

„alskla?“ – Kommunikation im Chat

Inge Breichler und Nina Lübbesmeyer

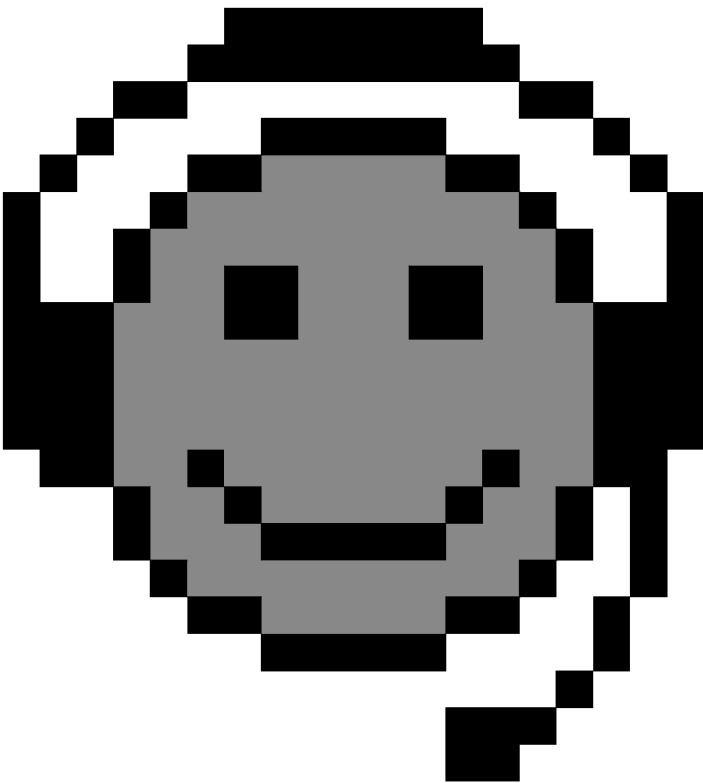
Schriftliche Unterhaltungen in Chats folgen den Regeln des mündlichen Sprachgebrauchs. Vergleicht man die Kommunikationsform Chat mit einer Face-to-Face-Interaktion, zeigen sich viele Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede, die das Geschehen maßgeblich beeinflussen. Um vor allem die fehlende gegenseitige Wahrnehmung zu ersetzen, werden sprachliche Sonderformen verwendet, die gerade von Jugendlichen oftmals wieder in den alltäglichen Sprachgebrauch übernommen werden.

Das im Chat verwendete Mittel der Verständigung ist die Schrift. Von anderer schriftlicher Kommunikation unterscheidet sich diese durch ihre genuine Nutzung: Das Geschriebene leitet sich weder aus einer vorangegangenen Mündlichkeit ab, noch ist es dazu gedacht, im Anschluss mündlich vorgetragen zu werden. Betrachtet man den Gesprächsduktus, erinnert dieser an mündliche Unterhaltungen.

Um die Kommunikationsform Chat und die in ihm beobachtbaren sprachlichen Besonderheiten zu beschreiben, bietet sich somit der Vergleich mit einer Face-to-Face-Interaktion an. Diese zeichnet sich aus durch (1) Kopräsenz, (2) zeitliche Begrenzung und (3) die Präferenz für Übereinstimmung. Die Anwesenheit (4) wird durch die Teilnehmer selbst definiert, die unter dem Zwang stehen, die eigenen Beiträge in eine geregelte Reihenfolge (5) zu bringen (vgl. Tyrell 1983, S. 81).

