



**HAL**  
open science

## was is der hässliche zwerch?? ' – Anpassungsstrategien im Chat

Vincent Balnat

► **To cite this version:**

Vincent Balnat. was is der hässliche zwerch?? ' – Anpassungsstrategien im Chat. Anne Larrory-Wunder. Intersubjektivität und Sprache. Zur An- und Abgleichung von Sprecher- und Hörervorstellungen in Texten und Gesprächen, Stauffenburg, pp.91-116, 2012, 978-3-86057-506-2. halshs-01507350

**HAL Id: halshs-01507350**

**<https://shs.hal.science/halshs-01507350>**

Submitted on 30 Jun 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Vincent Balnat (Université de Strasbourg)

## *was is der hässliche zwerch??* <sup>^^</sup> g – Anpassungsstrategien im Chat

Neben der *Face-to-Face*-Kommunikation, bei der zwei oder mehrere Sprecher sich am selben Ort und zur selben Zeit an einem Gespräch beteiligen, und der asynchronen („zeitversetzten“) schriftlichen Kommunikation, die prototypisch im Briefwechsel begegnet, sind heutzutage andere verbale Interaktionsformen möglich, wie etwa die asynchron gesprochene Videoaufnahme oder das synchrone, räumlich getrennt stattfindende Telefongespräch. Da diese Kommunikationsformen sehr unterschiedliche Merkmale und Verwendungen aufweisen, ist es nicht weiter erstaunlich, dass auch die Strategien und Mittel der Anpassung zwischen Kommunikationspartnern anders sind bzw. anders gewichtet werden.

Mit der E-Mail und der SMS gehört der Chat (aus engl. *to chat* = schwatzen, plaudern) zu den sogenannten „modernen Medien“ (Schmitz 2004), die in den letzten Jahren unsere kommunikative Kompetenz erweitert haben und nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken sind. Zwei oder mehrere Chatter, die sich meistens nicht kennen, sitzen vor ihrem Computer und kommunizieren zeitgleich.<sup>1</sup> Die schriftbasierte Interaktion findet in einem sogenannten „Chatroom“ statt, in dem die Nutzer (zwei bis zu mehrere Dutzend) an einem gemeinsamen Thema oder parallel an unterschiedlichen Gesprächssträngen teilnehmen.

Die Sequenz, auch „Turn“<sup>2</sup> genannt, wird durch das Pseudonym des Chatters (auch *Nickname*, häufig abgekürzt zu *Nick*) eingeleitet und bildet eine Äußerung oder einen Teil einer Äußerung.<sup>3</sup> Nach Drücken der Eingabetaste

---

<sup>1</sup> Da den Teilnehmern nur Endprodukte zugänglich sind und die Textproduktion ihnen verborgen bleibt, wäre es zutreffender, diese Kommunikationsform nicht als synchron, sondern als ‚quasi-synchron‘ zu bezeichnen.

<sup>2</sup> In der Konversationsanalyse bezeichnet dieser Terminus sowohl den Sprecherwechsel (auch „Turn-Wechsel“), d.h. den Übergang des Rederechts von einem Gesprächsteilnehmer zum anderen, als auch den „Sprecherbeitrag“ oder „Redebeitrag“ (Ehlich in: Glück 2005: 701f.).

<sup>3</sup> Lange Beiträge können sequenziert werden, wie das Beispiel aus dem *infra* beschriebenen Korpus zeigt:

werden die Turns an den Server geschickt und in der Reihenfolge ihres Eintreffens an die Teilnehmer weitergeleitet. Je beliebter der Chatroom ist, desto schneller rutschen die Turns auf dem Display nach oben (oder nach unten, je nach Programm), um den neu Hinzukommenden Platz zu machen. In stark besuchten Chats erweckt die rasche Abfolge der Turns den Eindruck eines unentwirrbaren Gesprächsknäuels. Nicht selten treten zwischen zwei Sprechhandlungssequenzen (z.B. ‚Frage-Antwort‘) andere Redebeiträge auf. Umgekehrt bezieht sich eine Antwort nicht unbedingt auf die letzte Frage. Aufgabe des *Newbie*, des unerfahrenen Chatters, und des *Lurkers*, des Beobachters, ist es also, die Gesprächsabläufe zu rekonstruieren, was um so schwieriger wird, je mehr Teilnehmer es gibt.

In der kaum noch zu überblickenden Forschungsliteratur zum Sprachgebrauch im Chat<sup>4</sup> gehört die besondere Stellung dieser Kommunikationsform zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit zu deren meist diskutierten Merkmalen. Es ist die Rede von einem „Zwittermedium“ (Hess-Lüttich 2002: 194), von einem „konzeptionelle[n] Hybrid“ (Beißwenger 2000: 44) oder von einer Form der „Oraliteralität“ (Döring 2000: 369). Etwas unpräzise werden diese „getippte[n] Gespräche“ (Storrer 2001) einer „vermündlichte[n] Schriftlichkeit“ (Schmidt 2000: 126) als „Mischform zwischen schriftlichem und mündlichem Sprachgebrauch“ (Günthner / Schmidt 2002: 321) zugeordnet.<sup>5</sup>

Ausgehend von der Unterscheidung zwischen *Medium* und *Konzeption* der Äußerung (Koch/Oesterreicher 1994: 587) kann man die Chat-Kommu-

---

[394] pinkesice: SAGT MAL LEUTE

[402] pinkesice: wie heißt das Spielzeug für Kinder

[408] pinkesice: so eine puppe, die nach vorne und nach hinten kippt

[418] pinkesice: aber immer wieder steht???

[423] pinkesice: weil es in der mitte unten was schweres in sich haben?

<sup>4</sup> Die online verfügbare Chat-Bibliografie von Beißwenger umfasst über 240 auf Deutsch verfasste Beiträge (<http://www.chat-bibliography.de>; Zugriff am 24.10.2008). Da diese Bibliografie seit 2005 nicht mehr aktualisiert wurde, dürfte die Zahl der deutschsprachigen Veröffentlichungen zum Chat derzeit deutlich höher liegen.

<sup>5</sup> Vgl. hierzu Dürscheid (1999: 29), die zur Erfassung der neuen Kommunikationsformen im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit für eine Unterscheidung zwischen elektronischem und nicht-elektronischem Schriftbereich plädiert, und Kilian (2001: 65), der anhand von interessanten Beispielen zeigt, dass diese Hybridität weder chatspezifisch noch modern ist.

nikation als medial schriftlich und konzeptionell eher mündlich beschreiben. Markiert wird die „konzeptionelle Mündlichkeit“ (ebd.) u.a. durch den häufigen Gebrauch von Interjektionen,<sup>6</sup> Abkürzungen,<sup>7</sup> dialektalen Ausdrücken und Anakoluthen (Konstruktionsbrüchen). Die rasche Übermittlung der Turns gibt den Chattern das Gefühl einer virtuellen Nähe, die an die gesprochene Sprache erinnert. Dadurch entsteht ein „sozialer Handlungsraum“ (Döring 2000: 409), in dem die Chatter sich in doppeltem Wortsinn *unterhalten* wollen.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass diese Art von „schriftbasierte[r] Telekommunikation“ (Dürscheid 2004: 150) sehr stark von den technischen Rahmenbedingungen und den kommunikativen Zielen der Teilnehmer beeinflusst ist. Die Interaktion im Chat erfordert vor allem schnelle Reaktionen. Die Beiträge müssen also kurz sein, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, Un- oder Missverständliches zu schreiben. Da sprachlich unökonomische Anpassungsstrategien wie komplexe konzessive Satzteile kommunikativ kontraproduktiv wären, müssen die Chatter auf andere Mittel zurückgreifen, um solche Schwierigkeiten zu umgehen und gegebenenfalls zu korrigieren.

