

MICHAEL BEISSWENGER

# Das interaktive Lesespiel

## Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung

- 1 Einleitung
- 2 Spielen wir alle Theater? –  
Rollen und Regeln in der Alltagskommunikation
- 3 Theatralität als Simulation und konsensuelle  
Leugnung des »Verrats der Bilder«
- 4 Theatrale Elemente in synchroner computer-  
vermittelter Kommunikation
- 4.1 Wahrnehmungsraum und inszenierter Raum
- 4.2 Figurenkonzepte und Masken
- 4.3 Welten im Kopf
- 5 Ausblick
- 6 Literatur

### 1 Einleitung

In verschiedenen neueren Arbeiten zur synchron vollzogenen computervermittelten Kommunikation wird in bezug auf die (trägermedial bedingten) Spezifika und Möglichkeiten des sprachlichen Austauschs in den »Räumlichkeiten« der jeweils untersuchten Kommunikationsplattformen der Aspekt der *Theatralität* besonders hervorgehoben oder eigens thematisiert. Es ist die Rede von »Netz-Identitäten«, welche sich die Teilnehmer an Chat-, MUD- oder MOO-Sitzungen zulegen und unter deren Maske sie sich in »virtuelle Rollenspiele« begeben, um sich – spielerisch-kreativ, zur weitgehend risikofreien Kontaktaufnahme und/oder aus sozialer Experimentierfreude – in der Rolle selbstkonstruierter Charaktere selbst zu erfahren oder in die Szenerie interaktiv ausgehandelter, fiktiver Bezugswelten zu setzen. Nun könnte man solchen Arbeiten zu bedenken geben, daß sie den Eindruck erweckten, Theatralität sei ein Phänomen, welches sich an interpersonaler Kommunikation (sofern sie nicht auf einer Schauspielbühne stattfindet) ausschließlich dann beobachten lasse, wenn sie eine computervermittelte und durch gewisse technische und medial-prozedurale Einwirkungen bedingte sei. Weiterhin könnte man einwenden, Theatralität sei kein Spezifikum lediglich der computervermittelten, sondern jedweder Form von zwischen Individuen abgewickelter Interaktion: Auch der alltägliche Um-

gang von Menschen untereinander sei in starkem Maße geprägt durch eine Anpassung an Rollen, durch Formen der Selbst-Inszenierung unter Bezugnahme auf (virtuelle) Rollenkonzepte, durch das Aushandeln von interpersonal benötigten (Spiel-)Regeln sowie durch kreative Formen des Umgangs mit dem, was man dem jeweiligen kommunikativen Gegenüber als das Eigene zu präsentieren beabsichtigt.

*Daß* gewisse Formen »theatralen« Verhaltens ein Spezifikum von via Chat abgewickelter Interaktion darstellen, soll hier nicht bestritten werden; um aber genau die Spezifik dieser Verhaltens- und Interaktionsformen herausarbeiten zu können, müssen diese zunächst von theatralen Elementen in der Alltagskommunikation abgegrenzt werden. Daher soll in diesem Beitrag in einem ersten Schritt ein Umriß theatraler Züge in alltäglicher Face-to-face-Kommunikation gegeben werden. Anschließend wird ein enger gefaßter Theatralitätsbegriff formuliert, der es erlaubt, bei der Beschreibung von Chat-Kommunikation diejenigen Verhaltensweisen zu isolieren, die insbesondere das kommunikative Agieren in »virtuellen Welten« auszeichnen und die in vergleichbarer Form nur in Kommunikationsformen auftreten, die in kommunikationstypologischer wie situativer Hinsicht in einem völlig anderen Rahmen beheimatet sind (v.a. im Schauspiel und in vergleichbaren kommunikativen Episoden mit programmatischem Aufführungs- oder Inszenierungscharakter). Schließlich soll am Beispiel der chat-typischen kommunikativen Konzepte *Chat-→Raum* und *Nickname* aufgezeigt werden, daß bei via textbasiertem Webchat abgewickelter synchroner computervermittelter Kommunikation sowohl aus der alltäglichen Kommunikation bekannte theatrale Verhaltensmuster eine Rolle spielen, als auch darüber hinaus spezifische theatralisch-inszenatorische Mediatisierungsformen zum Tragen kommen, die (a) sich aufgrund der trägermedial induzierten Beschränktheit auf nur einen medialen Äußerungs- bzw. Wahrnehmungskanal sowie hinsichtlich ihres (damit gegebenen) simulativen Potentials mit der Dramaturgie des Hörspiels vergleichen lassen, beziehungsweise (b) als interaktive Formen eines textuell konstituierten und imaginativ erzeugten Maskenspiels beschrieben werden können, bei denen – im Gegensatz zum Akteur auf einer Schauspielbühne – der kommunikativ Handelnde zugleich als Autor, Regisseur, Dramaturg und Darsteller in Erscheinung tritt.

## 2 Spielen wir alle Theater? – Rollen und Regeln in der Alltagskommunikation

Kommunikationsvollzüge als Episoden des Gesellschaftsvollzugs lassen sich beschreiben entweder als *Rollen-Spiele* (z.B. Chef – Angestellter, Dozent – Student), in deren Rahmen die einzelnen Beteiligten gemäß sozial vorgegebener Rollenstereotype in bezug auf einander agieren, oder als Prozesse, in denen es um die *Aushandlung von Rollen* und damit einhergehend um die Gewinnung und/oder Sicherung eines möglichst vorteilhaften sozialen und kommunikativen Status geht. Art und Ablauf des intersubjektiven Austauschs sind dabei in mehrerlei Hinsicht determiniert. Zum einen sind die Kommunikanten gebunden an sozial verbindliche Regeln, die festlegen, welches Verhalten im Rahmen des jeweiligen Situationstyps als opportun zu gelten hat, und die den Rahmen dafür abstecken, welche kommunikativen Initiativen in bestimmten Situationen und bei bestimmten Rollenverteilungen als risikofrei und welche als riskant zu erachten sind. Da zur Kommunikation immer wenigstens zwei Beteiligte gehören, die Aktion, Intervention und Reaktion des jeweils anderen beständig beobachten und kontrollieren (und gegebenenfalls nach eigener Maßgabe auch sanktionieren können), gehört die Beachtung dieser Regeln zum Charakterzug jedes besonnenen Kommunikanten. Da Kommunikation immer in soziale Praxis eingebettet ist und der kommunikative Akteur somit stets zugleich auch als sozialer Akteur auftritt, sind kommunikative Effekte in den meisten Fällen an soziale Effekte gekoppelt: Wer im Rahmen eines Kommunikationsvollzugs von einem anderen abgestraft wird, erfährt dies zugleich auch als eine soziale Sanktion, und umgekehrt.

Weiterhin ist der intersubjektive Austausch bestimmt durch die individuellen Zwecke und Zielvorstellungen, mit welchen die Beteiligten in ihn eintreten. Die Wahrscheinlichkeit der Erreichung dieser Ziele steht und fällt mit der Einhaltung der o.a. sozialen Verhaltensregeln sowie mit der Situationsadäquatheit und dem Gelingen der Selbstpräsentation, d.h. dem Grad der Zustimmung oder Ablehnung, die das kommunikative Gegenüber dem semiotischen Komplex aus verbal, para- und nonverbal evozierten Manifestationen entgegenbringt, welche man – bewußt und/oder unbewußt – im Kommunikationsraum präsent werden läßt. So steigt und fällt beispielsweise die Aussicht auf den erfolgreichen Abschluß eines Bewerbungsgesprächs unter Umständen mit der Art und Weise,

wie es demjenigen, der die Rolle des Bewerbers einnimmt, gelingt, Unbewußt-Symptomatisches (z.B. nervöse Körperäußerungen als Anzeichen von Unsicherheit und mangelndem Selbstvertrauen) zu kontrollieren bzw. zu unterdrücken. Kommunikatives Ziel des Bewerbers ist es, sich für die begehrte Anstellung zu qualifizieren; um dies zu erreichen, ist er bestrebt, ein möglichst tadelloses Bild von sich zu geben. Kommunikatives Ziel des Personalmanagers dagegen ist es, sich einen präzisen Eindruck nicht nur von der Qualifikation, sondern auch von der Persönlichkeit seines Gegenübers zu machen, um diesen dann mit den Eindrücken, welche er sich von zuvor dagewesenen Bewerbern gemacht hat, zu vergleichen; zur Erreichung dieses Ziels achtet er vor allem auch auf die nichtintentional gestreuten para- und nonverbalen Äußerungen seines Gegenübers.

Drittens ist die Ausprägung und das Zustandekommen kommunikativer Vollzüge bestimmt durch das Kooperationsprinzip (i.S.v. GRICE 1979), dem sich alle Beteiligten unterwerfen. Zwar können in Kommunikation soziale Regeln verletzt, Zielsetzungen geändert und die Rollenverteilung infrage gestellt werden; unangetastet muß aber für die Dauer des Austauschs die allseitige Kooperationsbereitschaft bleiben. Die Zustimmung zu diesem minimalen Konsens fordert von den einzelnen Kommunikanten hinsichtlich der Art und Weise, wie sie von den Macht- und Rechtsmitteln der ihnen zukommenden sozialen Rollen Gebrauch machen, wie sie die sozial-kommunikativen Verhaltensregeln achten und ihre individuellen Zielsetzungen verfolgen, eine gewisse Sensibilität im Umgang mit dem anderen; wer beispielsweise gegenüber einem anderen etwas durchsetzen möchte, muß dies auf eine Weise tun, die die Rechte des anderen (zumindest vordergründig) nur insoweit antastet, als die Zustimmung des anderen zum Kooperationsprinzip damit nicht aufs Spiel gesetzt wird.