Kopräsenz

Der Basisaspekt einer Face-to-Face-Interaktion ist die Kopräsenz. Sie beinhaltet, dass man sich gegenseitig wahrnehmen kann, was sich sowohl auf die verbalen als auch auf die non- und paraverbalen Zeichen bezieht. Die Gesprächsteilnehmer befinden sich in einem gemeinsamen Wahrnehmungsumfeld. Dies ist im eigentlichen Sinn in einem Chat nicht gegeben, da sich die Teilnehmer örtlich distanziert voneinander vor ihren Computern befinden. Ein gemeinsamer Raum besteht nur im übertragenen Sinn durch die Metapher des „Chatrooms“. Dieser ist meist nicht grafisch gestaltet und kann daher in seiner Beschaffenheit von den Teilnehmern immer wieder neu konstruiert werden. Es kann z. B. definiert werden, welche Gegenstände sich in ihm befinden und welche Handlungen in ihm möglich sind. Geht man z. B. von einem Channel mit dem Namen „Café“ aus, könnte ein raumkonstruierender Chatverlauf folgendermaßen lauten:



Willkommen im Café. Hier geht es um alles, was mit dem Schwätzchen am Nachmittag bei Kaffee und Kuchen zu tun hat.

Anwesende: CöRRy, derLipper, Fuschi, ^ ^ Mina ^ ^, Mötte

Fuschi betritt den Raum.

Mötte: hey fuschi, komm setz dich an meinen tisch.

stuhlhinschieb

CöRRy setzt eine neue kanne kaffee auf.

CöRRy: haltet die tassen bereit...

Fuschi setzt sich zu mötte und bietet ihr ein stück erdbeertorte an.

^ ^ Mina ^ ^ kommt von oben geflattert und eröffnet die kuchenbar.

derLipper: mir bietest du nie einen stuhl an mötti *in die ecke geh und schmoll*

CöRRy: wo ist denn die kuchenbar? *augen aufreiss und guck*

^ ^ Mina ^ ^: is ja kein wunder, dass du die nich sehen kannst *kicher* du sitzt ja auf den muffins.

In einem solchen beispielhaften Raum wäre davon auszugehen, dass bei einem Verweis auf ein „oben“ die Decke des konstruierten Raums gemeint ist, oft ist es aber auch so, dass mit dem Begriff „oben“ einfach auf eine früher getippte Zeile verwiesen wird. In ähnlicher Weise kann das Wort „hier“ auf diesen Raum bezogen sein oder aber meinen, dass ein Chatter gerade anwesend ist. Das Wort „weg“ kann meinen, dass er entweder nicht eingeloggt ist, oder aber, dass der Nickname zwar in der Liste der Anwesenden erscheint, er sich aber nicht an der Tastatur befindet. In einigen Chats kann dies durch einen Befehl, der den Nick kursiv erscheinen lässt, kenntlich gemacht werden. Ohne diese Möglichkeit gilt er für Hinzukommende als anwesend. Dies hat Auswirkung auf die Einordnung des Chats als synchrone oder asynchrone Form der Kommunikation: Sie kann als synchron angesehen werden, da alle Teilnehmer gleichzeitig vor ihren Rechnern sitzen und sich direkt aufeinander beziehen können; sie kann aber auch als asynchron angesehen werden, da man die Produktion der Texte anderer Chatter nicht nachvollziehen kann und nicht weiß, ob der andere gerade mitliest.

Wie in einer Face-to-Face-Interaktion kann man im Chat die verbalen bzw. schriftlichen Zeichen der anderen wahrnehmen. Allerdings kann der Teilnehmer eines Chats bewusst entscheiden, welche Informationen er mit dem eigenen Beitrag transportieren möchte. Das selbst entworfene Bild beinhaltet also nur die „given information“, die für eine Interpretation des Gegenübers wichtigen unbewussten Informationen – die „given off information“ –, transportiert über Mimik und Gestik etc., sind nicht wahrnehmbar. Hat man in der Face-to-Face-Interaktion die Möglichkeit, geflüsterten Gesprächen zu lau-



schen, kann man im Chat meist überhaupt nicht feststellen, ob geflüstert wird.