Ein 2006 von mir erstelltes Korpus, das drei sogenannten „Plauderchats“ (Beißwenger 2003: 204)<sup>8</sup> entnommen ist, Channel Berlin, ChatCommunity und KlassikerChat, bildet die Grundlage meiner Untersuchung. Ausschlaggebend bei der Auswahl dieser Chatrooms waren die große Teilnehmerzahl, die ein hohes Maß an Interaktion erwarten ließ, und das jugendliche Alter der Chatter, die mit dem neuen Medium wohl am besten vertraut sind. Schriftart und -größe wurden harmonisiert und die Zeilennummern (insgesamt 4194) nur dann angegeben, wenn sie relevant erschienen. Die jeweilige Zeilennummer steht in eckigen Klammern, um eine Verwechslung mit der Nummerierung der Beispiele zu vermeiden.

Ziel meines Beitrags ist es, anhand empirischer Daten zu analysieren, welche Strategien die Chatter entwickeln, um mit dem Computer quasi-synchron und schriftbasiert zu kommunizieren. Diese beruhen auf der gegenseitigen Anpassung der Sprecher. Im Folgenden sollen drei Anpassungs-

---

<sup>6</sup> Zu Interjektionen im Chat vgl. Balnat / Kaltz (2008: 148ff.).

<sup>7</sup> Zu Kurzwörtern und -formen im Chat vgl. Balnat / Kaltz (2006: 206ff.).

<sup>8</sup> Zu den verschiedenen Chat-Typen vgl. auch Schmitz (2004: 95).

phänomene näher betrachtet werden: zunächst die kontaktiv-phatische<sup>9</sup> Koordination der Teilnehmer, die die Kommunikation überhaupt erst möglich macht, dann präventive Anpassungsstrategien, die eingesetzt werden, um eventuelle Missverständnisse zu vermeiden, und schließlich bestimmte Korrekturstrategien *a posteriori*, die das schon Gesagte korrigieren und / oder präzisieren sollen.

## 1 Kontaktiv-phatische Koordinationsstrategien

Anders als bei der *Face-to-Face*-Kommunikation teilen die Interaktanten im Chat keinen realen Raum,<sup>10</sup> die Kontaktaufnahme kann nicht durch Blickkontakt oder Händedruck erfolgen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Konversation im Unterschied zum Telefongespräch oder zur SMS-Kommunikation nicht durch einen privaten Kanal initiiert wird<sup>11</sup> und die potentiellen Gesprächsteilnehmer häufig schon in andere Gespräche verwickelt sind.

### 1.1 Kontaktaufnahme

Da die Chatter es besonders aufregend finden, mit Unbekannten zu sprechen, kommt der kontaktiv-phatischen Funktion im Chat eine zentrale Bedeutung zu. In dieser „Viele-zu-Viele-Kommunikation“ (Roessler 2000: 510) bedarf es als erstes einer Koordination zwischen den Teilnehmern. Für den gesprächsinitiiierenden Chatter ist es notwendig, durch bestimmte Mittel den Adressaten zu signalisieren. Erfolgreich sind diese Mittel dann, wenn der Adressat durch seine Antwort zu verstehen gibt, dass er den Kooperationsvorschlag annimmt. Am häufigsten wird der Adressat mit bloßem „Nickname“ (im Folgenden

<sup>9</sup> „Phatisch“ wird hier im Sinne von Jakobson (1963: 217) verwendet: „Il y a des messages qui servent essentiellement à établir, prolonger ou interrompre la communication, à vérifier si le circuit fonctionne [...], à attirer l'attention de l'interlocuteur ou à s'assurer qu'elle ne se relâche pas.“

<sup>10</sup> Nichtsdestotrotz kann von einem gemeinsamen virtuellen Raum gesprochen werden, worauf etwa die Verbpartikel im folgenden Turn hinweist: *socke du alter Kackhaufen komm mal her*.

<sup>11</sup> Nachdem der Kontakt hergestellt wurde, kann ein Chatter einen anderen Chatter in ein sog. *Séparée* einladen, um ungestört (sozusagen ‚unbelauscht‘) das Gespräch fortzuführen.

abgekürzt zu Nick) begrüßt (1-2), dem das @-Zeichen vorangestellt werden kann (3).

- (1) Schmusebaer04: Hi Sall90  
sall90: hi Schmusebaer04 \* gg \*
- (2) verteidiga: hey gentle  
Gentleman4you: moin vertiii
- (3) Alii: hayo herz  
Herzscheisse: *hi@alii*

Die Verwendung eines Nicks nach der Grußformel dürfte wohl also kaum mit Höflichkeitsformen zusammenhängen. Sie ist vor allem kommunikationstechnisch bedingt und gilt als visuelles Indiz für die Adressatenidentifikation. Demnach verwundert es nicht, dass allgemeine Grußsequenzen in lebhaften Chatrooms selten erwidert werden (4-5). Sogar ein Gruß an zwei Teilnehmer kann als zu unpersönlich empfunden werden, um ihn einer Antwort zu würdigen. In (6) bleibt die Grußformel von zeusosc an italyangel und Herzscheisse (hier *hearts*) unbeantwortet. Erst als er sich um ein Einzelgespräch mit italyangel bemüht, wird ihm Aufmerksamkeit geschenkt.

- (4) Raptor022: N'Abend
- (5) [493] netterboy89q: hi @all  
[500] netterboy89q: Wer hat lust mit mir zu chatten? press444  
[515] netterboy89q: wer hat bock zu chatten?
- (6) [1056] zeusosc: hi @ italy &hearts  
[1074] zeusosc: hi @italy  
[1078] italyangel: hallo zeus

Wie die vorherigen Beispiele zeigen, wird der Nick häufig auf unterschiedliche Weise verkürzt. So wird <Herzscheisse> zu *HS*, *herz* oder *herzi*, <Pinkesice> zu *ice* und *Pink*, <G4nj4smOk3r><sup>12</sup> zu *smoker*, *ganja* und *g4*. In den Turns in (7) erfährt der enigmatische <Le93NiqueTout> jeweils eine andere morphologische Reduktion:

<sup>12</sup> Dieser Nick resultiert aus der Transkription von <Ganjasmoker> in „leetspeak“ (kurz: „leet“). Damit ist ein Enkodierungssystem gemeint, das auf der Entfremdung von Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen oder typografische Zeichen basiert und ursprünglich zu Verschlüsselungszwecken benutzt wurde. Vollständig in Leet programmiert wurde die bekannte Suchmaschine Google (<http://google.com/intl/xx-hacker>). Weiteres dazu bei Sedlaczek (2006: 97ff.) und Claßen / Reins (2007: 128f.).

- (7) sunnysmileX20: hallo le  
 verteidiga: moin tout  
 missdior17: *Nique was war denn da?*

Sehr wahrscheinlich lassen einige dieser „tippökonomischen“ (Siever 2005: 144) Varianten eine hypokoristische Deutung zu; der Nick verkürzende Chatter versucht, einen persönlicheren Kontakt mit dem Gegenüber herzustellen. Dieselbe Funktion erfüllen Sprachspielereien, die es ermöglichen, sich durch Witz zu profilieren und somit die Interaktion in die Wege zu leiten. In (8) würzt Herzscheisse seinen Gruß an CalzONE mit einer kulinarischen Anspielung, auf die eine ebenso schlagfertige wie amüsante Antwort folgt:

- (8) calzONE: hi g4  
 Herzscheisse: *hola@pizza*  
 calzONE: hi herzkot

## 1.2 Aufrechterhaltung des Kontakts

Besonders bei einer raschen Abfolge der Turns bzw. bei stark beanspruchten Gesprächspartnern greifen die Chatter auf Anredeformen zurück, um das Gespräch fortzuführen. Nach der Grußsequenz (1) versucht Schmusebaer04 in (9) den Kontakt mit sall90 zu pflegen, indem er sich zweimal ausdrücklich an sie wendet [82-91]. Sie hingegen geht sparsamer mit diesen Anredeformen um. Dadurch wirkt sie eher distanziert, was ebenfalls durch ihre zögernde Antwort (*öhm*) zum Ausdruck kommt. Die schnellen Reaktionen beider Aktanten machen die Adressierung schnell überflüssig [93-99-112]:

- (9) [82] Schmusebaer04: Sall worüber grinst du???  
 [86] sall90: och bin einfach nur supa drauf \* gg \*  
 [91] Schmusebaer04: Na das ist doch Supi @Sall  
 [93] Schmusebaer04: wo wohnst du denn??  
 [99] sall90: öhm....in Der nähe von Augsburg (bayern)  
 [112] sall90: ich komm glei wieda

Wie aus diesem Beispiel zu ersehen ist, steht die Anrede mit oder ohne @-Zeichen oft turninitial [82] oder turnfinal [91]. Seltener tritt sie wie in (10) zwischen zwei Äußerungen auf. Außerdem muss die Äußerung keineswegs

verbal sein. In (11) antwortet TaKtLoSs auf Herzscheisses Lebensweisheit mit einem Smiley:<sup>13</sup>

- (10) Gentleman4you: toll ey, lässt die mich ne halbe stunde in der kälte stehen!  
Herzscheisse: *das kenn ich @gentle erst gestern erlebt*
- (11) Herzscheisse: *hehe joa, klar hart und versaut muss es sein...*  
TaKtLoSs: Herz ^^)

Die Appellfunktion kann auch das Chat-Programm erfüllen, indem es automatisch eine Äußerung oder einen Teil davon in Form eines Zitats<sup>14</sup> wiedergibt. Dadurch wird der Gesprächsstrang veranschaulicht und der erwünschte Kommunikationspartner signalisiert. Die in Anführungszeichen wiedergegebene Rede erscheint vor der Aussage des Chatters und enthält den Namen des Urhebers, der dann oft zum Adressaten wird. Diese besondere Aufmachung und die ungewöhnliche Länge des Turns sind insofern phatisch zu deuten, als sie als Blickfang fungieren und den Adressaten durch seine eigenen Worte auf den Turn aufmerksam machen. Die häufige Verwendung dieser Funktionalität kann vielschichtige Dialogstrukturen zur Folge haben und erschwert die Nachvollziehbarkeit der verschachtelten Beiträge. In (12) nimmt AsYLO Le93NiqueTouts Aussage an verteidiga wieder auf und drückt durch das sehr beliebte Initialkurzwort *lol* (< *laughing out loud*) aus, dass er sie lustig findet:

- (12) [511] Le93NiqueTout: *verteidiga ich muss aber was dagegen machen,*  
[512] *meine eltern haben mir die aufgabe erteilt*  
[518] AsYLO: >>Le93NiqueTout: *verteidiga ich muss aber was dagegen*  
[519] *machen, meine eltern haben mir die aufgabe erteilt<< lol*

<sup>13</sup> Der populäre Smiley ^^, abgekürzt aus ^\_^, gehört zu den moderneren „japanischen Smileys“. Im Unterschied zu den traditionellen (amerikanischen) Smileys werden bei den japanischen die Gefühle häufiger an den Augen abgelesen als an der Mundpartie (Lischka 2007 und unter <http://club.pep.ne.jp/~hioette/fr/facemarks/index.html>; Zugriff am 2.11.2008). Die gehobenen Augenbrauen stellen ein glückliches Gesicht dar. Die Bedeutung der Zeichenfolge /) ist mir aber unklar geblieben.

<sup>14</sup> Marcoccia (2004: o.S.) beschreibt dieses Verfahren wie folgt: „La ‚citation automatique‘ est un [...] procédé utilisé pour inscrire la communication écrite médiatisée par ordinateur dans le cadre de la conversation [...]. Il ne s’agit pas ici de compenser l’absence de non verbal mais d’utiliser les outils de messagerie ou de forums en ayant pour but de construire ou de rendre visible la dynamique conversationnelle et la structuration en échanges des écrits numériques.“



Zuletzt werden auch extralinguistische Zeichen als Appellsignale eingesetzt. Die drei Ausschnitte in (13) veranschaulichen die Adressierung mit Smileys:

- (13) [3321] *Ice\_Engel* 🙄  
 [3336] *klon* 🙄  
 (13a) [3339] *klon he he* 🙄  
 [3341] *Ice\_Engel* 🙄 *Pfff*  
 (13b) [3348] *Ice\_Engel* 🙄🙄 *du*  
 [3352] *klon -g doch doch*  
 [3358] *Ice\_Engel* *Nein nein* 🙄  
 [3364] *klon* 😏 *deine ma wirts erfahren* 🙄

Um mit *Ice\_Engel* Kontakt aufzunehmen, schickt *klon* den breit lächelnden Smiley zurück, den sie weiter oben gebraucht hatte [3321]. Bei einem zweiten Versuch spricht er sie mit einem einen Engel darstellenden Smiley direkter an [3339]. Durch die Verachtung ausdrückende Interjektion *Pfff* [3341] gibt ihm aber *Ice\_Engel* zu verstehen, dass sie nicht mit ihm in Kontakt treten will. Der vor der Interjektion stehende Smiley deutet auf den Adressaten hin. Kurz darauf [3348] weist sie ihn zurecht. Am Ende verwendet *klon* *Ice\_Engel*s lächelnden, die Zunge zeigenden Smiley [3358] als Adressierungssignal, um ihr noch derber die Zunge herauszustrecken [3364]. Ein paar Zeilen weiter unten setzt *mucky* eine Elch-Maske auf [4043], was *sexything* dazu bewegt, durch Verwendung derselben Maske mit ihm ins Gespräch zu kommen:

- (14) [4043] *mucky*: kana mog mi 🙄  
 [4053] *sexything* *mucky* 🙄🙄

Diesen visuellen Signalen kommt eine dialogstrukturierende Funktion zu. Der stark beanspruchte Chatter muss sich lediglich auf die Turns konzentrieren, in denen sein Nick steht. Wer auf solche Signale verzichtet oder sie vergisst, geht das Risiko ein, überlesen oder missverstanden zu werden. In (15) wird die Frage von *sorayaw23* an *Herzscheisse* nicht beachtet. Als sie dann unhöflich auf eine Antwort drängt und dabei den Nick des Adressaten anzugeben vergisst, fühlt sich *marvelousM* angegriffen. Die Richtigstellung von *sorayaw23* erfolgt mit einer Anrede, die durch Großbuchstaben hervorgehoben wird:

- (15) [219] *Herzscheisse* *seine eier frieren zieht sich ma was an...*  
 [222] *sorayaw23*: wer will das wissen HS?  
 [269] *sorayaw23*: ey du vogel antworte gefälligst kleiner scheisser du!fg  
 [278] *marvelousM*: krass sora...

[280] marvelousM: chill maln bissel

[285] sorayaw23: ich meinte nicht dich MARV#

Der letzte Turn zeigt, dass es manchmal unmöglich ist, zu entscheiden, ob eine Anrede ohne @-Zeichen mehr als ein bloßes visuelles Signal ist. Das zeigen auch die Nicks in (16) und (17), bei denen offen bleiben muss, ob die Anrede in der *Face-to-Face*-Kommunikation ausgesprochen oder durch Körperverhalten wie Blickkontakt wiedergegeben würde.

(16) Herzscheisse: *man kann so gar selber iggn*  
 SockePopCorn: lol äscht herz?

