ kontinuierlich und regelmäßig miteinander in Beziehung treten, dabei gemeinsame Ziele zu realisieren suchen und infolge dessen ein System gemeinsamer Normen und Werte hervorbringen“ (Höflich/Gebhardt 2001, 37). Dieser Prozess ist kein passiver, sondern aktives und intentionales Handeln. Auch die Mitglieder der virtuellen Gemeinschaft suchen und pflegen Gemeinsamkeiten. Das ist kein Spezifikum des Chats. Reale Gemeinschaften entstehen und funktionieren nach ähnlichen Regeln und Mustern. Trotzdem stellt sich die Frage:

„Bieten die in Chat-Rooms sich etablierenden *Online-Communities* ihren Mitgliedern echte Gemeinschaft oder nur Pseudo-Gemeinschaft? Nicht nur von Kulturpessimisten und Medienkritikern werden derartige Fragen aufgeworfen, sondern auch von den Chattenden selbst: Sie legen sich teilweise Rechenschaft darüber ab, wen oder was sie eigentlich im Chat suchen, welchen Stellenwert Chat-Bekannte in ihrem Leben einnehmen oder was an ihrem Stamm-Chat sie schätzens- und schützenswert finden.“ (Döring 2002, 142)

Döring betont, dass „mit der Einrichtung eines Online-Treffpunktes mit einschlägigem Namen und eindeutiger Netzadresse noch keine Online-Gemeinschaft besteht“ (2003, 525). Virtuelle Gemeinschaften bestehen „meist aus einem *harten Kern* von etablierten Mitgliedern (Stammuser oder Regulars) – die eine soziometrisch beschreibbare kohäsive Kleingruppe bilden und Prozessen der Gruppendynamik unterliegen – sowie einer *fluktuierenden Peripherie* von Personen, die sich weniger engagieren und eher lockere Beziehungen zu Gemeinschaftsmitgliedern pflegen“ (ebd., 522). Mit der Abgrenzung der Ü600 habe ich versucht, eine solche Kleingruppe für den tour.ARD.de-Chat herauszufiltern. Allein über die Beitragszahl ist natürlich keine Festlegung möglich. Sie eignet sich aber als Ausgangspunkt zur Untersuchung der Gruppe, weil schließlich nur zur Kerngruppe gehören kann, wer überdurchschnittlich viel am Chat teilnimmt. Darauf werde ich im Analysekapitel zur Chronografie (Kapitel 5.3.1) näher eingehen.

Chat-Gemeinschaften sind deswegen aus stilistischer Sicht besonders interessant, weil sie in ihren Äußerungsmöglichkeiten im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation beschränkt sind (vgl. Kapitel 3.3.3.3). Innerhalb des Internets sind Chat-Communities nicht einzigartig. Zu unterschiedlichsten Themen finden sich solche Communities z.B. auch in Foren zusammen. Beispielsweise sind es gemeinsame Interessen wie Urlaubsorte oder -arten (z.B. Tauchurlaube), Computerspiele, Musikgruppen, Literaten oder Fernsehserien, über die sich die

Teilnehmer der jeweiligen Foren austauschen. Auch im Chat kann eine Community solche Gemeinsamkeiten suchen. Im tour.ARD.de-Chat ist das gemeinsame Hobby der Radsport und insbesondere die Tour de France.

Neben der Teilhandlung GEMEINSAMKEITEN SUCHEN geht es beim SOLIDARISIEREN im Chat – wie im Real Life – auch darum, einander zu akzeptieren und ernst zu nehmen. Die Gruppe kann nur funktionieren, wenn die Kommunikation zwischen den Mitgliedern funktioniert. Sie müssen sich wohl fühlen. Dies ist im Chat nur über verbale Aufmerksamkeit möglich. Wer nicht angesprochen bzw. auf wessen Fragen nicht geantwortet wird, mit dem haben sich die anderen Chatter nicht solidarisiert. Er ist nicht Teil der Gruppe. Anders als im Real Life ist er körperlich nicht anwesend. Es fällt leichter, jemanden im Chat zu ignorieren, indem man nicht auf ihn reagiert oder die Ignore-Funktion⁷³ nutzt. Viele Foren und Chats zeichnen sich „durch einen bisweilen rüden Umgangston und häufiges ‚Flaming‘⁷⁴ aus“ (Beißwenger 2005, 66). Chatter können theoretisch jederzeit einen neuen Charakter entwerfen und sich unter einem neuen Pseudonym wieder anmelden. Beißwenger hält daher fest:

„Sich in der Chat- oder Foren-Community zu desavouieren, bedeutet somit im Grunde nichts weiter, als dass damit die von den übrigen Mitgliedern der Community auf den betreffenden Nickname projizierte ‚Identität‘ desavouiert ist, nicht aber derjenige, der diesen Nickname als Individuenausweis führt. Schließlich kann er prinzipiell unter neuem Nickname wieder an demselben Foren- oder Chat-Angebot teilnehmen.“ (Beißwenger 2005, 66f.)

Gerade weil es so einfach ist, Chat-Kommunikation zu stören, ist es für die Chatter wichtig, ein gutes Verhältnis zueinander aufzubauen. SOLIDARISIEREN im Chat ist daher ein Handlungsmuster, das für die holistisch angelegte linguistische Stilistik geradezu ein Paradebeispiel ist. Es ist ein kognitives und soziologisches Phänomen, das rein sprachlich realisiert wird. Dazu schaffen die Chatter Gemeinsamkeiten auf verschiedenen Ebenen, die sie über ihre Sprache transportieren.

Vorraussetzung ist die gemeinsame Anwesenheit im Chat. Nur wer gemeinsame Zeit im Chat verbringt, kann sich kennen lernen und Teil der Gruppe werden. Für die Anwesenheit jedes Chatters im Chat – seine „Online-Zeit“ mit allen Besonderheiten wie Zeitpunkt des An- und Abmeldens, Verweildauer im Chat insgesamt und im Durchschnitt usw. – führe ich in Kapitel 5.3.1 den Terminus „Chronografie“ ein. Eine genauere Definition enthält das folgende Analysekapitel. Zum GESTALTEN der gemeinsamen Anwesenheit im Chat gehört auch, NÄHE zu

⁷³ Will ein Chatter von einem bestimmten Chatter keine Beiträge mehr erhalten, kann er – wenn es das Chat-Tool erlaubt – die „Ignore-Funktion“ nutzen.

⁷⁴ Der Oxford-Duden übersetzt ‚flaming‘ mit „heftig, leidenschaftlich <Auseinandersetzung>“ und verweist auf den umgangssprachlichen Ausdruck „be in a flaming temper“, was so viel bedeute wie „geladen sein“ (1997, 1090).

SIMULIEREN. Mit Hilfe von Metaphern können Chatter zum Beispiel eine freundschaftliche Atmosphäre schaffen. Sie suchen Blickkontakt, begrüßen und verabschieden und umarmen einander wie im Real Life. Wie das im tour.ARD.de-Chat umgesetzt worden ist, zeigt Kapitel 5.3.3.

Neben der gemeinsamen Chronografie ist die gemeinsame Sprache wie in allen sozialen Gruppen auch im Chat zentral. Sie quantitativ zu erfassen, ist allerdings schwer. Gleiches gilt für gemeinsame Themen. Beides lässt sich anhand einer Voransicht der Logfiles in Form von Stichworten greifen, die dann mit STACCADo erfasst werden können. Kapitel 5.3.6 wird sich daher mit Rethematisieren und Wiederaufnahme befassen, was zumindest Aussagen über die Themenwahl zulassen wird. Gemeinsame Themen zeigen sich schließlich unter anderem in der Wahl von Referenzausdrücken. Beim tour.ARD.de-Chat spielen etwa Radsport und spezifische Radsportausdrücke eine große Rolle. Ziel der Analyse des Handlungsmusters SOLIDARISIEREN ist eine Grobcharakterisierung der Ü600-Gruppe. Zu klärende Fragen sind etwa:

- Wann treffen sich die Chatter gewöhnlich? Haben sie jeweils feste Zeiten oder variieren die Online-Zeiten stark? Diese Fragen beantwortet Kapitel 5.3.1.
- Worüber reden die Chatter hauptsächlich? Wiederkehrende Themen werden in Kapitel 5.3.6 beschrieben. Darüber hinaus geht es auch in Kapitel 5.3.10 bei der Darstellung von Selbstdarstellungsprofilen um Themen.
- Wer redet mit wem wie oft?

Bei der letzten Frage liefern die Adressierungen wichtige Hinweise. STACCADo ermittelt nicht nur, wie oft ein Chatter einen bestimmten anderen anredet, sondern filtert auch die entsprechenden Auszüge aus den Logfiles heraus. Die Adressierungen der Ü600-Gruppe untereinander werde ich in Kapitel 5.3.2 untersuchen.

Kapitel 5.3.5 befasst sich mit unterschiedlichen Methoden der Chatter, einander zu BEGRÜSSEN und zu VERABSCHIEDEN. Auch dabei können sie eine besondere emotionale Nähe schaffen. Das zeigen einige Chat-Sequenzen, die ich in diesem Kapitel zitiere. Das Gleiche gilt auch für Enklisen (vgl. Kapitel 5.3.4), die in der gesprochenen Sprache der Ökonomisierung dienen, im Geschriebenen aber einen höheren Aufwand bedeuten, weil sie hier unüblich sind und daher erst gebildet – und interpretiert – werden müssen.

Kapitel 5.3.7 und 5.3.8 befassen sich mit Beispielen für Regeln, die sich in Chat-Gemeinschaften ausbilden. Dabei geht es zunächst um eine Ausschlussregel. Sie richtet sich gegen so genannte Lurker – also eingeloggte, aber nicht aktive Chatter. In Kapitel 5.3.7 bespreche ich einige Beispiele aus dem tour.ARD.de-Chat-Korpus, in denen diese allgemeine Chat-Regel eingefordert wird. Kapitel 5.3.8 behandelt dagegen eine Regel, die im tour.ARD.de-Chat selbst aufgestellt wurde. Der Radsportexperte, der sich täglich für rund eine halbe Stunde einloggt (vgl. Kapitel 5.3.1), reklamiert für sich die Schreibfarbe Rot, um besser erkennbar zu sein. Diese Regel wird von der überwiegenden Zahl der Chatter akzeptiert. Mehrere fordern die Regel später selbst ein.

Die bereits mehrfach angekündigten Chat-Spiele rund um die Begriffe *Baumschule*, *Pizzasuppe* und um Radfahrernamen werden in Kapitel 5.3.9 besprochen. Danach beschreibe ich in Kapitel 5.3.10 unterschiedliche Selbstdarstellungsprofile, die im tour.ARD.de-Chat-Korpus zu identifizieren sind. Dabei geht es unter anderem um den Konflikt zwischen Radsportfans, die ernsthaft über den Sport diskutieren wollen, und eingefleischten Chattern, die durchgehend eine unernste, humoristische Unterhaltung suchen. Außerdem geht es um Statusunterschiede zwischen den Chattern und um unterschiedliche Figurenkonzepte, die Chatter anwenden, um vollständig anonym zu bleiben oder weitgehend identifizierbar zu sein.

5.3.1 *Gemeinsame Anwesenheit im Chat – Chronografie*

Wie bei der Namenswahl hat der Chatter oder die Chatterin bei der zeitlichen Gestaltung im Chat größere Entscheidungsgewalt als im wirklichen Leben. Er loggt sich mit dem Ziel ein, am Chat zu diesem Zeitpunkt teilzunehmen. Alles Weitere ist daher kein zufälliges Treffen wie im Real Life z.B. auf der Straße, sondern gezielte Kontaktaufnahme. Chatter wissen natürlich nicht, wen sie im Chat treffen, aber sie loggen sich ein, um mit den gerade Anwesenden zu kommunizieren. Die Analysekategorie *Chronografie* beschreibt also unter anderem eine wichtige Orientierung im Chat, denn den Ausgangspunkt für diese Orientierung bildet die Origo. Den Zeitpunkt bestimmt also allein der Chatter und nicht – wie z.B. beim Telefon – der anrufende Gesprächspartner.

Loggt sich ein Chatter immer zur gleichen Tageszeit ein, stellen das auch die anderen regelmäßigen Chat-Teilnehmer fest und richten sich gegebenenfalls darauf ein. Für sie sind "Systemmeldungen (z.B. Datum und Uhrzeit der ersten und letzten Chat-Aktivitäten der Anwesenden) zusätzliche harte Informationen" (Döring 2002, 163). Döring spricht auch von der „*Chronemik*, also [der] zeitliche[n] Gestaltung des kommunikativen Austauschs“ (2003, 157). Ich verwende die Bezeichnung *Chronografie*. Sie betont die Fixiertheit der Chatter auf die Zeit. Schließlich spielen die Uhrzeiten, die im Chat-Protokoll angegeben werden, nicht zuletzt für Verweise auf frühere Beiträge eine Rolle.

Diese Fixiertheit zeigt sich im tour.ARD.de-Chat daran, dass die Chatter wiederholt darauf reagieren, dass das Chat-System eine falsche Uhrzeit⁷⁵ angibt. Auszüge aus tour35 und tour60 belegen das beispielhaft:

11:21:39 *uweampler erschrickt wieder wegen der falschen uhrzeit...fatal*

11:20:40 *tetedela verweist mal auf die uhrzeit im chat [...]*

11:21:00 *tetedela wird sich beim chatboot beschweren [...]*

11:21:09 *juergene sagt tete dass wir das schon länger bemängeln mit der zeit*

Zitat 33: auszüge aus tour35 und tour60

Einen Hinweis auf die Bedeutung der Chronografie liefern auch die Textstellen, die im tour.ARD.de-Chat-Korpus auf die „Top Ten der Chatter“ hinweisen. Diese zeigen – in *engel-*

⁷⁵ Eine genaue Fehlerbeschreibung – ob die Uhr also vor oder nach geht – geben die Chatter nicht. Es kann sich aber nicht um eine größere Verschiebung handeln, weil die Äußerungen der Chatter zur jeweils angezeigten Zeit passen. Beispiele dafür sind das Verabschieden in die Mittagspause, das tatsächlich um die Mittagszeit zu registrieren ist, und der Gruß zum *Guten Abend*.

chens Worten – *die 10 chatter mit der meisten chatzeit* (tour24/12:41:35). Auch andere Chatter haben diese Bestenliste im Blick.

nein sonst is mehr los
manchmal locker 20 leute [...]
aber wohl eher in der woche so zwischen mittag und nachmittag⁷⁶

Die Einschätzung eines Chatters zur Chronografie der meisten Chatter soll in diesem Kapitel überprüft werden. Anwesenheit muss im Chat sprachlich konstituiert werden. Die Systemmeldungen ...*hat soeben den Raum betreten* bzw. ...*meldet sich zurück* alleine reichen nicht aus, um wirklich anwesend zu sein. Dazu muss der Chatter möglichst schnell in die Chat-Kommunikation eintreten und eigene Chat-Beiträge produzieren. Wie wichtig das ist, zeigen Beschwerden über angemeldete Chatter, die nicht aktiv am Chat teilnehmen (vgl. Kapitel 5.3.7). Auch danach müssen die Chatter kontinuierlich signalisieren, dass sie anwesend sind. Schließlich gibt es keine körperliche Anwesenheit. Ein Beispiel dafür habe ich mit die Abkürzung *mom* bzw. *mompl* in Kapitel 5.1.5 genannt.

5.3.1.1 Vorgehen bei der Analyse der Chronografie

Chatter dokumentieren ihre Anwesenheit also durch das Produzieren von Chat-Beiträgen. Daher werde ich bei der Untersuchung der Chronografie auch Vergleichswerte für die Beitragsproduktion ermitteln. Zunächst werde ich die Chat-Auftritte der 18 Chatter der Ü600-Gruppe miteinander vergleichen. Unter einem Chat-Auftritt verstehe ich die Zeit vom ersten bis zum letzten Beitrag eines Chatters in einer zusammenhängenden Chat-Sequenz. Ausgangspunkt für die Analyse ist der STACCADo-Filter für Systemmessages. Für jeden Chatter habe ich alle Systemmessages mit dieser STACCADo-Funktion herausgefiltert. Die Ergebnisdateien finden sich im Anhang. Mit Hilfe der Originallogfiles habe ich jeweils die erste Äußerung nach dem Betreten⁷⁷ bzw. dem Zurückmelden eines Chatters und die letzte Äußerung vor dem Verlassen bzw. Abmelden aus dem Chat ermittelt. Die Zeitstempel dieser Äußerungen habe ich in eine Exceldatei eingetragen, die automatisch die Zeit ausgibt, welche zwischen den beiden Zeitangaben vergangen ist. Wenn sich ein Chatter nicht ordnungsgemäß abgemeldet hat oder das Verlassen des Chats nicht durch die entsprechende Systemmeldung angezeigt wird – wenn also eine Rückmeldung bzw. ein Betreten angezeigt wird, ohne vorheriges Abmelden oder Verlassen – nehme ich die letzte Äuße-

⁷⁶ Zitate des Chatters *hermanb* in tour74 (22:50:41, 22:50:50 und 22:51:10)

⁷⁷ Die Systemmessages tragen keinen Zeitstempel und können daher nicht berücksichtigt werden. Zudem beginnt der eigentliche Chat-Auftritt eben erst mit dem ersten geäußerten Chat-Beitrag.

rung vor dem Rückmelden bzw. Betreten als letzte Äußerung der Sequenz. Meldet sich ein Chatter zurück bzw. betritt er den Chat-Raum und schreibt nur einen Beitrag, wird dies trotzdem als Chat-Auftritt gewertet. Der Zeitstempel der Äußerung zeigt dann den ersten und zugleich letzten Beitrag der Sequenz an. Sie wird als eigener Auftritt, allerdings mit der Zeitangabe 0 gewertet. Häufig kommt es vor, dass ein Chatter nur kurz nicht anwesend ist. Hintergrund kann sein, dass er den PC aus einem bestimmten Grund kurz verlassen muss, dass er einfach kurz abgelenkt ist oder ein technisches Problem hat. Da sich der Grund der Abwesenheit meist nicht ermitteln lässt, werte ich die Chat-Auftritte getrennt, sobald sich der Chatter wieder anmeldet. Die Auftritte könnten dann auch als eine Sequenz gewertet werden. Wenn aber eindeutig eine Unterbrechung erkennbar ist, gehe ich automatisch von einem Ende eines Chat-Auftritts aus. Nur so kann eine quantitativ vergleichbare Datenbasis entstehen. Interpretationen der Abwesenheit – die zwar möglich sind, wenn der Chatter sich dazu äußert, aber nie überprüfbar –, die eine Zusammenfassung zu einem Chat-Auftritt rechtfertigen würden, würden die Datenanalyse dagegen verfälschen.

5.3.1.2 Ergebnisse der Chronografie-Analyse

In der Auswertungstabelle (Tabelle 10) werden die durchschnittliche Online-Zeit und die Gesamtzeit jedes Chatters im Chat errechnet. Außerdem wird die durchschnittliche Anfangs- und Endzeit der Chat-Auftritte ermittelt. Um die Chat-Auftritte besser einschätzen zu können, werden die kürzesten und längsten Online-Auftritte quantitativ ausgewertet. Dazu werden die Auftritte bis maximal 15 Minuten denen von mindestens 60 Minuten gegenübergestellt. Ausgangspunkt für die folgende Beschreibung ist eine Gesamtübersicht. Sie zeigt die jeweiligen Ergebnisse der einzelnen Chatter. Sie erlaubt bereits die Annäherung an wichtige Fragen über die Ü600-Chatter. Die Zeiten können etwa schon als Hinweis gewertet werden, ob es sich tatsächlich um eine Gruppe handelt und wenn ja, wie sie funktioniert. Ist die „Tour de France-Zeit“ – die Zeit also, in der die Radfahrer täglich Etappen der Rundfahrt bestreiten – auch die Kernzeit der untersuchten Chatter? Welche Chatter der Ü600-Gruppe weichen besonders stark davon ab? Zusammenfassend lässt sich sagen: Hier geht es um die Beantwortung der Fragen:

- **Wer ist wann, wie lange** im tour.ARD.de-Chat?
- Ist die **Tourzeit** zugleich die **Kernzeit** der Chatter?

Zudem werden die Onlinezeiten in Relation zur Gesamtbeitragszahl gesetzt. Nach der Beschreibung der Gruppenergebnisse werde ich auf Besonderheiten der Chronografien der einzelnen Chatter eingehen, die größtenteils Hinweise für die weiteren Analysen liefern.

Name	erster Beitrag	Abweichung	letzter Beitrag	Abweichungen	Beiträge/ h	Abweichung	Auftritte ≤ 15 Min.	Abweichung	Auftritte ≥ 60 Min.	Abweichung
<i>engelchen</i>	14:27:36	00:09:24	14:55:56	00:05:58	105,38	27,24	46,43%	0,64%	12,50%	1,58%
<i>florentine</i>	15:51:23	01:14:23	16:21:23	01:19:29	93,08	14,94	48,28%	1,20%	17,24%	3,16%
<i>juergene</i>	12:40:39	01:56:21	13:02:08	01:59:46	86,46	8,32	61,54%	14,47%	7,69%	6,38%
<i>somme_ma</i>	16:39:40	02:02:40	16:59:50	01:57:56	70,84	7,29	61,70%	14,63%	10,64%	3,44%
<i>coco</i>	11:28:12	03:08:48	12:15:37	02:46:17	81,20	3,07	35,29%	11,78%	23,53%	9,45%
<i>tourteam</i>	17:14:03	02:37:03	17:44:21	02:42:27	80,35	2,22	30,77%	16,30%	7,69%	6,38%
<i>benzi1</i>	13:52:53	00:44:07	14:32:18	00:29:36	72,18	5,96	15,79%	31,28%	26,32%	12,24%
<i>ninja1</i>	17:11:12	02:34:12	17:28:51	02:26:57	72,50	5,64	59,52%	12,45%	2,38%	11,70%
<i>ursi99</i>	13:23:37	01:13:23	13:43:16	01:18:38	86,60	8,46	61,29%	14,22%	9,68%	4,40%
<i>181074</i>	13:30:57	01:06:03	13:47:11	01:14:43	86,79	8,65	55,56%	8,48%	2,78%	11,30%
<i>uweampler</i>	12:36:03	02:00:57	13:13:15	01:48:39	57,86	20,28	47,83%	0,75%	21,74%	7,66%
<i>221262</i>	14:46:18	00:09:18	15:02:39	00:00:45	100,01	21,88	53,33%	6,26%	0,00%	14,08%
<i>zoe34</i>	14:29:45	00:07:15	15:05:13	00:03:19	82,78	4,64	43,75%	3,32%	18,75%	4,67%
<i>hernanb</i>	15:20:04	00:43:04	16:12:00	01:10:06	76,90	1,24	18,18%	28,89%	45,45%	31,38%
<i>hexmex</i>	14:50:40	00:13:40	15:16:47	00:14:53	49,03	29,11	42,42%	4,65%	9,09%	4,99%
<i>danidrach</i>	15:00:47	00:23:47	15:33:11	00:31:17	55,21	22,93	43,48%	3,59%	17,39%	3,31%
<i>tetedela</i>	12:30:48	02:06:12	12:44:03	02:17:51	89,59	11,45	65,63%	18,55%	3,13%	10,95%
<i>lupus</i>	17:11:26	02:34:26	16:36:15 ⁷⁸	01:34:21	59,71	18,43	56,52%	9,45%	17,39% ⁷⁹	3,31%
Mittelwert	14:37:00		15:01:54		78,14		47,07%		14,08%	
Vergleiche	~ Ø	früher	~ Ø	früher	~ Ø	weniger	~ Ø	weniger	~ Ø	weniger
	≠ Ø	später	≠ Ø	später	≠ Ø	mehr	≠ Ø	mehr	≠ Ø	mehr

Tabelle 10: Durchschnittswerte der Chat-Auftritte der Ü600-Gruppe

Tabelle 10 zeigt die durchschnittlichen Werte der Chat-Auftritte der Ü600-Chatter. Neben den Werten der Chatter in den Zeilen 2 bis 19, die in Spalte 1 mit ihrem Pseudonym aufgelistet sind, enthält die Tabelle in Zeile 20 die Mittelwerte, d.h. die aus den Einzeldaten errechneten Durchschnittswerte. Darüber hinaus sind in jeder Spalte die drei Felder mit Werten am nächsten zum Durchschnitt gelb und die Werte, die am stärksten abweichen blau eingefärbt. Orange bzw. grün zeigen, in welcher Hinsicht die Daten eines Chatters abweichen; ob ihre Durchschnittszeiten später oder früher sind bzw. ob sie mehr oder weniger geschrieben haben als der Durchschnitt. Dies erlaubt eine schnelle Einschätzung zumindest von jeweils sechs Chattern in Relation zum Mittelwert.

⁷⁸ Die Durchschnittszeit beim Abmelden ist bei *lupus* früher als die Anmeldezeit, weil er nach einem sehr langen Auftritt den Chat erst nach 2.04 Uhr am Morgen verlassen hat.

⁷⁹ Sowohl *danidrach* als auch *lupus* kommen mit 17,39 Prozent Abweichung gleich nahe an die durchschnittlichen langen Chatauftritten nahe heran. Daher gibt es in dieser Spalte vier gelbe Felder.

Durchschnittlich betreten die Chatter den tour.ARD.de-Chat bzw. melden sich zurück⁸⁰ um 14:37 Uhr. Durchschnittliche Abmeldezeit ist 15:01 Uhr. Das zeigt bereits, dass die Ü600-Chatter meist nicht zur Hochphase der Tour de France-Etappen, kurz vor dem Zieleinlauf, online sind. Im Schnitt kommen sie auf 24:54 Minuten Online-Zeit. Die Mittelwerte der Chat-Zeiten liegen bei den einzelnen Chattern zwischen etwa 11:28 Uhr und 17:44 Uhr, sind also auf eine recht kurze Tageszeit konzentriert. Die Chatter halten sich also meist zu normalen Tages- und Arbeitszeiten im Chat auf, was darauf hindeutet, dass die meisten Büroarbeitsplätze haben und vom Arbeitsplatz aus am Chat teilnehmen oder als Studierende oder Schüler spätestens ab dem frühen Nachmittag zu Hause sind und sich während der Tour-de-France-Etappen austauschen. Die Äußerungen der meisten Chatter bestätigen diese Annahme. Dagegen bestreiten in der Regel andere Chatter als die Ü600 die Fragerunden mit dem Experten nach dem Ende der Etappen.

Die durchschnittlichen Chat-Zeiten von *tourteam* sind daher besonders aufschlussreich. Er meldet sich jeweils kurz nach Etappenende an – im Schnitt um 17:14 – und bleibt durchschnittlich 30 Minuten online. Innerhalb der Ü600-Gruppe sticht er damit jedoch deutlich heraus. Dagegen liegen *engelchen* und *221262* mit ihren An- und Abmeldezeiten sehr nah am Durchschnitt. Zusammenfassend kann also festgestellt werden, dass die Ü600 vor allem am frühen Nachmittag online sind – während Tour-de-France-Etappen laufen. Gegen Ende der Etappen sind sie dagegen meist nicht mehr dabei und können daher meist nicht am Expertengespräch teilnehmen, weil dieses erst deutlich später stattfindet. Bei den An- und Abmeldezeiten zeigt sich also ein recht homogenes Bild, das belegt, dass sich die meisten der untersuchten Chatter im tour.ARD.de-Chat zumindest begegnet sein dürften.