Zeitliche Begrenzung

Eine Face-to-Face-Interaktion beginnt mit dem Eintritt in die Kommunikation und endet mit Trennung der Beteiligten. Sie kann für sich alleine stehen und somit ein flüchtiges Gespräch beinhalten, das keine Nachfolgekommunikation zu einem anderen Zeitpunkt antizipiert. Zum anderen kann sie aber auch eine in Gruppen verwendete Kommunikationsform darstellen, die der Ausbildung von Strukturen dient. Im Chat kann davon ausgegangen werden, dass ein Großteil der geführten Gespräche einmalig stattfindet und nur wenige Chatter sich wiederholt unterhalten. Es können sich aber auch Chattergemeinschaften bilden, die – je nach Intensität der ausgebildeten Strukturen – in den Bereich der Gruppe einsortiert werden können. Eine klare Grenze bezüglich Anfang und Ende einer Interaktion im Chat kann nur schwer gezogen werden, da man sich immer in ein bereits vorher entstandenes Gespräch einklinkt und den Chat auch vor dessen Ende wieder verlassen kann.



Präferenz für Übereinstimmung

Die Präferenz für Übereinstimmung meint, dass Menschen sich in Interaktionen wechselseitig aneinander orientieren, um ihr Verhalten abzustimmen. Dies geschieht vor allem aufgrund der Tatsache, dass sie mit bestimmten Zielen in ein Gespräch eintreten. Der höchste Grad an Übereinstimmung ist in Chats zu erwarten, denen ein vorgegebenes Thema zugrunde liegt. In offenen Chats hängt die Verhaltensabstimmung stark von der Motivation des Chatbesuchs der einzelnen User ab.



Definition von Anwesenheit

In begrenztem Maße konstituiert die Anzeige eines Nicknames Anwesenheit, diese muss durch Beteiligung am Gespräch bestätigt werden. Erfolgen keine Reaktionen auf eigene Beiträge, kann der Chatter davon ausgehen, dass er bewusst aus der Interaktion ausgeschlossen wird, weil er z. B. unerwünschte oder langweilige Beiträge schreibt. Auf diese Weise wird, wie durch das Ignorieren in mündlichen Interaktionen, Anwesenheit durch die Teilnehmer selbst definiert. Ergänzend kann hier der in den meisten Chats vorhandene Befehl „ignorieren“ genannt werden, durch den Beiträge Einzelner auf technischem Weg ausgeblendet werden können. Manche Chats setzen bei Fehlverhalten das „Knebeln“ ein, das dem Störer die Schreibrechte entzieht.



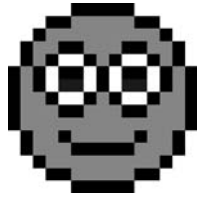
Regelung der Reihenfolge

In Face-to-Face-Interaktionen müssen Regeln ausgebildet werden, die die Reihenfolge der Beiträge einzelner Teilnehmer strukturieren. Dies geschieht zumeist auf Basis gesellschaftlich ausgebildeter Normen oder durch zu Gesprächsbeginn festgelegte Regeln. In manchen themenbezogenen Chats ist zu beobachten, dass Absprachen getroffen werden, die den Gesprächsverlauf bestimmen. Zumeist wird hier das Wort nach Beendigung des eigenen Beitrags an einen Leiter zurückgegeben, der dann weiteres Sprachrecht erteilt. In offenen Chats ergibt sich die Reihenfolge der Beiträge allein aus dem Zeitpunkt ihres Eintreffens am Server. Thematische Sequenzen können daher auch weit über den Chatverlauf verteilt sein.

momtel (lol): cu l8er, *knuddelzzzz* :)

In einem Chat kann wie in einer Face-to-Face-Interaktion „one-to-one“- , „many-to-many“- oder auch „one-to-many“-Kommunikation enthalten sein. Zusätzlich ist auch eine „many-to-one“-Kommunikation möglich, die es dem Chatter erlaubt, an mehreren Gesprächssträngen gleichzeitig zu partizipieren. Diese Möglichkeit ist in Face-to-Face-Kommunikationen nicht gegeben, da es zum einen schwer ist, sich auf mehr als ein Gespräch zu konzentrieren, zum anderen spielt aber auch die räumliche Begrenzung, also die Hörweite, eine Rolle. Aufgrund der Schriftlichkeit in Chats können die Beiträge nacheinander und auch zeitverzögert rezipiert werden. (vgl. Storrer 2002, S. 8). In mündlichen Interaktionen fällt zusätzlich ins Gewicht, dass es als unhöflich empfunden wird, viele Gespräche gleichzeitig zu führen. In einem Chat hingegen fällt diese Fähigkeit positiv auf. Ein weiterer Unterschied zwischen Chatkommunikation und Face-to-Face-Interaktionen besteht in der Möglichkeit, das Geschriebene vor dem Abschicken noch einmal zu korrigieren oder es komplett zu entfernen. Der Produktionsaufwand ist zudem weit höher und es ist als besondere Schwierigkeit zu erachten, dass Beiträge fast in der gleichen Geschwindigkeit wie die mündlicher Gespräche produziert werden müssen, um mithalten zu können.