(17) Le93NiqueTout: *ich töte sie bald ...jetzt zum beispiel schreit sie mich an warum ich die tür abgeschlossen habe*  
 missdior17: *Nique das würde ich auch machen*<sup>15</sup>

## 2 Präventive Anpassungsstrategien

In der *Face-to-Face*-Kommunikation sind Gestik, Mimik und Suprasegmentalien wie Akzentuierung und Intonation Bestandteil der Kommunikation. Dadurch können Interaktanten ihre Aussagen synchronisieren und kontextualisieren, d.h. „das, was zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort gesagt wird, mit Wissen, das durch vergangene Erfahrung erworben wurde, in Beziehung [...] setzen“<sup>16</sup> (Gumperz 1982: 230). Die schriftbasierte Chatkommunikation führt die Teilnehmer dazu, das Fehlen para- und nonverbaler Handlungen durch andere Mittel zu kompensieren. Das „perfekt inszenierte Ballett“ („ballet parfaitement mis au point“), wie Winkin (1981: 75) die genaue Anpassung der nonverbalen Signale zweier Interaktanten in einer *Face-to-Face*-Kommunikation metaphorisch beschreibt, muss im Chat neu gestaltet werden. Im Folgenden wird das Augenmerk auf die Verfahren

<sup>15</sup> Amüsant ist es, wenn die Unsicherheit auf syntaktisch-pragmatischer Ebene zusammen mit einem verbalen Nick-Teil verbunden wird. Im folgenden Turn lässt die Antwort von missdior17 – ohne Kontexteinbindung – eine unbeabsichtigte suggestive Zweideutigkeit aufkommen:

Le93NiqueTout: *socke ich war aber nicht so versaut mit 15*

missdior17: *Nique wenn deine schwester es braucht...*

<sup>16</sup> Aus dem Englischen von Ehlich (in: Glück 2005: 346) übersetzt, Original: „[The term contextualization to refer to speakers' and listeners' use of verbal and nonverbal signs] to relate what is said at any one time and in any one place to knowledge acquired through past experience“.

gelenkt, die dazu beitragen, „Äußerungen oder die Interaktion selbst im Sinne des Produzenten zu interpretieren“ (Schepelmann 2004: o.S.).<sup>17</sup> „Mitgeplant“ werden die entsprechenden Mittel schon in der Konzeptionsphase, weshalb ich sie ‚präventiv‘ nennen möchte.

Der Analyse sei vorausgeschickt, dass nicht alle präventiven „Kontextualisierungshinweise“ (engl. *contextualization cues*) gleichermaßen im Korpus vertreten sind. Im Unterschied zur gesprochenen Sprache, in der diese Hinweise den Sprechakt begleiten, werden sie im Chat bewusst nach Äußerungen (oder Äußerungsteilen) eingesetzt, auf die sie sich beziehen. Dies hat Roessler (2000: 511) dazu veranlasst, die Nähe und Unmittelbarkeit der Chatkommunikation als eine „simulierte“ zu bezeichnen (vgl. ebenfalls Storrer 2000: 170).

Zu den sprachlichen Kontextualisierungshinweisen gehören zunächst die aus dem Englischen entlehnten satzwertigen Abkürzungen *JK* (< *just kidding*), *rofl* (< *rolling on [the] floor laughing*) sowie *lol* und seine Varianten (*loool*, *löööl*, *löle*, *oberlol*).<sup>18</sup> Als Ironiemarker entschärft *lol* in (18) und (19) den aggressiven oder beleidigenden Unterton des ersten Teils der Äußerung (im Folgenden: A1). Auf diese Abkürzung wird – bisweilen inflationär – zurückgegriffen, um eine als allzu ernst empfundene Aussage zu lockern, was zu scheinbaren Widersprüchen führen kann (20).

- (18)           Jadewind: loool der ist ja voll auf Droge lol  
 (19)           WeddingCrime: *ach ich hab mich einfach dauernd genau vor sie gestellt und ne leere tasse direkt vors gesicht gehalten*  
                   WeddingCrime: *komplett schwachsinnig.. lol*  
 (20)           pinkesice: die frage mein ich ernst lol

<sup>17</sup> Im Chat wie in der gesprochenen Interaktion ist die interpretative von der phatischen Funktion nicht immer scharf zu trennen. Vgl. dazu Kerbrat-Orecchioni (1998: 20ff.).

<sup>18</sup> Inzwischen sind in der Jugendsprache die präfigierten Verben *ablollen* und *abrofel*n sowie das suffigierete Adjektiv *lollig* belegt (jeweils 46, 533 und 20 300 Ergebnisse bei Google; Prüfungsstand: 18.11.2008). In Analogie zu den umgangssprachlichen Redewendungen *sich einen ablachen/abkichern* wurden die Verbal-ausdrücke *sich einen ablollen* und *sich einen abrofel*n gebildet.





regung noch durch das Wechseln von Klein- zu Großbuchstaben in (32) und durch den aggressiven Ton in (33).

- (32) SockePopCorn: Le93 ... wenn sich dir eine anbieten würde, die erst 15 is... würdest du dir nen kopp machen? NEE DU WÜRDEST SIE AUCH TROTZDEM KNALLEN!!!
- (33) iiaagg: HALT DU DOCH DEIN DRECKSMAUL!!!!!!! BEI EUCH IST ES WOHL MIT DER TOLERANZ GEWALTIG ZU KURZ GEKOMMEN

Zur Verstärkung des fingierten Schreiens können mehrere Verfahren – Iteration, Großschreibung und Fettdruck – miteinander kombiniert werden. In (34) reagiert pinkesice etwas hysterisch auf einen von MarvelousM angestimmten Song:

- (34) marvelousM: Is this the beginning or the end?, I dont know where we lost controle, Is this the beginning or the end?, And I now I' m all alone  
pinkesice: EEEEEEEEEEEELVIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIS  
[im Original fett gedruckt]

In (32) und (33) werden Ausrufezeichen iteriert, um dem Gefühl der Aufregung einen stärkeren Ausdruck zu verleihen. Diese „expressive Interpunktion“ („punctuation expressive“; Marcoccia 2000: 259) geht weit über die traditionelle textstrukturierende Funktion der Satzzeichen hinaus. Die satzschließenden Zeichen drücken je nach Kontext einen Gemütszustand aus, sei es Erstaunen, Empörung, Entrüstung oder Unverständnis wie in (35). Mit dieser funktionalen Erweiterung der Interpunktion geht eine Verselbstständigung dieser Zeichen einher, die wie in (36) alleine einen Turn bilden können.

- (35) Herzscheisse: *pink hat nen eierwärmer?????*
- (36) Haesslichazwerg: *kuhl... bin lesbisch =)*  
Kasimir: !

Zwar trifft die Behauptung von Roessler (2000: 515), der zufolge die funktionale Erweiterung der Interpunktion ihren Ursprung in der Online-Kommunikation hätte, aufgrund ihrer langen Tradition in den Comics und in der Werbung nicht zu, dennoch ist nicht abzustreiten, dass sie in den neuen Kommunikationsformen verstärkt anzutreffen ist, weil sie die verbale Interaktion gleichzeitig ökonomisch und expressiv verdeutlicht.

Als „einzige wirklich internetspezifische Innovation“ (Androutsopoulos 2007: 82) gilt die Kombination von typografischen Zeichen wie : ; - ( ) zu 90 Grad nach links gedrehten Gesichtern, den Smileys (aus engl. *to smile* = lächeln).<sup>21</sup> Die Satzzeichen werden lediglich wegen ihres bildlichen Wertes als nonverbale Kontextualisierungshinweise eingesetzt. Im Folgenden soll nicht auf die formale Vielfalt dieser Bildzeichen eingegangen werden,<sup>22</sup> sondern auf deren regulative Funktion in der Interaktion. Vorausgeschickt sei jedoch, dass interpretativ verwendete Smileys sich funktional unterscheiden von den schon erwähnten Abkürzungen und Inflektiven. Mehr als bei letzteren verschwimmt bei Smileys die Grenze zwischen phatischer und interpretierender Funktion, was zweifelsohne damit zusammenhängt, dass sie nicht nur als Mittel zur Kompensierung fehlender Prosodie, sondern auch als Ersatz für Mimik konzipiert sind.