Die Spalten zwei und vier zeigen Werte, die direkt aus den absoluten Daten per Mittelwertberechnung gewonnen worden sind. Alle anderen Daten sind Vergleichswerte. Errechnet wurden die Beiträge pro Stunde und der Anteil kurzer und langer Auftritte an der Gesamtzahl der Auftritte. Als kurzen Auftritt definiere ich Online-Zeiten von maximal 15 Minuten. Chat-Auftritte, die 60 Minuten und länger dauern, nenne ich lange Chat-Auftritte. Die Anzahl der Chat-Auftritte alleine würde ein verzerrtes Bild ergeben, weil die Chatter unterschiedliche Einstiegszeiten hatten, d.h. unterschiedlich viele Tage am Chat-Geschehen teilgenommen haben. Darüber gibt Spalte zwei der Einzelauswertungen Aufschluss (siehe Anhang). Darin steht die Logfile-Quelle, in der die jeweiligen Chat-Auftritte abgespeichert sind. Da die Logfiles chronologisch benannt und

⁸⁰ Der Einfachheit halber werde ich ab sofort von „Anmeldezeiten“ und „Abmeldezeiten“ sprechen. Eine weitere Untergliederung nach „Betreten“ bzw. „Zurückmelden“ und „Verlassen“ bzw. „Abmelden“ würde einen sehr großen Aufwand bedeuten bei geringem Nutzen. Warum sich ein Chatter abmeldet oder den Chat komplett verlässt, ist schließlich aus dem Logfile nicht ersichtlich.

in etwa gleich groß sind (vgl. Kapitel 2.1), erlauben diese Daten eine Einschätzung, über welchen Zeitraum der Chatter oder die Chatterin am tour.ARD.de-Chat teilgenommen hat. *Tourteam* kommt dabei erwartungsgemäß auf die größte Zeitspanne. Seine Chat-Beiträge sind in den Dateien tour01 bis tour73 zu finden.

Fast jeder zweite Chat-Auftritt der Ü600 dauert nicht länger als 15 Minuten, 14 Prozent sind 60 Minuten oder länger. In diesem Punkt weichen die Daten der einzelnen Chatter besonders stark voneinander ab. Während *221262* nicht einen einzigen Auftritt hat, der 60 Minuten dauert, kommt *hernanb* auf 45,45 Prozent lange Chat-Aufenthalte. Dagegen sind nur gut 18 Prozent seiner Auftritte kürzer als 15 Minuten. Interessant ist, dass *hernanb* am spätesten von allen Ü600-Chattern in den tour.ARD.de-Chat eingestiegen ist. Erst in Dokument *tour63* findet sich der erste Beleg mit diesem Pseudonym. Danach ist er dann aber bis zum Schluss des Korpus' regelmäßig längere Zeit online. Auch *benzil* weicht sehr stark von den Werten der gesamten Gruppe ab. Er hat seinen ersten Auftritt relativ früh, kommt aber ebenfalls nur auf ein kurzes Chat-Intervall. Nach *tour46* findet sich kein Beleg mehr für diesen Nickname.

Während sich also bei den An- und Abmeldezeiten eine große Übereinstimmung zwischen den Ü600-Chattern findet – sich die Chat-Zeiten also ähneln –, zeigen sich schon bei der Länge der Chat-Auftritte und den Chat-Intervallen große Unterschiede. Auch die Zahl der Beiträge, die pro Auftritt bzw. pro Stunde produziert werden, weichen die Werte teilweise stark voneinander ab. Besonders fleißige Schreiber sind *engelchen*, *221262* und *florentine*. Sie alle kommen im Durchschnitt auf mehr als 90 Beiträge pro Stunde. Dagegen halten sich *hexmex*, *danidrach* und *uweampl* mit deutlich weniger als 60 Beiträgen zurück.

Die Grundvoraussetzung für gemeinsame Chat-Erlebnisse ist durch die gemeinsamen Chat-Zeiten der untersuchten Chatter mit mehr als 600 Beiträgen im tour.ARD.de-Chat-Korpus also gegeben. Die Chronografie der Gruppenmitglieder zeigt allerdings bereits, dass es auf der Ebene der Beitrags- und Auftrittslängen deutliche individuelle Unterschiede gibt. *Engelchen* liegt mit vier Werten sehr nah am Durchschnitt. Dagegen weichen andere Chatter wie zum Beispiel *coco* und *hernanb* jeweils zwei Mal deutlich vom Schnitt ab. Schon bei dieser rein quantitativen Auswertung zeigen sich also deutliche Unterschiede zwischen den Chattern. Über deren stilistische Relevanz werden vor allem die qualitativen Analysen Aufschluss geben. Nächster Schritt ist die Betrachtung von Adressierungen.

5.3.2 *Gemeinsame Erfahrungen – Adressierung*

„Da im Netz der Blickkontakt als mehr oder minder subtiles Signal für zwischenmenschliches Interesse fehlt, muss die Fokusperson durch ihr verbales Kommunikationsverhalten zu erkennen geben, welchen anderen Mitgliedern eines Netzforums sie besonders Aufmerksamkeit schenkt“ (Döring 2003, 461). Während es in der Face-to-Face-Kommunikation verschiedene Möglichkeiten gibt, die Aufmerksamkeit des beabsichtigten Gesprächspartners zu erregen, müssen Chatter ihre Bezugsperson direkt namentlich ansprechen. Dazu verwenden sie den Nickname bzw. eine Abkürzung des Nicknames. Im Sinne Sandigs verbalisieren Chatter damit „Adressatenberücksichtigung“. Sandig erläutert, dass „monologisch und dialogisch vollzogene sprachliche Handlungen [...] adressatenbezogen [sind], da der Sprecher/Schreiber Annahmen zu machen hat über das konkrete Wissen und über die kommunikative Kompetenz seines oder seiner Adressaten in der Situation, an jedem Teilstück seines Handelns“ (1986, 227). Dazu gehören auch „Aktivitäten, die das Verständnis durch den Adressaten sichern“ (ebd.). In der Chat-Kommunikation leisten Adressierungen genau dies. Sie stellen sicher, dass sich ein oder mehrere Chatter konkret angesprochen fühlen. Eine „mangelnde Adressatenberücksichtigung“ (ebd., 232) – beispielsweise fehlende Adressierungen – können im Chat zu Missverständnissen führen, wenn eben nicht deutlich wird, an wen sich eine Äußerung konkret wendet. Nur wenn sich Chatter angesprochen fühlen, entsteht im Sinne Sandigs „durch Mittel der Adressatenberücksichtigung [...] eine ‚positive‘, ‚nahe‘, ‚wertschätzende‘ [...] Beziehung zum Adressaten“ (ebd., 251f.). Thimm spricht von „stilistischen Lösungsformen [...], die zumindest das Referenzproblem entschärfen: Die wichtigste ist die personale Referenz mit der Namensnennung“ (2001, 268).

	@	@/Beiträge	Adressierungen	@/Adress.
<u>engelchen</u>	79	2,84 %	350	22,57 %
<u>florentine</u>	8	0,59 %	157	5,1 %
<u>juergene</u>	19	1,57 %	207	9,18 %
<u>somme_ma</u>	71	6,27%	106	66,98 %
<u>coco</u>	1	0,09 %	92	1,09 %
<u>tourteam</u>	1	0,09 %	230	0,43 %
<u>benzi1</u>	25	2,77 %	122	20,49 %
<u>ninja1</u>	10	1,12 %	65	15,38 %
<u>ursi99</u>	0	0,00 %	236	0
<u>181074</u>	5	0,59 %	165	3,03 %
<u>uweampler</u>	17	2,06 %	122	13,93 %
<u>221262</u>	33	4,03 %	185	17,84 %
<u>zoe34</u>	0	0,00 %	206	0
<u>hernanb</u>	8	1,09%	27	29,63 %
<u>hexmex</u>	0	0,00 %	39	0
<u>danidrach</u>	10	1,46 %	44	22,73 %
<u>tetedela</u>	37	5,85 %	107	34,58 %
<u>lupus</u>	2	0,32 %	40	5,0 %
Summe	350		2500	
Gesamtchat	601	U600: 58,24 %	4716	U600: 53,01 %

Tabelle 11: Adressierungen mit @

Wendet sich ein Chatter an einen bestimmten anderen Chat-Teilnehmer, nennt er also dessen Nickname, um seine Aufmerksamkeit auf den Beitrag zu lenken. Dorta schlussfolgert, die explizite Adressierung sei eine „Form der Herstellung von Kohärenz“ (2005, 231). Einerseits können Chatter so Missverständnissen vorbeugen, die entstehen würden, wenn sich ein anderer Chatter angesprochen fühlen würde. Mit einer gezielten Anrede geben Chatter an, wer ihr intendierter Rezipient ist. Die Aus-

sage wird so für diesen verbindlicher. Wer direkt angesprochen wird, steht in einer gewissen Verantwortung zu reagieren. Andererseits bedeutet die zusätzliche Nennung des Namens des Rezipienten einen Mehraufwand, der dem stilistischen Handlungsmuster des ÖKONOMISIERENS eigentlich entgegensteht. Die Chatter lösen dies zum einen, indem sie Kurzformen der Pseudonyme verwenden. Das Verfahren des KÜRZENs von Nicknames habe ich in Kapitel 5.1.5 besprochen. Zum anderen bietet sich mit dem @-Zeichen eine schnelle Möglichkeit, eine Adressierung anzuzeigen. Denn dem „Sonderzeichen ‚@‘ kommt im Chat eine besondere Bedeutung zu“ (Beißwenger 2000, 103). Beißwenger beschreibt das Zeichen „im Chat als Signal für die Adressierung von Äußerungen oder Äußerungsteilen“ (ebd., 103f.). Es erfahre „somit einen Gebrauch, der sich eher mit engl. ‚to‘ paraphrasieren ließe“ (ebd., 104). Tabelle 11⁸¹ zeigt, wie oft der jeweilige Chatter das Sonderzeichen @ zum ADRESSIEREN einzelner Chatter verwendet hat. Es wird fast ausschließlich zum ADRESSIEREN verwendet. In der vierten Spalte steht, wie viele Adressierungen ein Chatter im gesamten Korpus geschrieben hat⁸². ADRESSIERUNGEN mit @ sind bei allen Ü600-Chattern im tour.ARD.de-Chat die Ausnahme. Ein Vergleich der @-Belege mit allen Adressierungen in der fünften Spalte zeigt, dass bis auf *somme ma* alle Chatter weniger als die Hälfte, sogar weniger als 35 Prozent ihrer Adressierungen mit @ gestalten. Eine weitere Verwendungsmöglichkeit dieses Sonderzeichens, für das Verfahren des VERDICHTENS, habe ich in Kapitel 5.1.2 genannt.

Tabelle 11 zeigt, wie stark die Chatter der Ü600-Gruppe das Kommunikationsmittel der verbalen Adressierung nutzen. Die Kreuztabelle offenbart zugleich, welche Chatter einander direkt ansprechen. Die Anzahl der Fälle, in denen ein bestimmter Chatter Adressat ist, gibt letztlich auch Aufschluss darüber, wie stark derjenige in die Chat-Gespräche eingebunden ist. Aber auch das genaue Gegenteil ist aufschlussreich: Welche Chatter werden gar nicht oder nur kaum adressiert? Ein Blick auf die Ergebnisse der Chronografie-Untersuchung ließe vermuten, dass *uweampl*, der im Durchschnitt zwischen 12:36 Uhr und 13:13 Uhr online ist, und *tourteam*, dessen Onlinezeiten im Durchschnitt bei 17:14 Uhr bis 17:44 Uhr liegen, einander nicht treffen. Die Analyse zeigt aber, dass *uweampl* *tourteam* drei Mal direkt adressiert. Umgekehrt gibt es allerdings keine Belege. Ein anderes Beispiel wären *coco* (durchschnittliche Onlinezeit zwischen 11:28 Uhr und 12:15 Uhr) und *lupus* (durchschnittliche Onlinezeit zwischen 17:11 Uhr und 16:36 Uhr), die sich jeweils zwei Mal adressieren.

⁸¹ Die @-Belege, die keine Adressierungen waren oder Mehrfachadressierungen nach dem Muster @all, wurden herausgerechnet.

⁸² Dazu gehören also auch Adressierungen an Chatter, die weniger als 600 Beiträge produziert haben. In Tabelle werden hingegen nur die Adressierungen von und an Chatter der Gruppe Ü600 gezählt.

	<i>engel- chen</i>	<i>floren- tine</i>	<i>juer- gene</i>	<i>som- me ma</i>	<i>coco</i>	<i>tour- team</i>	<i>benzil</i>	<i>ninja1</i>	<i>ursi99</i>	<i>181074</i>	<i>uwe- ampller</i>	<i>221262</i>	<i>zoe34</i>	<i>her- nanb</i>	<i>hex- mex</i>	<i>dani- drach</i>	<i>tete- dela</i>	<i>Lupus</i>
<i>engelchen an...</i>		12	25	29	5	56	1	4	3	27	20	14	x	3	2	1	7	x
<i>florentine an...</i>	7		4	5	7	5	x	29	7	5	11	x	x	4	x	x	12	x
<i>juergene an...</i>	11	4		2	9	x	1	2	6	13	36	1	6	x	1	1	22	2
<i>somme ma an...</i>	35	2	2		2	2	3	x	x	3	3	x	2	x	x	1	x	1
<i>coco an...</i>	3	1	12	1		x	7	x	x	8	7	x	3	x	1	x	x	2
<i>tourteam an...</i>	28	1	x	x	x		x	x	x	x	x	1	x	1	14	2	x	4
<i>benzil an...</i>	7	x	3	2	12	14		1	x	9	7	x	6	x	1	x	x	2
<i>ninja1 an...</i>	x	13	1	x	x	x	x		1	x	1	x	1	x	x	9	x	x
<i>ursi99 an...</i>	8	16	14	6	3	x	1	x		5	2	48	1	x	x	x	11	x
<i>181074 an...</i>	20	10	11	3	10	29	x	x	10		11	5	3	x	x	x	11	x
<i>uweampller an...</i>	6	9	33	2	2	3	1	2	x	10		x	8	x	x	x	4	x
<i>221262 an...</i>	10	1	4	x	x	1	x	1	29	4	x		x	1	6	3	11	x
<i>zoe34 an...</i>	6	1	6	4	9	1	13	2	2	5	9	x		x	6	1	x	4
<i>hernanb an...</i>	6	2	2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x
<i>Hexmex an...</i>	6	x	x	x	x	8	x	x	x	x	1	8	x	1		1	x	x
<i>danidrach an...</i>	3	x	x	1	x	1	x	13	x	x	x	1	1	x	4		x	x
<i>tetedela an...</i>	4	10	21	1	1	x	2	x	10	15	11	2	x	x	x	x		1
<i>lupus an...</i>	1	x	x	x	2	2	x	x	x	x	x	x	1	x	x	x	x	
Adressat	161	82	138	56	62	122	29	54	68	104	119	80	32	10	35	19	78	16
Adressierender	209	96	117	56	45	51	64	26	115	123	80	151	69	10	25	24	78	6
Anzahl Messages	2786	1350	1208	1132	1091	1055	901	896	879	845	825	818	783	732	704	686	633	628
Adrs.eigen/Mes- sages (in Pro- zent)	7,50	7,11	9,69	4,95	4,12	4,83	7,10	2,90	13,08	14,56	9,70	18,46	8,81	1,37	3,55	3,50	12,32	0,96

Tabelle 11: Adressierungen der Kerngruppe der Chatter in absoluten und relativen Zahlen

	Mittelwert
Adressierungen	71,33
Chatter als Adressaten	65,72
Adressierungen/Beiträge	14,54%
	Gesamt
Adressierungen Ü600 insgesamt	2610

Tabelle 12: Mittelwerte bei Adressierungen

Tabelle 11 zeigt die Anzahl aller Adressierungen zwischen den Ü600 im tour.ARD.de-Chat. Dabei listet Spalte eins die Adressierenden und Zeile eins die Adressaten auf. Zeile sieben, Spalte zwei liest sich also beispielsweise: ‚tourteam hat engelchen insgesamt 28 Mal adressiert‘. Kombinationen ohne Adressierungen sind mit ‚x‘ gekennzeichnet. Gibt es in beiden Richtungen keine Belege – so haben sich z.B. ursi99 und ninjal nie gegenseitig adressiert –, sind die entsprechenden Felder **rot** eingefärbt. Hat ein Chatter einen anderen adressiert, ist von diesem aber nicht adressiert worden, ist das Feld mit dem ‚x‘ bei letzterem **violett** eingefärbt. Wie bei der Chronografie sind auch hier absolute und relative Werte abgebildet. Zeile 20 zeigt die Anzahl aller Adressierungen, die an den jeweiligen Chatter, der oben in der Spalte angegeben ist, als Adressaten gerichtet waren. In Zeile 21 ist die Anzahl der Adressierungen aufgelistet, die ein Chatter an die anderen Chatter der hier untersuchten Chatter mit mehr als 600 Beiträgen gerichtet hat. Dabei zeigt sich, dass jeder der Chatter Adressierungen verwendet hat. Dies unterstreicht, wie wichtig Adressierung im Chat ist. Außerdem ermittle ich das Verhältnis der gesendeten Adressierungen zu den geschriebenen Beiträgen, um relative Werte zu erhalten, wie häufig die Chatter das Mittel der Adressierung nutzen. Schließlich zeigt Tabelle 12 die durchschnittlichen Mittelwerte. In knapp 15 Prozent der Beiträge sind danach Adressierungen enthalten. Das ist etwa jeder siebte Beitrag der Ü600 im tour.ARD.de-Chat-Korpus.

Das sprachliche Mittel der Adressierung wird von den Chattern verschieden häufig eingesetzt. Lupus schreibt gerade einmal sechs Adressierungen. Weniger als ein Prozent seiner Beiträge enthält Adressierungen. Dagegen setzt 221262 das Mittel wesentlich häufiger ein. Fast 18,5 Prozent aller Beiträge von 221262 enthalten Adressierungen. Im Hinblick auf die Community ist aber besonders interessant, ob Adressierungen gegenseitig sind oder nicht. Dabei stellt sich nicht nur die Frage:

Wer adressiert wen wie oft?

sondern vielmehr:

Wird die Aufmerksamkeit **erwidert**? Gibt es gegenseitige Adressierungen?

Die farblichen Markierungen machen anschaulich, dass gegenseitige Adressierungen überwiegen. Bei 48 Chatterpaaren finden sich gar keine Adressierungen. Beispiele sind 181074 und ninjal bzw. coco und tourteam. In 35 Fällen sind Adressierungen einseitig. So adressiert ursi99 somme ma sechs Mal. Umgekehrt gibt es aber keine Belege. Dagegen gibt es 70 Chat-

terpaare, die sich gegenseitig adressieren. Diejenigen gegenseitigen Adressierungen mit den meisten Belegen zeigt diese Liste:

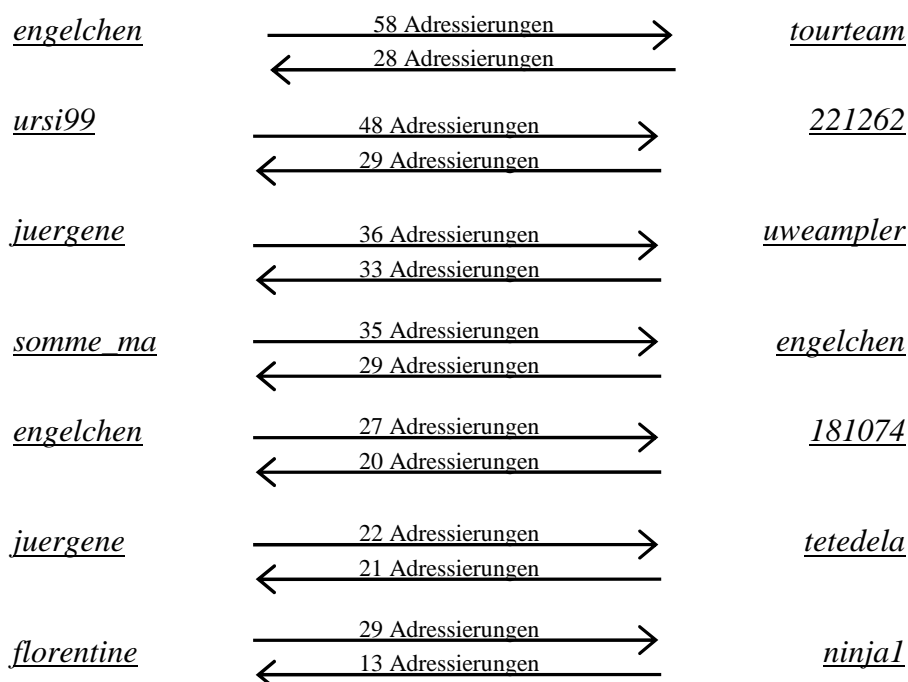


Abbildung 14: Häufigste gegenseitige Adressierungen der Ü600

Dass engelchen hier gleich drei Mal vertreten ist, liegt sicher vor allem daran, dass sie mit Abstand die meisten Beiträge produziert hat. Die Auflistung zeigt aber auch, dass ihre Adressierungen meist erwidert werden. Abbildung 14 listet also diejenigen Chatter auf, die in der ausgewählten Chattergruppe den engsten Chat-Kontakt miteinander haben. Da die Chatter ja gleichzeitig im Chat anwesend sein müssen, um einander zu adressieren, könnte man die entsprechenden Belegstellen als eine Art Parsequenzen ansehen. Diese könnten beispielsweise für eine konversationsanalytische Arbeit herausgefiltert und anschließend mit Alltagsgesprächen verglichen werden.

5.3.3 NÄHE SIMULIEREN – Ausgewählte Metaphern im tour.ARD.de-Chat

Mehrere der Ü600-Chatter stellen eine emotionale Nähe her, indem sie die anwesenden Teilnehmer als *Runde* bezeichnen. Das stilistische Verfahren NÄHE SIMULIEREN dient also sowohl dem SOLIDARISIEREN als auch dem EMOTIONALISIEREN. Da Metaphern und vor allem Metaphernkonzepte aber nur gemeinsam entwickelt werden können, untersuche ich NÄHE SIMULIEREN hier primär als ein Verfahren des SOLIDARISIERENS. Assoziationen lassen an eine ‚Gesprächsrunde‘, eine Gruppe von Menschen an einem runden Tisch, etwa in einer Kneipe oder in einem Kreis stehende Menschen denken. Der Begriff *Runde* weckt posi-

tive Assoziationen, etwa, dass die Teilnehmer gleichberechtigt und gesellig sind. Sie kommen zusammen, weil sie das wollen. Auch der „runde Tisch“, an dem Lösungen für bestimmte Probleme gesucht werden, ist positiv besetzt. *Runde* ist aber auch ein wissenschaftlicher Terminus. Dittmar beschreibt Runden als eine „besondere[n] ,stilistische[n]’ Interaktionsform von Mitgliedern einer Gruppe im institutionellen Kontext“ (1989, 435). Diese stellen „eine soziale Ordnung von syntaktisch und semantisch unverbundenen Sprecherbeiträgen dar, die durch eine ,thematische Leitlinie’ [...] gebunden sind“ (ebd.). *Runde* ist dabei also nicht die Menge der anwesenden Personen, sondern tatsächlich die Menge der Äußerungen. Hartung nennt „Runden“ als eine Kategorie von Sequenzen in unterhaltsamen Alltagsgesprächen (vgl. 1996, 111).

Die Chatter im tour.ARD.de-Chat zeigen mit der Bezeichnung ihrer gemeinsamen Anwesenheit als *Runde* zunächst, dass sie den Chat positiv sehen und freundschaftlich gestalten wollen. Sechs der Ü600-Chatter verwenden das Wort *Runde* in Bezug auf die anwesenden Chatter⁸³. *Zoe34* verwendet *runde* neun Mal, *181074* acht Mal, *juergene* sechs Mal, *engelchen* und *uweampller* je zwei Mal und *tetedela* ein Mal. Insgesamt habe ich mit einer STACCADO-Stichwortsuche 33 Belege gefunden.

Die *Runde* wird meist beim BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN angesprochen. Von den 28 Belegen für Ü600-Chatter wird die *runde* 17 Mal begrüßt und sechs Mal verabschiedet. Fünf Mal wenden sich Chatter mit anderen Anliegen an die gesamte Gruppe der Anwesenden. Sie sprechen etwa beim Betreten des Chats mit der Bezeichnung *runde* bewusst alle anwesenden Chatter in gleicher Weise an. Das ist ökonomisch und wirkt zugleich positiv. Statt einfach *hallo* zu sagen, *grüßen* und *winken* die Chatter, wie in Zitat 34 zu sehen, *in die runde*. Sie integrieren sich damit direkt in die Gruppe und signalisieren, dass sie alle Chatter dabei ‚im Blick’ haben. Darüber hinaus wird die *runde* mehrfach als *teilweise vertraute runde* oder *traute runde* bezeichnet, ein Mal als *illustre runde*. Die Chatter sind einander vertraut – zumindest teilweise –, obwohl sie sich wahrscheinlich zum Großteil nicht persönlich kennen. Sie sind einander vertraut, weil sie sich zum Teil seit Jahren im Chat treffen und einen ähnlichen Humor haben.

⁸³ Auch fünf Chatter außerhalb der Ü600 nutzen *runde*. Einmal verabschiedet sich ein Chatter aus der *runde*. Vier andere Chatter begrüßen die *runde*. Ich werde mich weiterhin auf die Ü600-Gruppe konzentrieren.

Die *Runde* wird aber nicht nur zum BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN⁸⁴ angesprochen. Vielmehr FORDERT 181074 im letzten Beispiel aus tour24 im Zitat 34 die *Runde zur Ruhe AUF*, als sich tourteam einloggt, und fügt hinzu *man verneige sich vor dem tourteam*. Die anderen Chatter reagieren darauf: *juergene fordert mit* und *uweampler schweigt...* Sie befolgen also die Aufforderung bzw. unterstützen sie. Die ironische Überzeichnung vor allem durch 181074 auch in den folgenden Beiträgen – *das erwuerdige orakel* und *the one and only tourteam* – aber auch durch juergene – *juergene verneigt sich mit* und *7me möchte ungerne des chats verwiesen werden* – zeigt das Selbstverständnis der Chatter. Sie sind Meinungsführer im Chat und können es sich daher erlauben, den tour.ARD.de-Radsportexperten mit Übertreibungen herauszufordern oder gar lächerlich zu machen. Sie sehen sich als eingeschworene Chat-Gemeinschaft – als „die Runde“. Dabei inszenieren sie die Verweise auf die *runde* meist mit Action Messages.