Zuletzt (viertens) müssen für das Verständnis von Kommunikationsvollzügen und der von den Kommunikanten getätigten kommunikativen Handlungen noch diejenigen Determinanten berücksichtigt werden, die in der einschlägigen Literatur unter dem Begriff *Partnerhypothesen* bzw. *other-orientedness* zusammengefaßt werden. Die Wahl der kommunikativen Mittel und Initiativen, die jemand einsetzt, um eine kommunikative Episode in Richtung seines individuell anvisierten Kommunikationsziels voranzutreiben, ist maßgeblich beeinflusst durch Annahmen über die »Innenwelt« der anderen Beteiligten. Diese Annahmen können sich im Kommunikationsverlauf als falsch oder richtig erwei-

sen; in jedem Fall aber bestimmen sie das Verhalten der Kommunikanten dahingehend, daß die jeweils eigene »Rolle« so »gespielt« wird, wie es in Hinsicht auf individuelle Zielsetzungen sowie auf Hypothesen über die Zielsetzungen, die Strategien und das Rollenverhalten des kommunikativen Gegenübers als opportun erscheint. Unter dieser Perspektive sind das Einnehmen und Aushandeln von Rollen sowie die Orientierung der kommunikativen Selbstpräsentation an gesellschaftlich verankerten Rollenstereotypen ebenfalls Teil der *other-orientedness* (wobei das »Ich« und »der andere« nicht individuell bestimmt werden, sondern jeweils in Abgleich des eigenen Rollenbewußtseins mit Hypothesen über das Rollenverhalten und die Rollenadäquatheit des Gegenübers in Form sozialer Kategorisierungsschemata konfiguriert werden).

LENKE/LUTZ/SPRENGER (1995:129) fassen den Begriff der *Rolle* wie folgt:

»Eine Rolle ist bestimmt durch ein Bündel von Erwartungen, die andere Leute *typischerweise* an eine Person haben. Dabei gelten diese Erwartungen nicht der Person als Individuum, sondern als Vertreter einer Klasse, d.h. diese Erwartungen gelten jedem, der diese Rolle ausfüllt.«

Da *Rollen* für die Bestimmung theatralen Handelns eine zentrale Bedeutung zukommt, soll in den nachfolgenden Ausführungen zwischen *Rollen* und *Rollenstereotypen* differenziert werden (was in den vorangehenden Abschnitten bereits implizit getan wurde). Unter einem *Rollenstereotyp* soll das verstanden werden, wodurch nach LENKE/LUTZ/SPRENGER (1995) eine Rolle *bestimmt ist*, nämlich ein abstraktes Schema, das seine Konturen relativ zu kollektiv verfügbaren (typisierten) Erwartungen gewinnt. Von einer *Rolle* soll dagegen dann die Rede sein, wenn in aktuellen Episoden des kommunikativen Gesellschaftsvollzugs 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.

Wenn schließlich in einem späteren Abschnitt von Theatralität nur noch in einem speziellen Sinne die Rede sein wird, nämlich in Hinblick auf Situationen des »Verkörperns« oder »Nachbildens« nicht-eigener Persönlichkeitsmerkmale oder fiktiver Charaktere, soll der Ausdruck *Rollenstereotyp* ersetzt werden durch den der *Figur* bzw. des *Figurenkonzepts*, da wir es bei der Beschäftigung mit Theatralität und Rollenverhalten im engeren Sinne nicht mehr mit der Gesellschaft als rollendeterminierender Größe zu tun haben, sondern stattdessen

mit einem Autor, Regisseur oder Autor-Regisseur, der durch die Konzeption von Charakteren zugleich die Rollen festlegt, die einzelne Individuen im Rahmen aktueller Interaktionsvollzüge einzunehmen haben.

Inwieweit man in bezug auf das individuelle Agieren in Alltagskommunikation bereits von theatralem Handeln reden kann, hängt davon ab, wie eng oder weit gefaßt der Theatralitätsbegriff ist, welchen man zugrunde legt. Erachtet man jedwede Form mimetischen Agierens für theatral, so weist jedes partnerorientierte oder kommunikative Verhalten weitgehend theatrale Züge auf.<sup>1</sup> *Mimesis* wäre in bezug auf Alltagskommunikation dann zu verstehen als eine darstellende Orientierung der eigenen Selbstpräsentation an Rollenstereotypen und konversationellen Strategien unter dem Anspruch der Authentizität: Die Hervorbringung dessen, was in kommunikativen Episoden als das Eigene präsentiert werden soll, ist insoweit *Spiel*, als sie in der Wahl ihrer Ausdrucksweisen und darstellerischen Mittel geleitet ist von einer Anpassung an das, was in Rollenstereotypen sozial verankert ist und in bezug auf etablierte (erprobte) kommunikative Handlungsmuster als zielführend erscheint. Der kommunikativ Handelnde erschafft und inszeniert unter Rücksicht auf legitime kommunikative Verhaltensmuster wahrnehmbare (semiotische) Emanationen der Rollen, welche er einzunehmen beabsichtigt, dies allerdings durchweg unter dem Anspruch, mit dem von ihm zum Ausdruck Gebrachten eine *authentische Darstellung seines eigenen Selbst* zu geben (und nur in Ausnahmefällen eine imitierende Darstellung einer anderen Person oder Figur). Das Produkt seiner kommunikativen Tätigkeit, der semiotische Komplex aus Äußerungen verbaler und nicht-verbaler Art, ist unter diesem Aspekt insgesamt intendiert als ein Signal (i.S.v. BÜHLER 1934:28-32), das in der ›Innenwelt‹ des Rezipienten bzw. in seinem »äußere[n] und innere[n] Verhalten« (ebd.:28) einen für authentisch angenommenen Eindruck des Produzenten-Selbst evozieren soll.

Indem man sich – je nach dem Situationstyp, in welchen eine kommunikative Episode eingebettet ist – an bestimmten kollektiv in einen bestimmten Si-

---

1 Theatertheoretisch anbinden ließe sich ein solch weitgefaßtes Theatralitätskonzept etwa an die Arbeiten von NIKOLAJ JEWREINOW, der Theatralität nicht als etwas genuin Theater-Spezifisches auffaßt, sondern vielmehr das Theater als nur eine besondere Spielart einer anthropologisch verwurzelten Neigung des Menschen zur Anpassung der Erfahrungswelt an eigene Bedürfnisse ansieht. Vgl. hierzu BALME (1999:69), FIEBACH (1975:58f.).

tuationstyp projizierten Rollen orientiert und sich bemüht, eine davon so erfolgreich als möglich auszufüllen, ist das Kommunikationsverhalten also dadurch bestimmt, prominente Eigenschaften jeweils bestimmter Rollenstereotype so nachzubilden, daß das betreffende Stereotyp vom kommunikativen Gegenüber relativ problemlos identifiziert werden kann. Das Gegenüber wird sich (Kooperationsprinzip) seinerseits ebenfalls bemühen, das von ihm anvisierte oder ihm zukommende Rollenstereotyp auszufüllen und kommunikativ zum Ausdruck zu bringen. Beide Kommunikanten befinden sich somit in einem dynamischen *Spiel*, in dessen Rahmen in schrittweiser Aktion und Reaktion Rollen initiiert, ausgehandelt und/oder reproduziert werden. *Theatral* ist dieses Spiel dahingehend, als der Ausdruck, welchen man im Rahmen kommunikativer Interaktion dem eigenen Selbst verleiht, entweder den Erfordernissen von situationstypisch vorgesehenen Rollenstereotypen angepaßt wird oder darauf gerichtet ist, bei der Aushandlung von Rollen dem eigenen Selbst eine möglichst vorteilhafte Position zu sichern; dies allerdings unter der stillschweigenden Behauptung, das, was man zum Ausdruck bringe, sei Ausdruck des eigenen Selbst und damit authentisch. Theatralität wäre somit (in einem solchen weitgefaßten Sinne) aufzufassen – etwa im Sinne ERVING GOFFMANS (vgl. z.B. GOFFMAN 1967) – als eine grundlegende Determinante sozialen menschlichen Verhaltens. Theatrales (d.h.: adaptives, anpassendes) Agieren wäre eine Grundkonstituente individueller Daseinsmeisterung in Abgleich und Auseinandersetzung mit dem/den anderen und der Gesellschaft.

»Dieser hochwissenschaftliche Terminus [›Theatralität‹; *MB*] faßt viel zusammen, was wir intuitiv beherrschen und was sich in Sätzen aktualisiert wie ›Mach doch kein Theater!‹, ›Herr X spielt sich auf‹, ›Die Rolle des Felsen in der Brandung ist unserem Kanzler auf den Leib geschrieben‹, ›Die Dramatik dieser Landschaft ist unbeschreiblich‹ oder ›Die Tragödie ihrer drei Ehen spricht für sich‹.« (KLOEPFER 1995:3).

### 3 Theatralität als Simulation und konsensuelle Leugnung des »Verrats der Bilder«

Ein Schauspieler kennt keine Gewissensbisse wegen der Handlungen, die seine Rollenfigur begeht.

(HENNING MANKELL, *Die falsche Fährte*)

Setzt man einen enger gefaßten Theatralitätsbegriff an, nach welchem mimetisches Agieren nur dann für theatral erachtet wird, wenn der Handelnde nicht mehr implizit für sich beansprucht, mit seinen Handlungsäußerungen Authentisch-Eigenes zum Ausdruck zu bringen, sondern vielmehr etwas Nicht-Eigenes mit eigenen Mitteln nachzubilden, so trifft die Eigenschaft »theatral« nur noch bedingt auf Formen des alltäglichen kommunikativen Handelns zu. »Theatral« im engeren Sinne sind dann nur solche Kommunikationsvollzüge oder Teile von Kommunikationsvollzügen, in welchen von einem Kommunikanten implizit oder explizit eine Figur und/oder eine Situation eingeführt oder erwähnt wird, die er anschließend mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu imitieren beansprucht (ohne dabei aber zugleich zu beanspruchen, (i) diese Figur oder Person in der aktuellen Kommunikationssituation selbst zu sein, und (ii) die betreffende Situation als für aktual gegeben zu erachten; diese wird vielmehr lediglich nachgebildet, imitiert, zitiert).