In (37) mildert Le93NiqueTout durch einen „Winkey“ (aus engl. *to wink* und *smiley*) die Drohung in A1 (*hab denen gesagt wenn die nochmal hier klingeln hau ich sie*). Das verzogene Gesicht in (38) gibt zu verstehen, dass SockePopCorn die originelle Farbe seines Nicks nur ungern ändern möchte.

(37) Le93NiqueTout: *immer wieder die selben affen die meiner schwester an die wäsche wollen ...hab denen gesagt wenn die nochmal hier klingeln hau ich sie ;)*

(38) zeusosc: @SockePopCorn sei mal so net und ändere deine farbe  
SockePopCorn: warum denn? =( <sup>23</sup>

Ähnlich der Intonation in der gesprochenen Sprache können Smileys Wortspiele signalisieren, indem z.B. ein bestimmtes Element hervorgehoben wird, in (39) [1600] die Buchstaben *narr*, die im Originalchat fett gedruckt waren:

(39) [1583] HaesslichZwerg: *du lügst*  
[1586] Miss\_Furlong: *ne tu ich nie*  
[1588] kleinez87: *eben... sie lügt nieeeeehiee* 🍷

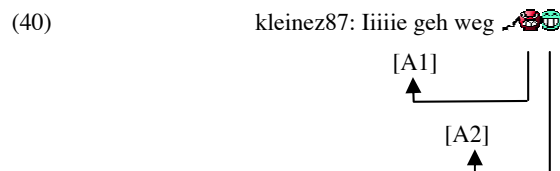
<sup>21</sup> Bisweilen auch *Emoticons* genannt (aus *Emotion* und *Icon*), eine Bezeichnung, die zeichentheoretisch nicht unproblematisch ist. Schreiber (2007: 12) spricht von „Grinsemännchen“.

<sup>22</sup> Dokumentiert wird diese Vielfalt in einigen Büchern (Sanderson 1995, Niedermeier 2001) und in den zahlreichen online verfügbaren Sammlungen, wie in der seit 1994 aktualisierten und heute mehr als 2230 Smileys umfassenden Liste (abrufbar unter <http://www.geocities.com/dronak/smileys.html>; Zugriff am 19.11.2008). Zu den japanischen Smileys vgl. Anm. 13.

<sup>23</sup> Der Nick ist im Original orangefarben.

- [1589] Miss\_Furlong: *ne du lüchst...lüchnar* 🤪  
 [1591] Haesslichazwerg: *ich bin kein lügner*  
 [1600] Miss\_Furlong: *ne ein Lüchnarr* 🤪

Es kommt vor, dass ein Smiley zur Interpretation einer Äußerung herangezogen wird, die durch einen anderen Smiley präzisiert wird. Mehrere Äußerungsebenen werden somit ineinander verschachtelt, was die Pfeile in (40) veranschaulichen:



Die Bedeutung des Turns ergibt sich aus der Interpretation von A2. Die durch den ersten Smiley ausgedrückte Wut wird durch den zweiten Smiley entschärft. Kleinez87 fordert ihren Kommunikationspartner auf, die vorangehende Äußerung (A1) nicht allzu ernst zu nehmen.<sup>24</sup>

Die analysierten Anpassungsmittel kompensieren teilweise das Fehlen der para- und nonverbalen Zeichen, indem sie verbal und/oder bildlich zur Selbstinszenierung der Interaktanten beitragen. Sie wird einerseits durch die Antizipation der Rezeptionshaltung des Kommunikationspartners, andererseits durch die Vorstellung seiner Erwartungen mitgestaltet. Durch ein *lol*, ein *lach* oder einen Smiley tritt der Chatter zugleich als Regisseur und Akteur auf. Als Handlungsbeschreibungen i.w.S. haben diese Zeichen „theatralen Charakter“ (Wirth 2005: 82), sie erinnern an die Bühnenanweisungen, die „eben nicht nur als Anweisungen fungieren, sondern dem Leser die Handlungen auch beschreiben“ (Lenke/Schmitz 1995: 128, vgl. auch Marcoccia 2000: 260). So kann der Text nicht nur als das Produkt der Interaktion betrachtet werden, sondern auch als die Bühne, auf der die Interaktion stattfindet:

Wie das Drama und das Hörspiel ist das interaktive Lesespiel auf die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung hin konzipiert; im Gegensatz zu Drama und Hörspiel bedient es sich hierzu allerdings des Vorgangs des Lesens,

<sup>24</sup> Interessant ist, dass Smileys als bildliche Elemente zuerst wahrgenommen werden und gleichsam das interpretative Terrain vorbereiten, ehe der Leser das Verbale rezipiert. Dies macht nach meiner Meinung eine Revision der Bühler-schen Begriffe „anaphorisch“ und „kataphorisch“ für die Analyse der neuen Kommunikationsmedien erforderlich.



indem es nicht nur das Manuskript für seine Spielhandlung analog zum Verlauf ihrer interaktiven Prozessierung entwickelt und schriftlich dokumentiert, sondern indem der auf den Anzeigegeräten der Teilnehmer zur Darstellung gebrachte mehrpersonale und kontinuierlich weiterentwickelte Text den Vollzug der Interaktion und die Prozessierung des Spielgeschehens erst ermöglicht und sinnlich wahrnehmbar macht. (Beißwenger 2000: 134f.)

### 3 Reaktive Anpassungsstrategien

Da sich die Chatter im Eifer des Gesprächs wenig Zeit zum Korrekturlesen lassen, obwohl die Möglichkeit besteht, den Turn vor dem Abschicken zu überarbeiten (vgl. Anm. 1), müssen oft die Interaktanten *a posteriori* auf eine Aussage reagieren, um sie zu verdeutlichen und/oder zu korrigieren.

Die Art der „Reparatur“ (Glück 2005: 540f.) hängt ab von der Zahl der Teilnehmer und den kommunikativen Zielen in jedem Chatroom. Der dritte herangezogene – stark besuchte – Chatroom fungiert beispielsweise eher als Kontakt- denn als Gesprächsraum. Die Interaktion beschränkt sich weitestgehend auf Fragen zum Wohnort, Geschlecht und Alter. Nach erfolgreicher Kontaktaufnahme ziehen sich die Chatter in ein „Separee“ zurück, in dem die Interaktion privat weiterläuft. In einem Chatraum, in dem vor allem kurze phatische Äußerungen ausgetauscht werden, kommen missverständliche Turns selten vor. Inhaltsleere Turns (z.B. *ralfi: grgrggfdfd dfsdfdfd*) oder solche, deren Adressat nicht angegeben ist, werden schlichtweg ignoriert (vgl. 1.1).

Im Folgenden wird zwischen fremd- und selbstinitiiertem Reparatur unterschieden, je nachdem, ob die Reaktion von einem Dritten – meist dem Angesprochenen – oder von dem Verfasser des reparaturbedürftigen Turns kommt. Dabei konnte allerdings nicht festgestellt werden, welche Art der Anpassung häufiger vorkommt.