⁸⁴ Weitere Beispiele zum BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN untersucht Kapitel 5.3.5.3.

tour19
13:55:35 181074 **gruesst** die runde
14:18:59 181074 **winkt zum abschied** in die runde

tour24
12:39:44 juergene **grüßt** die teilweise vertraute runde

13:12:46 uweampler **grüßt** in die runde.....
13:54:21 fraenki **grüßt** zurück und winkt in die runde
14:06:10 181074 **fordert** die runde zur ruhe **auf**

tour25
14:21:20 engelchen **wirft 4 bussis** in die runde

tour28
12:14:02 181074 **gruesst** die runde
12:24:13 zoe34 **winkt** in die runde

tour29
14:18:14 zoe34 **winkt** in die runde
14:23:43 uweampler **fragt** in die runde, ob sein freund
COACH schon da war...?

tour31
12:02:14 zoe34 **winkt** mal in die runde

tour33
14:42:20 zoe34 **winkt** in die runde und cuuuuuu

tour34
17:52:16 engelchen **winkt** allen und **wirft** ein paar
bussis in die runde...

tour35
09:19:01 juergene **grüßt** die teilweise vertraute runde

tour35
09:19:38 juergene **entknotet** die runde
10:00:32 181074 **gruesst** die traute runde

tour36
13:20:42 jsbberlin **grüßt** kurz in die runde

tour36
13:27:47 zoe34 **winkt** mal in die runde

tour37
13:48:52 alexander8 **hallo** in die runde
14:09:15 zoe34 **winke winke** in die runde und cuuu-
uuuu

tour38
17:47:05 181074 **vertraut** der runde **an**, dass heinz
an grossenwahnsinn leidet

tour40
11:08:13 juergene **grüßt** die runde
11:14:25 181074 **gruesst** die traute runde

tour45
13:39:06 zoe34 mal in die runde **winkt**

tour46
17:19:03 zoe34 **rehi** in die runde

tour48
14:52:14 megaturtel **kuckt** in die runde und sacht
hallo

tour57
13:14:08 zoe34 **winkt** in die runde

tour58
16:21:23 luke4677 **grüßt** mal alle in der runde hier!!!

tour60
13:25:33 181074 **gruesst** die traute runde

tour63
13:32:34 tetedela mit kurzen haaren **grüßt** fröhlich
die illustre runde

tour67
12:35:51 juergene **grüßt** die runde runde

tour68
15:05:22 juergene **schaut** auf die user im chat und
sieht eine vertraute runde

Zitat 34: Korpusstellen zur Stichwortsuche ‚Run-
de‘

Mehrere Chatter bauen die Metapher aus, indem sie sich selbst bzw. ihre Figur äußerlich beschreiben durch *winkt*. Mit einem Winken wird in der wirklichen Welt nonverbal Aufmerksamkeit erregt. Dies kann eine Kommunikationssituation einleiten, aber auch am Ende einer Kommunikationssituation stehen. Winken kann sich ausdrücklich an mehrere Adressaten – an eine ganze Gruppe – wenden.

Im zweiten Beispiel aus tour35 aus Zitat 34 *entknotet juergene die runde*, weil er zuvor das *r* in *vertraute runde* vergessen hatte. Der Tippfehler wird so bereits zum Spiel genutzt. Auf

einen anderen Aspekt dieser Sequenz – das zu späte Reagieren eines Chatters auf den Fehler – bin ich in Kapitel 3.7 bereits eingegangen. Auch *uweampler* beteiligt sich an dem Spiel mit dem Tippfehler, indem er betont: *...denn geknebelt sind wir noch nicht...@9.19.01.*

Das letzte Beispiel in Zitat 34 führt schließlich zu einer weiteren metaphorischen Besonderheit im Chat, die ich in Kapitel 3.2 angedeutet habe: Die Chatter *sehen* und *hören* einander. Sie *umarmen* einander und *werfen* einander Dinge zu. Zumindest schreiben sie davon, dass sie einander angucken, anblicken oder zuhören. Einige Beispiele dazu habe ich mit entsprechenden Stichwortsuchen in STACCADo zusammengetragen. Auf Belege für *wirft*, *umarmt*, *schaut* und *hört* möchte ich näher eingehen. Sie dienen dazu, eine metaphorische Nähe aufzubauen und damit die räumliche Distanz, die zwischen den Chattern liegt, zu überwinden.

tour19
14:40:59 juergene 7me **wirft** noch flowers for zoe hinterher

tour25
14:21:20 engelchen **wirft** 4 bussis in die runde

tour34
17:52:16 engelchen winkt allen und **wirft** ein paar bussis in die runde...

tour37
14:20:03 wurstel **wirft** juergene ne weisse in den napf
14:20:23 engelchen **wirft** sich schützend vor j
14:20:56 engelchen **wirft** die wurst zurück

tour58

17:11:23 haegge **wirft** ein rettungsseil fuer Engelchen

tour60
10:59:52 tetedela **wirft** lieber siene letzten piepen dem juergene hinterher

tour67
12:45:30 engelchen bussit den juergene zurück und **wirft** ein weiteres zu jannes
13:17:03 jsbberlin und **wirft** sioch zu boden

Zitat 35: Ausgewählte Ergebnisse der STACCADo-Suche ‚wirft‘

Jemandem etwas zu- oder hinterherwerfen kann man nur bei räumlicher Nähe. Beim Zuwerfen geht es schließlich darum, dass das Gegenüber die Gegenstände aus relativ kurzer Distanz auch fängt, bei Hinterherwerfen darum, dass die Gegenstände den anderen treffen. ‚Einen Kuss zuwerfen‘ wird im Real Life gewöhnlich durch entsprechende Gestik angezeigt, einen angedeuteten Kuss auf Finger oder Hand, der in die Richtung der gemeinten Person gepustet wird, oder durch das Schürzen der Lippen in Richtung der Person. *Engelchen* verwendet statt *Kuss* das bayerische *bussi*, das sie *wirft*, als wäre es ein Gegenstand. Sie *wirft 4 bussis in die runde*. Welche vier Chatter sie meint, erläutert sie allerdings nicht. Die Verabschiedung – bzw. Begrüßung, denn in tour67 in Zitat 35 erwidert *engelchen* einen Willkommensgruß von *juergene* – wird so ritualisiert und personalisiert. Mit dem von *bussi* abgeleiteten Verb *bussit* – einem Ausdruck, den zunächst ausschließlich diese Chatterin verwendet, der also ein Element ihres Individualstils (vgl. Kapitel 5.3.4.3) ist – wird dies noch verstärkt, denn dieses assoziiert einen tatsächlichen Kuss – und nicht einen angedeuteten. Neben Küssen *werfen* die

Chatter Blumen, Würste, ein Rettungsseil und Geld. Im Rahmen des ‚Wurstspiels‘ wirft sich außerdem *engelchen* vor *juergene*. Die Belege zeigen, dass das Chat-Geschehen sehr lebendig ist und dass die Chatter konkretes Handeln nachbilden, dabei aber mit zahlreichen Übertreibungen arbeiten. Sie entwickeln mit Hilfe von Aktivität anzeigenden Verben Metaphern und bedienen sich verschiedener Frames und Skripts wie ‚Verabschiedung unter Freunden‘ und übertragen sie auf den Chat. Im Grunde setzen sie ihr Real Life mit phantasievollen Ergänzungen einfach fort. Hier treffen sie ihre Freunde zwar nicht in Person, fühlen sich ihnen aber ebenfalls verbunden und lassen Begrüßungs- und Verabschiedungsrituale und Spielhandlungen dazwischen genauso ablaufen.

tour13
14:07:48 babylon **umarmt** jsb

tour19
22:05:29 florentine **umarmt** ninja und sagt gute nacht
22:05:58 ninja1 **umarmt** flo zurück und wünscht ihr ebenfalls eine gute nacht und gute besserung

tour24
12:41:04 juergene **umarmt** erstmal engelchen

tour30
17:33:30 florentine **umarmt** dich

tour35
09:54:32 florentine **umarmt** jsb
09:55:02 jsbberlin **umarmt** flo

tour39
21:46:58 zucchero winkt zu didi und**umarmt** ninja (???)
21:47:15 ninja1 **umarmt** zucchero zurück

tour68
14:39:55 florentine **umarmt** dich
14:43:51 jsbberlin **umarmt** dich

Zitat 36: Ergebnis der STACCADo-Suche
,umarmt‘

Ein weiteres Beispiel für die Überwindung der räumlichen Distanz durch Verbalisierung und Metaphorisierung ist das UMARMEN im Chat. Im tour.ARD.de-Chat finden sich dazu elf Belege. Über das ganze Korpus verteilt spielen sich – wie Zitat 36 zeigt – Umarmungen ab. Sie signalisieren enge emotionale Verbundenheit, gegenseitige Akzeptanz der Chatter und Freundschaft. Dabei fallen die gegenseitigen Umarmungen auf, die in Zitat 36 zwei Mal durch *umarmt zurück* angedeutet werden und die nicht eindeutige Referenz von *florentine*, wenn sie schreibt *umarmt dich*. In den Beispielen aus tour68 wird genau diese Referenz einige Sekunden später von einem anderen Chatter erwidert.

tour24
12:42:01 juergene **schaut** verärgert zu fassi rüber
12:58:39 engelchen **schaut** sich ängstlich um nach juergene
13:22:46 **juergene** und **schaut** böse zu biene maja rüber...
13:49:13 juergene **schaut** erstaunt zu engelchen

tour25
14:15:55 juergene **schaut** zu coach und coco in die schmollecke

tour29
4:53:04 juergene **schaut** böse zu haegge

tour68
15:05:22 juergene **schaut** auf die user im chat und sieht eine vertraute runde

Zitat 37 : Ausgewählte Ergebnisse der STACCADo-Suche ‚schaut‘

Zu jemandem schauen bzw. ihn anschauen setzt voraus, dass derjenige gegenüber sitzt oder steht. Er muss sich im Blickfeld befinden. Zudem wirkt ein böses oder verärgertes Schauen nur, wenn die andere Person den Gesichtsausdruck auch sieht und damit deuten kann. Im Face-to-Face-Gespräch kommt dies ohne Worte aus. Ein verärgerter Blick reicht, um die Gemütsverfassung anzuzeigen. Im Chat muss sie ausformuliert werden. Zitat 37 enthält auch ein Beispiel mit *kuckt*. Im tour.ARD.de-Chat formuliert vor allem *juergene* seine Mimik verbal aus und beschreibt seine Blickrichtung. Er schaut auch *auf die user im chat*. Damit könnte einfach die Anwesenheitsanzeige gemeint sein. Vor dem Hintergrund der anderen Belege des Chatters ist aber wahrscheinlich, dass er metaphorisch den Blick durch die virtuelle *Runde* (siehe oben) gleiten lässt. Schauen wird so zu ‚das Gegenüber anschauen‘, ihm ‚ins Gesicht schauen‘. So formuliert es auch 221262, die betont: *freut mich, bekannt gesichter wieder zu sehen* (tour13). Während also ein aktives virtuelles Anschauen Aufmerksamkeit anzeigt und die Kommunikation erleichtert, ist passives Zuschauen nicht erwünscht. Darauf gehe ich in Kapitel 5.3.7 ein. Weitere interessante Beispiele zum Wortfeld ‚sehen‘ finden sich im tour.ARD.de-Chat auch mit *sieht* und *kuckt*, wobei erstere Verbform wesentlich häufiger vorkommt und in unterschiedlichen Kontexten und Bedeutungen eingesetzt wird. Eine komplette Untersuchung des Wortfeldes würde sicher wichtige stilistische Erkenntnisse bringen. Im Rahmen dieser Arbeit kann sie nicht geleistet werden.

tour05
19:31:33 **ninja1** das **hört** sich gut an.... kann man schnell verstauen und schnell überwerfen

tour06
21:07:49 **florentine** wir lesen uns oder **hören**⁸⁵ uns

tour13
12:50:41 221262 ist ja nicht blind und **hört** dich ganz gut ...
13:07:18 **ursi99** **hört** sich einfach schnittig an, oder? [... die „99“ im Nickname]
14:02:13 221262 bietet auch die wiener im auge zu behalten (ich weiss zwar nicht warum, aber was 181074 sagt, **hört** sich gut an)
14:05:20 **ursi99** wollte aber immer noch mal gerne die erklärung zu tetes namen **hören**
14:05:32 221262 **hört** gespannt der erklärung zu
14:05:49 **tetedela** nein, denn der lauscher an der wand, **hört** seine eigne schand (muttizzittier)

tour19
14:23:13 juergene möchte davon nichts mehr **hören**

tour22
14:58:08 **zucchero** **hört sich so an**

tour24
13:33:59 **engelchen** wegen tippfehler oder wegen geschichte **hören**?
13:34:12 engelchen **hört** nur ienmal im jahr die geschichte!

tour29
15:22:50 **engelchen** jaaaa. wenn ich den anfang noch mal **hören** darf

tour36
12:23:01 **coco** **hört** ihr mir zu
13:32:17 **coco** aber ab und zu jemanden zum trösten, **hört sich gut an**

tour63
14:32:11 engelchen erschrickt sich solche worte aus dem Mund von 22 zu **hören**
14:42:44 **hexmex** 22, was ist los, wir **hören** dich

Zitat 38: Ausgewählte Ergebnisse der STAC-CADo-Suche ‚hört‘

⁸⁵ Hören ist hier vermutlich wörtlich gemeint, weil die Chatterinnen sich persönlich zu kennen scheinen und zu erwarten ist, dass sie auch miteinander telefonieren.

Schauen ist im Chat sowieso gegeben, weil der Übertragungskanal visuell ist. Darüber hinaus wird Chatten als konzeptionell mündliche Kommunikationsform (vgl. Kapitel 3.3.1) im tour.ARD.de-Chat-Korpus aber auch mehrfach als hörbar beschrieben – zum einen in Form von Redewendungen wie *hört sich [gut] an* oder *der lauscher an der wand hört seine eigene schand*, zum anderen beschreiben die Chatter ihr Chat-Erlebnis, wenn sie betonen: *hört dich ganz gut* oder eine *Erklärung hören* wollen. Auch die Frage *hört ihr mir zu* und die Verwunderung, *solche worte aus dem Mund von 22 zu hören* zeigen, dass im Chat mehr als der Sehsinn aktiviert ist. Die Chatter konzeptionalisieren das Gelesene nicht als abstrakte Schrift, sondern als konkret Erlebtes. Damit ist Schrift im Chat wesentlich lebendiger – und damit auch emotionaler – als in anderen schriftlichen Texten und in Textformen.

Beleg für das Hören des Chats ist auch der Beitrag *181074 ruft angel durch das stimmengewirr* (tour34). Zuvor hatte sich die angesprochene Chatterin nach *181074* erkundigt (*18 noch da????*). Im Chat sind zu diesem Zeitpunkt – nach einer Etappe – viele Chatter eingeloggt, um mit dem Experten *tourteam* über die Etappe und den weiteren Verlauf der Tour de France zu diskutieren. Dabei kommt es häufiger zu technischen Störungen.

Dass den Chattern aber durchaus bewusst ist, dass sie sich nicht wirklich hören, zeigen Belege der Stichwortsuche *Lesen*. Dabei wird dann meist eine Form von *sehen* durch die entsprechende Form von *lesen* ersetzt. Beispiele⁸⁶ sind: *ich würde mich auch freuen pusti mal wieder zu lesen* (tour19), *stimmt. warten wirs mal ab. muss jetzt mal pennen gehen. wünsche dir mal noch viel vorfreude. lesen uns bestimmt die tage wieder...* (tour19), *ist auch egal, schön dich zu lesen* (tour30), *schön dich doch noch zu lesen* (tour39), *bye zahl, ein schönes WE falls wir uns nicht mehr lesen* (tour41), *ich dachte nie, das ich es mal begrüßen würde, engelchen zu lesen* (tour62), *wir lesendich* (tour63) und *hey, ich kann nix mehr lesen!* (tour73). Die meisten Belege stammen von *florentine*.

Ein weiteres Beispiel, das beweist, dass die Chatter die Wahrnehmung des Chats bewusst als Hören bezeichnen, obwohl es eigentlich Lesen ist, liefert *ursi99: EGAL WAS SIE SCHREIBT, HÄNGE AN IHREN LIPPEN (SCHRIFT)* (tour62). Mit der Einschränkung (*SCHRIFT*) betont sie, dass sie tatsächlich nicht *an den Lippen* der anderen Chatterin, sondern *an ihrer Schrift* hängt, also die Worte bewundert, die diese schreibt. Der Widerspruch zwischen dem Aus-

⁸⁶ Die Beispiele ergaben sich bei der Stichwortsuche „\blese“ in STACCADo. Die Ergebnisse sind aus dem gesamten tour.ARD.de-Chat, nicht nur von den Ü600-Chattern.

druck *an jemandes Lippen hängen* für ‚jedes Wort bewundern‘ und dem Chat wird durch den Nachsatz angedeutet.

5.3.4 *Enklisen im tour.ARD.de-Chat*

„Im Diskurs finden wir umgangssprachlich nicht selten eine Enklise: das [du:] wird an die unmittelbar vorausgehende Verbform der 2. Person angelehnt, wobei der Konsonant ausfällt und der Vokal zu einem Schwa [ɐ] abgeschwächt wird“ (Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997, 317). Was Zifonun/Hoffmann/Strecker für den mündlichen Diskurs festhalten, ist auch ein mögliches Verfahren im Chat. Von ihren Beispielen *sagste*, *habense*, *hamwa* und *habta* findet sich im tour.ARD.de-Chat aber nur ein Beispiel: *VENGA VENGA VENGA sagste dann noch zu mir wa ??* (tour55). Dagegen ergibt die Suche nach *haste* 23 Treffer. Chatter verwenden die Enklise wie im gesprochenen Diskurs:

auch nicht schlecht, haste ja jetzt ne menge freizeit (tour13)
haste email bekommen - neue adresse? (tour13)
haste recht, musst dich freuen (tour13)
haste nicht???? (tour13)
haste recht, hab auch schon kasse gemacht (tour13)
und da haste jetzt vorm mannschaftszeitfahren zeit zum chatten? (tour32)
hey benzi, haste das daenische fernsehen schon wieder laufen? (tour35)
da haste recht (tour36)

Zitat 39: Beispiele für die Verwendung von *haste*

Eine Enklise, die nach Bußmann 2002 nicht nur vorliegt, wenn ein [du:] wegfällt, sondern, wenn allgemein ein „nicht oder schwach betonte[n]s Wort [...] an das vorangehende Wort, bei gleichzeitiger Schwächung“ (192) angelehnt wird, liegt auch beim Ausdruck *hams* für *haben es* vor. Dafür finden sich zwei Belege im tour.ARD.de-Chat: *wir hams gelesen dani!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!* (tour46) und *realisten hams schwer heutzutage* (tour56). Deutlich beliebter ist die Verdichtung *gibts* für *gibt es*. Dafür finden sich im tour.ARD.de-Chat 117 Belege. Folgende Liste zeigt eine Auswahl:

gibts ja garnicht (tour22)
wann gibts denn heut die ersten live bilder? (tour28)
was gibts zu lachen? (tour30)
gibts was neues von ete? (tour43)
ne bis jetzt gibts nix zu essen (tour67)

Zitat 40: Beispiele für die Verwendung von *gibts*

Schließlich liegt auch bei *wasn* eine Verdichtung vor. Darin wird *was ist denn* zusammengefasst:

wasn los ursi? löchergehirn? zu lange die nächte durchgespielt? (tour06)

sach mol nudel, wasn los? (tour52)

wasn los jsb? (tour67)

Zitat 41: Beispiele für die Verwendung von *wasn*

Während allerdings Enklisen in der gesprochenen Sprache zu den Ökonomisierungsmitteln gehören, bedeuten sie in der medial schriftlichen Kommunikation einen höheren kognitiven Aufwand. Schließlich werden diese Formen in der Schriftsprache bislang nicht verwendet. Sie müssen hier erst gebildet werden und von den anderen Chattern verstanden werden. Mit Enklisen SOLIDARISIEREN Chatter insofern, als dass sie deutlich zu verstehen geben, dass die Kommunikation umgangssprachlich ist.

5.3.5 **BEGRÜSSEN und VERABSCHIEDEN im tour.ARD.de-Chat**

5.3.5.1 **BEGRÜSSEN ist einfach**

Lüger hebt die Bedeutung des „Anredeverhalten[s]“ (2001, 7) hervor. In der Regel werde:

"wird nicht allein der Kontakt zum Partner hergestellt, sondern in der Regel ebenso die Art der Beziehung zwischen den Beteiligten reguliert; d.h., je nach den in einer Sprache zur Verfügung stehenden Ausdrücken können die Kommunizierenden einander Distanz oder Vertrautheit, Zugehörigkeit oder Nichtzugehörigkeit zu einer Bezugsgruppe signalisieren oder aber [...] einen bestimmten Grad an Wertschätzung und Respektbezeugung zu verstehen geben." (ebd.)

Das gilt in besonderer Weise für die Chat-Kommunikation. Schon bei der Begrüßung – so kurz sie meist auch ist – offenbart ein Chatter einiges über sein generelles Chat-Verhalten. So nutzen *juergene*, *uweampl* und *181074* viele Action Messages. Während *uweampl* diese inhaltlich stark variiert, steht bei *juergene* und *181074* das GRUESSEN im Mittelpunkt. *Juergene* grüßt die teilweise vertraute runde. Er grüßt außerdem *uwe*, *die baumschule*, *aufs herzlichste tete*, *die zahl* und *die runde runde*. *181074* gruesst *austria*, *die runde*, *die experten*, *die traute runde* und *uwe*. Die ähnliche Wortwahl deutet darauf hin, dass beide Chatter viel miteinander kommunizieren und sich teilweise einen ähnlichen Wortschatz in Bezug auf den Chat angewöhnt haben. Die häufige Nutzung der Action Messages ist ein generelles Merkmal für alle drei Chatter (vgl. Kapitel 5.2.4).

Andere Chatter beschränken sich auf einzelne Wörter. So beginnt *somme ma* 15 Chat-Auftritte mit *hey* und zehn mit *hey@all*. *Ninja1* schreibt 24-Mal einfach *hallo* und *engelchen* 16-Mal *hi*. *Tourteam* nutzt als seine Standardbegrüßung *hallo miteinander* (elf Belege). Da-

gegen nutzt *hexmex* nur in seinen ersten Auftritten *hallo* und setzt danach auch nach einer Abwesenheit seine Chat-Unterhaltung nahtlos fort. Ein Beispiel zeigen die Beiträge, die ich in Zitat 42 zusammengefasst habe:

19:07:32 Hexmex > morgen ist Ausreisertag

14:35:52 Hexmex > hi, gestern habe ich eine Adresse eines Realplayer livestreams der tour? hat die noch jemand???

14:18:28 Hexmex > hi, ist schon was besonderes passiert beim ITT?

Zitat 42: Auszüge aus tour50, tour37, tour68

Im Fall des ersten Zitats sind seit dem letzten Beitrag von *hexmex* über drei Stunden vergangen. Je länger die Tour de France dauert, desto weniger Begrüßungen nutzt er, außer als Teil einer Frage gleich zu Beginn, wie die obigen Auszüge zwei und drei zeigen. Auch *lupus* wählt bis auf wenige Ausnahmen einen In-medias-res-Beginn. Er steigt meist mit einer Feststellung bzw. einer Meinungsäußerung ins Chat-Geschehen ein. Das gilt schon für seinen ersten Beitrag überhaupt, der eben nicht mit einer Begrüßung beginnt:

20:36:38 lupus > ich finde, die diesjährige tour hat zuwenige berge im programm

10:17:36 lupus > fürs gewinnen scheints beim erik aber nich mehr zu reichen

Zitat 43: Auszüge aus tour22, tour40

Das zweite Beispiel ist ein Beitrag nach einer rund 16-stündigen Unterbrechung. Dagegen sind im tour.ARD.de-Chat aufwändige Begrüßungen etwa mit Umarmungen eher selten. Aber auch dafür finden sich Beispiele:

Nachricht vom ardtour-Chatbot: engelchen hat soeben den Raum betreten

[...]

13:05:59 *juergene knutscht engelchen ab*

13:06:00 tetedela > hallo engelchen

13:06:08 benzil > *hi engelchen*

13:06:09 hugokoblet > unser engel ist auch wieder da

13:06:11 *181074 sagt hallo*

13:06:25 *engelchen knutscht zurück und verteilt auch an tete und 18 bussis*

13:06:40 hugokoblet > ich muss dir noch einen gruss von meisterin überbringen @engelchen

13:06:40 engelchen > *hi tete, du auch wieder hier?*

Zitat 44: Auszug aus tour41

Engelchen reagiert entsprechend auf die Beiträge der anderen Chatter. Sie *knutscht zurück*, weil *juergene* sie ‚geknutscht‘ hatte und beantwortet die einfachen Begrüßungen von *tetedela* und *181074* mit *verteilt bussis*. Die anderen beiden Chatter, die sie ebenfalls begrüßen, bezieht sie in ihren Gruß nicht mit ein.

Nachricht vom ardtour-Chatbot: **juergene** hat soeben den Raum betreten

[...]

14:49:04 *jsbberlin fällt juergene um den hlas*

14:49:09 jsbberlin > *an den hals?*

[...]

14:49:32 *juergene fällt zurück*

[...]

14:49:45 *jsbberlin hilft dir auf*

[...]

14:50:10 *juergene ist auch gestürzt*

14:50:14 ventoux > *hallo bici, gabs nen sturz, hab ich richtig gehört?*

[...]

14:50:15 romanski > *massensturz rennabbruch !!!*

14:50:18 *uweampler empfiehlt juergene die halskrause von jimmy casper...*

14:50:18 *juergene dankt dem netten hauptstädter*

[...]

14:51:08 *juergene inszeniert einen massensturz*

Zitat 45: Auszug aus tour25

Statt seinen Tippfehler *hlas* zu korrigieren, schickt *jsbberlin* eine nicht ernst gemeinte Frage hinterher. *Juergene* reagiert auf die ursprüngliche Begrüßung, indem er die Verbform *fällt zurück* unüblich verwendet. Er wendet das gleiche Muster an wie im Zitat 44 bei *knutscht zurück* und in 5.3.3 bei *umarmt zurück*. Dabei werden jeweils beschriebene körperliche Handlungen einfach *zurückgegeben*, also in gleicher Weise erwidert. In Zitat 45 bauen die Chatter das Fallen weiter aus und beziehen das Radsportthema mit ein, indem sie von *massensturz* und *rennabbruch* sprechen und zeigen mit dem Verweis auf die *halskrause von jimmy casper*, dass sie über das Geschehen bei der Tour de France Bescheid wissen, denn der Radsportler Jimmy Casper trug bei der Tour de France 2003 tatsächlich eine Halskrause.

5.3.5.2 VERABSCHIEDEN braucht einige Worte

Während längere Begrüßungsszenen im tour.ARD.de-Chat eher selten vorkommen, sind längere Verabschiedungsrituale häufiger zu beobachten. Dabei gehen mehrere Chatter ähnlich vor, indem sie zunächst ANKÜNDIGEN, dass sie den Chat verlassen werden, dann WÜNSCHE AUSSPRECHEN, um schließlich tatsächlich ihren Chat-Aufenthalt verbal für

beendet zu ERKLÄREN. Dazwischen kommt es vor, dass Chatter BEGRÜNDEN, warum sie den Chat verlassen werden. Dabei WIEDERHOLEN sie meist einzelne Wörter oder ganze Beitragspassagen mehrfach. *Engelchen* etwa inszeniert ihren schrittweisen Abschied aus dem Chat teilweise besonders aufwändig. Die Zitate 46 und 47 zeigen, wie sie ankündigt, dann sich verabschiedet, *bussis in die runde* wirft und jedes Wort einzeln als Beitrag abschickt, bzw. sogar zusammen mit einer anderen Chatterin wie bei einem Countdown herunterzählt.

14:20:09 *engelchen muss sich jetzt abmelden..... und kommt erst dann wieder*

[...]

14:21:00 engelchen > cu

[...]

14:21:20 *engelchen wirft 4 bussis in die runde*

[...]

14:21:42 engelchen > und

[...]

14:21:46 engelchen > gleich

14:21:47 engelchen > bin

14:21:52 *juergene awayt auch mal kurz und wünscht engel viel erfolg...* [für eine Klausur, K.L.]

14:21:54 engelchen > wech

[...]

14:22:04 engelchen > dank

Nachricht vom ardtour-Chatbot: **engelchen** hat soeben den Chat verlassen

Zitat 46: Auszug aus tour25

20:36:37 *engelchen sagt gute nacht und drückt die Trainerin*

20:36:55 *trainerin sagt jetzt auch gute nacht und drueckt engelchen auch!*

[...]

20:37:11 trainerin > schreit: **ALSO GUT NACHT!!!!!!!!!!**

[...]

20:37:35 engelchen > ok, bin wech

[...]