Nach diesem enger gefaßten Theatralitätsbegriff wäre eine Situation wie in (Beispiel 3-1) theatral, eine Situation wie in (Beispiel 3-2) jedoch nicht:

**(Beispiel 3-1)**

A: Weißt du, was er zu mir gesagt hat?

B: Was denn?

A (*mit verstellter Stimme und karikiert schockiertem Gesichtsausdruck*):

Sie sind mir aber ein ganz Schlimmer!

**(Beispiel 3-2)**

A: Sie sind in letzter Zeit sehr unzuverlässig. Das kann so nicht weitergehen.

B: Entschuldigen Sie bitte – das soll nicht wieder vorkommen.

Theatral im engeren Sinne wären dann idealerweise auch jedwede Formen von Interaktion, deren Imitations- bzw. Aufführungscharakter bereits durch den sozialen Rahmen, in welchen sie eingebettet sind, vorgegeben ist, nämlich z.B. Theaterspiele, therapeutische Rollenspiele etc. Beispielsweise ist bei einer Aufführung des *Macbeth* von vornherein für alle Beteiligten klar, daß die Person Müller, die den Macbeth darstellt, nicht in Wirklichkeit Macbeth ist, sondern

nur im Rahmen und für die Dauer des Spiels. Müller »schlüpft in die Rolle« des Macbeth, Müller »verkörpert« den Macbeth (wie man so schön und metaphorisch zu sagen pflegt), ohne dadurch jedoch selbst zu einem mordenden Souverän zu mutieren. Oder, wie HAJO KURZENBERGER dies ausdrückt: »Kein Schauspieler transsubstantiiert in Hamlet, auch wenn die Kritiker schreiben sollten, der Schauspieler spiele nicht Hamlet, sondern sei Hamlet.« (KURZENBERGER 1997:107). Voraussetzung ist ein Konsens aller Beteiligten über die ›Wirklichkeit‹ der Spielsituation: Dem Simulierten und von den Aufführenden qua Rollenspiel zum Ausdruck Gebrachten wird für die Dauer des Spiels die Berechtigung eingeräumt, die Alltagswirklichkeit abzulösen. Der Schauspieler Müller ist dann während der Aufführung nicht die Person Müller, die den Macbeth *spielt*, sondern die Figur Macbeth, die von der Person Müller *verkörpert* wird. Ebenso ist die Leinwand für die Dauer der Aufführung nicht ein Stück Stoff, auf welchem ein Landschaftsausschnitt ikonisch dargestellt ist, sondern ein Stück Landschaft, welches durch einen materialen Träger wahrnehmbar gemacht wird und somit in der Imagination der Beteiligten als Eindruck einer Landschaft erzeugt werden kann.<sup>2</sup> Theatralität (im Sinne einer Erzeugung von Simulationen, über deren Gültigkeit für eine gewisse Dauer stillschweigender Konsens besteht) beruht somit auf einer kollektiv-konsensuellen Leugnung des »Verrats der Bilder«: Der Abbildcharakter des Abgebildeten und der Darstellungscharakter des Dargestellten werden zu Zwecken der Imagination einer alternativen ›Wirklichkeit‹ von den Beteiligten vorsätzlich ignoriert. Das Spiel als solches würde ad absurdum geführt, wenn dessen simulatives Fundament andauernd von seiten der Beteiligten infrage gestellt würde, etwa derart: »Halt! Das ist hier doch gar kein Revolutionsschauplatz! Das ist doch nur eine Theaterbühne!«<sup>3</sup>

2 Vgl. BEISSWENGER (2000:158).

3 Die Aussage, das simulative Potential des Theatralen käme dadurch zustande, daß der Darstellungscharakter des Dargestellten *ignoriert* werde, darf aber nicht zu der Annahme verleiten, für das *Spiel* mit Simulationen sei ein Wissen um deren Darstellungscharakter prinzipiell bedeutungslos. Vielmehr verhält es sich so, daß erst auf der Grundlage eines Wissens um den prinzipiellen Darstellungscharakter eines Dargestellten (und also um dessen simulatives Fundament) ein Ignorieren dieses Wesensmerkmals zur Imagination einer ›Spiel-Welt‹ führen kann. Wird der simulative Charakter eines Handlungszusammenhangs nicht erkannt oder gewußt, dann wird dieser von einem Rezipienten für gewöhnlich überhaupt nicht als Teil einer Aufführungssituation perspektiviert, sondern als nicht-theatraler Äußerungskomplex. Zwar kann auch eine solche (Miß-)Deutung beim Rezipienten zur Aktivierung imaginativer Prozesse führen, doch sind die Effekte



**Abb. 3-1:** RENÉ MAGRITTE: *La Trahison des Images* (Der Verrat der Bilder, 1929).

Der Darstellungscharakter gilt sowohl für die Beziehung zwischen fiktivem Schauplatz und realem Bühnenraum als auch für die Beziehung der durch einen Schauspieler verkörperten Figur zum Schauspieler als Person. Im Akt der Verkörperung des Nicht-Eigenen tritt der Schauspieler mit seiner Individualität hinter dem Produkt seiner Äußerungstätigkeit zurück und ermöglicht somit, die von ihm dargestellte Figur für die Dauer des Spiels als eine Person mit ›echter‹ Körperlichkeit, als ein handelndes Subjekt aus Fleisch und Blut zu erfahren:

»Die Formulierung, der Schauspieler verwandele sich in eine Figur und verkörpere sie, die Suggestion, Spieler und Figur würden identisch, ist eine Fiktion des illusionistischen Theaters. Die organische Ganzheit des Darstellers wird einfach auf die Figur übertragen.« (KURZENBERGER 1997:107)

Die Figur in einem Schauspiel ist außerhalb einer aktuellen Aufführungssituation somit zunächst einmal eine lediglich virtuelle Größe, ist ein abstraktes Muster, welches der Autor und/oder der Regisseur entworfen haben. Die Figur selbst ist noch nicht mit Materialität und Körperlichkeit ausgestattet, sondern lediglich durch bestimmte autorseitige Zuschreibungen dahingehend charakterisiert, welche Eigenschaften material-körperlicher Art sie haben *könnte*, wenn sie zur Darstellung gebracht wird. Diese Charakterisierungen finden sich in gedruckten Theaterstücken etwa in Form von rudimentären Figurenbeschreibungen

---

solcher imaginativer Prozesse, die von der Wahrnehmung von für ›real‹ erachteten Handlungen bzw. Äußerungen ausgehen, gänzlich andere. Wo der Inszenierungscharakter einer Situation nicht erkannt oder gewußt wird, können theatral vermittelte Interaktionszusammenhänge daher Auswirkungen auf die ›reale‹ Welt nehmen, die ihnen *eigentlich* – aufgrund ihres für simulativ intendierten Charakters – nicht zukommen; man denke hierzu beispielsweise an die Uraufführung von ORSON WELLES' Funkadaption des Science-Fiction-Romans *The War of the Worlds* (1938), bei welcher Tausende von Hörern den inszenatorischen Rahmen nicht erkannten, was letztlich zu einer Massenpanik führte, bei der lediglich aufgrund glücklicher Fügung niemand zu Tode kam. (Vgl. hierzu die in SCHÖNING (1983) wiedergegebenen Zeitzeugenberichte).

gen im Verzeichnis der dramatis personae (z.B. »Stadtmusikant«, »König von Spanien«) oder in beschreibenden Regieanweisungen (vgl. die Beispiele 3-3, 3-4 u. 3-5). Weitere Indizien für das vom Autor zugrundegelegte Figurenkonzept finden sich in Anweisungen, die bestimmten Dialogpartien einer handelnden Figur bestimmte Formen von Gefühlsausdruck und Gemütsäußerung unterlegen und die somit einen Umriß der Bandbreite der Verhaltensweisen und Gemütslagen der betreffenden Figur geben (vgl. Beispiel 3-6).

**(Beispiel 3-3:** Rudimentäre Figurenbeschreibungen aus den Verzeichnissen der dramatis personae in SCHILLERS *Don Carlos* und *Kabale und Liebe*):

Philipp der Zweite, *König von Spanien*

Marquis von Posa, *ein Malteserritter* (den *Granden von Spanien* zugehörig)

Herzogin von Olivarez, *Oberhofmeisterin*

Miller, *Stadtmusikant oder, wie man sie an einigen Orten nennt, Kunstpfeifer*

Lady Milford, *Favoritin des Fürsten*

**(Beispiel 3-4:** Regieanweisung aus SCHILLERS *Kabale und Liebe*, I. 6., in welcher die Erscheinung des *Hofmarschalls von Kalb* bei dessen erstem Auftritt beschrieben wird):

Hofmarschall von Kalb in einem reichen, aber geschmacklosen Hofkleid, mit Kammerherrnschlüsseln, zwei Uhren und einem Degen, Chapeaubas und frisiert à la Hérisson. Er fliegt mit großem Gekreisich auf den Präsidenten zu und verbreitet einen Bisamgeruch über das ganze Parterre.

**(Beispiel 3-5:** Regieanweisung aus MOZARTS *Zauberflöte*, I. 2., in welcher die Erscheinung des *Papageno* bei dessen erstem Auftritt beschrieben wird):

Papageno kommt den Fußsteig herunter, hat auf dem Rücken eine große Vogelsteige, die hoch über den Kopf geht, worin verschiedene Vögel sind; auch hält er mit beiden Händen ein Faunen-Flötchen, pfeift und singt.