#### 3.1 Fremdinitiierte Reparaturen

Eine Nachfrage kann zunächst aus einer komplexen Struktur der Gesprächssequenz entstehen, die selbst erfahrene Chatter nicht nachvollziehen können. Ein gutes Beispiel liefert die Turnsequenz in (41), in der klon seine Verwirrung mithilfe eines verrückt aussehenden Smileys illustriert:

- (41) [2886] *sexything der any wor scho laung nimma do*  
 [2889] *klon wer ich ????*

[2898] *sexything ohgott i hoff er duad sie nix -.-*

[2906] *sexything nein die hinter dir bruder* 🤪

[2923] *klon man lisa mit wem red ich jetzt* 🤪

[2928] *sexything ned mid mir greg* 🤪

Ferner können die Teilnehmer auf Erklärung eines Ausdrucks drängen. In (42) und (43) fungiert die Frage jeweils als Teil der Handlung, sie wird zum Gegenstand der Interaktion und leitet in (43) eine Gesprächssequenz ein:

- (42) [276] *Pschta spieltz jetzt bf2*  
 [281] pinkesice: was istn bf2?  
 [282] SockePopCorn : bf2 ???  
 [331] SockePopCorn: ja wie heißt es denn nun? BF wird ja wohl nur ne abkürzung sein?!  
 [353] marvelousM: Battle Field
- (43) [2535] FaTaLX2005: *moin*  
 [2536] cira1: was meinst du mit moin  
 [2541] FaTaLX2005: hä? wie jetzt?  
 [2549] FaTaLX2005: wie was mein ich mit moin?!?  
 [2553] cira1: ja du hast moiin geschrieben wie alt  
 [2560] FaTaLX2005: ja und moin is ne art der begrüßung :) ich bin 17  
 [2564] cira1: ich 16

In (44) wird Jadewinds Aussage von kleinez87 in Form eines Zitats wieder aufgenommen und durch das kursiv Geschriebene kommentiert:

- (44) [1869] Jadewind: *So komme aus der Knuddelecke. jemand Lust mich*  
 [1870] *wieder in die Realität zu holen. Bin ganz vollgesabbert*  
 [1888] kleinez87: *Jadewind: So komme aus der Knuddelecke. jemand Lust*  
 [1889] *mich wieder in die Realität zu holen. Bin ganz vollgesabbert<<<<*  
*definiere vollgesabbert*  
 [1902] Jadewind: *Also Vollgesabbert gleich... als wenn man unterm aussm*  
*Mund tropfenden Alien steht und in seinem Sputum geduscht hat*

Weiter können Fragezeichen als Signale für eine unklare Äußerung eingesetzt werden. In (45) fordert Gentleman4you pinkesice durch die vielen Fragezeichen zum Weitertippen auf, in (46) sind die Interpunktionszeichen in den zwei letzten Turns als Ausdruck von zunehmendem Unverständnis zu deuten:

- (45) [394] pinkesice: SAGT MAL LEUTE  
 [400] Gentleman4you: wasn pink?  
 [402] pinkesice: wie heißt das Spielzeug für Kinder  
 [404] Gentleman4you: ?????

- (46) [185] *sorayaw23 popcorn übers feuer hält*  
 [195] *SockePopCorn: warm wird's ^^*  
 [199] *sorayaw23: biste schwarz bist*  
 [200] *SockePopCorn: ?*  
 [205] *SockePopCorn !?!?!?*

Eine weitere Art der fremdinitiierten Reparaturen betrifft die Korrektur von „Rechtschreibfehlern“, d.h. von Fehlern, die entweder aus Unkenntnis der Norm oder aus Unachtsamkeit („Tippfehler“, metaphorisch auch „Tippgicht“ genannt) entstehen. Orthografische Verschnörkelungen (*långwëilz*), englische Orthografie deutscher Wörter (*hoil = heul*), verkürzte Schreibweisen (*axo = achso*), Transkription sprechsprachlicher (*was machstn so?, ne irgendwie net*) oder dialektaler (*lod mi noch amoi ein*) Sequenzen sowie weitere Mittel zur Selbstinszenierung gehören nicht dazu.

Obwohl Rechtschreibfehler häufig vorkommen (*abaér, vielleicht, wie lange ahst du gewartet?, abe rklappt nish, die blagen fangen immer früher an*), wird erstaunlich selten darauf hingewiesen. Dies dürfte daran liegen, dass der Zeitdruck die sonst übliche Korrektur als überflüssig erscheinen lässt und die Fehler die Verständlichkeit des Turns kaum stören.<sup>25</sup> Außerdem würde diese Art von Korrekturen sowohl im Chat als auch in der gesprochenen Sprache bestimmt als schulmeisterlich und „uncool“ empfunden und damit der Selbstinszenierung des korrigierenden Chatters abträglich sein. Vor diesem Hintergrund ist es also nicht verwunderlich, dass der einzige Chatter, der einen Teilnehmer auf einen Rechtschreibfehler hinweist, es mit einem nicht ganz ernst gemeinten Spruch tut:

- (47) [1948] *Sebastik: ich habe dich nämlich voooooooooooooool lieb*  
 [1965] *Wohlstandskind: wer nämlich mit h schreibt ist dämlich...*

### 3.2 Selbstinitiierte Reparaturen

Im Gegensatz zur *Face-to-Face*-Kommunikation, in der der Gesichtsausdruck bzw. die Gestik seines Gegenübers einen Sprecher veranlassen können, seine

<sup>25</sup> Dieser Sachverhalt wurde wissenschaftlich bestätigt (vgl. Lehnen-Beyel 2006). Anhand von Beispielsätzen wie dem nachstehenden konnte ein englisch-amerikanisches Forscherteam feststellen, dass bei vertauschten Buchstaben zwar die Lesegeschwindigkeit beeinträchtigt wird, die Verständlichkeit aber kaum: „Nach einr Stidue der Uinverstiaet Cmabridge ist es eagl, in wlecher Reiehnfogle die Bchustebaen in Woeretn vokrmomen“.

Aussage zu nuancieren, zu korrigieren oder gar zu revidieren, orientiert sich der Chatter an der Reaktion, die er bei seinem Ansprechpartner vermutet.

Selbstinitiierte Korrekturen von Rechtschreibfehlern sind im Corpus genauso selten wie fremdinitiierte. Weder die von Schmidt (2000: 121) beobachtete Tendenz, bei einem Buchstabendreher nur die vertauschten Buchstaben in Ordnung zu bringen, noch die Feststellung von Schepelmann (2004: o.S.), dass fehlende Buchstaben mit einem Pluszeichen (+), überflüssige mit einem Minuszeichen (-) hinzugefügt bzw. getilgt werden, konnten bestätigt werden.<sup>26</sup> Eine Ausnahme bildet badboy207, dem die Selbstkorrektur wichtig ist, weil er sich für den – normalerweise fehlerfrei schreibenden – Chat-moderator ausgeben will:

- (48) [2235] badboy207: LIEBE FREUNDE DER CHATROOM IST ÜBER-  
FÜLLT WIR  
[2236] BITTEN EUCH DEN CHATRAUM ZU VERLASSEN :VIEL  
SPA? NOCH BEIM CHATTEN  
[2241] badboy207: ß

Wenn die Chatter wenig Wert auf die Korrektur von Rechtschreibfehlern legen, so sind sie doch sehr bedacht auf die „Korrektheit“ der Smileys, wie die Turns (49) und (50) zeigen. Die geringe Toleranzschwelle bei fehlerhaften Bildern ist einerseits auf die kommunikative Wirkung dieser expressiven Elemente zurückzuführen, andererseits auf die technischen Bedingungen des Chat-Programms, das bestimmte Zeichenfolgen automatisch in stilisierte Smileys verwandelt:

- (49) [1711] DaRealBeachBoy: *ich kann mehr schweinereinen machen als du* /:-  
z(  
[1712] DaRealBeachBoy: *ich kann mehr schweinereinen machen als du* 🐷  
(50) [3185] *sexything jo wieso sollt ich* :-g  
[3188] sexything: 🐷\*

Zu den selbstinitiierten Reparaturen i.w.S. gehören außerdem Kontextualisierungshinweise (vgl. 2), die sich auf einen früheren Turn beziehen. Dies ist

<sup>26</sup> Die Zeichenfolgen ‚+ r‘ [2591] und ‚+ h‘ [2640] verweisen seltsamerweise nicht auf einen offensichtlichen Fehler, weder in den vom jeweiligen Chatter verfassten Turns noch in denen der anderen Teilnehmer. Es ist durchaus möglich, dass sie auf einen im Separee aufgetretenen Fehler hinweisen oder Überreste fehlerhafter Smileys – allerdings ohne nachgesendete Verbesserung – sind.

z.B. der Fall bei Smileys, die die phatische Funktion einer voranstehenden Grußformel verstärken:

- (51) [255] Le93NiqueTout: *namd freunde und feinde*  
 [256] Le93NiqueTout: ;)

Es kommt vor, dass ein oder mehrere Fragezeichen eine schon gestellte Frage grafisch ergänzen. Ihnen kommt aber oft eine andere Funktion zu: Die von ÖzKan nachgetippten Fragezeichen in (52) beziehen sich auf seine Frage an mädchen05, ob sie auf msn anzusprechen ist, machen aber gleichzeitig aufmerksam auf diese Frage, die die Ansprechpartnerin allem Anschein nach übersehen hat, und signalisieren den Wunsch nach einer Antwort:

- (52) [3025] ÖzKan: wie alt  
 [3036] Mädchen05: 15  
 [3033] ÖzKan: hast du msn  
 [3039] ÖzKan: ???  
 [3047] mädchen05: lad mi ei  
 [3051] ÖzKan: ok

Diese neue funktionale Erweiterung der Interpunktion ist in (53) noch auffälliger, da der erste Turn schon mit Fragezeichen versehen ist. In der gesprochenen Sprache kann dies nur durch direktes Ansprechen (z.B. *hast du die Frage gehört? / Ich habe dich was gefragt.*) bzw. Wiederholung erfolgen.

- (53) [2148] Moding\_King\_88: Girl lust zu chaten?? Press 55555555555555555555  
 [2157] Moding\_King\_88: ???

Chatter, die sich der Unklarheit bzw. des womöglich als aggressiv empfundenen Untertons einer Äußerung erst spät bewusst werden, können sich dazu veranlasst sehen, interpretationsstützende Elemente wie Abkürzungen, Inflektive oder Smileys nachträglich einzutippen. In (54) fügt verteidiga seiner Bemerkung über die Türken einen die Polemik entschärfenden *Lol* nach, in (55) greift er auf dieselbe Abkürzung zurück, um zu vermeiden, dass seine Bemerkung *kein neuer Rekord* als Kritik missverstanden wird:

- (54) [87] polatchka: IS HIER EIN SÜSSER TÜRKE BITTE MELDEN SOFORT  
 [97] *verteidiga fragt sich ob es überhaupt süße türken gibt*  
 [102] verteidiga: lol  
 (55) [54] sunnysmileX20: det war wieder rekordduschen  
 [63] verteidiga: 6 1/2 min.... kein neuer rekord

- [65] verteidiga: lol  
 [67] sunnysmileX20: aba mit haare waschen :D  
 [69] verteidiga: löle<sup>27</sup>

Mit dem Inflektiv *schleim* deutet calzONE in (56) selbstironisch auf die niederträchtigen Beweggründe seiner Fürsorglichkeit hin. In (57) will verteidiga mit *kicher* auf seinen Wortwitz aufmerksam machen, der aus der Resemantisierung der Beleidigung *Eierwärmer*<sup>28</sup> resultiert:

- (56) [1221] calzONE: hab ich nur für dich runtergeladen ^^  
 [1223] calzONE: *schleim*  
 (57) [219] *Herzscheisse seine eier frieren zieht sich ma was an....*  
 [230] pinkesice: eierwärmer..  
 [243] Herzscheisse: *pink hat nen eierwärmer????*  
 [247] Herzscheisse: *wofür??hehe*  
 [258] pinkesice: na klar herz, hast du keine?  
 [259] Herzscheisse: *eierwärmer??nee leider net*  
 [263] verteidiga: die müssen kühl bleiben...wegen der produktivität  
 [266] verteidiga: *kicher*

Schließlich können Äußerungen auch durch einen Smiley präzisiert werden. In (58) deutet er darauf hin, dass der vermeintlich unerträgliche Schmerz doch nicht so schlimm ist, in (59) möchte Le93NiqueTout den aggressiven Ton des voranstehenden Turns durch den Smiley entschärfen:

- (58) [151] Herzscheisse: *aaaaaaaaaaa*  
 [158] Herzscheisse: *mein fuss.....*  
 [162] Herzscheisse: :-)  
 (59) [1159] Le93NiqueTout: *aber aufjedenfall kommt hier keiner mehr hin*  
*...ich hab*  
 [1160] *diese affen die sie nur ausnutzen wollen verjagt*  
 [1166] Le93NiqueTout: ;)

Bemerkenswert in (60) ist, dass SockePopCorn auf den Smiley ^^ und die gleichbedeutende Abkürzung *lol* zurückgreift, um *a posteriori* die Bedeutung seines durch denselben Smiley hervorgehobenen Wortwitzes zu erklären:

<sup>27</sup> Diese dialektal gefärbte Variante von *lol* kann als weiterer Interpretationsmarker und/oder als Ausdruck des Lachens in Reaktion auf sunnysmileX20s Äußerung [67] interpretiert werden.

<sup>28</sup> *Eierwärmer* gehört zu den in der Jugendsprache reihenweise gebildeten Bezeichnungen für einen Weichling (*Warmduscher*, *Beckenrandschwimmer*, *Turnbeutelvergesser*, *FranzösischLKER* [!] usw.).

- (60) [189] SockePopCorn: popcorn is schon gepoppt wie der name so sagt ^^  
[191] SockePopCorn: lol eindeutig zweideutig ^^

#### 4 Fazit und Ausblick

Zusammenfassend kann man festhalten, dass die Anpassungsstrategien eng mit den medialen Bedingungen und kommunikativen Zielen der Interaktanten zusammenhängen. Im Chat stellen die „neue[n] Schriftlichkeitspraktiken“ (Androutopoulos 2007: 74) dem kundigen Benutzer vielfältige – verbale und nonverbale – Strategien und Mittel zur Verfügung, um Kommunikation herzustellen und aufrechtzuerhalten und sie dabei möglichst frei von Missverständnissen zu halten. Dazu gehören neuartige Abkürzungen, von denen die bekannteste *lol* ist, Inflektive, die an den Comic erinnern, sowie die funktionale Erweiterung von typografischen Zeichen im Falle der Smileys und der Satzzeichen als Ausdruck der Sprecherhaltung. Diese Mittel erweisen sich in mehrfacher Hinsicht als besonders effizient: Sie sind gleichzeitig ökonomisch und expressiv, wobei die Kürze in der Chat-Kommunikation erheblich zur Expressivität beiträgt.

Die analysierten Anpassungsmittel entfalten, sparsam gebraucht,<sup>29</sup> außerdem eine spielerische Komponente, die der in dieser Kommunikationsform stark ausgeprägten kontakktiv-phatischen Funktion zugute kommt. Der spielerische Umgang mit der Sprache bietet den Interaktanten außer Gesprächsstoff vor allem einen Profilierungsrahmen und erklärt, warum metadiskursive und inhaltliche Ebenen oft nahtlos ineinander übergehen (vgl. Bsp. 8, 15, 24, 30, 31, 43 usw.).

---

<sup>29</sup>

So stellte Scott Fahlman, der vermutliche Erfinder des „Seitwärts-Smileys“, schon 1982 scharfsinnig fest, „es wäre angesichts des aktuellen Trends vielleicht ökonomischer, ernstgemeinte Beiträge zu markieren.“ (zit. in: Lischka 2007).