Die Ausdrucksformen im Chat sind mit denen in SMS und E-Mail vergleichbar. Sie haben einen pragmatischen Ursprung und sollen Zeit bei der Produktion der Nachricht und Platz in der Zeichenmenge sparen. Auch im Chat werden Abkürzungen genutzt, um die Tippgeschwindigkeit zu erhöhen. Zusätzlich kann auch Insiderwissen dargestellt werden, das den User als Chaterfahrenen in seinem Ansehen steigen lässt. Abkürzungen werden auf unterschiedliche Weise vorgenommen. Vielfach ist zu beobachten, dass sie Anglizismen beinhalten:



- Wörter werden verkürzt, z. B. „telefonieren“ zu „teln“, „return“ zu „re“,
- Wörter werden zusammengezogen, z. B. „alles klar“ zu „alskla“, „one moment please“ zu „mompl“,
- Sätze werden verkürzt, z. B. „Einen Moment, das Telefon klingelt“ zu „momtel“,
- Akronyme werden aus kurzen Aussagen oder ganzen Sätzen gebildet, z. B. „keine Ahnung“ wird zu „ka“, „ich liebe dich“ wird zu „ild“, „laughing out loud“ wird zu „lol“,
- Wörter werden mittels Verwendung von Ziffern abgekürzt, z. B. wird „Nacht“ zu „N8“, „later“ zu „l8r“,
- Wörter werden mittels Buchstaben lautmalerisch dargestellt, z. B. wird „see you“ zu „cu“.

Eine weitere Steigerung der Tippgeschwindigkeit soll darüber erreicht werden, dass die Regeln der Groß- und Kleinschreibung ausgesetzt werden. Im Normalfall wird alles klein geschrieben, das komplette Großschreiben von Wörtern versinnbildlicht in Chats dagegen ein Schreien und wird daher zumeist untersagt. Auf Satzzeichen wird in den meisten Fällen zusätzlich verzichtet.

Diese normativen Regelungen zur Chatsprache bilden sich nicht nur innerhalb von Chats heraus, sondern werden vielfach durch den Anbieter vorgegeben und in der sogenannten „Chatiquette“ festgehalten, in der sich ansonsten meist Regeln für den Umgang mit anderen Usern oder Hinweise auf unerwünschte Themen finden. So wird offensichtlich versucht, die Normen, die für ein mündliches Gespräch gelten, auf das Chatgeschehen zu übertragen.

Eine weitere sprachliche Besonderheit stellt die übermäßige Verwendung des Buchstabens „z“ dar, der statt des „s“ eingesetzt wird. Dies geschieht in Nicknames gleichermaßen wie in Beiträgen, besonders oft aber in Gefühlsbeschreibungen oder Aktionen, die in Sternchen gesetzt ausgedrückt werden. Möchte ein User seine Zuneigung zu jemandem ausdrücken, schreibt er statt „ich mag dich“ z. B. „*knuddelzzzz*“. Diese Zuschreibung von Aktionen kann alle bisherigen Abkürzungsvarianten vereinen. Es ist eine Tendenz erkennbar, Wörter ohne Leerzeichen aneinanderzuhängen, wie z. B. „*rotwerd*“. Ein Zuschreibungsturnus kann in den meisten Chats auch über den Befehl „/me“ vollzogen werden. Dieser bewirkt, dass der Doppelpunkt im Gesagten verschwindet und eine Art Regieanweisung erscheint, die in der dritten Person gehalten ist. Wenn z. B. der User „ACHtischocke“ eintippt „/me holt sich eine tüte gummibärchen“, wird im Anzeigetext das /me durch den Nickname ersetzt. Auf diese Art können Aktionen oder Reaktionen, die in Face-to-Face-Unterhaltungen direkt wahrnehmbar sind, textlich umgesetzt werden.