**(Beispiel 3-6:** Zuschreibung von Gefühlsausdruck und Gemütslagen zur Figur der *Lady Milford* in verschiedenen Szenen von SCHILLERS *Kabale und Liebe*):

sehr unruhig – lebhaft – lebhafter – schmelzend – feurig – bestürzt (II. 1)

bebend – heftig bewegt – mit Größe – stotternd (II. 2)

unter merkbarem Herzklopfen – entfärbt sich und zittert – mit Beängstigung, daß ihr die Worte versagen – schmeichelhaft – mit immer steigender Angst – auffahrend – schmerzhaft – mit Sanftmut und Hoheit – mit immer zunehmender Rührung – mit Ausdruck heftigsten Leidens (II. 3)

fremd und zurückgezogen – groß, mit entschiedenem Ton – geschraubt – sehr freundlich – in Entrüstung zurückfallend – errötend – in großer innerer Bewegung – heftig bewegt – mit einer Heftigkeit, die nach und nach bis beinahe zum Toben steigt – gefaßt (IV. 7)

›X verkörpert die Figur Y‹ bedeutet damit so viel wie ›X stellt seine Körperlichkeit und die damit gegebenen physischen Ausdrucksmittel zur Verfügung, um einem virtuellen Figurenkonzept sinnlich wahrnehmbare Materialität zu verleihen und es damit zu aktualisieren‹. Und ›X stellt die Figur Y dar‹ bedeutet dann: ›X steht mit der Gesamtheit seiner körperlichen Ausdrucksmittel nicht mehr für sich selbst, sondern – semiotisch betrachtet – in Form eines komplexen Zeichens für etwas anderes, das (eigentlich) ein reines Phantasieprodukt ist‹. Hierzu KURZENBERGER (1997:107): »[...] damit wird der Figur zugleich etwas Substantielles unterschoben, das sie gar nicht hat, das aber als Vorgetäushtes behauptet, mehr zu sein als das Konstrukt, als das Bild der Figur, das der Schauspieler mehr oder weniger facettenreich darstellt.«

Damit Theatralität im hier formulierten ›engeren Sinne‹ auch als theatral wahrgenommen werden kann, ist notwendigerweise das Gegebensein einer deutlichen Abgrenzung ihrer situativen *Rahmung* vom Rahmen der ›Alltagswirklichkeit‹ vonnöten. Erst das für alle Beteiligten erkennbare Vorliegen solcher *Rahmungen* (i.S.v. GOFFMAN 1977, vgl. auch FRITZ 1997) erlaubt es, die Handlungen und Äußerungen der agierenden Personen sowie die durch diese Handlungen und Äußerungen evozierten Sachverhalte und Konstellationen eindeutig als der ›Welt des Spiels‹ zugehörig zu identifizieren und entsprechend ihren Ergebnissen nicht oder nur bedingt das Potential einer Einwirkung auf die ›Alltagswirklichkeit‹ bzw. ›Alltagswelt‹ einzuräumen. Die Art und Weise, wie Ausdruck und Ergebnis von Handlungen in unterschiedlichen Rahmungskontexten objektiviert werden, differiert: Während den Objektivationen (i.S.v. BERGER/LUCKMANN 1980) der Alltagswelt ein ›realer‹ und damit das Individuum unmittelbar betreffender Status beigemessen wird, werden die Objektivationen in der ›Welt des Spiels‹ lediglich als *Zeichen* konstituiert, d.h. z.B.: während bestimmte Handlungsäußerungen in der Alltagswelt als konkrete Vollzüge des Handlungstyps ›tätlicher Angriff‹ objektiviert werden, erfahren Äußerungen ähnlicher Art im Rahmen medialer Spielwelten (wie z.B. des Theaters) oder im Rahmen virtueller Spielwelten (wie z.B. in Rollenspielen) eine Objektivation als *semiotische Form*, die sich des Wissens über Handlungstypen der Alltagswelt bedient, um sie im Rahmen der Spielwelt als simulative Nachbildung und somit als Zeichen für eine Handlung in einer *dargestellten* oder *möglichen* Realität zu deuten. Ein tätlicher Angriff im Rahmen einer Theateraufführung oder

im Rahmen eines Rollenspiels ist somit nur *Zeichen* für einen tätlichen Angriff, und das dazu verwendete Messer ist nur *Zeichen* eines Messers, obwohl es in materialer Hinsicht als dingliches Objekt in einem alltagsweltlichen Rahmen auch sehr wohl als ›echtes‹ Messer verwendet werden könnte, mit dem ein ›echter‹ Angriff ausgeführt wird.<sup>4</sup> Da die Wirklichkeit der Spielwelt als Ganzer in ihrer spezifischen Rahmung jedoch zeichenhaft ist, kann von der Zeichenhaftigkeit der innerhalb ihres Rahmens vollzogenen Handlungen und verwendeten Objekte seitens der Beteiligten abstrahiert werden: Die Spielwirklichkeit kann somit für eine gewisse Dauer die Alltagswirklichkeit ablösen, das Spiel mit Zeichen kann als ein Spiel mit *Möglichkeiten* erfahren werden und somit als ein »Angebot, sich darin mit eigenen Vorstellungen, Wünschen, Gefühlen, Erinnerungen wiederzufinden« (FRITZ 1997:25). Gerade diese Absehung von der zeichenhaften Konstituiertheit der Spielwelt (die intendierte Leugnung des »Verrats der Bilder«) macht den spezifischen Reiz des aktiven Spielens (z.B. in Rollenspielen) bzw. des rezeptiven Mitvollzugs von medial dargebotenen Spielen (z.B. als Zuschauer einer Theateraufführung oder eines Kinofilms) aus. FRITZ (1997:20) beschreibt den Unterschied zwischen Spielwelt und realer Welt – in schöner Metaphorik – wie folgt:

»Spielwelt und reale Welt unterscheiden sich in ihrem Grad der Festlegung und der Wirkung auf den Menschen. Im Vergleich zur Spielwelt kann man die Konstruktionen der realen Welt als ›fest‹, verbindlich und folgenreich ansehen. Die Konstruktionen in der Spielwelt sind weitaus flüchtiger, unverbindlicher, zufälliger. Sie entstehen, vergehen, verwandeln sich und unterliegen einem fortwährenden Prozeß der Veränderung. In der Spielwelt übersteigt der Mensch die Festlegungen seiner realen Welt für einige Zeit. Die Spielwelt gibt ihm die Möglichkeit für kurzfristige Aufenthalte in anderen möglichen Welten. Der Mensch verläßt für einige Zeit die ›Sandbank‹ seiner ›Realität‹, um im ›Fluß der Möglichkeiten‹ als ein anderer anders leben zu können: mit seiner Sinnlichkeit, seinen Wünschen, Impulsen und Bedürfnissen. Der spielende Mensch bestätigt nicht die reale Welt, sondern entwickelt mit ›Bausteinen der Wirklichkeit‹ neue Welten – teilweise der realen Welt genau entgegengesetzt, sie parodierend und sich über sie hinwegsetzend. Auf dem ›Fluß der Möglichkeiten‹ fügt er ›Treibgut der Wirklichkeit‹ zu einem ›Floß‹ zusammen, auf dem er für einige Zeit verweilen kann.«

---

4 Vgl. BEISSWENGER (2000:158).

## 4 Theatrale Elemente in synchroner computervermittelter Kommunikation

Im folgenden sollen mit dem Chat->Raum< einerseits sowie mit individuellen Figurenkonstrukten, die in der Maske sogenannter »Nicknames« präsentiert werden, andererseits zwei genuin spielweltliche Konzepte in Chat-Kommunikation einer Reflexion unterzogen werden.

Die mit der Metapher des Chat->Raums< und der Möglichkeit der Konzeption und Konstruktion fiktionaler »Netz-Identitäten« gegebenen inszenatorischen Freiräume und der damit einhergehende Reiz zur theatralen Interaktion sind maßgeblich sowohl durch die spezifischen trägermedialen Rahmenbedingungen des via textbasiertem Chat abgewickelten Austauschs als auch durch die anhand von Chat-Protokollen feststellbare kommunikative Grundhaltung seiner Nutzer bedingt: Einerseits erweist sich das Chatten – v.a. aufgrund der relativen Synchronizität der kommunikativen Interaktion – als eine in starker Weise konzeptionell *mündlich* bzw. *nähesprachlich* geprägte Kommunikationsform (i.S.v. KOCH/OESTERREICHER 1985; 1994), die von den einzelnen Teilnehmern – eben aufgrund der mit der relativen Synchronizität gegebenen Notwendigkeit einer möglichst ökonomischen, spontanen und direkten Organisation von Produktion, Rezeption und Reaktion – situativ in der Nähe von aus der Face-to-face-Kommunikation bekannten Diskursformen verortet und entsprechend und relativ zu den zur Verfügung stehenden Ausdrucksmöglichkeiten in ähnlicher Weise abzuwickeln versucht wird. In geographischer und zumeist auch sozialer Hinsicht aber sind die Teilnehmer voneinander getrennt; die Abwicklung des aufgrund der Synchronizität als eine Spielart der direkten Kommunikation konzipierten Austauschs ist daher andererseits gänzlich abhängig von den technischen und prozeduralen Leistungen eines Trägermediums, welches durch die Überwindung der geographischen Distanz eine zeitliche Nähe zwischen den Teilnehmern erst ermöglicht.<sup>5</sup> Räumliche Nähe oder Getrenntheit tritt daher als

---

5 Den Begriff des *Trägermediums* habe ich in BEISSWENGER (2000[2002]:Abschn. 2.1) wie folgt gefaßt: »Der Begriff des *Trägermediums* steht [...] für die *Medialität der Übermittlung* der Beiträge im Rahmen computervermittelter Kommunikation und umfaßt sowohl die technischen Voraussetzungen für die Teilnahme an der Kommunikation (PC, Internet-Zugang, systembedingte Rechenleistung, softwarebedingte Benutzeroberfläche, etc.) als auch sämtliche Prozeduren, die das Zustandekommen der Kommunikation und die Organisation und Distribution der Teilnehmerbeiträge regeln.« – Für weitere Ausführungen siehe ebd.