20:37:43 trainerin > 3

20:37:46 trainerin > 2

20:37:47 engelchen > 2

20:37:49 trainerin > 1

20:37:52 trainerin > nacht und wech

20:37:52 engelchen > 1

Nachricht vom ardtour-Chatbot: **trainerin** hat soeben den Chat verlassen

Nachricht vom ardtour-Chatbot: **engelchen** hat soeben den Chat verlassen

Zitat 47: Auszug aus tour39

Typisch für *engelchen* sind der Ausdruck *bussi* und vor allem die davon abgeleitete Verbform *bussit*⁸⁷. Außerdem verwendet sie mehrfach die Formulierung *und wech*. Letztere Phrase ist auch typisch für *florentine*. Mit Verabschiedungssequenzen wie in den Zitaten 46 und 47 imitieren Chatter andere Gesprächsarten. Sie erreichen damit einen „koordinierte[r]n Abschluß“ ihrer Unterhaltung (Levinson 2000, 345). Nach Levinson begegnen Sprecher den „technischen und sozialen Problemen von Gesprächsbeendigungen [...] zunächst damit, daß der Zeitpunkt für die gesamte Beendigungsphase im Zusammenspiel der Teilnehmer festgelegt wird – das Angebot, das Gespräch zu beenden, erfolgt in der Form von *Okay*, *Right* oder ähnlichen Ausdrücken, und nur, wenn es angenommen wird, wird der Gesprächsabschluß weiter verfolgt“ (ebd.). Dabei lassen sich vier „Beendigungsphasen“ unterscheiden. In den oben genannten Beispielen geht die Initiative von *engelchen* aus. Die Chatterin legt mit ihren Äußerungen *engelchen muss sich jetzt abmelden..... und kommt erst dann wieder* und *engelchen sagt gute nacht und drückt die Trainerin* die Beendigung des Gesprächs nahe (vgl. Levinson 2000, 344). Es ist aber weniger ein Angebot des Gesprächsendes, sondern eine Ankündigung. Trotzdem folgt die zweite Phase der Gesprächsbeendigung nach Levinson, das Verwenden von „Ausdrücken der Vor-Beendigung“ (ebd.) wie *ok*. Mit dem Chat-Beitrag *juergene awayt auch mal kurz und wünscht engel viel erfolg...* nimmt der Chatter *juergene* Bezug auf die vorhergegangene Unterhaltung. Auch das ist nach Levinson typisch für eine Endphase von Gesprächen. *Engelchen* reagiert auch darauf noch einmal, bevor sie sich endgültig abmeldet. In den beiden Sequenzen finden sich auch „abschließende[r] Elemente[n]“ (ebd.) wie *bin wech* und *nacht und wech*. Ein gemeinsamer koordinierter Ausklang ist schließlich auch das Herunterzählen von drei bis eins in Zitat 47, dem auch das endgültige Verlassen des Chats folgt.

Ninja1 inszeniert ihren Abschied nicht über so viele Schritte. Bei ihr nehmen Wünsche eine wichtige Position ein. Sie wünscht mehrfach *noch einen schönen tag* oder *euch noch einen schönen abend*. Das Verlassen des Chats konzeptualisiert sie als ein ‚Verschwinden‘ aus einem Raum, wenn sie schreibt *ninja1 verschwindet wieder* oder *ich muss raus*. *181074* betont dagegen, dass er *geht*. Wie bei seinen Begrüßungen sind auch die Verabschiedungen Action Messages. Dabei gibt er meist auch an, wohin er *geht*: *181074 geht mal essen fassen*, *181074 geht mal nen kaffe schluerfen*, *181074 geht ne runde essen* oder *181074 geht mal ne runde im forum stoebern....* Diese Äußerungen sind Beispiele für die Raummetapher, die ich bereits in Kapitel 3.2 beschrieben habe.

⁸⁷ Dies wurde in Kapitel 5.3.3 bereits angedeutet und wird in Kapitel 5.3.4.3 nochmals aufgegriffen.

Schließlich sollte auch der tour.ARD.de-Radsportexperte – das *tourteam* – erwähnt werden. Er verwendet die Formel *10 minuten nach zieleinlauf* in jeder Verabschiedungssequenz, um den Zeitpunkt für das nächste Treffen am nächsten Tag festzulegen. Das Verlassen des Chats leitet er meist mit der Frage ein, ob die Chatter noch Fragen haben und verbindet sie mit der Aufforderung an die Chatter, auch am nächsten Tag wieder an der Gesprächsrunde teilzunehmen. Ein Beispiel dafür ist folgender Auszug:

17:30:57 tourteam > also gut, wenn niemand mehr eine frage hat
[...]
17:31:41 tourteam > morgen gibts bestimmt einen sprint
[...]
17:31:49 tourteam > aber sicher ist halt nix
[...]
17:32:10 tourteam > also machts gut
[...]
17:32:18 tourteam > tschüß bis morgen
[...]
17:32:30 tourteam > wie immer 10 minuten nach zieleinlauf
[...]
17:32:43 tourteam > tschüß

Nachricht vom ardtour-Chatbot: **tourteam** hat soeben den Chat verlassen

Zitat 48: Auszug aus tour38

5.3.5.3 MARKIEREN nach Mustern

Die Beispiele haben gezeigt, dass Chatter sehr unterschiedliche Möglichkeiten nutzen, den Anfang und das Ende eines Chat-Auftritts zu gestalten. Begrüßung und Verabschiedung sind nicht notwendig, um an einem Chat teilzunehmen. Trotzdem inszenieren einige Chatter ihre Auftritte zum Teil. Im tour.ARD.de-Chat fallen insbesondere die langen Abschiedssequenzen auf, mit denen sich mehrere Chatter jeweils schrittweise aus dem Chat-Geschehen zurückziehen. Sie verbinden das Verlassen des Chats häufig mit Wünschen an die anderen Chatter und signalisieren damit Empathie. Außerdem weisen die Abschiedsrituale häufig auf künftige Chat-Besuche voraus. Solche in die Länge gezogenen Abschiede implizieren, dass den Chattern das Beenden des Chats nicht leicht fällt und dass sie möglichst bald zurückkehren wollen. Zudem ist klar, dass sie einen solchen Aufwand nur treiben, wenn sie wissen, dass die Abwesenheit länger dauern wird. Daher geben manche auch an, wann sie zurückkehren werden. Diejenigen Chatter, die sich auch bei Chat-Spielen und dem HERSTELLEN UNERWARTETER ZUSAMMENHÄNGE (vgl. Kapitel 5.3.9) hervorheben, gehören hier ebenfalls zu den Aktiveren. Dagegen machen insbesondere viele ausgewiesene Radsportfans nur wenig Worte, wenn es um die Anfangs- und Endmarkierung geht. Sie steigen meist direkt ins Geschehen ein – und aus dem Geschehen aus.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es auf jeder im Chat verfügbaren sprachlichen Ebene möglich ist, Muster zu bilden, die Begrüßungs- und Verabschiedungssignale im Chat MARKIEREN. Formal, aber auch inhaltlich-pragmatisch ist es bedeutsam, ob die Beiträge als Action Message oder normaler Aussagebeitrag gestaltet sind. Handelt der Chatter oder handelt die Figur? Wer im Chat den Großteil der Unterhaltung gestaltet hat, wird auch die Verabschiedung vornehmen. Das einheitliche GESTALTEN der äußeren Form des Abschiedsbeitrags trägt also zur Selbstdarstellung des Chatters bei. Gleiches gilt für die Wortwahl. WIEDERHOLT er außergewöhnliche Lexeme, werden sie ihm irgendwann zugeschrieben. Das gilt für *engelchen* und die Verform *bussit*. In einem späteren Chat-Ausschnitt übernehmen *juergene* und *221262* diesen Ausdruck:

12:44:59 *Juergene bussit erstmal engel*

12:45:02 Jannes > *hi Engelchen, alles O.K. beim arzt*

12:45:10 *Hernanb *freu**

12:45:14 *221262 bussit alle anderen*

Zitat 49: Auszug aus tour67

Auch die Sprachhandlung SICH VERABSCHIEDEN selbst kann so ausgestaltet sein, dass sich ein Chatter wiedererkennbar macht.

5.3.6 *Gemeinsame Themen*

5.3.6.1 **Theoretische Überlegungen zu Themen im Chat**

Obwohl Chat-Beiträge alles andere als einen kohärenten Text ergeben, lohnt sich eine gründliche Themenanalyse. Eine Themenanalyse gibt sowohl Einblick in die Selbstdarstellung des einzelnen Chatters als auch in das Funktionieren der gesamten Gruppe – also in Individual- und Gruppenstile. Vordergründig stellt sich bei einem monothematisch gedachten aber sonst wenig reglementierten Chat wie dem tour.ARD.de-Chat die Frage, ob die Tour de France auch ohne äußeren Zwang einziges oder zumindest vorherrschendes Thema ist.

Thema im Sinne von Hoffmann ist „das, wovon laufend im Text oder Diskurs die Rede ist“ (2004, 4). Er hebt Chat als „kollektives Kommunikationsprodukt“ (ebd., 5) hervor. Dabei ist es Aufgabe der Chatter, „die Äußerungen in eine richtige Reihenfolge zu bringen und Kohärenz zwischen den unterschiedlichen thematischen Strängen herzustellen“ (Thimm 2002,

268). Normalerweise laufen mehrere Gespräche parallel. Schönfeldt fasst das thematische Funktionieren wie folgt zusammen:

"Zum einen fällt auf, dass sich die verschiedenen Gesprächsstränge nicht gegenseitig behindern, auch dann nicht, wenn derselbe Teilnehmer an verschiedenen ineinander verzahnten Einzelchats beteiligt ist. Zum anderen ist es erstaunlich, wie kohärent die einzelnen Gesprächsstränge in sich sind. In allen analysierten Beispielen wird jede Paarsequenz beendet." (2002, 46)

Hoffmann definiert die „Ausklangregel: Ein Thema ist abgeschlossen, wenn sich niemand mehr dazu äußert“ (2004, 8). Trotzdem könne es „jederzeit wieder auferstehen“ (ebd., 15). Beispiele für das Wiederaufgreifen eines Themas sind im tour.ARD.de-Chat zum Beispiel die Chat-Spiele um die Frames /Baumschule/ und /Pizzasuppe/, die in den Kapiteln 5.3.9.1 und 5.3.9.2 erläutert werden. Thematisiert werden im Chat auch Emotionen, wie Döring betont: „Neben nonverbalen Symbolen oder virtuellen Gesten werden Gefühle im Netz auch häufiger verbalisiert“ (2003, 259). Beispiele dafür finden sich in Kapitel 5.2 in der Besprechung der Verbstammphrasen, der Smileys und der Action Messages der Ü600-Chatter. Auch das Schreien (Kapitel 5.2.8) kann zur Verbalisierung von Gefühlen eingesetzt werden. Die Themenanalyse kann zum einen zeigen, welche Chatter sich mit ihren Themeninitiativen durchsetzen können. Dies ist ein Gradmesser für ihre Akzeptanz und Anerkennung in der Gruppe. Zum anderen ist interessant, wie Themen eingeleitet werden und wie sie beendet werden. Ich werde explizit auf die Thematisierung der genannten Chat-Spiele in Kapitel 5.3.9 und im folgenden Unterkapitel auf weitere Themen eingehen.

Die Themenwahl zeigt aber auch, wie ein Chatter seine Rolle im Chat versteht. Thematisiert er vor allem über sich selbst – also die eigene Person im wirklichen Leben – und gibt er viele Informationen über sein Real Life preis, verpflichtet er sich dem Prinzip der Identifizierbarkeit (vgl. Döring 2003, 344). Lässt ein Chatter dagegen den persönlichen Lebenshintergrund vollständig außen vor, nutzt er das Prinzip der Anonymität (vgl. ebd.). Dann steht die Figur im Mittelpunkt. Dann bedeutet *hier* ‚im Chat‘. Hingegen hat für den identifizierbaren Chatter *hier* häufig die Bedeutung ‚vor dem PC‘. Natürlich sind der „identifizierbare“ und der „anonyme“ Chatter zwei extreme Chattertypen auf einer Skala. Die meisten Chat-Teilnehmer dürften sich dazwischen einordnen lassen und weniger an den Extrempolen. Mit Figurenkonzepten, die unter anderem durch die Themengestaltung entwickelt werden, befasst sich Kapitel 5.3.10. Dabei zeigt sich ein nicht unerheblicher Aspekt ihres Selbstverständnisses und damit ihrer Selbstdarstellung, nämlich ihr Bezug zur Wirklichkeit. Natürlich können Chatter auch falsche Angaben machen und damit ihre Gesprächspartner in die Irre führen. Zu beobachten ist aber,

„... , dass in vielen Online-Kontexten (und sogar in Chats) virtuelle Selbstdarstellungen keinesfalls beliebig ausfallen und auch nicht ständig gewechselt werden, sondern oftmals überraschend eindeutig Offline-Identitäten repräsentieren [...]: Chatter berichten, dass ihnen völlig fiktive Konstruktionen meist zu anstrengend seien, dass sie das Risiko der Demaskierung nicht eingehen wollen und es zudem genießen, sich offen zu zeigen, wobei im Falle einer Beziehungsvertiefung durch Medienwechsel die Online-Selbstdarstellung auch zunehmend überprüfbarer wird.“ (Döring 2003, 351)

Die Analysen werden zeigen, wie es sich damit im tour.ARD.de-Chat verhält. Themen können zunächst nur anhand von Referenzen überprüft werden. In einem Chat wie dem tour.ARD.de-Chat, der den Teilnehmern mit dem Radsport einen bestimmten Themenbereich und mit der Tour de France das wichtigste Ereignis in diesem Bereich nahelegt, ist es natürlich sinnvoll, zu überprüfen, ob die Chatter diesen Themenbereich auch tatsächlich wählen. Ich gehe darauf in der Beschreibung von Selbstdarstellungsprofilen in Kapitel 5.3.10 ein. Interessanter sind aus thematischer Sicht aber die erwähnten Chat-Spiele, von denen sich zwei durch das gesamte Korpus hindurch abspielen und immer wieder aufgegriffen und weitergeführt werden.

5.3.6.2 Ausgewählte Themen im tour.ARD.de-Chat-Korpus

Um mich Themen im tour.ARD.de-Chat-Korpus zumindest annähern zu können, habe ich bestimmte Stichworte ausgewählt und die Belege im gesamten Korpus herausfiltern lassen. Ich nähere mich Themen also über mehrfach verwendete Begriffe. Ein immer wiederkehrendes Thema ist das REFERIEREN auf das Geschlecht der Chatter, so auch im tour.ARD.de-Chat-Korpus. Insbesondere bei der direkten Frage nach der Identität eines Users greifen die anderen Chatter dabei häufig auf die Kurzformen zurück. Auch die Langformen werden verwendet, allerdings weniger, um nach dem Geschlecht zu fragen und eher um Feststellungen über das Geschlecht eines Chatters zu machen. Dagegen fragen die Chatter nie, ob jemand ein Mann oder eine Frau ist. Sie bleiben immer bei den Adjektiven. Die entsprechenden Textstellen habe ich in der folgenden Liste in Zitat 50 zusammengestellt. Fragen nach dem Geschlecht tauchen – wie die Beispiele zeigen – im gesamten Korpus auf. Die Chatter thematisieren das Geschlecht meist nur sowohl im direkten Gespräch miteinander als auch im Gespräch über gerade nicht anwesende Chatter. Da im Chat das Geschlecht – anders als im Real Life – eben nicht „augenscheinlich“ ist, müssen Chatter erst herauszufinden, ob sie mit einer Frau – einem *weiblichen Wesen* – oder einem Mann sprechen. Sie sind dabei nicht immer erfolgreich. Einige Angesprochene geben aber auch Antworten wie in den unterstrichenen Belegen nachzulesen ist. Andere lassen bewusst offen wie in *wieso, wir haben doch noch nicht geklärt ob ich M oder w bin*. Je mehr sich ein Chatter ziert, sich als Mann oder Frau zu erkennen zu geben, desto länger bleibt das Thema aktuell.

- tour19
- ach ja die zahl.....ich war heute allein mit ihm
 -eindeutig männlich
 - das männliche
- tour25
- juergene grüßt den 48 jährigen männlichen susi
 - biste weiblich? jo, oder?
- tour28
- juppa bin weiblich
- tour31
- bist du eigentlich m oder w? wenn ich fragen darf....
 - m und du?? ONCE Wird sicher auch stark sein
 - ich bin w =)
 - Ich bin weiblich und 16 Jahre alt
- tour42
- m oder w?
- tour53
- 221262 ist weiblich !!!
- tour54
- ninja: m oder w
 - ich schätz w
 - oder m
 - w
- tour57
- 22 ist w
 - 221262 ist w
 - 221262 würde gerne fragen, ob bottle m oder w ist
 - bianchiii glaubt daß bottle m ist
 - 221262 traut sich immer noch nicht bottle fragen ob w oder m ...
- na m
- weiblich@jacky ???
- tour60
- Jannes m o. w ?
 - m oder w?
 - Jannes männlich oder weiblich?
 - ...jannes ist weiblich.....!!!!
- tour62
- ist Ursi99 etwa auch w, entschuldigung, aber ich bin ja noch nicht so lange dabei
 - ja jannes ursi ist w
 - m oder w ist doch egal, hauptsache spass dabei
- tour64
- vreni, glaube wir sind die einzigen 2 w's hier ..
 - wieso, wir haben doch noch nicht geklärt ob ich M oder w bin
 - 221262 beschließt in übereinstimmung mit vreni dass hummer m ist !
 - ah Zahl ist weiblich!
 - hummer ist definitiv männlich
- tour67
- florentine sucht ursi.....findet eine hand und hofft, ein weibliches wesen an der hand zu haben
- tour71
- bist du eigentlich m o- w?
 - w
- tour72
- m oder w
 - m
 - ich glaub im moment sind gar keine weiblichen wesen hier oder?

Zitat 51: Referenzen auf Thema Geschlechtszugehörigkeit

Die Adjektive *männlich* und *weiblich* und die Abkürzungen *m* und *w* sind ein Beispiel dafür, dass „Wiederaufnahmeverfahren [...] charakteristisch für die Binnenstruktur“ von Kommunikationsabläufen in Chats (Dorta 2005, 104) sind. Auch das folgende Beispiel zeigt dies. Dabei werden allerdings – anders als bei der Frage nach dem Geschlecht – spezifische Bedeutungen mittransportiert, die über die normale Wortsemantik hinausgehen.

Wie aus der Bemerkung eines Chatters, die bei den anderen als Angeberei und Wichtigtuerei empfunden und daher lächerlich gemacht wird, ein wiederkehrendes Thema werden kann, zeigt das Beispiel *lizenz*.

13:42:07 *181074 sieht dass uwe und juergene sich schon mit den neuen spezialisten angefreundet haben [...]*

13:42:30 coach > juergene: wieso sollte ich - ich denke ich habe mehr sachverstand was den radsport anbelangt als der so called uweamplere, da die äusserung von herrn ullrich den sprint gestern betreffend durchaus richtig war, und auch von andern profis noch wiederholt wurde [...]

13:42:48 181074 > *auwei [...]*

13:43:07 *juergene hängt dem choach den radsport sachverstand orden um den hals... [...]*

13:43:22 *uweamplere bezweifelt den sachverstand des MÖCHTEGERNTRAINERS...*

13:43:24 engelchen > an coach: nimm mal ni alles so ernst

13:43:24 coach > *danke... [...]*

13:43:48 coach > *amplere: leider falsch . habe b-lizenz [...]*

13:44:02 *juergene ist stolz mit so einem experten chatten zu dürfen...*

13:44:05 engelchen > *ohhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh*

13:44:15 somme_ma > *also Vorsprung nach 56km bei 9:40*

13:44:21 *uweamplere lacht sich kaputt...da kann ja jeder kommen.... [...]*

13:44:23 engelchen > sind wir hier im Kindergarten?

13:44:24 *juergene kniet vor ehrfurcht nieder*

Zitat 50: Auszug aus tour24

Der Versuch, die eigene Glaubwürdigkeit mit dem Hinweis auf die *b-lizenz* zu untermalen, misslingt. Der Chatter *coach* geht auf die Provokationen der anderen Chatter ein und beansprucht für sich, der eigentliche Radsportexperte zu sein. Dabei spricht der Chatter namentlich *uweamplere* den Sachverstand ab. *181074* beschreibt das Geschehen aus einer Beobachterrolle und kommentiert den Angriff von *coach* gegen *uweamplere* in 13:42:30 mit *auwei*. Er erwartet, dass sich *uweamplere* und *juergene* dagegen wehren und genau das tun sie auch. *Juergene* ironisiert die Aussage durch Übertreibung, *uweamplere* dagegen drückt nicht nur seine Zweifel aus, ob die Behauptung korrekt ist, sondern negiert sie, indem er *coach* als *MÖCHTEGERNTRAINER[S]* bezeichnet. *Engelchen* versucht, die Eskalation zu verhindern. Mit seiner Aussage *habe b-lizenz* bringt *coach* das Fass dann aber sozusagen zum Überlaufen. Das zeigen die folgenden Belege in Zitat 51.

tour24

- amplere: leider falsch . habe **b-lizenz**
- juergene denkt aber, dass ne **a-lizenz** besser ist
- juergene ist traurig, dass der **b-lizenz-coach** nicht antwortet
- ...das wäre bei einem **a-lizenz-coach** nicht passiert

tour29

- 181074 fragt sich woe die lizenzierten experten sind

tour32

- ...und natürlich die lizenzierte Cocotrainerin

tour35

- 181074 gruesst auch die lizenzierten neu exper-
ten
- 181074 freut sich ueber so viel **lizenziertes**
niveau
- ...wenn auch ohne **b-lizenz**
- was meinst du mit **b-lizenz**?
- 181074 glaubt das Coco in einen **lizenzierten**
kindergarten sollte
- 181074 weist darauf hin, dass das **lizenzierte**
kind zu tief in den brunnen gefallen ist

tour40

- juergene ist **lizenziertes** experte
- 181074 fuegt dem hinzu das diese die experten
und **lizenzierten** wiet in den schatten stellt

tour41

- 181074 klaert flo darueber auf das Coco zu den
lizenzierten experten gehoert
- experten, **lizenzierte**, groessenwahnsinnige und
viele tuetenkleber
- 181074 klaert tete darueber auf das Coco ein
sog **lizenziertes** coach ist

tour57

- 181074 fragt sich was aus den **lizenzierten**
experten Coco und coach und dem groessen-
wahnsinnigen heinz001 geworden ist

tour60

- 181074 vermutet das heinz001 oder unsere
lizenzierten dahinterstecken

Zitat 51: Chat-Beiträge zum Thema *lizenz*

Auf die Bemerkung von *juergene*, dass *ne a-lizenz besser* als eine B-Lizenz ist, reagiert *coach* nicht mehr. Er wird fortan als B-Lizenz-Coach behandelt, als zweitklassig. Von diesem Zeitpunkt an steht *lizenz* bzw. *lizenziert* für Chatter, die für sich die Meinungsführerschaft reklamieren, diese aber nicht haben. *Lizenziert* wird zum Schimpfwort und dient dem LÄCHERLICH MACHEN nicht nur von *coach*, sondern auch von *coco*. *181074*, der wie eben beschrieben Zeuge des B-Lizenz-Hinweises war, spricht von *lizenzierten neu experten*, dem *lizenzierte[s]n niveau* des Chats und dem *lizenzierten kindergarten*, in den er die abgelehnten Chatter stecken will. *Lizenz* steht also nicht nur für Angeberei, sondern auch für kindisches Verhalten. Die Warnung von *engelchen* aus Zitat 50 *nimm mal ni alles so ernst* sollte genau das verhindern. Stattdessen trägt *181074* das Thema auch an *florentine* und *tetedela* heran. Die Kerngruppe soll *unsere lizenzierten* ausschließen.

Lizenz erhält also eine neue, negative Bedeutung. Mit *lizenziert* wird etwas ganz Anderes prädiert als gewöhnlich. Das zeigt die Reihe *experten*, *lizenzierte*, *groessenwahnsinnige und viele tuetenkleber*. Diejenigen also, die sich für Experten halten, glauben die *Lizenz* zur Meinungshoheit zu haben und stehen genau deswegen außerhalb der Kerngruppe, die sich ebenfalls als Radsport-, aber auch als Chat-Experten sehen. Das Beispiel demonstriert auch, wie Beziehungsgestaltung im Chat funktioniert. Ein Chatter fällt hier negativ auf und wird dar-

aufhin sanktioniert, indem er der Lächerlichkeit preisgegeben wird. Der Regulierungsversuch von *engelchen* scheitert.

Das Beispiel zeichnet sich – wie die Spiele ‚Baumschule‘ und ‚Pizzasuppe‘, die in Kapitel 5.3.9 besprochen werden – durch Rethematisierung aus. Die zentralen Lexeme werden jeweils über das gesamte Korpus hinweg immer wieder aufgenommen. Bei letzteren beiden Beispielen handelt es sich teilweise um explizite Wiederaufnahme, teilweise um implizite Wiederaufnahme, die ähnlich zu funktionieren scheint wie von Brinker (1997, 27ff.) für schriftliche Texte beschrieben. Letztere findet sich vor allem im Beispiel *Baumschule*, wo auch die *bäumchen* angesprochen werden. Die Spiele erfüllen nicht nur humoristische Funktionen, sondern stellen auch Kohärenz her, insofern, als die Chatter einen Zusammenhang zu früheren Chat-Erlebnissen schaffen. Dabei kann auch ein größerer zeitlicher Abstand zwischen den Chat-Erlebnissen bestehen. Das zeigen die Andeutungen darauf, dass die untersuchten Chat-Spiele aus den Vorjahren stammen und im untersuchten tour.ARD.de-Chat 2003 lediglich fortgeführt wurden. Chatter, die am Chat auch in den Vorjahren regelmäßig teilgenommen haben, erkennen die Themen wieder bzw. knüpfen daran an.

5.3.7 ABLEHNUNG AUSDRÜCKEN – *Lurker im tour.ARD.de-Chat*

Zum SOLIDARISIEREN gehört auch, gemeinsame Normen festzulegen und diese einzufordern. Eine solche Norm ist, dass es keine passiven Chat-Teilnehmer geben sollte. Einige Chatter beschwerten sich über Lurker⁸⁸, „stumme“ Chat-Teilnehmer also, die sich zwar einloggen, aber selbst keine Beiträge produzieren, sondern nur die der anderen Teilnehmer lesen. Der Ausdruck *lurker* wird im tour.ARD.de-Chat-Korpus allerdings nicht gebraucht. Stattdessen drücken die Chatter ihre Ablehnung gegen *lauscher*, *glotzer*, *zuschauer* und *Blockierer* aus und fordern sie auf, den Chat zu verlassen:

nur lauscher im chat, das ist nicht nett.../ nein, denn der lauscher an der wand, hört seine eigne schand (muzzittier) (tour13)

@tt, wäre echt klasse, wenn ihr das mit den glotzern in den griff bekämen könntet.... (tour49)

danke an all die glotzer, die es tt unmöglcih mac hen auf fragen zu aw (tour50)

es geht um die zuschauer, die nix sagen hier und den chat blockiern/ warum sind die denn hier wenn sie nix sagen? (tour50)

⁸⁸ Das englische Ver *to lurk* bedeutet ‚lauern‘ (vgl. Oxford-Duden 1997, 1243).