Um Gefühle im Chat wahrnehmbar zu machen, wird auf Emoticons zurückgegriffen. Bei diesen handelt es sich um Zeichenfolgen, die Gesichtsausdrücke imitieren sollen. So soll z. B. „:)“ ein Lächeln zum Ausdruck bringen. In manchen Chats werden sie automatisch in grafische Smileys umgewandelt.

In einer Face-to-Face-Interaktion kann man z. B. durch Anschauen einer Person deutlich machen, wer gemeint ist, im Chat wird die fehlende Wahrnehmung z. B. durch die Formulierung „@ Nickname“ ausgeglichen. In einigen Chats kann dies auch über einen Befehl deutlich gemacht werden, der bewirkt, dass eine Adressierung noch vor dem eingetippten Text angezeigt wird. Zusätzlich bieten viele Chats technische Möglichkeiten, die dabei unterstützen sollen, den Überblick zu behalten. So werden z. B. Zeilen, die den eigenen Nick beinhalten, hervorgehoben. Um die eigenen Beiträge darüber hinaus besser im Blick behalten zu können, wird es oft ermöglicht, sich selbst eine Schriftfarbe zuzuweisen. Gerade bei Chatanfängern kann beobachtet werden, dass sie diese in Abstimmung mit dem Chatpartner nutzen, um dem geführten Dialog mühelos folgen zu können.

Fazit

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Sprache in Chats über vielfache Variationen verfügt, die verschiedenen Funktionen dienen sollen. Unter Jugendlichen ist zu beobachten, dass die in Chats verwendeten Ausdrücke, die die fehlenden Rahmenbedingungen einer Face-to-Face-Interaktion ausgleichen sollen, vermehrt in den mündlichen Sprachgebrauch und die Mimik übernommen werden. So werden z. B. Emoticons imitiert und auch Zuschreibungen von Aktionen verbalisiert, ohne dass die beschriebene Handlung ausgeführt wird. Ein sehr gutes Beispiel hierfür ist das Akronym „lol“ (laughing out loud), das von Jugendlichen in einigen Fällen einfach ausgesprochen wird, anstatt wirklich zu lachen. Überdies wird es in teils veränderter Form anstelle des Adjektivs „lustig“ verwendet, etwas kann also „lolig“ oder „voll lol“ sein. Interessant ist hierbei besonders, dass viele der Jugendlichen die ursprüngliche Herkunft des Akronyms nicht kennen, oftmals aber die Grundbedeutung richtig interpretieren, so z. B. „Lachen ohne Laut“.

Ein Chat ist ein Medium, mit dessen Hilfe zwei oder mehr Personen über eine räumliche Distanz unter Verwendung von spezieller Software synchron kommunizieren können. Die Kommunikation erfolgt schriftlich, greift aber auf die Regeln des mündlichen Sprachgebrauchs zurück und ergänzt diese um Sonderformen.

Literatur:

Storzer, A.:
Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In: M. Beißwenger (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computer-vermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart 2002, S. 3–24

Tyrell, H.:
Zwischen Interaktion und Organisation I: Gruppe als Systemtyp. In: F. Neidhardt (Hrsg.): Gruppensoziologie (Sonderband Nr. 25 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie). Köln 1983, S. 75–87

Inge Breichler und Nina Lübbsmeyer arbeiten bei jugendschutz.net im Projekt „Chatten ohne Risiko?“ und beschäftigen sich auch mit dem Bereich der Social Networks. Mit ihrer Diplomarbeit zum Thema „Jugendschutzprobleme im Chat“ haben sie 2008 den von der GMK, dem Kinderhilfswerk und der FSF verliehenen medienpädagogischen Förderpreis medius gewonnen.