Kriterium für die nutzerseitige Konzeption des kommunikativen Austauschs in den Hintergrund; relevant für die Tendenz zu konzeptionell mündlichen Versprachlichungsprinzipien wird primär die zeitliche Nähe bzw. Kopräsenz der Teilnehmer. Diese zeitliche Kopräsenz läßt aber wiederum eine irgendgeartete räumliche Kopräsenz assoziieren. Das Gegebensein einer interpersonal geteilten Räumlichkeit und damit die aus der Face-to-face-Interaktion bekannte physische Kopräsenz in einer gemeinsamen Wahrnehmungssphäre wird folglich – wie sich ebenfalls anhand von Mitschnitten dokumentieren läßt – von den Teilnehmern nicht selten in einer für den situativen Rahmen der Chat-Kommunikation spezifischen (nämlich simulativen) Art und Weise in die (eigentlich körper- und gestaltlose) kommunikative Nähesphäre projiziert. Da dieser angenommene Raum letztlich aber lediglich metaphorisch konstituiert und jedwede Wahrnehmung in der gedachten Umgebung durch das Trägermedium ausschließlich auf textuell-graphische Zuschreibungen beschränkt ist, laden einerseits die *Raumvorstellung* und andererseits das Wissen, daß diese Vorstellung im Grunde nur eine *Vorstellung ist*, geradezu dazu ein, den angenommenen Raum ähnlich einem Bühnenraum zu einem fiktiven Schauplatz auszuinszenieren (hierzu ausführlich Abschnitt 4.1). Hierbei spielt gerade das Zusammenspiel zwischen dem Fehlen eines ›echten‹ gemeinsamen Wahrnehmungsraumes mit verifizierbaren Eigenschaften und einer Beschränkung der Wahrnehmung und Wiedergabe von Sachverhalten auf textuell verfaßte Sachverhaltsbeschreibungen eine wichtige Rolle: Wo sich faktisch keine Sachverhalte feststellen lassen, zugleich aber ein gemeinsamer Wahrnehmungsraum antizipiert wird, sind jedwede Konkretisierungen der angenommenen gemeinsamen Wahrnehmungssphäre der Freiheit der kreativen Phantasie der einzelnen Teilnehmer überlassen. Über textuelle Zuschreibungen können Initiativen zur Etablierung individueller Simulationen im angenommenen gemeinsamen Wahrnehmungsraum gestartet werden; werden solche Simulationen von den Mitkommunikanten in positiver Weise ratifiziert, so können die mit den Simulationen proponierten Sachverhalte für eine gewisse Dauer im Rahmen des Austauschs als konsensuell ausgehandelte Bezugsgrößen ›im Raum stehen‹ und ggf. schrittweise um weitere Bezugsgrößen ergänzt werden. Für den angenommenen Wahrnehmungsraum werden somit schrittweise spielweltliche Objektivierungen vereinbart, die es erlauben, der Interaktion einen fiktiven Schauplatz zugrunde zu legen, für welchen seitens der Beteiligten die gleichen Konstituenten für gegeben

erachtet werden und der daher von den Beteiligten in analoger oder zumindest ähnlicher Weise imaginiert werden kann. Ein längeres Beispiel hierzu wird in Abschnitt 4.3 gegeben.

Als drittes Kriterium für die spezifische Ausprägung kommunikativer Grundhaltungen benennen KOCH/OESTERREICHER (1985; 1994) – neben der zeitlichen und geographischen Nähe bzw. Distanz – die *soziale Nähe* bzw. *Distanz*. In der Regel ist davon auszugehen, daß Kommunikanten, die sich via Chat begegnen, einander nicht kennen. Somit sind sie einander zunächst sozial distant, verfügen also über kein Wissen über Person und Identität des jeweils anderen. Durch das gleichzeitige Fehlen eines ›echten‹ gemeinsamen Wahrnehmungsraums sowie die Beschränktheit der Ausdrucksmittel auf das graphische Medium ist es ihnen auch nicht möglich, das, was der jeweils andere von sich preis gibt, hinsichtlich seines alltagsweltlichen Faktizitätgehalts zu beurteilen. Vielmehr erlaubt gerade die mit dem Chat gegebene Möglichkeit zu weitgehender Anonymität bzw. Verschleierung des individuellen Alltags-Ich ein Spiel mit Masken und selbstentworfenen Alternatividentitäten und/oder gänzlich fiktional konzipierten Figuren, welches in alltäglicher Face-to-face-Kommunikation in vergleichbarer Form bestenfalls ansatzweise möglich ist. Die Namen, unter welchen Chat-Teilnehmer in textbasierten Webchats auftreten, sind daher 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. Das *Maskenspiel* im Chat kann daher als eine besondere Form der Selbstinszenierung 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 (hierzu ausführlich Abschnitt 4.2).

#### 4.1 Wahrnehmungsraum und inszenierter Raum

Medial dargebotene theatrale Spiele bedienen sich eines realen Raums, um diesen anhand inszenatorischer sowie bühnenbild- und/oder tricktechnischer Mittel in einer Weise auszugestalten, die es einem Rezipienten ermöglichen soll, einen fiktiven Schauplatz zu konstituieren und diesen als äußeren Rahmen für die im Spiel dargestellte (dramatische) Handlung zu objektivieren. Für medial darge-

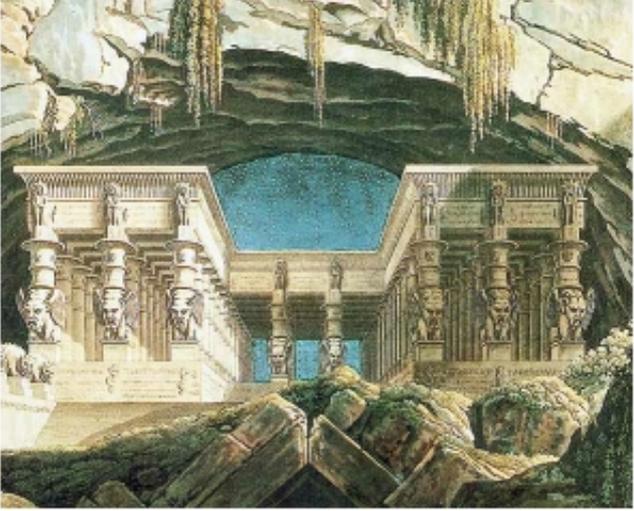
botene Spiele sind somit stets zwei verschiedene Raumkonzeptionen relevant (zunächst einmal unabhängig davon, ob das jeweils zugrundeliegende Gegebensein von Spatialität – etwa auf dem Theater – eine verifizierbare dreidimensionale Realität besitzt oder – wie im Film – lediglich anhand einer zweidimensionalen Abbildtechnik erzeugt wird oder aber – wie im Hörspiel – über akustische Effekte und damit u.U. gänzlich simulativ vermittelt wird):

»Wenn wir vom dramatischen Raum sprechen, müssen wir uns der Tatsache bewußt sein, daß sich hier zwei Raumkonzeptionen überlagern: einerseits der reale Bühnenraum, durch die Bühnenform, Kulissen, Positionen der Schauspieler und Beleuchtung bestimmt, und andererseits der durch den dramatischen Text evozierte fiktive Ort des Geschehens, z.B. Ägypten in Shakespeares *Antony and Cleopatra*, die Küche eines Herrschaftshauses in Strindbergs *Fräulein Julie* oder die Landstraße in Becketts *Warten auf Godot*.« (PLATZ-WAURY 1978:16f.)

Fragt man nach der spezifischen Art und Weise, *wie* in unterschiedlichen medialen Formen der Darbietung von theatralen Spielen der (real gegebene oder für real gegeben suggerierte) Bühnenraum und der fiktive Schauplatz (als imaginative Spiel-Welt) zueinander in Beziehung stehen bzw. wie an den spatialen und dimensional Gegebenheiten des ›realen‹ Raumes die simulativen Veratzstücke einer über diesem Bühnenraum aufgespannten fiktionalen Spiel-Sphäre verankert werden, so lassen sich für die einzelnen Darbietungsformen jeweils spezifische Ausprägungen einer Mediatisierung theatraler Räumlichkeit unterscheiden:

- Auf dem *Theater* ist als realer Raum der jeweilige *Bühnenraum* gegeben; dieser ist prinzipiell auch außerhalb von Aufführungssituationen wahrnehmbar und wird – entsprechend den im Konzept des aufzuführenden Stückes niedergelegten Anweisungen für die Gestaltung des Bühnenbildes – nach den ihm eigenen Eigenschaften (und relativ zur Machbarkeit) künstlerisch ausgestaltet. Das bühnenbildnerische Ergebnis ist hierbei jeweils ein Kompromiß zwischen (i) der vom Autor des Stücks beschriebenen Einkleidung der Bühne in das Gewand eines fiktiven Schauplatzes, (ii) den Ausmaßen und Möglichkeiten der in dem jeweiligen Schauspielhaus gegebenen Bühneneinrichtung und bühnentechnischen Ausstattung, sowie (iii) der interpretativen Leistung und dem inszenatorischen Anspruch des ausführenden Produzententeams (Regisseur, Dramaturg, Bühnenbildner, Bühnentechniker, Beleuchter, Choreograph etc.). Abb. 4-1 zeigt in einer Gegenüberstellung zwei Beispiele für den Entwurf von Bühnenbildern

nach den vom Autor niedergelegten Schauplatzbeschreibungen (am Beispiel der *Zauberflöte*-Inszenierung von 1816).