221262 schlägt vor, dass alle die hier still sind und nichts sagen, mal kurz aus dem chat rausgehen, damit die sache wieder schneller wird ! (tour52)
und alle haebn nur geglotzt... (tour53)

Zitat 52: Beispiele für die Ablehnung von Lurkern

Der tour.ARD.de-Chat ist häufig überlastet, wenn zu viele Chatter online sind. Daher sind die Chatter aufgebracht über diejenigen, die nicht aktiv am Geschehen teilnehmen. Dabei bedienen sie sich sehr unterschiedlicher Sprachhandlungen, um ihre Kritik auszudrücken. Im ersten Beispiel kritisiert der Chatter mit einer Feststellung, die er als Reim formuliert, *lauscher* im Chat. Er begründet seine Kritik mit einem Sprichwort. Dieses reichert er mit der Verbstammphrase *muttizittier* an. Die Regeln des Real Life gelten auch im Chat, wobei man dort normalerweise nicht unbemerkt beobachten kann, außer man belauscht jemanden, der einen nicht sehen kann zum Beispiel durch eine Wand. Der Chatter formuliert den Grundsatz ‚Lauscher sind nicht nett‘.

Deutlich schärfer ist die Kritik im zweiten Beispiel. Die Chatterin fordert den Experten indirekt auf, die *glotzer[n]* rauszuwerfen. Sie formuliert ihre Aufforderung als Wunsch, sagt aber nicht konkret, was die Verantwortlichen des Chats genau tun sollen. Sie sollen *das mit den glotzern in den griff* bekommen.

Im dritten Beispiel reagiert eine Chatterin mit dem ironischen Bedanken dafür, dass die *glotzer* eine erfolgreiche Chat-Kommunikation verhindern. Sie liefert für ihre Kritik eine konkrete Begründung, indem sie sagt, dem Experten werde es unmöglich gemacht, auf Fragen zu antworten.

Die gleiche Chatterin ist es, die mit der Frage, warum sich Chatter einloggen *wenn sie nix sagen* diese indirekt auffordert, den Chat zu verlassen.

Im vorletzten Beispiel wird eine Chatterin dann konkreter und fordert *alle die hier still sind und nichts sagen, mal kurz aus dem chat rauszugehen* und erklärt dies damit, dass *die sache wieder schneller wird*, dass der Chat also nicht mehr überlastet ist. Dieses Beispiel ist die direkteste und konkreteste Aussage.

Dagegen ist das letzte Beispiel wieder eine indirekte Kritik. Bei der Feststellung *und alle haebn nur geglotzt...* ist mitgemeint, dass die betreffenden Chatter nichts gesagt haben und sich dadurch disqualifiziert haben. Die Feststellung ist also eigentlich eine Kritik. Die Chatter drücken also ihre Kritik an nicht aktiven Chat-Teilnehmern aus. Sie gehen dabei meist indirekt vor.

5.3.8 **AKZEPTANZ AUSDRÜCKEN – Die Chatter und der Experte im tour.ARD.de-Chat**
SOLIDARISIEREN zeigt sich auch darin, wie Chatter ihre gegenseitige Akzeptanz sprachlich ausdrücken. Ein Beispiel im tour.ARD.de-Chat ist der Umgang der Chatter mit dem Experten, der sich, da er keine Sonderrechte besitzt, erst einmal durchsetzen muss. Einen Hinweis auf die Akzeptanz des Experten durch die Chatter im tour.ARD.de-Chat geben schon die Anreden an ihn (vgl. Kapitel 5.3.2), aber auch die Kurzform *tt*, die sich – wie Kapitel 5.1.5 gezeigt hat – hauptsächlich auf ihn bezieht und nicht auf das Radsportteam Team Telekom, das zunächst ebenfalls mit der Kurzform *tt* bezeichnet wurde. Es gibt auch ironisch-kritische Stimmen, wenn 181074 zum Beispiel überspitzt fordert: *man verneige sich vor dem tourteam* oder von *das erwuerdige orakel* und *the one and only tourteam*⁸⁹ spricht. Allerdings habe ich für diese Haltung vergleichsweise wenige Beispiele gefunden. Anhaltspunkt für eine deutliche Akzeptanz des Radsportexperten ist dagegen die Diskussion um die Schreibfarbe der Chatter.

tour30

Engelchen ist dafür das nur TT rot nimmt, wegen Übersicht [meisterin wechselt die Farbe]
oder TT sollte eine andere farbe nehmen, die keiner hat
kai, kannst du die farbe wechseln? [kaiahnung wechselt die Farbe]

tour37

vielleicht sollten wir uns darauf einigen dass ich die farbe rot bekomme. das würde mir die sache erheblich erleichtern [Benzi1 wechselt auf den Beitrag von tourteam hin die Farbe]

tour63

wenn TT reinkommt wird die Schrift rot

tour64

patti77: könntest du bitte die farbe wechseln? [patti77 wechselt auf den Beitrag von tourteam hin die Farbe]

tour70

laislas, nicht rot, dass ist die Farbe von TT, der kommt gleich ;-)
könnten alle anderen chater bitte die farbe ändern, so daß nur noch ich rot habe??? [lapislas wechselt auf den Beitrag von tourteam hin die Farbe]
nee, du darfst nicht rot sein, tt ist rot!!! [Chatter äußert sich nicht mehr]
kannst du deine farbe bitte weg von rot ändern? [julius2 wechselt die Farbe]
kann robertino bitte eine andere farbe wählen? [robertino wechselt die Farbe]

Zitat 53: Beispiele für die Diskussion um die Schreibfarbe des Radsportexperten

⁸⁹ Dieses Beispiel wurde bereits in Kapitel 5.3.3 angesprochen.

Die prompten Reaktionen zeigen, dass die Autorität des Experten anerkannt wird. Auch die Chatter sind um Übersichtlichkeit und einen guten Kontakt zum *tourteam* bemüht. Es geht ihnen darum, den Experten – und seine Antworten – schneller identifizieren zu können. Die beste Möglichkeit dazu ist die Schriftfarbe. Die Regel, um die es hier geht, könnte in etwa lauten: ‚Der Experte hat die Farbenhoheit‘. Letztlich geht es darum, dass *tourteam* gut erkennbar ist, bzw., dass seine Beiträge den anderen Chattern direkt „ins Auge springen“. Die Regel könnte also auch lauten: ‚Die Beiträge des Experten müssen sich von denen der Fragenden abheben‘. Mit der Akzeptanz der Farbhoheit betonen die Chatter auch, dass sie dem Experten vertrauen und ihn ernst nehmen. Sie fordern, dass sich alle an die Farbregelein halten, damit die Kommunikation optimal funktionieren kann.

5.3.9 *Chat-Spiele im tour.ARD.de-Chat-Korpus*

An drei Beispielen werde ich in diesem Kapitel erläutern, wie Spiele im Chat funktionieren. Im unernsten, humoristischen Modus wird die Unterhaltungsfunktion phantasievoll umgesetzt. Döring versteht unter sozialem Spiel „Spiel, an dem mindestens zwei Personen [...] beteiligt sind“ (2003, 296). Für die Chatter sind solche Spiele auch ein entscheidendes Instrument ihrer Selbstdarstellung. Sie beweisen mit guten – das heißt witzigen – Beiträgen, dass sie originell, kreativ und schlagfertig und gebildet sind. Gefragt sind vor allem kluge Assoziationen. Ziel ist einerseits das Handlungsmuster HERSTELLEN UNERWARTETER ZUSAMMENHÄNGE durch ein stilistisches Verfahren des thematischen ABWEICHENS (vgl. Sandig 2006, 153ff.), andererseits können Chat-Spiele auch gruppenkonstituierend sein. Die ersten beiden Beispiele, die ich in den folgenden beiden Unterkapiteln 5.3.9.1 und 5.3.9.2 beschreibe, sind der letzteren Gruppe zuzuordnen. Ein einzelner Chatter kann kein Spiel gestalten. Wenn sich kein anderer beteiligt, bleibt es bei einem – zumindest aus Sicht des Produzenten – witzigen Beitrag. Ein Spiel entsteht erst, wenn andere die Idee aufgreifen, fortführen und weiterentwickeln, wenn sie also weitere Zusammenhänge herstellen. Folglich sind Chat-Spiele ein wichtiges Verfahren des Handlungsmusters SOLIDARISIEREN, weil sie nur gemeinsam entwickelt werden können. Dazu kommt, dass werden die beiden Beispiele zeigen, dass sich Chatter mit gemeinsam gestalteten Spielen miteinander solidarisieren und gegen andere abgrenzen.

Chat-Spiele können aber auch in erster Linie dem HERSTELLEN UNERWARTETER ZUSAMMENHÄNGE dienen. Ein Beispiel dafür bespreche ich in Kapitel 5.3.9.3. Besonders gelungene Beiträge eines Chatters bleiben den anderen Usern im Gedächtnis. Sie kommentie-

ren manche Beiträge ausdrücklich positiv. Dadurch wird zugleich auch das Ansehen des Chatters positiv bewertet und damit seine Position in der Gruppe gestärkt.

Die Analysen werden zeigen, dass nur eine sehr geringe Anzahl von Chattern diese drei Chat-Spiele im tour.ARD.de-Chat gestaltet. Einzelne Chatter nehmen dabei eine Vorreiterrolle ein und heben sich von den anderen Teilnehmern an den Chat-Spielen ab, weil sie überdurchschnittlich viele Beiträge schreiben bzw. das Spiel initiieren. Vielleicht liegt die geringe Teilnehmerzahl aber eben auch daran, dass die Spiele nicht oder kaum erklärt werden. Wer den Hintergrund nicht kennt, ist ausgeschlossen (vgl. Kotthoff 1998). Über dieses gemeinsame Geheimwissen bildet sich eine kleine Gruppe von Chattern. Die Zusammenhänge erläutern sie nicht. Auch auf Nachfrage erhalten außenstehende Chatter keine näheren Details. Kennzeichen für die zu besprechenden Chat-Spiele ist also VERRÄTSELN. Dazu kommt, dass sich im Laufe eines Spiels Bedeutungen verändern bzw. immer neue Bedeutungen hinzukommen. Wegen dieser Komplexität der Spiele ist anzunehmen, dass vor allem erfahrene tour.ARD.de-Chatter mit viel Online-Zeit daran teilnehmen. Es sind sozusagen nur die „Wortführer“ – also so etwas wie die Peer-Group –, die solche Spiele häufig über längere Zeiträume durchführen und immer wieder aufgreifen.

Die ersten beiden Chat-Spiele, die ich vorstellen möchte, sind über das gesamte Korpus verteilt, das dritte entstand spontan als zusammenhängende Sequenz. Die ersten beiden Spiele stammen offenbar aus den Vorjahren und werden zu Beginn der Tour de France 2003 im Chat wieder aufgegriffen und fortgeführt.

5.3.9.1 Der Chat als Baumschule

Mit dem ersten Chat-Spiel, das ich besprechen möchte, konstruieren die Chatter das Bild einer Baumschule. Alle Belege dazu, die ich mit STACCADo herausgefiltert habe, zeigt Zitat 54. Zur leichteren Identifizierbarkeit habe ich darin das Dokument, aus dem der Auszug stammt, über die Belege geschrieben und diejenigen Belege mit entsprechenden Referenzen durchnummeriert. Der Suchstring lautete:

„\bbaumschul|bäumchen|bäume|baumschüler|ausgetrieben“.

Letzterer Ausdruck sollte einen bestimmten Beleg herausfiltern. „Baum“ hätte zu viele Belege ergeben, die nichts mit dem Spiel zu tun haben. *Engelchen* eröffnet das Spiel mit der Frage: *wie geht es den bäumchen?* Der bestimmte Artikel setzt voraus, dass sie mit ihrem Adressaten – *juergene* – bereits darüber gesprochen hat. Allerdings finden sich bis dahin im

tour.ARD.de-Chat-Korpus keine Hinweise auf das Thema. Es ist auch das erste Aufeinandertreffen von *juergene* und *engelchen* im tour.ARD.de-Chat 2003. *Juergene* beantwortet *engelchens* Frage prompt: *Juergene hegt und pflegt die bäumchen nach bestem wissen und gewissen*. Wer oder was tatsächlich mit *bäumchen* gemeint ist, erläutern die beiden nicht. Direkt im Anschluss erzählt *engelchen*, dass ein Kollege ihr zum Umzug *ein bäumchen* geschenkt hat. Hier scheint unstrittig, dass es sich tatsächlich um eine Pflanze handelt. Dagegen ist der Referenzgegenstand bei allen weiteren Belegen unklar. Dabei werden unterschiedliche Frames eröffnet.

tour24 <u>1</u> 12:42:26 engelchen > wie geht es den bäumchen? [...]	tour40 <u>10</u> 11:05:08 omelli > die baumschüler gegen die rosenzüchter? [...]	<u>15</u> 11:21:11 <i>juergene tippt mehr auf den baumschullehrer</i> <hr/> 11:21:11 uweampler > tiefschlag... <hr/> 11:21:40 uweampler > ...manche können es...manche eben nicht..... <hr/> 11:21:48 <i>juergene hat noch die hoffnung, dass es wegen des ersten schlechten düngers nicht mehr wächst...</i> <hr/> 11:22:03 uweampler > ...nanana <hr/> 11:22:24 uweampler > ...diese baummarktware ist manchmal fehlerhaft....
<u>2</u> 12:42:48 <i>juergene hegt und pflegt die bäumchen nach bestem wissen und gewissen</i> <hr/> <u>3</u> 12:43:10 <i>engelchen hat jetzt ein bäumchen in ihrem neuen zimmer</i> [...]	<u>11</u> 11:06:44 uweampler > ...die baumschullehrer spielten gegen die baumschüler.....sozusagen [...]	<hr/> 11:22:43 <i>juergene > hält halt nicht lange....</i> <hr/> 11:22:58 uweampler > ...man sollte eben doch beim gärtner seines vertrauens kaufen..... <hr/> <u>16</u> 11:23:20 uweampler > und die hiesigen baumschulen sind wirklich nicht schlecht.....
<u>4</u> 12:43:48 engelchen > und hab zum einzug von nem kollegen das bäumchen bekommen tour28 <u>5</u> 11:25:40 <i>juergene muß noch mal kurz zu den kleinen baumschülern runter</i>	tour57 11:18:59 uweampler > ...hatte juergene dienstlichen erfolg? <hr/> 11:19:18 <i>juergene > nicht direkt</i> <hr/> <u>13</u> 11:19:36 uweampler > ...hat der baum endlich ausgetrieben? <hr/> 11:19:35 <i>juergene hat gelesen, dass uli auch nix anderes gemacht hat....</i> <hr/> 11:20:11 <i>juergene > uli hat unter gleichen bedingungen gedüngt...</i> <hr/> 11:20:15 uweampler > ...gleicher dünger...gleicher boden....genau soviel sonnenlicht? <hr/> 11:20:28 <i>juergene > exakt....</i> <hr/> <u>14</u> 11:20:53 uweampler > ...es kommt eben doch auf den gärtner...bzw, baumschullehrer an....	<hr/> 11:22:24 uweampler > ...diese baummarktware ist manchmal fehlerhaft.... <hr/> 11:22:43 <i>juergene > hält halt nicht lange....</i> <hr/> 11:22:58 uweampler > ...man sollte eben doch beim gärtner seines vertrauens kaufen..... <hr/> <u>16</u> 11:23:20 uweampler > und die hiesigen baumschulen sind wirklich nicht schlecht.....
tour29 <u>6</u> 14:21:58 <i>juergene geht mal schnell zum baumschulmitarbeiter runter</i> [...]	11:20:11 <i>juergene > uli hat unter gleichen bedingungen gedüngt...</i> <hr/> 11:20:15 uweampler > ...gleicher dünger...gleicher boden....genau soviel sonnenlicht? <hr/> 11:20:28 <i>juergene > exakt....</i> <hr/> <u>14</u> 11:20:53 uweampler > ...es kommt eben doch auf den gärtner...bzw, baumschullehrer an....	tour59 <u>17</u> 09:57:59 <i>juergene ist heute früh gemeinsam mit Bernd "das auge" r. in dei baumschule rein....</i> [...]
<u>7</u> 15:21:46 engelchen > cu uwe.... grüß die bäumchen tour32 <u>8</u> 13:40:50 <i>juergene grüßt die baumschule</i>	11:20:11 <i>juergene > uli hat unter gleichen bedingungen gedüngt...</i> <hr/> 11:20:15 uweampler > ...gleicher dünger...gleicher boden....genau soviel sonnenlicht? <hr/> 11:20:28 <i>juergene > exakt....</i> <hr/> <u>14</u> 11:20:53 uweampler > ...es kommt eben doch auf den gärtner...bzw, baumschullehrer an....	<hr/> <u>18</u> 10:01:24 <i>juergene und uwe arbeiten in einer baumschule</i> [...]
tour35 <u>9</u> 10:13:33 uweampler > ...in einer baumschule gibt es immer genug zu tun....JUERGENE	11:21:04 <i>juergene > und die punkte auf den dc-blättern sehen auch bei unterschiedlicher füssigkeitszufuhr gleich aus</i> <hr/>	

10:02:08 Jannes > betreibt ihr da die automatische beregnungsanlage, die einen netzanschluss hat?	[...]	tour60
[...]	22 10:04:31 <i>engelchen fragt sich ob es in H mehrere Baumschulen gibt</i>	26 11:19:03 <i>tetedela wünscht den baumschülern gesegeten appetit</i>
10:02:25 <i>juergene gratuliert jannes</i>	[...]	[...]
10:02:45 <i>engelchen fragt sich ob Juergene die automatische Beregnungsanlage ist</i>	10:05:01 <i>juergene erklärt engel, dass es da eine erbitterten konkurrenzkampf gibt</i>	27 13:04:26 Jannes > Juergene und uwe in ihrer baumschule
10:02:54 juergene > RICHTIG	10:05:26 tetedela > ja, mit herbi- und pestiziden bis aufs messer	[...]
[...]	23 10:05:31 <i>engelchen kann sich nicht vorstellen, das soviele bäume was lernen müssen</i>	28 13:04:37 <i>juergene wird wohl heute nicht mehr lange in der baumschule bleiben</i>
19 10:02:59 uweampller > ...moderne baumschulen funktionieren nicht mehr ohne netz und doppelten boden	[...]	[...]
10:03:14 Jannes > dann kann ich euch besuchen, denn in meiner nähe ist eine solche	24 10:11:15 uweampller > ...bei uns in der baumschule werden bäume mit 21 jahren erst richtig interessant....	[...]
10:03:45 <i>juergene bittet tete keine details auszuquatschen</i>	[...]	30 13:12:07 <i>tetedela erkennt die baumschulleitung in jannes</i>
10:03:45 tetedela > eine solche was...	10:12:19 uweampller > ...ist ja klar, dass sich Juergene für 21-jähriges gemüse interessiert.....	[...]
20 10:03:48 <i>juergene vermutet jannes bei der baumschulenjonkurrenz</i>	25 10:12:26 Jannes > sicherlich auf 21 zurückkliften lassen, bei den bäumen machen wir auch verschiedene verschnitte	tour62
10:03:57 juergene > -j +k	[...]	32 09:18:36 Jannes > kenne nur seine baumschule
21 10:04:04 <i>uweampller würde die baumschule eher als BEGEGNUNGSanlage bezeichnen</i>	10:12:27 engelchen > grins	[...]
10:04:21 <i>juergene lacht</i>	10:13:15 <i>juergene hat ja auch nicht ca.20 jahre unterschied zu diesem gemüse...</i>	33 09:20:26 florentine > bäume gehören ja auch dazu
10:04:22 <i>tetedela vermutet auch eine besamungsanlage...</i>	[...]	09:20:50 florentine > zur naturwissenschaft
10:04:27 Jannes > Begengungsanlagung oder BEREGNUNGSANLAGE	10:13:27 <i>uweampller bemängelt den fürchterlichen gestank von Juergenes sprühpestizit</i>	tour67
		34 13:18:01 <i>juergene besucht mal kurz uwe in der baumschule</i>

Zitat 54: Belege des Chat-Spiels „Baumschule“

Die Aussagen in den Belegen 2, 6 und 25 und um die Belegstellen 13, 14 und 18 herum entsprechen dem Frame ‚Baumschule‘. Dort ist die Rede davon, dass ein *baumschulmitarbeiter* die *bäumchen* „*hegt und pflegt*“, dabei *dünger* verwendet und auf *sonnenlicht* achtet und dabei außerdem eine *automatische beregnungsanlage* verwendet. Schließlich werden auch *verschiedene verschnitte*, die bei Bäumen möglich sind, angesprochen. Der zweite Frame, der im Zusammenhang mit Baumschule auftaucht, ist der einer Schule mit einer

[baum]schulleitung (30), in der [baum]schüler (5, 10, 11, 26) von [baum]lehrern (11, 14, 15) unterrichtet werden und *bäume was lernen müssen* (23).

Juergene und *uweampler* bezeichnen ihren Arbeitsplatz als Baumschule, um die anderen Chatter über ihren Beruf und ihre Arbeitsstätte im Unklaren zu lassen. Belege dafür finden sich in zahlreichen zitierten Textstellen, unter anderem in 13, 14, 16, 17, 18 und 24. Zudem deuten sie auch eine Art Wettstreit der Baumschulen an, wenn sie davon sprechen, dass die *hiesigen baumschulen [...] nicht wirklich schlecht* sind (16) und vermuten, dass ein anderer Chatter zur *baumschulenjonkurenz* (20), der Konkurrenz, gehört, mit der es einen *erbitterten konkurenzkampf* gibt, betonen, dass *moderne baumschulen [...] nicht mehr ohne netz und doppelten boden*⁹⁰ funktionieren (19), was dementsprechend bei früheren der Fall war. Außerdem fragt *juergene* nach dem *sitz* der Baumschule eines anderen Chatters.

Der Schul-Frame, der unter anderem mit Begriffen wie *Baumschullehrer* und *Baumschüler* eröffnet wird, scheint in diesem Zusammenhang nicht zufällig zu sein. *Uweampler* gibt an, er sei *Webmaster*. Die Vermutung von *jannes*, dass *uweampler* und *juergene* im *urz*, also im Rechenzentrum einer Universität, arbeiten (vgl. tour62) passt dazu ebenso wie die Sequenz zwischen Beleg 13 und 16 in Zitat 54, in der *juergene* von einem dienstlichen Misserfolg berichtet und dass *die punkte auf den dc-blättern [...] auch unter unterschiedlicher flüssigkeitszufuhr gleich* aussehen. Zu vermuten ist, dass er in einem Seminar an der Universität einen Test hat schreiben lassen und der schlecht ausgefallen ist. Zudem sprechen die Ausdrücke *21-jähriges gemüse*, *begegnungsanlage* und dass die *Bäume mit 21 jahren erst richtig interessant* werden dafür, dass in der Tat Studierende in der ersten Hälfte ihres Studiums gemeint sind. Die meisten Chatter der Ü600-Gruppe geben an, dass sie Studierende oder Mitarbeiter an der Universität sind.

Schließlich wird auch der Chat-Raum als *Baumschule* bezeichnet, wenn *juergene* die *baumschule* grüßt (8) und *tetedela* den *baumschülern gesegneten appetit* (26) wünscht, bevor er den Chat verlässt. Das Thema ‚Baumschule‘ wird auf diese Weise ständig erweitert und verändert. *Baumschule* erhält also je nach Situation unterschiedliche Bedeutungen. Trotzdem funktioniert die Unterhaltung sehr gut. Den größten Anteil haben daran *juergene* und *uweampler* mit zwölf bzw. acht direkten Referenzen auf den Komplex ‚Baumschule‘. Sie kommen damit auf fast 60 Prozent der 34 Belege. *Engelchen* ist mit sechs und *jannes* mit drei

⁹⁰ Der angedeutete zusätzliche Zirkus-Frame wird nicht weiter verwendet. Der Ausdruck *ohne Netz und doppelten Boden* wird hier metaphorisch als Redewendung verwendet und assoziativ verknüpft. Vorher hat *Netz* die Bedeutung ‚Internet‘.

Belegen vertreten. *tetedela* und *omelli* kommen auf je zwei und *florentine* auf ein Zitat zum Chat-Spiel ‚Baumschule‘. Damit stammen nur fünf oder knapp 15 Prozent der Belege nicht von einem Chatter der Ü600.

5.3.9.2 Mittags gibt's Pizzasuppe

Im Gegensatz zum Chat-Spiel *Baumschule* werden beim Chat-Spiel mit *Pizzasuppe* keine unterschiedlichen Frames verwendet. Mit dem Begriff *Pizzasuppe* leiten die an diesem Spiel teilnehmenden Chatter meist die Mittagszeit – sprich die Mittagspause – ein. 19 von 26 Belegen mit *pizzasuppe* stammen aus der Tageszeit zwischen 11.00 Uhr und 13.30 Uhr. *Tetedela* führt das Spiel ein: *ich ess am liebsten pizzasuppe in der mensa*. *221262* signalisiert daraufhin: *pizzasuppe – kommt mir bekannt vor!*. Sie zeigt damit, dass das Thema nicht neu ist, sondern wieder aufgegriffen wird. Offenbar handelt es sich um eine Bezeichnung für Kantinenessen, das aussieht – und schmeckt – wie eine Pizza, deren Reste als Suppe verarbeitet worden sind. Sicher gibt es gerade an den Universitäten sehr viele ähnliche Begriffe für das häufig kritisierte Mensaessen.

tour13

1 13:00:00 tetedela > ich ess am liebsten pizzasuppe in der mensa [...]

[...]

2 13:00:30 221262 > pizzasuppe - kommt mir bekannt vor !

tour 19

3 14:00:08 uweampler ißt am liebsten PIZZASUPPE

[...]

14:15:12 uweampler fragt juergene, ob herr rumsas lette ist...(dachte este)

[...]

14:15:53 uweampler denkt, dass er aus dem Baltikum kommt....

[...]

14:16:56 uweampler > ...jedenfalls von irgend so einer mittelmeeinsel....

14:17:26 uweampler > ...wo basilikum wächst....

4 14:18:43 juergene > schreit: PIZZASUPPE

5 14:18:59 uweampler > basilikum gehört in PIZZASUPPE

Tour24

6 13:51:05 uweampler > PIZZASUPPE?

Tour28

7 11:25:02 uweampler weist juergene daraufhin, dass die chat-uhrzeit 5min hinkt...PIZZASUPPENALARM!

[...]

12:16:34 jsbberlin wartet auf die pizza

12:16:40 181074 > suppe?

8 12:16:57 jsbberlin > muss aber feststellen, dass hier keiner aus der pizzasuppenfraktion ist :-(

9 12:17:12 benzi1 > was is denn die pizzasuppenfraktion??

12:17:37 181074 stimmt dem zu, glaubt aber das die uwes und juergens bald da sein werden

12:18:13 omelli > die werden wohl gersde ihre suppe runtrschlingen

Tour31

10 11:20:40 uweampler hat hunger auf PIZZASUPPE

[...]

11 11:24:14 uweampler geht jetzt mit juergene PIZZASUPPE essen...MAHLZEIT

Tour35

12 09:16:21 omelli > von pizzasuppenuwe, ja

[...]

13 09:16:50 uweampler freut sich immer wieder über die beliebtheit von PIZZASUPPE

[...]