## Literaturverzeichnis

- Androutsopoulos, Jannis K., 2007. „Neue Medien – neue Schriftlichkeit?“. In: Holly, Werner / Ingwer, Paul (Hrsg.). *Medialität und Sprache*. Bielefeld: Aisthesis-Verlag (= *Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes* 54.1), 72-97.
- Balnat, Vincent / Kaltz, Barbara, 2006. „Zu einigen theoretischen Problemen der Kurzwortbildung“. In: *Beiträge zur Geschichte der Sprachwissenschaft* 16.1/2, 195-218.
- Balnat, Vincent / Kaltz, Barbara, 2008. „Altes und Neues zur Interjektion“. In: Kärnä, Aino / Matthaios, Stephanos (Hrsg.). *Das Adverb in der Grammatikographie*. Band 2. Münster: Nodus Publikationen (= *Beiträge zur Geschichte der Sprachwissenschaft*; 18.1), 135-162.
- Beißwenger, Michael, 2000. *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel eines Chats*. Stuttgart: ibidem-Verlag.
- Beißwenger, Michael, 2003. „Sprachhandlungskoordination im Chat“. In: *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 31.2, 198-231.
- Claßen, Veronika / Reins, Armin, 2007. *Deutsch für Inländer. Von Schwall-Deutsch über Krass-Deutsch bis zu SIMS-Deutsch und Wellness-Deutsch: die 15 neuen Deutschs*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Döring, Nicola, 2000. „Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze“. In: Batinic, Bernad (Hrsg.). *Internet für Psychologen*. Göttingen: Hogrefe, Verlag für Psychologie, 345-377.
- Dürscheid, Christa, 1999. „Zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit“. In: *Papiere zur Linguistik* 60.1, 17-30.
- Dürscheid, Christa, 2004. „Netzsprache – ein neuer Mythos“. In: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 68, 141-157.
- Glück, Helmut (Hrsg.), <sup>3</sup>2005. *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart / Weimar: Metzler.
- Gumperz, John Joseph, 1982. „Contextualization and Understanding“. In: Duranti, Alessandro / Goodwin, Charles (Hrsg.). *Rethinking context: language as an interactive phenomenon*. Cambridge [u.a.]: Cambridge University Press (= *Studies in the social and cultural foundations of language*; 11), 229-252.



- Günthner, Susanne / Schmidt, Gurly, 2002. „Stilistische Verfahren in der Welt der Chat-Groups“. In: Keim, Inken / Schütte, Wilfried (Hrsg.). *Soziale Welten und kommunikative Stile*. Tübingen: Narr (= *Studien zur Deutschen Sprache*; 22), 315-338.
- Hess-Lüttich, Ernest W. B., 2002. „Schrift und Rede – Chat-Kommunikation als Zwittermedium“. In: Wende, Waltraud (Hrsg.). *Über den Umgang mit der Schrift*. Würzburg: Königshausen / Neumann, 194-215.
- Jakobson, Roman, 1963. *Essais de linguistique générale*. Paris: Editions de Minuit.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine, 1997. *Les interactions verbales. Band 1, Approche interactionnelle et structure des conversations*. Paris: Armand Colin.
- Kilian, Jörg, 2001. „T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computer-vermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung“. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart: ibidem-Verlag, 55-78.
- Koch, Peter / Oesterreicher, Wulf, 1994. „Schriftlichkeit und Sprache“. In: Günther, Hartmut / Ludwig, Otto (Hrsg.). *Schrift und Schriftlichkeit: Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*. Berlin / New York: de Gruyter (= *Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft*; 10.1), 587-604.
- Lehnen-Beyel, Ilka, 2006. „Bekömmlicher Buchstabensalat“. URL: <http://www.wissenschaft.de/wissenschaft/news/261018.html>, 18.1.2006 (Zugriff am 13.12.2008).
- Lenke, Nils / Schmitz, Peter, 1995. „Geschwätz im ‚globalen Dorf‘ – Kommunikation im Internet.“ In: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 50, 117-141.
- Lischka, Konrad, 2007. „25 Jahre Seitwärts-Smiley. Ich bin :-““. In: *Spiegel-Online*. URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,498428,00.html> (Zugriff am 16.11.2008).
- Marcocchia, Michel, 2000. „Les smileys: une représentation iconique des émotions dans la communication médiatisée par ordinateur“. In: Plantin, Christian / Doury, Marianne / Traverso, Véronique (Hrsg.). *Les émotions dans les interactions*. Lyon: Presses universitaires de Lyon (= *Collection éthologie et psychologie des communications*), 249-263.

- Marcoccia, Michel, 2004. „La communication écrite médiatisée par ordinateur: faire du face à face avec de l'écrit“. Tagung „Le traitement automatique des nouvelles formes de communication écrite“, Paris. URL: <http://www.up.univ-mrs.fr/veronis/je-nfce/Marcoccia.pdf> (Zugriff am 15.11.2008).
- Niedermeier, Karin, 2001. *Emoticons. Kultkommunikation ohne Worte*. Mainz: Schmidt.
- Roessler, Paul, 2000. „Von der Virgel zum Slash. Zur Zeichensetzung zwischen Gutenberg und Internet“. In: *Zeitschrift für Germanistik, neue Folge* X.3, 508-520.
- Sanderson, David, 1995. *Smileys*. Bonn: O'Reilly International Thomson Verlag.
- Schepelmann, Alexandra, 2004. *Kontextualisierungskonventionen im Internet Relay Chat*. Diplom-Arbeit, Universität Wien, keine Seitenangaben. URL: <http://www.univie.ac.at/linguistics/publikationen/diplomarbeit/schepelmann/Daten> (Zugriff am 14.11.2008).
- Schlobinski, Peter, 2001. „\*Knuddel – zurueckknuddel – dichganzdollknuddel\*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen“. In: *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 29.2, 192-218.
- Schmidt, Gurly, 2000. „Chat-Kommunikation im Internet – eine kommunikative Gattung?“. In: Thimm, Caja (Hrsg.). *Soziales im Netz: Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 109-130.
- Schmitz, Ulrich, 2004. *Sprache in modernen Medien. Einführung in Tatsachen und Theorien, Themen und Thesen*. Berlin: Erich Schmidt (= *Grundlagen der Germanistik*; 41).
- Schreiber, Wolfgang, 2007. „Unhöfl. & eigtl. subvers.“. In: *Süddeutsche Zeitung* 24.4.2007, 12.
- Sedlaczek, Robert, 2006. *leet & leiwand. Das Lexikon der Jugendsprache*. Wien: echomedia Verlag.
- Siever, Torsten, 2005. „Von MfG bis cu l8er. Sprachliche und kommunikative Aspekte von Chat, E-Mail und SMS“. In: *Der Sprachdienst* 49.5/6, 137-147.
- Storrer, Angelika, 2000. „Schriftverkehr auf der Datenautobahn: Besonderheiten der schriftlichen Kommunikation im Internet“. In: Voß, Gerd Günter / Holly, Werner / Boehnke, Klaus (Hrsg.). *Neue Medien im Alltag. Begriffs-*

*bestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes*. Opladen: Leske und Budrich, 151-175.

- Storrer, Angelika, 2001. „Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation“. In: Lehr, Andrea / Kammerer, Matthias / Konecny, Klaus-Peter / Storrer, Angelika / Thimm, Caja / Wolski, Werner (Hrsg.). *Sprache im Alltag*. Berlin / New York: de Gruyter, 439-465.
- Teuber, Oliver, 1998. „fasel beschreib erwähn – Der Inflektiv als Wortform des Deutschen“ In: Butt, Matthias (Hrsg.). *Variation und Stabilität in der Wortstruktur: Untersuchungen zu Entwicklung, Erwerb und Varietäten des Deutschen und anderer Sprachen*. Hildesheim: Olms (= *Germanistische Linguistik*; 141/142), 7-26.
- Winkin, Yves, 1981. *La nouvelle communication*. Paris: Seuil.
- Wirth, Uwe, 2005. „Chatten. Plaudern mit anderen Mitteln“ In: Siever, Torsten / Schlobinski, Peter / Runkehl, Jens (Hrsg.). *Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet*. Berlin / New York: de Gruyter (= *Linguistik – Impulse & Tendenzen*; 10), 67-84.

Chatrooms, denen die Beispiele entnommen sind:

<http://www.city-chat.de> (Zugriff am 7.1.2006)

<http://www.ChatCommunity.de> (Zugriff am 8.1.2006)

<http://www.abacho.at> (Zugriff am 8.1.2006)