Schauplatzbeschreibungen im Libretto der <i>Zauberflöte</i>	Bühnenbildentwürfe von KARL FRIEDRICH SCHINKEL (1816)
<p><i>1. Aufzug, 6. Auftritt:</i>            »Die Berge teilen sich auseinander, und das Theater verwandelt sich in ein prächtiges Gemach. Die Königin sitzt auf einem Thron, welcher mit transparenten Sternen geziert ist.«</p>	
<p><i>2. Aufzug, 2. Auftritt:</i>            »Das Theater verwandelt sich in einen kurzen Vorhof des Tempels, wo man Trümmer von eingefallenen Säulen und Pyramiden sieht, nebst einigen Dornbüschen. An beiden Seiten stehen praktikable hohe alt-ägyptische Türen, welche mehr Seitengebäude vorstellen.«</p>	

**Abb. 4-1:** Schauplatzbeschreibungen im Libretto der *Zauberflöte* und ihre Umsetzung in den Bühnenbildentwürfen von KARL FRIEDRICH SCHINKEL (1816).

- Bei *Film-* und *Fernsehinszenierungen* determinieren die Gegebenheiten des gewählten *Drehorts* die Art und Weise, wie das vom Autor entworfene Konzept des fiktiven Schauplatzes umgesetzt werden kann; allerdings ist diesbezüglich einschränkend hinzuzufügen, daß bei der Produktion von Filmen (da diese nicht an einen bestimmten bzw. vorgegebenen Aufführungsort gebunden ist) der Drehort für eine Szene i.d.R. danach ausgesucht wird, daß er für die Umsetzung eines vorgesehenen Schauplatzkonzepts in besonderer Weise geeignet ist (wohingegen beim Theater *ein* Bühnenraum gegeben ist, an dessen Gegebenheiten die Art und Weise der gestalterischen Realisierung des jeweiligen Schauplatzkonzepts angepaßt werden

- muß). Weiterhin können für die präsentative Realisierung bzw. Simulation fiktiver Schauplätze verstärkt auch sogenannte »Spezialeffekte« eingesetzt werden, da bei Filmen – im Gegensatz zu Theateraufführungen, welche i.d.R. synchron zur Rezeption dargeboten werden – die Produktionsphase (die theoretisch beliebig lang sein und diskontinuierlich verlaufen kann) als Ganze der Rezeption vorausgeht; prinzipiell ist es sogar möglich, bei der Aufnahme von Filmszenen auf jegliche inszenatorische Ausgestaltung des Drehorts gänzlich zu verzichten und sämtliche Visualisierungen, welche dem späteren Betrachter Hinweise auf den fiktiven Schauplatz geben sollen, in der Phase der Aufbereitung des Filmmaterials (also nachträglich) in Form von Computersimulationen einzuspielen (sog. »Blue Box«-Verfahren; man denke beispielsweise an Filme wie *Star Wars – Episode I*, in welchen große Teile der medial dargebotenen Räume nicht auf Bühnenbildnerischen Ausgestaltungen realer Drehorte beruhen, sondern Ergebnisse aufwendiger Computersimulationen darstellen).
- Bei *Hörspielen* begegnet – im Gegensatz zu Schauspiel und Film – eine Kunstform, die in medialer Hinsicht einkanalg, d.h. hinsichtlich dessen, was sie ihren Rezipienten in mediatisierter Form zur Wahrnehmung bringt, auf einen einzigen Sinneskanal beschränkt ist: »typisch für das Radio ist allein die Präsentation seiner Botschaften in rein akustischer Form« (HERRMANN 1999:181). Fiktive Schauplätze können daher im Hörspiel oder auch im Rundfunk-Feature lediglich über akustische Information beschrieben werden, also (i) durch (für bestimmte Schauplätze »typische«) Geräuschkulissen, deren Identifizierung es dem Hörer ermöglicht, vor seinem »inneren Auge« einen fiktiven Ort zu konstituieren, der (ihm bekannten) realen Orten ähnelt, an welchen Geräusche der betreffenden Art üblicherweise zu vernehmen sind, (ii) durch die Wiedergabe der im Hörspiel beteiligten Stimmen mit einem bestimmten Hall, welcher für bestimmte reale Räume typisch ist (z.B. Hall einer Kathedrale vs. Hall eines Zimmers), und/oder (iii) durch verbal vermittelte Information über den jeweiligen Ort des Geschehens: »Wenn dem Radio alle Mittel außer dem Ton benommen sind, muß es dieses Defizit durch besonders anschauliche Beschreibungen wettmachen« (HERRMANN 1999:181). Die natürlichen Gegebenheiten des realen Raumes, an welchem ein Hörspiel aufgezeichnet wird, können hierbei in ähnlicher Weise hinter die mediale Suggestion des

fiktiven Schauplatzes zurücktreten wie beim Film: Eine große Zahl von Hörspielen entsteht in schalltoten Aufnahmestudios; Hall- und Geräuscheffekte werden anhand technischer Hilfsmittel erzeugt und sind somit nicht auf die Beschaffenheit des Spielorts zurückzuführen, sondern künstlich hergestellt:

»Das Hörspiel kennt keine Bühne, die sich dem Bewußtsein des Hörers erschließen könnte. Es wird in Studios erarbeitet, in technischen Räumen akustisch kombiniert und vom Hörer in der Regel im eigenen Heim als rein akustisches Produkt empfangen.« (FISCHER 1964:38)

Umgekehrt finden sich aber auch Tendenzen, in Hörspielen die Atmosphäre realer Räume möglichst authentisch zu reproduzieren.<sup>6</sup> In ersterem Fall wird versucht, Fiktives als authentisch zu simulieren, in zweiterem Fall wird versucht, Authentisches möglichst originalgetreu abzubilden. Beide Möglichkeiten zielen jedoch darauf, dem Hörer den Eindruck authentischer Situationen und Räume (suggestiv) zu vermitteln und ihm somit zu ermöglichen, in seiner Imagination einen möglichst lebensechten, atmosphärisch dichten Schauplatz zu erzeugen. Dieser Schauplatz entsteht im Kopf, und zwar – aufgrund der medialen Beschränktheit auf nur einen Wahrnehmungskanal – unter stärkerer Beanspruchung und zugleich auch größerer Freiheit der hörerischen Imaginationsleistung als dies bei Theater- oder Filmaufführungen der Fall ist. Die Kluft »zwischen Schaubühne und schauplatzlosem Hörspiel« besteht darin, daß zweiteres »der räumlichen Ordnung von der Produktion her völlig ermangelt und die Bildung etwaiger Raumvorstellungen der Phantasie des einzelnen Hörers überläßt« (FISCHER 1964:39).

---

6 Siehe hierzu beispielsweise die in den 70er-Jahren erstmals im Rundfunk erprobte »Kunstkopf«-Aufzeichnungstechnik, die es ermöglicht, »ein komplettes Abbild aller Richtungs- und Entfernungsinformationen sowie aller weiteren Eigenschaften des Schallfeldes zu liefern« (STAHL 2001:1378). Kunstkopf-Stereophonie zielt auf die Herstellung von Aufzeichnungen, deren Ergebnisse Schallsignale »kopfbezogen« konservieren, d.h. ähnlich dem »Richtungshörvermögen des menschlichen Ohres« (ebd.). Die Reaktionen der Hörer auf die ersten Kunstkopf-Experimente der 70er-Jahren waren enorm: »Hörer, welche die ersten Sendungen über Kopfhörer verfolgten, empfanden praktisch ein Erlebnis wie in einem Konzertsaal oder einem Schauspielhaus, weil sie die Richtung und Entfernung des Orchesters oder der Bühne und das spezielle Klangbild des Originalraumes erkannten« (ebd.:1381).

›Raum‹ ist in der Chat-Kommunikation zunächst einmal (aber nicht ausschließlich) ein metaphorisches Konzept. Da sich aus dem Alltag bekannte Formen direkter Kommunikation stets an Orten mit einer irgendgearteten dreidimensionalen Situiertheit abspielen, die das jeweilige kommunikative Gegenüber als Grundlage für die spezifische Fremd- und Selbstwahrnehmung im Diskurs räumlich und spatial verortbar machen, werden durch die topologische Metapher aus der Alltagskommunikation geläufige Bedingungen für das Zustandekommen gegenseitiger Wahrnehmung und Aufmerksamkeit auf die spezifischen Bedingungen für die Generierung von Wahrnehmung und Aufmerksamkeit im Chat übertragen. Diese spezifischen Bedingungen sind für einen Nutzer ohne besonderes informationstechnologisches Fachwissen nur ansatzweise nachvollziehbar. Die Metapher übernimmt hier heuristische Funktion und macht die kommunikativen Rahmenbedingungen der Kommunikationsplattform in einer bestimmten, an Vertrautes anknüpfenden Weise vorstellbar (wenn auch natürlich die tatsächlichen kommunikativen Rahmenbedingungen der Chat-Kommunikation gänzlich andere sind als die Metapher dies suggeriert<sup>7</sup>). Daneben lassen sich der Chat-›Raum‹ und seine Funktion im Rahmen kommunikativer Vollzüge aber auch auf der Grundlage des Konzepts des fiktiven Schauplatzes beschreiben, welches Chat-Kommunikation charakteristischerweise in eine (nicht zufällige) enge Nähe zu kulturell geläufigen Formen des theatralen Spiels (s.o.) rückt. Hierbei läßt sich die spezifische Art und Weise, in welcher das Konzept des fiktiven Schauplatzes die Gegebenheiten des realen Raumes (Bühnenraums) überlagert, am ehesten dem Hörspiel vergleichen. Aus dieser Perspektive läßt sich einer Beschreibung der ›Räume‹ in textbasierten Chats ein ähnlich suggestives Konzept zugrundelegen wie der auf die Imaginationsleistung des Rezipienten zielenden Simulation von Spielräumen und Schauplätzen im Hörspiel: Sämtliche zur imaginativen Konstitution des fiktiven Schauplatzes offerierten Zeichen (Geräusch-›Kulissen‹ ebenso wie textuell verfaßte Schauplatzbeschreibungen) werden (i) über einen einzigen Wahrnehmungskanal vermittelt und sind (ii) in ihrer jeweiligen Ausprägung nicht notwendigerweise den Gegebenheiten eines realen (Bühnen-)Raums verpflichtet. Da dem Rezipienten aufgrund der Rahmenbedingungen des vermittelnden technischen Mediums