09:17:23 <i>jsbberlin ist ja in dieser woche auf pizza ohne suppe umgestiegen</i>	22 11:26:38 coco > 7me wünscht sich keine pizzasuppe zum Mittag [...]	tour60 28 11:18:04 uweampler > schreit: PIZZASUPPE
[...]		[...]
14 09:19:46 <i>juergene hatte pizzasuppe</i>	23 12:02:08 <i>coco fragt sich ob die schnelle alterung der chat-veteranen von der pizzasuppe herührt</i>	29 11:18:56 <i>juergene sieht die pizzasuppenzeit in schlagdistanz...</i>
09:20:05 juergene > <i>die war nicht pappig</i>	12:02:17 florentine > schlozzo macht urlaub.....und derlog? keine ahnung	[...]
[...]		
15 11:09:33 <i>uweampler bekommt hunger auf PIZZASUPPE</i>	12:02:54 <i>181074 klaert Coco darueber auf das die veteranen nicht alt sondern nur der dummen fragen ueberdruessig werden</i>	30 11:24:08 juergene > schreit: PIZZASUPPE
[...]		[...]
16 11:21:07 <i>juergene eröffnet den PIZZASUPPENCOUNTDOWN</i>	12:03:00 florentine > nur von der suppe Coco, die müssen wir schon zu lange essen	11:24:11 <i>tetedela erinnert an die pizzasuppe...</i>
[...]		[...]
17 11:22:55 uweampler > <i>galadriel kann schon die uhr lesen...kompliment</i>	tour57 24 11:17:43 uweampler > schreit: PIZZASUPPE	tour62 32 11:13:32 <i>juergene läutet zur pizzasuppe</i>
[...]	[...]	[...]
18 11:23:52 <i>uweampler verabschiedet sich mal zur PIZZASUPPE....</i>	25 11:24:37 <i>uweampler verabschiedet sich zur PIZZASUPPE!</i>	[...]
tour37 14:20:56 <i>engelchen wirft die wurst zurück</i>	[...]	33 11:19:59 <i>juergene muß gleich zur pizzasuppe</i>
[...]	11:25:04 <i>juergene kommt mit</i>	[...]
[...]	[...]	34 11:24:46 <i>juergene muss mal pizzasuppe schaufeln gehen</i>
19 14:21:39 juergene > <i>in die pizzasuppe</i>	26 12:15:36 <i>181074 fragt sich wo die pizzasuppentruppe abgeblieben ist</i>	
tour41 20 11:23:57 uweampler > schreit: PIZZASUPPENALARM	[...]	Zitat 55: Belege des Chat-Spiels ‚Pizzasuppe‘
21 11:24:06 <i>juergene hat die uhr im blick und eröffnet den PIZZASUPPENCHAT</i>	13:12:34 <i>uweampler sieht Juergene neben ihm wühlen....</i>	
	27 13:13:18 181074 > <i>wuehlt juergen noch in der pizzasuppe</i>	

Die Bitte um eine Erklärung durch die Frage von *benzil* im 9. Beleg wird allerdings von den anderen Chattern einfach ignoriert. Der Begriff *Pizzasuppe* wird gezielt eingesetzt, um eine Koalition zu bilden und die Nicht-Eingeweihten auszuschließen. Sinnbildlich dafür stehen die Augenblicksbildungen *pizzasuppenfraktion* und *pizzasuppentruppe* im 8. bzw. 26. Beleg. Zu dieser Koalition gehören – wie bei der *Baumschule* – die Anführer *pizzasuppenuwe* (12) und *juergene*. Die *uwes* und *juergens* werden denn auch mitunter sehnsüchtig erwartet (9).

Dagegen steht unter anderem coco außen vor, der mehrfach mit anderen Chattern in Streit gerät. Er greift die Idee der Pizzasuppe auf und betont, dass er *sich keine pizzasuppe zum mittag* (22) wünscht. Außerdem provoziert er mit der Vermutung: *coco fragt sich ob die schnelle alterung der chat-veteranen von der pizzasuppe herrührt* (23). Sowohl 181074 als auch florentine reagieren sofort darauf. Coco hat mit seinen Aussagen sozusagen gegen die Hierarchie verstoßen. Er weiß, dass er nicht zur *pizzasuppenfraktion* gehört und versucht daher, diese lächerlich zu machen. Da er alleine ist, misslingt der Versuch. Die Hierarchie bleibt bestehen. Damit bestätigt sich, dass einige Chatter „eine gewisse Macht auf die Kommunikationssituation und auf andere Interagierende ausüben“ (Dorta 2005, 226). Zu diesen gehört coco jedoch offensichtlich nicht. Dorta spricht auch von „Statusunterschiede[n]“ (ebd., 268), die durch Asymmetrien angezeigt werden. Eine solche Asymmetrie ist in beiden beschriebenen Chat-Spielen ‚Baumschule‘ und ‚Pizzasuppe‘ vorhanden. Die Eingeweihten führen das Spiel fort, erklären es aber auch auf Nachfrage neuen Usern nicht. Sie schützen sozusagen ihr geheimes Wissen und kreieren damit einen Mythos. Neumitglieder des Chats werden nicht in die Kerngruppe aufgenommen. Diese Gruppe grenzt sich ab. Döring nennt „Boundary and Structuration“ - die „Abgrenzung der Gruppe von der Umwelt“ – als einen „Aspekt[e] der Gruppendynamik“ (2003, 496). Sinnbildlich für diese Abgrenzung aber auch für die Binnenstrukturierung der Gruppe ist im tour.ARD.de-Chat-Korpus auch die begriffliche Hierarchiebildung durch 181074, die ich in Kapitel 5.3.6 dargestellt habe.

5.3.9.3 Spiel mit Radfahrernamen

Ein weiteres Chat-Spiel – neben den dargestellten Spielen ‚Baumschule‘ und ‚Pizzasuppe‘ – findet sich in einer zusammenhängende Szene im tour.ARD.de-Chat, in der ein Chatter mit Namen von Radfahrern spielt und daraus Sätze konstruiert. Andere Chatter greifen dieses Verfahren auf und entwickeln eigene Sprüche mit Radfahrernamen. Interessant an dieser Stelle ist, dass die Chatter einander besonders häufig für witzige Beiträge loben.

Mehr als die Chat-Spiele ‚Baumschule‘ und ‚Pizzasuppe‘ offenbart das Radfahrernamen-Spiel im Dokument tour41 über das Selbstverständnis einiger tour.ARD.de-Chatter. Voraussetzung ist zunächst die Kenntnis der Namen. Ich habe sie daher in der Auflistung in eckigen Klammern dazugesetzt. In einem Fall ist der Name im Spiel nicht eindeutig. Ich habe daher zwei mögliche Namen aufgeschrieben. Neben der ernsthaften Radsportdiskussion eröffnet

181074 das Spiel. Benzi1 ergänzt zwar etwas, hat das eigentliche Spiel aber noch nicht verstanden. Es geht darum, aus Fahrernamen Sätze zu kreieren.

<u>1</u> 13:07:17 <i>181074 glaubt das wir fuer armstrong fan heinz mal eine lance brechen sollten</i> [Lance Armstrong]	<u>11</u> 13:17:40 <i>juergene liebt wortspiele</i>	<u>23</u> 13:22:24 <i>juergene > das wird mario beim nächsten aertsbesuch abklären</i>
[...]	<u>12</u> 13:17:44 <i>181074 > das ist der graue aldag</i> [Rolf Aldag]	<u>24</u> 13:22:38 <i>181074 applaudiert</i>
<u>2</u> 13:07:36 <i>benzi1 ist dabei beim lance brechen</i> [Lance Armstrong]	[...]	[...]
[...]	<u>13</u> 13:17:55 <i>engelchen hat gestern schon dem McEwen beim baden zugeguckt...</i> [Robbie McEwen]	<u>25</u> 13:22:44 <i>juergene dankt</i>
[...]	[...]	<u>26</u> 13:23:06 <i>181074 fragt sich ob iban mayo zu seinem mc gee nimmt</i> [Bradley McGee; Iban Mayo]
<u>3</u> 13:08:09 <i>juergene lacht über die wortspielende zahl</i>	<u>14</u> 13:18:26 <i>181074 fragt sich warum der michael blaudzun arbeiten geht</i> [Michael Blaudzun]	[...]
[...]	[...]	<u>27</u> 13:23:22 <i>juergene fällt vom stuhl</i>
<u>4</u> 13:10:34 <i>hugokoblet > sir lance-gott</i> [Sir Lancelot; kein Radfahrer]	[...]	<u>28</u> 13:23:34 <i>engelchen > lol</i>
[...]	<u>15</u> 13:19:47 <i>181074 weist stolz noch einmal auf 13:18:26 hin</i>	<u>29</u> 13:23:46 <i>juergene > die zahl ist heute in hochform</i>
[...]	[...]	[...]
<u>5</u> 13:13:19 <i>181074 > pablo lassdas</i> [Pablo Lastras]	<u>16</u> 13:20:00 <i>juergene versteht es nicht</i>	[...]
[...]	[...]	<u>30</u> 13:24:05 <i>181074 glaubt eher das serge baguet mag</i> [Serge Baguet]
<u>6</u> 13:13:33 <i>181074 > felix garcia kandass</i> [Felic Garcia Casas]	<u>17</u> 13:20:40 <i>181074 > der michael der blau zun (m) arbeiten geht</i>	[...]
[...]	<u>18</u> 13:20:40 <i>juergene > erklär mal bitte zahl!!!</i>	<u>31</u> 13:24:33 <i>181074 fuegt hinzu das dies selbst axel merckx</i> [Axel Merckx]
<u>7</u> 13:14:01 <i>engelchen hat die wortspiele sehr vermisst.....</i>	[...]	<u>32</u> 13:24:34 <i>juergene fragt sich ob roberto es auch laisekann?</i> [Roberto Laiseka]
[...]	<u>19</u> 13:20:57 <i>juergene lacht nachträglich</i>	<u>33</u> 13:24:42 <i>benzi1 > ob das der axel merckxt was wir hier machen?</i> [Axel Merckx]
<u>8</u> 13:15:36 <i>181074 > den andrej hauptman nicht so leicht uebers ohr</i> [Andrej Hauptman]	<u>20</u> 13:21:12 <i>engelchen fällt vom stuhl vor lachen</i>	[...]
[...]	[...]	<u>34</u> 13:24:43 <i>181074 auch</i>
<u>9</u> 13:16:39 <i>181074 wird heut nen mcewen mit pommes essen</i> [Robbie McEwen]	<u>21</u> 13:21:26 <i>hugokoblet > das war aber ein wortversteckspiel @zahl</i>	[...]
[...]	<u>22</u> 13:21:40 <i>181074 fragt sich ob mario noch aertsprobleme hat</i> [Mario Aerts]	<u>35</u> 13:25:04 <i>benzi1 > zu spät shit</i>
<u>10</u> 13:17:20 <i>hugokoblet möchte mit dem cooke baden gehen</i> [Baden Cooke]	[...]	[...]
[...]	[...]	<u>36</u> 13:25:33 <i>181074 glaubt nicht das das axel merckx aber der thomas liese ihm das wohl danach vor</i> [Axel Merckx, Thomas Liese]

[...]	44 13:30:14 <i>181074 erwiedert uwe das er das beste verpasst hat</i>	49 13:37:09 <i>181074 gratuliert uwe zu 13:36:49</i>
37 13:25:54 <i>benzi1 > dass sich der fabio an den sacchi langt</i> [Fabio Sacchi]	[...]	[...]
[...]	45 13:30:52 <i>juergene > fabrizio hat heute früh sehr guidig zu jan rüber-geschaut</i> [Fabrizio Guidi]	50 13:37:55 <i>juergene fragt sich ob der alexander mit dem vino noch gut um die kurove kommt?</i> [Alexander Vinokourov]
38 13:26:27 <i>juergene sieht dass jan immer ganz schön geSCHAFft auf seinem RAD ist</i> [Jan Schaffrath]	[...]	[...]
[...]	46 13:31:06 <i>181074 scrollt mal um uwe die highlights zu zeigen</i>	51 13:38:45 <i>uweampller > ...juergene caspert hier nur rum....</i> [Jimmy Casper]
39 13:27:27 <i>181074 fragt sich ob sich joergs jaksche wieder aufgefunden hat</i> [Jörg Jaksche]	[...]	52 13:38:47 <i>benzi1 fragt sich ob der uwe an der ampller halten muss</i> [Uweampller]
[...]	47 13:35:00 <i>181074 > den andrej hauptman nicht so leicht uebers ohr; 181074 wird heut nen mcewen mit pommes essen; 181074 fragt sich warum der michael blaudzun arbeiten geht; 181074 fragt sich ob iban mayo zu seinem mc gee nimmt ; 181074 fuegt hinzu das dies selbst axel merckx ; 181074 glaubt nicht das das axel merckx aber der thomas liese ihm das wohl danach vor ; juergene fragt sich ob roberto es auch laisekann; das wird mario beim nächsten aertsbesuch abklären ; jemand hat jmd beim baden zuge-cooked</i>	[...]
40 13:27:44 <i>juergene > roman hat gesternabend auch vom vainstein abdekantiert</i> [Roman Vainstein]	[...]	53 13:38:55 <i>juergene hofft dass der oskar nicht freirt</i> [Oscar Freire]
[...]	[...]	54 13:39:26 <i>somme_ma > und dass der Perez mit seinem velo nicht in einen Storm kommt</i> [Marco Velo?, Sergio Perez Gomez?]
41 13:28:17 <i>uweampller > ...juergene schlägt wieder eine feine klinge....</i>	[...]	[...]
[...]	[...]	55 13:40:15 <i>benzi1 > hat denn der kai noch hundert mark</i> [Kai Hundertmark]
42 13:29:18 <i>181074 glaubt eher das tet sich wieder dem aldag zuwendet</i> [Rolf Aldag]	[...]	[...]
[...]	48 13:36:49 <i>uweampller merrckxt auch, dass die zahl heute ganz schön hoch boogert....</i> [Michael Boogerd]	[...] 56 13:43:17 <i>181074 fragt sich ob das fuer den sebastien hinault</i> [Sebastien Hinault]
43 13:29:51 <i>uweampller applaudiert der zahl....</i>	[...]	
[...]		Zitat 56: Radfahrernahmenspiel

Durch seine Action Message *juergene lacht über die wortspielende zahl* stachelt *juergene 181074* weiter an, denn jemanden zum LACHEN zu BRINGEN, ist genau dessen Ziel. Daher ist *juergenes* Action Message ein indirektes Lob. Nach drei weiteren Beiträgen zum Spiel schließt sich auch *engelchen* diesem Lob an. *181074* erweitert das Spiel auf ganze Sätze. Auch *hugokoblet* beteiligt sich. Insgesamt sind 32 der 56 abgebildeten Messages Beiträge zum Spiel. 16-Mal sprechen Chatter direktes oder indirektes Lob aus. Dazu kommen acht weitere Beiträge mit anderen Handlungen, unter anderem NACHFRAGEN, ERKLÄREN, KRITISIEREN, ZUSAMMENFASSEN. Die Szene zeichnet sich dadurch aus, dass die Chatter sehr gut miteinander kooperieren. So greift *juergene* den Beitrag von *181074* in Beleg 22

auf und führt ihn fort. Das Gleiche macht 181074 in Beleg 36 mit einer Bemerkung von benzil.

Wie in den oben vorgestellten ‚Baumschule‘- und ‚Pizzasuppe‘-Spielen dominieren auch hier Chatter aus der Ü600-Gruppe. Genauer gesagt, sind es dieselben: uweampler und juergene, zu denen im Namens-Spiel 181074 hinzukommt.

5.3.10 *Selbstdarstellungsprofile*

Wie sich zeigt, finden die NutzerInnen auch in einem Rahmen der Nichtsichtbarkeit Möglichkeiten, den Interaktionspartner mittels verschiedener ‚Identitätsaufhänger‘ zu verorten, um auf dieser Grundlage das eigene Handeln zu planen. (Höflich/Gebhardt 2001, 33)

Zu nennen wären hier etwa der angewendete Schreibstil (geistvoll, eloquent, spontan, interessant), die Tippgeschwindigkeit, technische Kompetenzen [...] sowie die Kenntnis verschiedener kommunikationspraktischer Regularien [...]. All dies hat großen Einfluss darauf, welchen Status eine Person von der Gruppe zugewiesen bekommt...“ (ebd., 34)

In diesem Kapitel stehen Figurenkonzepte im Mittelpunkt. Aus stilistischer Sicht geht es darum, wie sich Chatter selbst darstellen, indem sie Figuren entwerfen und diese einheitlich gestalten. Dies ist ein Aspekt von Individualstilen. Grundlage für die Selbstdarstellungsprofile ist die Gesamtheit aller Beiträge der Ü600-Chatters – ihre spezifischen Beitragskorpora. Ich greife Besonderheiten dieser Korpora aufgrund meiner eigenen Beobachtung heraus. STACCADO diente hier zum Herausfiltern der jeweiligen Beitragskorpora. Damit will ich verschiedene Figuren und Rollen im Chat skizzieren. Die unterschiedlichen Konzepte äußern sich zum Beispiel im Offenlegen oder Verheimlichen des Real Life (vgl. Kapitel 5.3.10.3) und in der Wahl der Interaktionsmodalität – ist sie ernst oder unernst, höflich oder unhöflich, freundschaftlich oder arrogant, überzeugt oder unsicher (vgl. Kapitel 5.3.10.4 und 5.3.10.5)? Das wichtigste Analyse Kriterium ist folglich ‚Thema‘.

Nur die Messages des jeweils untersuchten Chatters herauszugreifen, bedeutet, sie aus dem Zusammenhang zu reißen. Er antwortet schließlich auf Fragen der anderen anwesenden Chatter und reagiert auf zuvor gemachte Aussagen. Beiträge, die ohne die jeweiligen Referenzsagen völlig unverständlich waren, habe ich im Kontext der Interaktion gelesen. Meist ließen sich längere Auszüge eines Beitragskorpus' aber ohne Verständnisprobleme lesen. Für eine Beschreibung der Darstellungsweise und der stilistischen Besonderheiten von Figurenkonzepten im Chat ist aber in erster Linie wichtig, ein Gesamtbild für die jeweiligen Chatter zu ermitteln. Dieses Profil erlaubt, im Vergleich mit denen der anderen Chatter, eine Abgrenzung unter der Fragestellung: Worin unterscheiden sich die Chatter? Welche Figurenkonzepte können identifiziert werden? Da Chatter durch die Art der Beschreibung erkennbar werden kön-

nen und da es um Konzepte und nicht um die jeweiligen Chatter geht, werde ich in diesem Kapitel keine Nicknames nennen.

Mein Augenmerk lege ich zunächst auf der Frage, ob Chatter neu sind oder „Stammuser“ (vgl. Kapitel 5.3.10.1) – also mindestens im Vorjahr am tour.ARD.de-Chat teilgenommen haben –, was sie über ihre eigene Person sagen – also die Frage nach der Selbstreferenz –, das bekundete Interesse am Radsport – unter der Fragestellung, ob der Sport im Vordergrund steht oder er nur äußerer Anlass für die Chat-Teilnahme ist – und sprachliche Auffälligkeiten. Die Beschreibung der Selbstdarstellungsprofile im tour.ARD.de-Chat-Korpus hat also folgende Schwerpunkte: tour.ARD.de-Chat-Erfahrung, das Thema Radsport, Rollenspiel und Selbstreferenz.

5.3.10.1 Radsportinteressierte Newbies vs. humoristische Stammuser

Aus den Beiträgen der 18 Chatter⁹¹ mit mehr als 600 Beiträgen geht hervor, dass zehn von ihnen Stammuser sind. Sie haben also mindestens im Vorjahr am tour.ARD.de-Chat teilgenommen. Sechs dieser Stammuser nehmen kaum an Radsportdiskussionen teil bzw. wählen häufig eine unernste Interaktionsmodalität, wenn Radsport thematisiert wird. Für sie stehen andere Themen im Vordergrund. Dagegen ist Radsport das Hauptthema der fünf neu dazu gekommenen Chatter, die sich unter anderem durch Aussagen und Fragen zur Funktionalität des Chats als „Newbies“ zu erkennen geben. Zwei Chatter äußern sich nicht dazu, ob sie neu im tour.ARD.de-Chat sind. Auch für sie steht aber Radsport im thematischen Zentrum. Ich definiere daher zwei Chattertypen innerhalb des Korpus'. Die einen sind vor allem begeisterte Chatter, die sich auch für Radsport interessieren. Die anderen sind Radsportfans, die sich auch über den Chat austauschen.

Diese generell unterschiedlichen Konzepte bergen Konfliktpotenzial. Ein Beispiel dafür ist die humoristische Deutung der „HC“-Kategorie, mit der im Rahmen der Streckenführung Tour de France die anspruchsvollsten Berge gekennzeichnet werden. Ein Chatter liefert die Erklärung *hors categorie = höchste, außer konkurrenz*. HC wird aber eben auch spielerisch gedeutet, beispielsweise als *horse-kategorie, weil man eine pferdelunge braucht um da hoch zu kommen* oder *HC= Hydrocortison, d.h. die berge schafft man nicht ohne doping*.

⁹¹ *Tourteam* wird hier nicht mit untersucht, weil der Experte namentlich bekannt ist, seine Rolle vorab definiert worden ist und er dadurch einen anderen Status hat als die anderen Chatter. Ihn im Rahmen der Selbstdarstellungsprofile zu untersuchen, würde einer Bewertung seiner Leistung gleichkommen.

Ein radspportbegeisterter Chatter kommentiert Bemerkungen wie diese mit *so ein blödsinn* und *ihr wollt mich nur ver...* Ein anderer Chatter reagiert ebenfalls mit Unverständnis auf die un-ernsten Deutungen der Abkürzung *HC*. Er gibt zu erkennen, dass er deren Sinn nicht versteht und fragt *was is das denn für ne seltsame unterhaltung*. Ein anderer primär Radspportinteres-sierter warnt: *lasst euch nicht veräppeln*.

Er fordert das Thema Radspport auch an anderer Stelle aktiv ein mit Beiträgen wie *Ich dachte hier geht's um die tour?* oder *kommen wir damit zum radspport?* Humoristische Aktivitäten lehnt er ab. Eine Debatte über die Farben, mit denen die Chatter abgebildet werden und meh-rere Farbenwechsel kommentiert er zum Beispiel mit *mann, lasst doch mal den farbenscheiß – is ja wohl das dämlichste feature am ganzen chat*.

An den Beispielen zeigt sich, worin die Unterschiede zwischen radspportinteressierten Chat-tern und Radspportbegeisterten, die sich unter anderem im Chat über ihr Hobby informieren, bestehen. Die beiden Figurenkonzepte unterscheiden sich vor allem in der Themengestaltung. Beide Chatter-Typen verfügen über ähnliches Spezialwissen und kennen fachsprachliche Ausdrücke für den Radspport. Während ersteres Figurenkonzept aber primär Unterhaltung sucht und dazu auch mit den Fachbegriffen spielt – am Beispiel wurde der Umgang mit der „HC-Kategorie“ gezeigt –, ist letzteres Figurenkonzept vor allem auf eine ernsthafte fach-sprachliche Diskussion ausgelegt.

5.3.10.2 Chatter bauen Statusunterschiede auf

In den Beispielen für Chat-Spiele in den vorangegangenen Kapiteln habe ich gezeigt, wie im Chat im Rahmen von Spielen Hierarchien entstehen und verfestigt werden können. Auch die Ambiguisierung des Begriffs *Lizenz*, die ich in Kapitel 5.3.6.2 besprochen habe, ist ein Bei-spiel für die Etablierung von Hierarchien.

Besonders ein Chatter baut von Anfang an einen Gegensatz auf zwischen den Stammusern und neu dazugekommenen Chattern. Er spricht von der *tour chat gilde*, den *urgesteine[n]* und *veteranen* und schwelgt in Erinnerungen an die Zeit *in den alten tagen*. In der Hierarchie ste-hen die Erfahrenen über den Newbies, den Unwissenden, *die glauben, stars zu sein*. Dem Sport-Jargon entsprechend verweist der Chatter auf *spektakuulaere neueinkaeufe*. Er *freut sich dass es noch naive menschen [...]* gibt die zur *allgemeinen belustigung des chats beitra-gen*. Der Chatter schreibt aus einer Position der Stärke und der Macht. Er *verwarnt* einen an-deren Chatter und fordert einen anderen *zu mehr respekt gegenueber den chat veteranen auf*. Damit weckt er Assoziationen einer militärischen Rangordnung, in der er selbst weit oben

steht. Dazu passt auch, dass er gerne als Ermittler auftritt, der nach *maulwuerfen im chat* sucht, *einen neuen fall schnuppern* kann, der den chat *ueberwacht* und *die tischlampe* auf eine Chatterin richtet, um sie zu verhören. Der Chatter ist es, der selbst *hier die fragen stellt*, und nicht derjenige, der Antworten gibt. Folglich erfahren die anderen Chatter über seine Person nur sehr wenig. Auch eine Chatterin der Gruppe tritt als eine Art Anführerin auf. Sie weist zurecht, schimpft und kritisiert mit Sätzen wie *irgendwie muss hier immer jemand auf die anderen schimpfen, muss das sein?* und *sind wir hier im Kindergarten?*

Mit sprachlichen Handlungen wie ZURECHTWEISEN, KRITISIEREN und LÄCHERLICH MACHEN definieren Chatter ihre Rolle in der Chat-Kommunikation und die Art der Beziehung zu den anderen Chattern. Vor allem aber stellen sie sich selbst als statushöhere Chat-Teilnehmer dar.

5.3.10.3 Identifizierbar vs. anonym

Zwei Chatter identifizieren sich durch die Angabe ihrer jeweiligen privaten Webseiten, auf denen ihre vollen Namen stehen, selbst. Insgesamt sechs Chatter der Ü600 machen mehr oder weniger konkrete Angaben über ihr Alter. Beim Wohnort sind es nur drei Chatter, die sich nicht über ihr Real Life äußern. Der Wohnort bestätigt sich teilweise durch entsprechende regionaltypische Ausdrücke wie das bayerische *heuer*, *ich kimm* und *schmarrn* bei zwei Chattern. Acht Chatter geben an, sie seien Studenten oder Mitarbeiter an einer Universität. Nur eine gibt einen Lehrberuf an. Zwei Chatter lassen ganz offen, was sie beruflich machen. Drei wirkliche Namen – zumindest Vornamen – lassen sich aus den Aussagen der Chatter herleiten.

Eine Chatterin betont, sie habe *kurz vor der enttarnung* gestanden. Es gibt also eine Tarnung – und die muss aufrechterhalten werden. Dagegen kritisiert sie: *dieser chat verliert entschieden seine intimität*. Eine andere Chatterin betont die Bedeutung von *Geheimnisse[n] [...] ist nicht so dumm, alle geheimnisse auszuplaudern* und weist einen anderen Chatter zurecht: *in 2 jahren darfst du mich mal fragen wo ich wohne, wie alt ich bin usw*. Über einen anderen schreibt sie, er *nervt* und begründet dies so: *ist ständig hier und fragt löcher in den bauch*.

Die Anonymität der Chat-Kommunikation wird durch die Chatter also teilweise selbst aufgehoben – oder ganz bewusst geschützt. Manche Chatter machen einige Angaben über die eigene Person. Darin zeigt sich aber auch deutlich, wie die Chatter ihre eigene Rolle sehen und welches Figurenkonzept sie entwerfen. Chatter, die versuchen, möglichst anonym zu bleiben, arbeiten im tour.ARD.de-Chat-Korpus häufig mit einer starken Figur. Das bedeutet, dass im

Chat selbst meist die Figur handelt. Ein Mittel dazu kann der häufige Einsatz von Action Messages (vgl. Kapitel 5.2.4) sein.

5.3.10.4 Ein mögliches Chat-Ziel: humorvolle Unterhaltung

Mehrere Chatter formulieren mehr oder weniger konkret ihre eigentlichen Ziele im Chat. So schreibt ein Chatter, er *erinnert sich noch an viele schöne chat-stunden*. Sehr vehement wendet er sich gegen Chatter, die *auch die ‚anonymität‘ zum motzen und sprüche klopfen* nutzen. Dagegen geht es ihm darum, sich *gepflegt* zu unterhalten. Ein anderer Chatter betont, dass er Wortspiele *liebt* und sich *über die möglichkeiten im chat* freut. Er kommentiert sich auch selbst, wenn er schreibt, er habe *heute einen recht flachen humor*. Sonst sieht er seinen Humor also als tiefgründiger an – was wohl auch sein Ziel ist. Ein anderer Chatter lobt ihn an einer Stelle, er schlage *wieder eine feine klinge*. Damit sind gelungene Wortspiele gemeint. Ein weiterer Hinweis darauf, wie die letzteren Beiden die Unterhaltungsfunktion des Chats verstehen, ist die indirekte Kritik an einer Chatterin, von der einer der beiden *dachte [...], dass [sie] auch etwas spass versteht*. Genauso kritisiert er die „Dünnhätigkeit“ eines anderen Chatters.

Eine Chatterin formuliert indirekt auch ihre Ansprüche an den Chat, wenn sie bemängelt, dass die *unterhaltung hier nicht flüssig* sei und führt weiter aus *irgendwie wiederholt sich alles*. Zudem wird *die intellektuelle tiefe dieses chats [...]* mal wieder angezweifelt. Im positiven Sinne wird ein Kriterium deutlich, wenn sie einen anderen Chatter bzw. eine andere Chatterin lobt mit den Worten: *ich liebe deine einfallsreiche sprache*. Eine andere Chatterin besteht ebenfalls auf einigen Grundsätzen für ihre Chat-Teilnahme. Ihre Erwartungen an den Chat werden deutlich im Fazit, wenn sie einer anderen Chatterin *dankt [...]* für *erquickende 10 minuten*. Ein anderer Chatter klopft einem anderen *für den guten spruch auf die schulter*.

Aus diesen Beispielen lassen sich folgende Kommunikationsziele der zitierten Chatter schlussfolgern:

- *schöne chat-stunden* miteinander zu verbringen,
- sich *gepflegt* zu unterhalten,
- *die möglichkeiten im Chat* zu nutzen durch das Entwerfen von Wortspielen,
- einen tiefgründigen Humor – eine *feine klinge* – und
- Einfallsreichtum⁹² zu zeigen.

⁹² *Einfallsreichtum* wird im tour.ARD.de-Chat-Korpus drei Mal wörtlich verwendet: ein Mal in tour31 und zwei Mal in

Wie im Unterkapitel 5.3.10.1 angedeutet, sind dass allerdings nicht die Ziele aller Chatter, sondern nur derjenigen, für die Unernsthaftigkeit und SCHERZEN im Vordergrund stehen.

5.3.10.5 Höflich vs. unhöflich

Aufschluss über die Rolle der Chatter gibt auch, wie sie mit technischen Problemen innerhalb des Chats umgegangen sind. Dabei fallen sehr unterschiedliche Handlungsweisen auf. Ein Chatter kritisiert beispielsweise, der Chat sei *voll verhauen* und bemängelt an anderer Stelle mit Blick auf das Chat-Tool *alles wird versaut*. Dagegen zeigt sich ein anderer Chatter beim Umgang mit technischen Problemen des Chats besonders geduldig und beschreibt seine Strategie, dass man sich *mit 2 Nicks einloggen* und dann unter dem einen Pseudonym schreiben und unter dem anderen lesen kann. Das sind nur zwei Beispiele, wie Chatter mit technischen Problemen umgehen können. Sie können schimpfen und ihre Verärgerung ausdrücken oder höflich bleiben und versuchen, die Kommunikation irgendwie weiterzuführen.

Ich habe in Kapitel 4.4.4.5 angedeutet, dass Höflichkeit zu komplex ist, um im Rahmen eines stilistischen Handlungsmusters untersucht zu werden. Gerade im Umgang mit technischen Hemmnissen der Kommunikation lassen sich jedoch höflichere und weniger höfliche Arten der Handlungsdurchführung unterscheiden. Um mich dieser Problematik zu nähern, habe ich Stichwortsuchen durchgeführt nach *scheiß* (16 Ergebnisse), *lahm* (14 Ergebnisse), *kotz* (3 Ergebnisse), *kacke* (1 Ergebnis), *shit* (18 Ergebnisse), *funzt* (12 Ergebnisse) und *funktioniert* (22 Ergebnisse). Auf technische Probleme bzw. deren Behebung beziehen sich mehrheitlich die Begriffe *lahm* (7 Belege), *funzt* (11 Belege) und *funktioniert* (21 Belege). Dabei verwenden die Ü600-Chatter knapp die Hälfte dieser Begriffe. Ein schönes Beispiel für das Einfordern eines höflichen Verhaltens stammt von zwei Chattern, die nicht zu dieser Gruppe gehören. Einer greift die ARD als Portal-Betreiber an: *CU ALL isch mir zu dumm hier.....SCHEISSSSSSSSSSSSSS ARD*. Daraufhin adressiert ihn ein anderer Chatter und fordert ihn auf, sich zu beruhigen: [Name des schimpfenden Chatters, K.L.] – *beruhigt dich. nicht alles funktioniert einwandfrei*. Die Beschimpfung *SCHEISSSSSSSSSSSSSS ARD* geht ihm offenbar zu weit.

5.3.10.6 Zusammenfassung zu den Selbstdarstellungsprofilen

Für die Selbstdarstellung und die Rolle im Chat ist zentral, dass der jeweilige Chatter seine grundsätzliche Einstellung zum Chat und seine eigentlichen Chat-Ziele festlegt. Er trifft dazu mehrere Entscheidungen und legt damit unter anderem fest,

- ob er sich primär ernst oder unerst unterhalten möchte,
- ob er andere Chatter als gleichberechtigt, unterlegen oder auch überlegen betrachtet,
- ob er unerfahrenen Neulingen im Chat hilft und eher auf Solidarität oder eher auf Machtausübung setzt,
- ob er als er selbst – als identifizierbare wirkliche Person – oder anonym als Figur auftritt und
- ob er sich als Teil einer Chat-Community versteht oder nur als unabhängiger Besucher eines Chat-Raums.

Schon die kurzen Besprechungen legen unterschiedliche Figurenkonzepte offen, die durch verschiedene stilistische Mittel erreicht werden. Einige der dafür verwendeten Verfahren im tour.ARD.de-Chat-Korpus will ich hier kurz zusammenfassen. Die Konzepte „radsportinteressierter Chatter“ und „den Chat nutzender Radsportbegeisterter“ GESTALTEN beispielsweise Themen unterschiedlich. Der Aufbau von Hierarchien kann über das BENENNEN der statushöheren und statusniedrigeren Gruppe oder konkretes sprachliches Handeln geschehen. Statushöhere werden im tour.ARD.de-Chat-Korpus unter anderem als *Gilde*, *Urgesteine* oder *Veteranen* bezeichnet. Dagegen stehen *Stars*, *Neueinkäufe* und *naive Menschen*. Darüber hinaus zeigen KRITISIEREN, ZURECHTWEISEN und LÄCHERLICH MACHEN an, dass sich Chatter in der Hierarchie als höherstehend ansehen als andere. Die Figurenkonzepte „identifizierbar“ und „anonym“ unterscheiden sich darin, was die Chatter über sich selbst MITTEILEN oder geheim halten bzw. VERRÄTSELN. Figurenkonzepte unterscheiden sich auch darin, wie Chatter auf Humor und SCHERZEN reagieren, wie sie unernste Unterhaltungen generell BEWERTEN. Dabei ist LOBEN⁹³ eine Möglichkeit der Zustimmung, KRITISIEREN oder UNVERSTÄNDNIS ÄUSSERN (siehe oben) eine andere.

In diesem Kapitel habe ich lediglich einen Überblick über mögliche Figurenkonzepte im Chat gegeben. Eine konversationsanalytische oder ethnografische Arbeit könnte sich eingehender mit dieser Thematik befassen.

⁹³ LOBEN als Zustimmung zu Chat-Spielen habe ich in Kapitel 5.3.9.3 im Zusammenhang mit dem Chat-Spiel mit Radfahrernamen besprochen.

5.3.11 *Zusammenfassung – das stilistische Handlungsmuster SOLIDARISIEREN*

Die Beispielanalysen haben gezeigt, dass es im Chat zahlreiche Mittel und Formen des SOLIDARISIERENS gibt und dass diese erkenn- und analysierbar sind. Chatter, die Gemeinsamkeiten suchen, entwickeln und immer wieder darauf Bezug nehmen, sehen sich als ebenbürtig und als Gruppe an. Beziehungen in Chats können „prinzipiell als symmetrisch betrachtet werden“ (Dorta 2005, 215) – Höflich/Gebhardt sprechen auch davon, der vernetzte Computer sei ein „egalisiertes Medium, das Statusbarrieren zurückstellt“ (2001, 25). Mit dem Fortschreiten der Kommunikation im Chat bilden sich aber dennoch asymmetrische Verhältnisse heraus. Im tour.ARD.de-Chat hat sich das im Beispiel *lizenz* gezeigt. Es bildet sich eine Kerngruppe um wenige Chatter heraus, die andere gezielt ausschließt bzw. versucht, sie lächerlich zu machen. Diese Kerngruppe wird auch im Rahmen von Chat-Spielen aktiv, die in Kapitel 5.3.9 näher untersucht wurden.

Die Analysen haben gezeigt, dass ein wesentliches Ziel vor allem des SOLIDARISIERENS im Chat das HERSTELLEN VON VERBINDLICHKEIT ist. Wenn die wichtigste Voraussetzung, eine gemeinsame Chat-Zeit, also eine ähnliche Chronografie, gegeben ist, GESTALTEN Chatter Beziehungen, indem sie einander ADRESSIEREN, also direkt ansprechen und so anzeigen, dass sie diese Beziehung als verbindlich ansehen und eine Reaktion des „Gegenübers“ erwarten. Das kann eine Antwort sein oder eine Bestätigung bzw. Zustimmung zu einer Äußerung. Dieser Aufforderung kann sich der oder die Angesprochene kaum entziehen, wenn er an einer kooperativen Kommunikation interessiert ist.

Chronografie und Adressierung habe ich zum Großteil quantitativ untersucht. Die Zahlen zeigen, dass die untersuchten Ü600-Chatter in einem recht engen Zeitintervall online sind und die meisten einander adressieren. Sie zeigen aber auch, dass es innerhalb der Gruppe kleinere Einheiten von jeweils nur wenigen Chattern gibt, die von den Durchschnittszeiten stark abweichen. Auch bei den Adressierungen wird die Heterogenität der Gruppe offensichtlich. An diesem Punkt stellt sich die Frage, welche Auswirkungen dies auf die Bezeichnung des sozialen Gebildes im Chat hat. Dorta schlussfolgert aus seinen Daten, dass die „unterschiedlichen Formen des Umgangs miteinander [...] darauf hin [weisen], dass [...] Chat-Rooms keine homogenen Entitäten sind und die Bezeichnung von Chats als ‚virtuelle Gemeinschaften‘ u.a. revisionsbedürftig sind“ (2005, 269). Die meisten Chatter treffen sich wohl nie im Chat, weil sie unterschiedliche Chat-Zeiten haben. Die Adressierungen deuten darauf hin, dass viele Chatter keinen direkten Kontakt miteinander haben. Dagegen sind die aufgeführten Chatter-

Paare, die besonders häufig einander gegenseitig adressieren, ein Hinweis auf das Herausbilden verbindlicher Beziehungen.

Während die Chronografie eher grundsätzliche als stilistische Relevanz hat, sind die anderen beschriebenen Verfahren des stilistischen Handlungsmusters SOLIDARISIEREN – NÄHE SIMULIEREN durch Metaphern und Enklisen, den Anfang und das Ende von Chat-Auftritten MARKIEREN durch Verfahren des BEGRÜSSENS und des VERABSCHIEDENS, gemeinsame Themen GESTALTEN, AKZEPTANZ bzw. ABLEHNUNG AUSDRÜCKEN, gemeinsame Chat-Spiele GESTALTEN und Selbstdarstellungsprofile ENTWERFEN und GESTALTEN – wichtige stilistische Mittel im Chat. Abgesehen von Chronografie und Adressierungen war eine quantitative Auswertung der Daten kaum möglich und nicht sinnvoll.

Themen und Themenentwicklungen können mit STACCADO einzig über wiederaufgenommene bzw. rethematisierte Lexeme bzw. zugehörige Frame-Teile erfasst werden. Schon beim geringsten Fehler in der Schreibweise funktioniert eine Korpussuche allerdings nicht mehr. Trotzdem sind wiederaufgenommene Lexeme ein guter Ausgangspunkt für Themenanalysen im Chat. Ich habe hier zwei unterschiedliche Themen untersucht. Zum einen habe ich gezeigt, dass das tatsächliche Geschlecht der Chatter im tour.ARD.de-Chat – und damit sicher auch in vielen anderen Chats – immer wieder thematisiert wird. Neben Fragen mit direkten Antworten wird es mitunter auch spielerisch behandelt. Zum anderen habe ich am Beispiel des Themas ‚Lizenz‘ gezeigt, wie ein Thema initiiert und wie ein Chat-Erlebnis zur Entwicklung eines eigenen Begriffs bzw. zur Umdeutung oder Ambiguierung eines Lexems beitragen kann. Bei den Themen zeigen sich typische Gruppenprozesse. Die Gruppe der anwesenden Chatter entwickelt ihre eigenen Themen. Treffen sich bestimmte Chatter immer wieder, greifen sie diese Themen wieder auf und führen sie fort. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wiederkehrende Themen die Kontinuität und damit die Verbindlichkeit der Beziehungen im Chat dokumentieren. Sie haben, wie die Besprechung der Chat-Spiele gezeigt hat, eine wichtige Funktion bei der Beziehungsgestaltung innerhalb der Gruppe. Da die Spiele offenbar in die Vergangenheit zurückreichen, können sich Chatter, die in den vergangenen Jahren bereits an dem Chat teilgenommen haben, direkt als Stammuser und damit hierarchiehöhere Chat-Teilnehmer etablieren. Themen bieten aber auch, das haben die Selbstdarstellungsprofile gezeigt, die auf Themenanalysen basieren, Möglichkeiten für jeden einzelnen Chatter, sich selbst darzustellen.

Die Beispiele für ABLEHNEN und AKZEPTIEREN als komplexe soziale Handlungen in Chat-Gruppen deuten ebenfalls eine große stilistische Relevanz des Handlungsmusters SOLIDARISIEREN an. Wichtigster Typ stilistischen Sinns ist dabei Beziehungsgestaltung. In der Gruppe akzeptieren die meisten, dass nur der Experte in roter Farbe schreibt. Daher setzt sich diese Haltung durch. Komplexe Handlungsmuster wie ABLEHNEN und AKZEPTIEREN funktionieren nur in der Interaktion. Daher können sie quantitativ nicht analysiert werden. Da soziale Beziehungen „in der Chat-Kommunikation [...] weder ausschließlich durch die Zahl der Beiträge der Beteiligten noch durch die Messung der Kontaktfrequenz und -dauer zwischen den Interagierenden beschrieben“ (Dorta 2005, 281) werden können, habe ich mich in diesem Kapitel auf Beispielanalysen konzentriert. Sie haben beispielhaft gezeigt, wie die Chatter im tour.ARD.de-Chat-Korpus das Handlungsmuster SOLIDARISIEREN ausgestalten, wie sie in einer zunächst anonymen und unverbindlichen virtuellen Umgebung Verbindlichkeit schaffen und soziale Beziehungen aufbauen können.

Schließlich habe ich beispielhaft Figurenkonzepte skizziert, die im tour.ARD.de-Chat-Korpus eine Rolle spielen und anhand von Beispielen stilistische Mittel und Verfahren genannt, mit denen Chatter diese Konzepte, die ich als Selbstdarstellungsprofile bezeichnet habe, im tour.ARD.de-Chat gestaltet haben.

6. Zusammenfassung

Der Stil zeigt sich auch im Chat als Chamäleon. Er passt sich den Gegebenheiten an, bietet den Chattern eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten und macht die Chat-Kommunikation letztlich äußerst vielfältig und leistungsfähig. Die stilistischen Chat-Analysen am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus haben weitere Belege für die in Kapitel 3.3 festgehaltene Positionierung der Chat-Kommunikation zwischen Face-to-Face-Gespräch und Text erbracht. Ähnlichkeiten mit dem Face-to-Face-Gespräch wie umgangssprachliche bzw. dialektale Elemente, assoziative Themenentwicklung, kommunikative Grundhaltung, kurze Planungsphasen und Feedback konnten ebenso mit Beispielen belegt werden wie der auf den Kanal und den Textträger bezogene Ausbau der Schriftsprache.

Umgangssprachliche Elemente sind zum Beispiel die untersuchten Kurzformen wie *nix* und die Kürzung von Nicknames, die ihr Vorbild in Kose- und Spitznamen im Real Life hat. Umgangssprachlich sind auch Enklisen wie *gibts* und *haste*. Auch eine assoziative Themenentwicklung konnte am Beispiel des Chat-Spiels mit Radfahrernamen und selbst bei Begrüßungen gezeigt werden. Dass sich die kommunikative Grundhaltung im Chat am Face-to-Face-Gespräch orientiert, wird – wie bereits in Kapitel 3.2 erklärt – nicht zuletzt in den Chat-Metaphernkonzepten CHAT IST SPRECHEN/ZUHÖREN und CHAT IST (RÄUMLICHE) NÄHE deutlich. Die im tour.ARD.de-Chat-Korpus mehrfach verwendete Metapher CHAT IST EINE (GESPRÄCHS-)RUNDE und die Verwendung der Verbformen *wirft* (z.B. *Bussis*), *umarmt*, *schaut* und *hört* sind Belege für die Gültigkeit dieser Konzepte. Kurze Planungs- und Verarbeitungszeiten in der Chat-Kommunikation äußern sich nicht nur in typischen Schreib- bzw. Tippfehlern, sondern auch in kurzen, effektiven Selbstkorrekturen, für die ich einige Beispiele vorgestellt habe. Möglichkeiten des Feedbacks in der Chat-Kommunikation wurden nicht eigens untersucht. In mehreren Beispielen wurde aber auf das Bezeichnen der Reaktion mit *zurück* hingewiesen. So fanden sich Belege dafür in der Besprechung der Metaphern und bei Begrüßungen mit *umarmt* [...] *zurück* bzw. *knutscht zurück* und *fällt zurück*⁹⁴.

Während die Abweichungen vom Face-to-Face-Gespräch durch die Nicht-Simultaneität der Kommunikation und das gleichzeitige Rederecht im Chat – zumindest in einem Chat-Angebot wie dem tour.ARD.de-Chat – von den Chattern nicht aufgehoben werden können, wird das

⁹⁴ In Kapitel 5.3.5.1 findet sich in Zitat 46 das Beispiel, in dem im Rahmen einer Begrüßung das Verb *zurückfallen* unüblich verwendet und mit der Möglichkeit der Mehrdeutigkeit ein unerster Bezug zur Tour de France hergestellt wird.

„semiotische Vakuum“ unter anderem mit Hilfe von Smileys, Verbstammphrasen und Action Messages gefüllt.

Der chat-spezifische Ausbau der Schriftsprache ist in der Analyse dokumentiert durch die Nutzung von Satz- und Sonderzeichen für spezielle kommunikative Funktionen. Darauf werde ich weiter unten eingehen, indem ich die Hypothesen der Einleitung noch einmal aufgreifen werde. Die medial schriftliche Sprache in der Chat-Kommunikation ist situationsgebunden. Im tour.ARD.de-Chat-Korpus wird das beispielsweise an den Chat-Spielen deutlich, welche Chatter gemeinsam entwickeln bzw. an einer bestimmten Stelle weiterentwickeln. Die Spiele rund um die Begriffe *Baumschule* und *Pizzasuppe* werden zwar immer wieder aufgegriffen, vor allem letzteres spielt sich aber wie gezeigt überwiegend zur Mittagszeit ab, ist also an die Tageszeit gebunden. Auch Begrüßungs- und Verabschiedungssequenzen offenbaren die Situationsgebundenheit der Chat-Kommunikation. Darin reagieren Chatter unmittelbar auf neu erscheinende Beiträge. Schließlich finden sich in den Analysen auch Beispiele für die Erweiterung des Schreibregisters, wenn zum Beispiel Enklisen in der Schriftsprache genutzt werden und Smileys analog zu sprachlichen Ausdrücken in Beiträge integriert werden. Dass Chat-Beiträge als Texte eben nicht wie medial mündliche Sprache flüchtig sind, sondern im Wortlaufprotokoll verdauern, machen sich Chatter zum Beispiel im Radfahrernamenspiel zu Nutze, durch die Art wie sie auf frühere Beiträge verweisen und diese sogar wörtlich zitieren. Im Rahmen meiner Stil-Analysen ist also die Zwitterstellung der Chat-Kommunikation zwischen der Sprache der Nähe und der Sprache der Distanz deutlich geworden. Die Unterschiede sprechen dafür, die Chat-Kommunikation nicht primär als eine Face-to-Face-Kommunikation unter Einschränkungen zu betrachten, sondern als Kommunikationsform mit Anteilen sowohl der Nähe- als auch der Distanzsprache.

Auf den folgenden Seiten werde ich nun die Hypothesen, die ich in der Einleitung formuliert habe, noch einmal aufgreifen und die dazu gewonnenen Erkenntnisse zusammenfassen. Dass den Chattern – wie in der ersten Hypothese behauptet – eine große Auswahl an stilistischen Verfahren zur Verfügung steht, geht aus einer Übersicht über Kapitel 5 zweifelsfrei hervor. Verfahren zur Verwendung der Chat-Phänomene, die in Kapitel 3.7 genannt wurden, konnten alle im tour.ARD.de-Chat-Korpus nachgewiesen und mit Beispielen belegt werden. Zudem wurde gezeigt, dass Chatter auswählen können, welches Verfahren sie für einen bestimmten Zweck einsetzen wollen⁹⁵. Das stilistische Repertoire in der Chat-Kommunikation umfasst sowohl gesprochen-sprachliche Elemente, die in die Schriftsprache übersetzt und so für die

⁹⁵ Darauf gehe ich in der Besprechung der vierten Hypothese weiter unten näher ein.

schriftsprachliche Distanzkommunikation nutzbar gemacht werden, wie Enklisen, Ellipsen, Pausen (durch Pünktchenketten) als auch schriftsprachliche Elemente, die in die konzeptionelle Mündlichkeit übersetzt werden wie Sonderzeichen wie =, -, + oder @ zum VERDICHTEN, KORRIGIEREN und sogar IRONISIEREN.

Unter Ausnutzung aller Tastaturzeichen gelingt eine Ökonomisierung, die eine direkte Kommunikation ermöglicht (vgl. zweite Hypothese). Die Chatter setzen dazu die Verfahren VEREINFACHEN, KÜRZEN und VERDICHTEN ein. Gerade beim stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN wird deutlich, dass Chat-Kommunikation ans Sprechen angelehnt ist, weil:

- Korrekturen teilweise sichtbar sind.
- Ellipsen verwendet werden.
- Interpunktionsregeln weitgehend außer Kraft sind.
- Kurzformen wie *nix* und für Namen typisch sind.

Schriftsprachliche Elemente finden sich aber eben auch in der Verwendung von Satz- und Sonderzeichen. Über das reine ÖKONOMISIEREN hinausgehen die phatische Funktion von Ausdrücken wie *mompl* zur Anzeige einer kurzzeitigen, vorübergehenden Abwesenheit bzw. fehlender Aufmerksamkeit und die dargestellte Ironisierung mit Gleichzeichen. Für das tour.ARD.de-Chat-Korpus ist interessant, dass chattypische Kurzformen wie *afk*, *brb*, *imho*, *afaik* und *rofl* nur äußerst selten verwendet werden.

Die verschiedenen Metaphernkonzepte, welche die Chat-Kommunikation steuern, sind im Rahmen der Analyse immer wieder in den Vordergrund getreten, nicht nur in dem entsprechenden Analysekapitel 5.3.3 speziell zum SOLIDARISIEREN. Über die dort dargestellten Verbformen *wirft*, *umarmt*, *schaut* und *hört* hinaus erfüllen auch Enklisen, die Nachbildung des Schreiens, die Chat-Spiele, die Systemmessages, einige Verbstammphrasen und Action Messages metaphorische Funktionen. Die Metaphernkonzepte sind zudem miteinander verbunden insofern, als sie verschiedene Aspekte des Face-to-Face-Gesprächs hervorheben. Sprechen und Zuhören findet dabei in einem gemeinsamen Raum statt, in dem sich alle Gesprächsteilnehmer befinden. Eine Möglichkeit für Face-to-Face-Gespräche ist eine informelle Gesprächsrunde mit mehreren bekannten oder befreundeten Gesprächspartnern. Daran lehnt sich das Metaphernkonzept CHAT IST EINE (GESPRÄCHS-)RUNDE an. Scherzende, humorvolle Sequenzen, welche die Beteiligten zum Lachen bringen, sind in solchen Runden

üblich. In allen beschriebenen und mit Beispielen dargelegten Metaphernkonzepten steht also die Nachbildung der Face-to-Face-Kommunikation und damit die Sprache der Nähe im Vordergrund.

Hypothese vier – die Tatsache, dass Chatter bestimmte stilistische Verfahren bevorzugen – konnte beispielsweise in den Kapiteln 5.2.1 bis 5.2.7 anhand von Skalen zur Realisierung des stilistischen Handlungsmusters EMOTIONALISIEREN verifiziert werden. Gleichzeitig wurde deutlich, dass Stil Wahlmöglichkeiten bietet. Auch die Variabilität der Verfahren, die unterschiedlich ausgestaltet werden können, wurde hier gezeigt. Die untersuchten Chatter setzen die Verfahren zudem sehr verschieden ein und verwendeten jeweils einzelne Verfahren bevorzugt und andere nicht oder kaum. Statt einer gleichberechtigten Anwendung dieser Verfahren wurde bei den Chattern mit mehr als 600 Beiträgen im tour.ARD.de-Chat-Korpus eine alternative Anwendung festgestellt. Zu dem stilistischen Handlungsmuster EMOTIONALISIEREN insgesamt ist festzuhalten, dass es der Beziehungsgestaltung dient, indem zum Beispiel eine freundschaftliche und vertraute Atmosphäre geschaffen wird, in der die Chatter ihre eigene Gefühlslage und Stimmung durch die analysierten Verfahren anzeigen können. Bei fast allen Verfahren weist der im tour.ARD.de-Chat regelmäßig täglich auftretende Radsportexperte die geringste Dichte auf, was sich aus seiner Expertenrolle in dem Chat erklären lässt. In Anlehnung an Dorta habe ich ein Mehr an Emotionalisierung – also eine häufige Verwendung von Verfahren des EMOTIONALISIERENS wie IKONISIEREN, INSZENIEREN und HERVORHEBEN – als ein Zeichen für das Ziel eines Chatters gewertet, eine emotionale Nähe herzustellen.