---

7 Zu den technisch-prozeduralen Grundlagen des Zustandekommens von Chat-Kommunikation sowie zum Einfluß des Trägermediums auf die Ausprägung von Kommunikationsvollzügen vgl. BEISSWENGER (2000[2002]).

keinerlei Möglichkeiten zu einer Überprüfung der ›Wirklichkeit‹ des zeichenhaft suggerierten räumlichen Settings zur Verfügung stehen, tritt das Ob und Wie des realen Raums bis zur Irrelevanz in den Hintergrund und ist jedweder wahrnehmbare Hinweis auf den Charakter des antizipierten Raumes ausschließlich dem Spiel verpflichtet. Für das Hörspiel stellt FISCHER (1964:41) fest, »daß die Mittel, die eine Raumvorstellung beim Hörer erzeugen sollen, wo eine solche zum Verständnis der Handlung erforderlich ist, der Ergänzung durch die Phantasie des Hörers bedürfen«. Für Episoden in textbasierter Chat-Kommunikation, in welchen das Agieren in (selbstgeschaffenen) textuell manifestierten ›Räumen‹ eine Rolle spielt, läßt sich analog (und unter Berücksichtigung ihres interaktiven Charakters) die Aussage treffen, daß die textuell etablierten und hinsichtlich ihrer Beschaffenheit deklarierten Schauplätze (i) zu ihrer imaginativen Konstitution einer Ergänzung durch die Phantasie des Lesers, sowie (ii) für ihre im Rahmen des jeweiligen Kommunikationsvollzugs vom Produzenten intendierte Gültigkeit einer Ratifizierung durch die Mitkommunikanten bedürfen.<sup>8</sup>

Nimmt man beide Aspekte zusammen (Aspekt 1: *kommunikativer Wahrnehmungsraum*, Aspekt 2: *fiktiver Schauplatz*), dann lassen sich Chat-›Räume‹ in einer Weise charakterisieren, die sowohl den spezifischen kommunikativen Rahmenbedingungen als auch den durch diese Bedingungen bereitgestellten

---

8 Die Erschaffung von und das Spiel mit eigenen ›Räumen‹ ist natürlich abhängig von den durch den jeweiligen Chat-Dienst bereitgestellten Möglichkeiten. Neben Webchats, die das Erschaffen teilnehmerspezifischer ›Räume‹ erlauben, gibt es andere Dienste, in welchen eine vordefinierte Anzahl an ›Räumen‹ existiert, die seitens der Kommunikanten nicht erweitert werden kann. In Diensten der zweiten Art ist festzustellen, daß die Namen der Chat-›Räume‹ (da diese in einer gewissen Weise »präexistent« sind und nicht spontan innerhalb der Prozessierung aktueller Spiel- und Kommunikationsvollzüge generiert werden können) weitaus seltener im Rahmen von Kommunikationsvollzügen thematisiert bzw. hinsichtlich des mit ihrer Benennung Deklarierten in das aktuelle Kommunikationsgeschehen integriert werden als in Diensten, in welchen neue ›Räume‹ jederzeit und spontan initiiert werden können. Unter dem Aspekt des fiktiven Schauplatzes ist der theatrale Rahmen bei Diensten mit einem vordefinierten Inventar an ›Räumen‹ bereits festgelegt (ähnlich wie bei Improvisationstheateraufführungen, deren Handlung und beteiligte Figuren von den Spielenden spontan entwickelt werden, die aber auf einer vorgegebenen Bühne mit einem bestimmten Bühnenbild stattfinden); Dienste mit der Möglichkeit zur Initiierung *eigener* ›Räume‹ bieten dagegen eine größere gestalterisch-inszenatorische Freiheit. Beispiele dafür, wie ›Räume‹ analog zur Entwicklung des Kommunikations- und Spielgeschehens initiiert und in dieses eingebunden werden, finden sich in BEISSWENGER (2000:129f. u. 194-197).

Möglichkeiten zu synchron-graphisch verfaßten, interaktiven Formen des kreativen und simulativen Spiels Rechnung trägt:<sup>9</sup>

Im (textbasierten) Chat gibt es zunächst keinen Bühnenraum, sondern jeder ›Raum‹ konstituiert sich erst durch die Deklaration eines fiktiven Schauplatzes oder einer situativen Rahmung; die topologische Metapher ist lediglich Chiffre für Anwesenheit und Kommunikations- bzw. Interaktionsbereitschaft. Um eine solche Sphäre der potentiellen kommunikativen Nähe bereitzustellen (und damit die Voraussetzung für das Eintreten zweier oder mehrerer Teilnehmer in eine kommunikative Episode zu schaffen), muß qua Benennung (also durch einen deklarativen Akt) ein fiktiver Schauplatz etabliert und als Plattform für eine mögliche kommunikative Kontaktaufnahme den anderen Teilnehmern offeriert werden. Die Benennung konstituiert somit einen *möglichen* Schauplatz und fungiert zugleich (i) als konstitutives Symbol für eine Sphäre, innerhalb welcher Teilnehmer ihre Äußerungen austauschen können (schafft also einen gemeinsamen textuellen »Wahrnehmungsraum«), und (ii) als Signal individueller Kommunikationsbereitschaft und damit als implizite Einladung an andere Teilnehmer, sich auf den durch die Benennung suggerierten Schauplatz (z.B. »Asgard\_Galaxie« oder »\*Kaetzchen\_Kuschelsland\*«, vgl. Beispiel 4-1) einzulassen und die durch diese Benennung evozierte Sphäre potentieller kommunikativer Nähe mit deren Urheber zu teilen.

**(Beispiel 4-1:** Chat-Raumbenennungen, mit denen fiktive Schauplätze bzw. situative Rahmungen deklariert werden und/oder Kommunikationsbereitschaft signalisiert wird; aufgezeichnet im *unicum-SpaceChat* (<http://www.unicum.de/chat/index.html>) am 19.7.01 um 11:00 Uhr und im *HappyChat* (<http://www.happychat.de>) am 11.8.01 um 12:20 Uhr):

*Kaetzchen_Kuschelsland*	no daylight	Exil
Denyo_bittet_zum_Vorsprechtermin	Dusche	myroom
sich_fuer_die_hochzeit_vorbereiten	Stammtisch	allein
mordor	Disco	adria
Sonnenschein	Cottbus	sachsen
Asgard_Galaxie	Magdeburg	Pool
street	Raucherzimmerl	aschaffenburg
Golf	ruhe	Köln

9 Vgl. auch den Hinweis in GÖTZENBRUCKER/HUMMEL (in diesem Band:208), nach welchem »Chats einerseits virtuelle Räume« sind, da sie »an realen (Sprech-)Situationen orientiert sind, andererseits jedoch auch imaginäre Räume, in welchen Chatter sog. Image-Identitäten aufbauen – die häufig wenig mit ihrer realen Person zu tun haben – und mit den anderen Chattern den Raum als Wunschwelt gemeinschaftlich konstruieren.«

Bei_der_Arbeit_und_etwas_plauschen.	Dresden	HardRock
sünderland	Berlin	Tommys.Home
Poststelle	sunshine	Hallo
sauna	Fensterputzer	scharf
chillen	Nightclub	Singletreff
Flirt	Bar	me_myself_&_I
loveline	blume	karlsruhe
einsam_xxx	head	Stuttgart

Chat->Räume< als Chiffren für gemeinsame Wahrnehmungsräume lassen sich beschreiben als Mengen spezifisch ausgeprägter kommunikativer Relationen.<sup>10</sup> Hierbei ist es wichtig, zwischen *Chat-Räumen* und *Kommunikationsräumen* zu unterscheiden:<sup>11</sup> Da innerhalb eines Chat-Raums prinzipiell mehrere Sphären kommunikativer Nähe etabliert werden können (in Form parallel ablaufender, aber nicht zueinander in Beziehung stehender Kommunikationsvollzüge verschiedener Teilnehmer bzw. Kommunikantengruppen), bietet der Chat-Raum lediglich die *Möglichkeit* bzw. die Plattform für den intersubjektiven Aufbau kommunikativer Nähe und intersubjektiver Aufmerksamkeit. Der Chat-Raum kann daher – unter dem Aspekt der Kommunikation – als *virtueller Kommunikationsraum* aufgefaßt werden, der die Möglichkeit zur Etablierung von einem oder mehreren *Kommunikationsräumen* bereitstellt (vgl. speziell hierzu BEISSWENGER 2000:139-141).