Chat-Spiele habe ich als Teil des stilistischen Handlungsmusters SOLIDARISIEREN untersucht. Sie dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern wie in Hypothese fünf behauptet, der Gruppenbildung und der Abgrenzung der Gruppe von anderen Chattern. Die Mitglieder der Gruppe schützen Geheimwissen wie die Bedeutung von gruppenkonstituierenden Ausdrücken wie *Pizzasuppe* im tour.ARD.de-Chat-Korpus, indem sie sie nicht erklären. Ihnen geht es dabei um VERRÄTSELN. Die Spiele werden immer wieder aufgegriffen, fortgeführt und weiter ausgestaltet. Aber auch lokal begrenzte Spiele wie das Radfahrernamenspiel haben eine wichtige Bedeutung für das SOLIDARISIEREN, weil sich dabei bestimmte Chatter hervortun und dabei eine bestimmte Rolle in der Gruppe einnehmen oder festigen können. Normen und Werte der Gruppe werden dabei indirekt deutlich. Lob der anderen Chatter bedeutet Anerkennung. Als eines der wichtigsten Ziele im Rahmen des stilistischen Handlungsmusters

SOLIDARISIEREN habe ich das Herstellen von Verbindlichkeit identifiziert. Wenn die Grundvoraussetzung, eine gemeinsame Chat-Zeit, erfüllt ist, können Chatter Adressatenberücksichtigung untereinander gezielt sprachlich-stilistisch GESTALTEN, indem sie einander ADRESSIEREN und so den Adressaten indirekt auffordern, zu reagieren. Eine besonders häufige gegenseitige Adressierung habe ich als Hinweis auf das Herausbilden verbindlicher Beziehungen gewertet. Auch wiederaufgenommene Themen wie die Chat-Spiele sind ein Zeichen für Kontinuität und für Verbindlichkeit von Beziehungen. Schließlich habe ich auch je ein konkretes Beispiel für das AUSDRÜCKEN von AKZEPTANZ und ABLEHNUNG im tour.ARD.de-Chat-Korpus genannt.

Die in Kapitel 3 – vor allem in Kapitel 3.7 – genannten Chat-Phänomene habe ich im Rahmen der Beschreibungen des ÖKONOMISIERENS, des EMOTIONALISIERENS und des SOLIDARISIERENS am Beispiel des tour.ARD.de-Chat-Korpus' stilistisch eingeordnet und Beispiele dafür analysiert. Damit habe ich Hypothese sechs belegt. Die Zuordnung der Verfahren zu den drei stilistischen Handlungsmustern hat sich dabei als sinnvoll erwiesen. Dass einige Verfahren ebenso in anderen Mustern eingesetzt werden können, liegt in der Natur der Sache, schließlich ist genau das nach Sandig eines der bestimmenden Merkmale von stilistischen Verfahren.

Über alle Handlungsmuster hinweg habe ich mit Individual- und Gruppenstilen zwei stilistische Grundhaltungen direkt und indirekt immer wieder erwähnt, ihnen aber kein eigenes Kapitel gewidmet, weil ich mich in dieser Arbeit auf die Beschreibungskategorie der stilistischen Handlungsmuster konzentriert habe. Trotzdem haben sich zahlreiche Anhaltspunkte für die Beschreibung von Individualstilen und Gruppenstilen in der Chat-Kommunikation ergeben. Diese Anhaltspunkte will ich hier zusammenfassen. Zum Individualstil gehört beispielsweise die Entwicklung eines Nicknames und die Konzeption und Gestaltung eines Selbstdarstellungsprofils bzw. eines Figurenkonzepts. Aber auch die Auswahl und Gestaltung jedes einzelnen stilistischen Verfahrens kann zum Individualstil beitragen, wenn sie sich von der der anderen Chatter abheben. Beispiele für die außergewöhnliche Verwendung der Verfahren durch einzelne Chatter habe ich zum Beispiel bei der Besprechung der Skalen im Kapitel zum EMOTIONALISIEREN dargestellt. Ein Beispiel ist etwa die überdurchschnittlich häufige Gestaltung von Beiträgen als Action Messages, die dann auch für Begrüßungen eingesetzt werden. Auch Ausdrücke wie *bussit*, regionaltypische Ausdrücke wie *schmarrn*, Radsportfachbegriffe wie *hungerast* oder eine häufige Verwendung von Schimpfwörtern – die ich im

tour.ARD.de-Chat-Korpus bei den Ü600 nicht feststellen konnte – können zum Individualstil beitragen. Die Anhaltspunkte zum Gruppenstil ergeben sich vor allem durch die Chat-Spiele. Dabei können Chatter direkt oder indirekt verdeutlichen, welche Konventionen und Regeln in der Gruppe gelten. Mit Lob zeigen sie beispielsweise Zustimmung an. Ähnlich funktioniert außerhalb von Chat-Spielen das direkte Ausdrücken von Akzeptanz oder Ablehnung. Für beides habe ich je ein Beispiel aus dem Korpus beschrieben. Auch die Antwort auf die Frage, welche Selbstdarstellungsprofile stark vertreten sind gibt Hinweise auf Gruppenstile. Das gilt auch für den Umgang mit Neulingen.

6.1 Globale stilistische Funktionstypen – der Stil als ganzer

Zum Schluss möchte ich auf zahlreiche Bezüge zur globalen stilistischen Ebene hinweisen, die ich bei der Analyse der stilistischen Handlungsmuster ÖKONOMISIEREN, EMOTIONALISIEREN und SOLIDARISIEREN nur andeuten konnte. Die im Zusammenhang mit diesen stilistischen Handlungsmustern beschriebenen stilistischen Verfahren erfüllen auch globale stilistische Funktionen. Auf die wichtigen globalen stilistischen Funktionstypen Selbstdarstellung, Beziehungsgestaltung, Adressatenberücksichtigung in der Chat-Kommunikation will ich hier kurz eingehen.

Arten der Selbstdarstellung äußern sich vor allem im Individualstil, den ich insbesondere in Kapitel 5.3.10 im Rahmen der Besprechung von Selbstdarstellungsprofilen thematisiert habe. Beispiele für Individualstil bzw. Selbstdarstellung finden sich in allen drei beschriebenen stilistischen Handlungsmustern. So können sich Chatter durch die Beherrschung der verschiedenen Verfahren als versierte, erfahrene Chat-Teilnehmer DARSTELLEN. Sie können dieses Wissen an neu hinzugekommene Chatter weitergeben – im Tour.ARD.de-Chat-Korpus ist ein Beispiel dafür die Verwendung von Smileys⁹⁶ – und so Hilfsbereitschaft und Solidarität mit den „Newbies“ zeigen, oder nicht. Durch Selbstdarstellung gestalten Chatter außerdem die Beziehung zueinander. Auf die Beziehungsgestaltung gehe ich im nächsten Abschnitt näher ein. Dass Chatter verschiedenste stilistische Verfahren auch zur Selbstdarstellung nutzen können, zeigt anschaulich das Beispiel des VERDICHTENs mit Gleichzeichen im Rahmen des Handlungsmusters ÖKONOMISIEREN. In den Beispielen in Zitat 23 in Kapitel 5.1.2 REICHERN die Chatter das Verfahren VERDICHTEN zusätzlich AN, indem sie gleichzeitig IRONISIEREN. Die Chatter im tour.ARD.de-Chat-Korpus, die besonders häufig Action Mes-

⁹⁶ Ein Beispiel dazu habe ich in Kapitel 3.6.2.2 genannt.

sages verwenden (vgl. Kapitel 5.2.4), bleiben selbst meist weitgehend anonym. Mit Hilfe der Action Messages treten sie gewissermaßen hinter die Figur zurück. Die unterschiedliche Nutzung der Emotionalisierungsverfahren ist ein Hinweis darauf, welches große Potenzial für Individualstil sie bieten. Beim SOLIDARISIEREN verhält es sich allerdings nicht anders. Denn auch dort bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für Chatter, einen eigenen Stil zu entwickeln. Erinnert sei an die unterschiedliche Gestaltung von Begrüßungen und Verabschiedungen, an die Themenwahl und -gestaltung und nicht zuletzt an die Chat-Spiele.

Letztere Verfahren des SOLIDARISIERENS sind auch wichtig für die Beziehungsgestaltung, denn mit Hilfe der Spiele legen die Chatter zum Beispiel fest, welche Rollen sie spielen und ob sie ernst oder unernst kommunizieren. Auch die Festlegung und das Einfordern von Regeln, wie den in den Kapitel 5.3.7 und 5.3.8 beschriebenen, dient der Beziehungsgestaltung. Mit dem Metaphernkonzept ‚DER CHAT IST EINE (GESPRÄCHS-)RUNDE‘ gestalten die teilnehmenden Chatter untereinander eine freundschaftliche und gleichberechtigte Atmosphäre. Dazu passt, dass sie einander *umarmen*, denn das ist typisch für eine enge persönliche Bekanntschaft und Freundschaft. Schon die Elemente der gesprochenen Sprache, die ich beim ÖKONOMISIEREN hervorgehoben habe, tragen zur Beziehungsgestaltung bei, denn dadurch signalisieren die Chatter Privatheit und Vertrautheit. Die Kürzung von Nicknames erinnert an Kosenamen im direkten Kontakt zwischen einander vertrauten Menschen. In solchen vertrauten, freundschaftlichen Beziehungen ist es auch üblich, Gefühle zu zeigen. Das können Chatter mit den Verfahren des EMOTIONALISIERENS auch im Chat tun.

Zum Funktionieren der Chat-Kommunikation trägt maßgeblich der stilistische Funktionstyp Adressatenberücksichtigung bei. Dass möglichst knappe und prägnante Aussagen gebildet werden, zeigen die Beispiele zum ÖKONOMISIEREN. Verwiesen sei auf die rhematische Orientierung durch Ellipsen und darauf, dass Korrekturen nur dort verwendet werden, wo sie notwendig sind oder zumindest erscheinen. Auch das Anzeigen von Emotionen dient letztlich der Adressatenberücksichtigung, wenn beispielsweise IRONISIEREN durch einen Smiley angezeigt wird und Äußerungsformen für Emotionen, die im medial schriftlichen Chat eigentlich fehlen wie Mimik, Gestik und körperliche Zustände durch Smileys, Action Messages, Verbstammphrasen, Versalien für die Anzeige von Lautstärke oder Iterierungen imitiert werden. Eine der wichtigsten Möglichkeiten der Adressatenberücksichtigung ist sicherlich das ADRESSIEREN, das von allen untersuchten Chattern ausnahmslos auch genutzt wird. Wieder aufgenommene Begriffe wie der umgedeutete Begriff Lizenz (vgl. Kapitel 5.3.6) schaffen

einen Zusammenhang zu früheren Chat-Erlebnissen. Auch beim Verabschieden können die Chatter auf einander eingehen und Zusammenhänge schaffen, wenn sie etwa angeben, wann sie wieder in den Chat kommen werden. Ein Beispiel ist der Radsportexperte *tourteam*, der schließlich die Formel *zehn Minuten nach Zieleinlauf* immer wieder verwendet. Auch die Regel, dass nur *tourteam* die rote Farbe nutzen darf, dient der Adressatenberücksichtigung. Auf diese Art und Weise treten seine Beiträge optisch hervor, sind dadurch leichter zu identifizieren und werden so schneller rezipiert.

Über Selbstdarstellung, Beziehungsgestaltung und Adressatenberücksichtigung hinaus habe ich in meiner Arbeit zumindest indirekt weitere typische globale stilistische Funktionstypen beschrieben. Dazu gehört die Einstellung zur Sprache, die sich in Kapitel 5.1 angedeutet hat, aber auch in Kapitel 5.3.4 in der Nutzung von Enklisen in der Chat-Kommunikation, obwohl diese einen kognitiven Mehraufwand bedeuten. Mehrfach bin ich anhand von Beispielen auf ironische und humoristische Aspekte eingegangen, die ebenfalls auf eine Einstellung zur Sprache schließen lassen. Schließlich sei auf Arten der Themen- und der Interaktionsgestaltung hingewiesen, die beispielsweise in den Kapiteln 5.3.6, 5.3.9 und 5.3.10 zentrale sind und auf die Art der Nutzung des Mediums, die beim ÖKONOMISIEREN eine Rolle spielt.

Die Bezüge zur globalen stilistischen Ebene zeigen, dass der tour.ARD.de-Chat in dem untersuchten Korpus einen eigenen Stil hat. Ob das in gleicher oder ähnlicher Weise auch für andere Chat-Korpora gilt, bleibt zu untersuchen. Gezeigt wurde aber generell, dass im Chat stilistische Verfahren auf verschiedene Art und Weise zu unterschiedlichen Zwecken genutzt werden können. Chatter haben zahlreiche stilistische Möglichkeiten, sich selbst und ihre Beziehung untereinander zu gestalten – und sie nutzen diese auch.

7. Bibliographie

- Albert, Ruth (2002): Empirie in Linguistik und Sprachlehrforschung. Ein methodologisches Arbeitsbuch. Narr: Tübingen.
- Bahl, Anke (1997): Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München: KoPäd-Verlag.
- Baldauf, Christa (1996): Metapher und Kognition. Grundlagen einer neuen Theorie der Alltagsmetapher. Frankfurt/M., Berlin et al.: Peter Lang.
- Becker, Barbara (2000): Elektronische Kommunikationsmedien als neue „Technologien des Selbst“? Überlegungen zur Inszenierung virtueller Identitäten in elektronischen Kommunikationsmedien. In: Huber, Eva (Hrsg.): Technologien des Selbst. Zur Konstruktion des Subjekts. Frankfurt/M.: Stroemfeld. 17-29.
- Beißwenger, Michael (2007): Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation. Berlin. New York: de Gruyter (Reihe Linguistik - Impulse & Tendenzen 26).
- Beißwenger, Michael (2005): Interaktionsmanagement in Chat und Diskurs. In: Beißwenger, Michael/Storrer, Angelika (Hgg.): Chat-Kommunikation in Beruf, Bildung und Medien. Konzepte – Werkzeuge – Anwendungsfelder. Stuttgart: ibidem. 63-87. Offprint.
- Beißwenger, Michael (2003): Sprachhandlungskoordination im Chat. Preprint. Erschienen in: Zeitschrift für germanistische Linguistik 31 (2). 198-231.
- Beißwenger, Michael (2002): Getippte "Gespräche" und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten. In: Schröder, Ingo W.; Voell, Stéphane (Hrsg.): Moderne Oralität. Marburg 2002 (Reihe Curupira, Bd. 13), 265-299.
- Beißwenger, Michael (Hrsg.) (2002): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: ibidem.
- Beißwenger, Michael (2001a): Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung. In: Beißwenger (Hrsg.). 79-138.
- Beißwenger, Michael (2000): Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Stuttgart.
- Beißwenger, Michael (2000a): Bibliography on Chat Communication. Bibliographie zur Chat-Kommunikation. Verzeichnis der On- und Offline-Ressourcen zum Thema. WWW-Ressource.
<http://www.chat-bibliography.de/>; zuletzt eingesehen am 21.04.2008
- Beißwenger, Michael/ Hoffmann, Ludger/ Storrer, Angelika (Hgg.) (2004): Internetbasierte Kommunikation. Themenheft der Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie (OBST, 68).

- Beißwenger, Michael/ Lemnitzer, Lothar/ Storrer, Angelika (2003): "Wer wird Junggrammatiker? - Chatbasierte Quizrunden als Motivationsfaktor im Rahmen des universitären Grammatikunterrichts. In: Sprache und Datenverarbeitung 27 (1-2), 161-184.
- Bünting, Karl-Dieter/ Bitterlich, Axel/ Pospiech, Ulrike (2000): Schreiben im Studium: mit Erfolg. Ein Leitfaden. Berlin: Cornelsen.
- Dittgen, Andrea Maria (1989): Regeln für Abweichungen. Funktionale sprachspielerische Abweichungen in Zeitungsüberschriften, Werbeschlagzeilen, Werbeslogans, Wandsprüchen und Titeln. Frankfurt/M.u.a.: Lang.
- Dittmar, Norbert (1989): Soziolinguistischer Stilbegriff am Beispiel der Ethnographie einer Fußballmannschaft. In: Zeitschrift für Germanistik 10: 423-444.
- Döring, Nicola (2003): Sozialpsychologie des Internet. Göttingen, Bern et al.: Hogrefe.
- Döring, Nicola (2002): Sozialpsychologie Chat-Forschung: Methoden, Theorien, Befunde. In: Beißwenger (Hrsg.). 141-186.
- Dorta, Gabriel (2005): Soziale Welten in der Chat-Kommunikation. Untersuchungen zur Identitäts- und Beziehungsdimension in Web-Chats. Bremen: Hempen.
- Dürscheid, Christa (2005): Medien, Kommunikationsformen, kommunikative Gattungen. In: Linguistik online 22, 1/05. http://www.linguistik-online.de/22_05/duerscheid.html. Zuletzt eingesehen am: 21.04.2008.
- Dürscheid, Christa (2003): Netzsprache – ein neuer Mythos. In: Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie. 141-157.
- Dürscheid, Christa (2003a): Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik. Heft 38.37-56.
- Dürscheid, Christa (1999): Zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit: die Kommunikation im Internet. In: Papiere zur Linguistik 60. Heft 1. 17-30.
- Ehlich, Konrad (1994): Funktion und Struktur schriftlicher Kommunikation. In: Günther, Hartmut/Ludwig, Otto (Hgg.) (1994): Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 1. Halbband. Berlin, New York. 18-41.
- Götzenbrucker, Gerit/ Hummel, Roman (2002): Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit. Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen – am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups. In: Beißwenger (Hrsg.). 201-224.
- Günthner, Susanne/ Schmidt, Gurly (2002): Stilistische Verfahren in der Welt der Chat-Groups. In: Keim, Inken/ Schütte, Wilfried (Hgg.): Soziale Welten und kommunikative Stile. 315-337.
- Gutenberg, Norbert (2000): Mündlich realisierte schriftkonstituierte Textsorten. In: Brinker, Klaus/Antos, Gerd u.a. (Hgg.) (2000): Text- und Gesprächslinguistik – ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. 1. Halbband. Berlin, New York. 574-586.

- Haase, Martin/ Huber, Michael/ Krumeich, Alexander/ Rehm, Georg (1997): Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten. 51-85.
- Handler, Peter (1996): Zwischen „Flames“ und „Netiquett“. Elektronische Kommunikation als Sprachbiotop versus Textmülldeponie. In: Fill, Alwin (Hrsg.): Sprachökologie und Ökologlinguistik. Tübingen: Stauffenburg. 247-267.
- Hartung, Martin (2001): Höflichkeit und das Kommunikationsverhalten Jugendlicher. In: Lüger, Helmut (2001). 213-232.
- Hartung, Martin (1996): Ironische Äußerungen in privater Scherzkommunikation. In: Kotthoff, Helga (Hrsg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Opladen: Westdeutscher Verlag. 109-144.
- Höflich, Joachim R./ Gebhardt, Julian (2001): Der Computer als Kontakt- und Beziehungsmittel. Theoretische Verortung und explorative Erkundungen am Beispiel des Online-Chats. In: Medien & Kommunikationswissenschaft. 49 (1). 24-43.
- Hoffmann, Ludger (2004): Chat und Thema. In: OBST 68. 103-123.
- Jakobs, Eva-Maria (1998): Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungsstadien elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluß auf Kommunikationsformen. In: Holly, Werner/ Biere, Bernd Ulrich (Hgg.): Medien im Wandel. Opladen. 187-209.
- Kilian, Jörg (2002): T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. In: Reißwenger (Hrsg.). 55-78.
- Klemm, Michael/ Graner, Lutz (2000): Chatten vor dem Bildschirm: Nutzerkommunikation als Fenster zur alltäglichen Computerkultur. In: Thimm 2000. 156-180.
- Kleinberger-Günther, Ulla (2001): Sprachliche Höflichkeit in innerbetrieblichen *e-mails*. In: Lüger, Helmut (2001). 147-164.
- Koch, Peter/Oesterreicher, Wulf (1994): Schriftlichkeit und Sprache. In: Günter, Hartmut/Ludwig, Otto (Hgg.) (1994): Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 1. Halbband. Berlin, New York. 587-604.
- Koch, Peter/Oesterreicher, Wulf (1985): Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: Romanistisches Jahrbuch (Berlin) 36. 15-43.
- Kotthoff, Helga (2002): Humor und (Un)höflichkeit. Über konversationelle Beziehungspolitik. In: Felderer, Brigitte/ Macho, Thomas (Hgg): Höflichkeit. Aktualität und Genese von Umgangsformen. 289-318.
- Kotthoff, Helga (1998): Spaß Verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor. Tübingen: Niemeyer.
- Kotthoff, Helga (1996): Vorwort. In: Kotthoff, Helga (Hrsg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Opladen: Westdeutscher Verlag. 7-20.

- Lemnitzer, Lothar/ Zinsmeister, Heike (2006): Korpuslinguistik. Eine Einführung. Narr: Tübingen.
- Levinson, Stephen C. (2000): Pragmatik. Neu übersetzt von Martina Wiese. Tübingen: Niemeyer.
- Lüger, Helmut (2001): Höflichkeitsstile. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang.
- Lüger, Helmut (2001a): Höflichkeit und Höflichkeitsstile. In: ders.: Höflichkeitsstile. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang. 3-23.
- Münz, Stefan (2007): XML als Definitionssprache für Auszeichnungssprachen. In: Selfhtml. <http://de.selfhtml.org/intro/technologien/xml.htm>. Zuletzt eingesehen am 21.04.2008.
- Rosenbaum, Oliver (1996): chat-Slang. Lexikon der Internet-Sprache. Über 3000 Begriffe verstehen und anwenden. München.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten (1998): Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen. Wiesbaden.
- Schlobinski, Peter (Hrsg.) (2006): Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in neuen Medien. Mannheim.
- Schlobinski, Peter (2001). "*knuddel - zurueckknuddel - dich ganzdollknuddel*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen" In: Zeitschrift für germanistische Linguistik, Nr. 29.2. S. 192-218.
- Schwarz-Friesel, Monika (2007): Sprache und Emotion. Tübingen: A. Francke.
- Sandig, Barbara (2007): Stil als kognitives Phänomen. In: Fix, Ulla/ Gardt, Andreas, Knappe Joachim (in prep.): Rhetorik und Stilistik. Handbuch zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft. Berlin, New York: de Gruyter, 1-21.
- Sandig, Barbara (2006): Textstilistik des Deutschen. Berlin, New York: de Gruyter.
- Sandig, Barbara (2001): Stil ist relational! Versuch eines kognitiven Zugangs. In: Jakobs, Eva-Maria/Rothkegel, Annely (Hgg.): Perspektiven auf Stil. Tübingen: Niemeyer. 21-33.
- Sandig, Barbara (1995): Tendenzen der linguistischen Stilforschung. In: Stickel, G. (Hrsg.): Stilfragen. Berlin, New York: de Gruyter. 27-61.
- Sandig, Barbara (1986): Stilistik der deutschen Sprache. Berlin, New York: de Gruyter.
- Sandig, Barbara (1983): Zwei Gruppen von Gesprächsstilen: Ich-zentrierter versus du-zentrierter Partnerbezug. In Sandig, Barbara (Hrsg.): Stilistik. Band 2: Gesprächsstile. 149-197. Hildesheim, Zürich, New York: Olms.
- Sandig, Barbara/Selting, Margret (1997): Einleitung. In: Sandig, Barbara/Selting, Margret (Hgg.): Sprech- und Gesprächsstile. Berlin, New York: de Gruyter. 1-8.

- Sandig, Barbara/Selting, Margret (1997a): Discourse Styles. In: Dijk, T. A. van (Hrsg.): Discourse as Structure and Process. London u.a.: Sage. 138-156.
- Schestag, Alexander (2002): Macht und Machtmissbrauch im IRC aus ethnopsychologischer Sicht. In: Beißwenger (Hrsg.). 187-200.
- Schmitz, Ulrich (o.J.): Zur Sprache im Internet. Skizze einiger Eigenschaften und Probleme. [http://www.linse.uni-essen.de/papers/sprache_internet.htm]
- Schönfeldt, Juliane (2002): Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger (Hrsg.). 25-53.
- Selting, Margret (2001): Stil – in interaktionaler Perspektive. In: Jakobs, Eva-Maria/Rothkegel, Annely (Hgg.): Perspektiven auf Stil. Tübingen: Niemeyer. 3-20.
- Selting, Margret (1997): Interaktionale Stilistik: Methodologische Aspekte der Analyse von Sprechstilen. In: Sandig, Barbara/Selting, Margret (Hgg.): Sprech- und Gesprächsstile. Berlin, New York: de Gruyter. 9-43.
- Selting, Margret (1995): Sprechstile als Kontextualisierungshinweise. In: Stickel, G.: Stilfragen. Berlin, New York: de Gruyter. 225-256.
- Sieber, Peter (1998): Parlando in Texten. Zur Veränderung kommunikativer Grundmuster in der Schriftlichkeit. Tübingen.
- Storrer, Angelika (preprint): Rhetorisch-stilistische Eigenschaften der Sprache des Internets. In: Fix, Ulla; Gardt, Andreas; Knape, Joachim (Hgg.): Rhetorik und Stilistik – Rhetorics and Stilistics. Ein internationales Handbuch historischer und systematischer Forschung.. Berlin/New York: de Gruyter.
- Storrer, Angelika (2007): Chat-Kommunikation in Beruf und Weiterbildung. In: Der Deutschunterricht 1/2007. 49-61.
- Storrer, Angelika (2002): Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger (Hrsg.). 3-24.
- Storrer, Angelika (2001a): Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. In: Lehr, Andrea/Kammerer, Matthias u.a. (Hgg.) (2001): Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet. Berlin u.a.: de Gruyter. 439-465.
- Storrer, Angelika (2001b): Neue Medien – neue Stilfragen: Das World Wide Web unter stilistischer Perspektive. In: Eva-Maria Jakobs/Annely Rothkegel (Hrsg.): Perspektiven auf Stil. Tübingen, 89-112.
- Storrer, Angelika (2000): Schriftverkehr auf der Datenautobahn. Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet. In: Voß, G.G./Holly, W./Boehnke, K. (Hg.): Neue Medien im Alltag: Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes. Opladen: Leske + Budrich. 153-177.

- Sowinski, Bernhard (1999): *Stilistik*. Stuttgart: Metzler.
- Thimm, Caja (2002): Funktionale Stilistik in elektronischer Schriftlichkeit: Der Chat als Beratungsform. In: Beißwenger (Hrsg.). 255-278.
- Thimm, Caja (Hrsg.) (2000): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen, Wiesbaden.
- Van Peer, Willie (2001): Über den Ursprung des Stils. In: Jakobs, Eva-Maria/Rothkegel, Anneli (Hgg.): *Perspektiven auf Stil*. Tübingen: Niemeyer. 35-52.
- Vorderwülbecke, Klaus (2001): Höflichkeit in Linguistik, Grammatik und DaF-Lehrwerk. In: Lüger, Helmut (2001). 27-45.
- Wehner, Josef (1997): Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit. In: Gräf, Lorenz/ Krajewski, Markus (Hgg.): *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt: Suhrkamp. 125-150.
- Weingarten, Rüdiger (Hrsg.) (1997): *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Weingarten, Rüdiger (1994): Perspektiven der Schriftkultur. In: Günter, Hartmut/Ludwig, Otto (Hgg.) (1994): *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*. 1. Halbband. Berlin, New York. 573-586.
- Weischenberg, Siegfried/Kleinstüber, Hans J./Pörksen, Bernhard (Hgg.) (2005): *Handbuch Journalismus und Medien*. Konstanz: UVK.
- Zifonun, Gisela/Hoffmann, Ludger/Strecker, Bruno (1997): *Grammatik der deutschen Sprache*. Berlin: de Gruyter.
- Zillig, Werner (2001): ‚Höflichkeit‘ und ‚Takt‘ seit Knigges „Über den Umgang mit Menschen. Eine begriffsgeschichtliche Untersuchung“. In: Lüger, Helmut (2001). 47-72.

8. Anhang

Die beigelegte CD enthält:

- das komplette tour.ARD.de-Chat-Korpus, das heißt alle Logfiles
- die Ergebnisdateien der durchgeführten STACCADo-Suchen im tour.ARD.de-Chat-Korpus
- Excel-Dateien mit den Auswertungen zu den STACCADo-Suchen

Weitere Informationen zu STACCADo (u.a. mit Download und Benutzerhandbuch):

http://www.Chat-Korpus.uni-dortmund.de/040_staccado