Zu berücksichtigen ist weiterhin, daß der Akt des »Räume-Eröffnens« im Chat zunächst einmal zu einer individuellen Isolation vom Kommunikationsgeschehen führt. Da die Etablierung eines eigenen fiktiven Schauplatzes eine individuelle (kommunikative) Initiative darstellt, ist der betreffende Teilnehmer auf seinem neueröffneten Schauplatz zunächst einmal alleine; erst, wenn einer oder mehrere andere Teilnehmer die mit der Raumbenennung zur Disposition gestellte Simulation akzeptieren und dadurch ratifizieren, daß sie ihm auf seinen fiktiven Schauplatz folgen, war die Initiative erfolgreich: Der Teilnehmer bekommt dann wieder Gesellschaft und kann – unter den Vorzeichen der von ihm gesetzten Deklaration eines Schauplatzes sowie innerhalb eines ›Raumes<, in

10 Vgl. hierzu ausführlich BEISSWENGER (2000:127-141) sowie BEISSWENGER (2000 [2002]:Abschnitt 3.2).

11 Um der besseren Lesbarkeit willen wird in den weiteren Ausführungen auf eine Auszeichnung der Konstituente *Raum* im Ausdruck *Chat-Raum* in Anführungszeichen größtenteils verzichtet; die prinzipielle metaphorische Konstituiertheit des Chat->Raumes< soll damit jedoch nicht in Abrede gestellt werden.

welchem er gewisse administrative Sonderrechte besitzt – weiter kommunizieren.<sup>12</sup>

Daß die topologische Metapher, anhand derer die mit dem Chat gegebenen kommunikativen Nähesphären bezeichnet werden, dazu einlädt, dem Chat-Raum spielerisch eine von realen Räumen her bekannte Spatialität und Gegenständlichkeit zu unterstellen, läßt sich an Teilnehmerbeiträgen nachweisen, in welchen durch explizite (deklarative) verbale Lokalisation dem Chat-Raum implizit physische Qualitäten zugeschrieben werden (vgl. Beispiel 4-2).

**(Beispiel 4-2:** Beispiele für phantasmatische Lokalisation und implizite Bezugnahme auf fiktive spatiale Konstellationen in Teilnehmeräußerungen textbasierter Webchats, aufgezeichnet im *unicum-SpaceChat* und bei *chatcity.de*):

*ineli26 schaut Burzel mal von der Seite an und fragt sich, ob er endlich vergessen hat, was das fuer anschuldigungen meinerseits waren*

*laberkopp schiebt etwas Melone rueber zu burzel*

**(kleiner)** wo bist du?

**(Creator)** Hier!!!

**Avalance:** dreht die Augen in richtung Iron " So grüße ich auch euch ... Ritter "

**KamiKatze19:** setzt sich wieder zu fee

**Feenwulf:** sei mir gegrüsst mein freund@nektu

**Nektu:** schwenkt die Blick zu Feen ~ Nun seyed mir abermals zum grüße, werter Feenwulf Gatte oder auch nicht der werten Veja ~

Die fiktive Bezugnahme auf antizipierte spatiale Konstellationen im Chat-Raum kann als eine medienspezifische Ausprägung der Lokalisation am BÜHLERSchen *Phantasma* angesehen werden. Das Phantasma ist hierbei durch die Raumvorstellung vage bestimmt: Der Vorstellungs->Raum< hat spatiale und dimensionale Qualitäten. Da diese Qualitäten allerdings lediglich in der Vorstellung existieren, muß eine Bezugnahme auf fiktive Konkretionen dieser Vorstellungswelt – im Gegensatz zur phantasmatischen Deixis, die notwendigerweise auf der Kenntnis eines entweder explizit eingeführten oder implizit aus dem Kontext ableitbaren Koordinatensystems (Origo) beruht<sup>13</sup> – die für sie relevanten Be-

12 Zum Zusammenhang zwischen dem Eröffnen neuer Chat-Räume und kommunikativer Selbstisolation vgl. ausführlich BEISSWENGER (2000:131-138); zur Bedeutung von Ratifizierungen von deklarativen kommunikativen Initiativen für die Etablierung konsensuell akzeptierter Simulationen vgl. ebd.:183-200; zu den administrativen Sonderrechten von Raum-Eignern vgl. ebd.:25-30 u. 135f. (dargestellt am Beispiel des *unicum-Space-Chats*).

13 Vgl. BÜHLER (1934:121ff.).

zugspunkte jeweils (i) explizit einführen und sie somit – zumindest imaginativ – (ii) als topologisch verortbar ausweisen. Raumdeiktische Ausdrücke können daher von einem kommunikativen Gegenüber im Chat nur schwer imaginativ semantisiert werden und finden sich daher nur in solchen Fällen, in welchen gerade die Unmöglichkeit des direkten sprachlichen Zeigens in der prinzipiell raumlosen, rein textuellen Chat->Umgebung< persifliert wird (wie z.B. in Beispiel 4-2 die Sequenz »Wo bist du?« – »Hier!!!«). Während raumdeiktische Ausdrücke ihre jeweils aktuelle Bedeutung immer nur *relativ* zu einem *absoluten Ort* (bzw. im Falle der Deixis am Phantasma relativ zu einem textuell eingeführten absoluten Ort) gewinnen, erlaubt die Lokalisation mittels eines explizit genannten Referenten eine jeweils konkrete Form der Bezugnahme auf spatiale Konstellationen, die nicht relativ zu einem absoluten Ort (mit verifizierbaren Koordinaten) erfolgt, sondern relativ zu den beiden in der Aussage explizit oder implizit benannten Subjekten (nämlich in der Mehrzahl der Fälle dem Sprecher-Ich und dem benannten Gegenüber). Das Sprecher-Ich ist im Falle des Chat weniger räumlich als vielmehr sozial bestimmt. Zwar wird im Chat größtenteils anhand von Masken interagiert, die Individualität der mit der Maske repräsentierten Figur wird jedoch in der Regel (eben wie in der ›Alltagswelt<) nicht infrage gestellt; folglich (dies ebenfalls wiederum in Analogie zu den Wahrnehmungsräumen in alltäglicher Face-to-face-Kommunikation) kann sich das kommunikative Gegenüber (als Individuum) nicht am selben Ort befinden, an welchem man selbst sich befindet: Mit der Beanspruchung von Individualität geht die Beanspruchung individueller und unverwechselbarer Präsenz im gemeinsam geteilten Wahrnehmungsraum einher.

Eine Äußerung der Art »ineli26 schaut Burzel mal von der Seite an« (vgl. Beispiel 4-2) führt *ineli26* und *Burzel* als Individuen ein, für die beide eine individuelle Situiertheit im gemeinsamen (und als topologisch vorgestellten) Wahrnehmungsraum beansprucht werden kann. Folglich müssen die beiden, wenn die topologische Vorstellung in einer Äußerung spielerisch reproduziert werden soll, in einer irgendgearteten, spatial zu denkenden Konstellation zueinander stehen. Diese Konstellation wird durch o.a. Äußerung auf deklarativem Wege in einer Weise konkretisiert, die zumindest ausschließt, daß *ineli26* und *Burzel* von einander abgewandt im gedachten Raum positioniert sind, auch wenn dies nicht explizit zum Ausdruck gebracht wird. Dies wird deutlich, wenn man weiß, daß die zuschreibende Äußerung »ineli26 schaut Burzel mal von der

Seite an« von *ineli26* verfaßt wurde, womit sich als perspektivischer Nullpunkt für die interpretative Rekonstruktion des mit der Äußerung proponierten Sachverhalts das fiktive Blickfeld von *ineli26* ergibt. Die Äußerung erschließt sich also *intrinsisch*, d.h. in diesem Fall auf der Grundlage der Kenntnis des äußeren Subjekts. »Phantasmatisch« ist in diesem Zusammenhang nicht die Tatsache der sprachlichen Verortung eines kommunikativen Gegenübers oder eines fiktiven Objekts (wie z.B. in »xy setzt sich mal aufs Sofa«), sondern die einer solchen Verortung zugrundeliegende, durch die Metapher des Chat->Raums< suggerierte Annahme des Gegebenseins des gemeinsamen Kommunikations- und Aufmerksamkeitsraums als einer topologischen Gestalt, die imaginativ in Analogie zu aus der Alltagswelt bekannten Wahrnehmungsräumen konstituiert werden kann. Bei Lokalisationen am Phantasma wie in (Beispiel 4-2) wird somit produzentenseitig vorausgesetzt, daß der jeweilige Rezipient ebenso in der Lage bzw. gewillt ist, sich den Chat-Raum – zumindest virtuell – als einen »echten« Raum in der Phantasie zu vergegenständlichen. Mit Äußerungen wie »ineli26 schaut Burzel mal von der Seite an« wird eine Simulation zur Disposition gestellt, die sich i.d.R. auf die Thematisierung oder Überwindung von Spatialität und damit auf die Herstellung größerer kommunikativer Nähe oder Distanz zum Adressaten bezieht. Eine solche Simulation kann vom Adressaten entweder ratifiziert (durch implizite oder explizite Bezugnahme auf das mit der Simulation Proponierte) oder abgelehnt (durch Ignorieren oder explizites Verweigern der Zustimmung) werden. Der spezifische Reiz zum Spiel mit phantasmatischen Lokalisationen ergibt sich hierbei sicherlich daraus, daß mit der Vorstellung des Chat-Raums als eines »echten« Raums zwar eine irgendgeartete räumlich-dimensionale Beschaffenheit angenommen werden kann, daß innerhalb des gedachten Raumes eine exakte Positioniertheit der Teilnehmer aber offen ist. Wenn also ein Teilnehmer äußert, er schaue einen anderen Teilnehmer »von der Seite« an, so präsupponiert er damit zugleich, daß es ihm von seiner aktuellen Position im gedachten Raum aus *möglich* sei, den Adressaten seiner Äußerung von der Seite anzuschauen und spielt somit gerade mit der Unbestimmtheit der räumlichen Konstellation der Teilnehmer in einem Raum, der als Ganzer zwar als irgendgeartet dimensioniert imaginiert werden kann, hinsichtlich seiner konkreten dimensionalen Ausgestaltung aber ein leeres Tableau darstellt, auf welchem – eben aufgrund der Offenheit gegenüber jedweder Konkretisierung – spielerisch und ohne Rücksichtnahme auf *tatsächliche* dimensionale Konstanten

im Grunde jede beliebige dimensionale Konstellation deklarativ etabliert werden kann. Der Chat-Raum zeigt sich somit dahingehend als eine Konstituente theatralen Agierens im Chat, als er zu Zwecken des kreativen Spiels zwar als gegenständlich gedacht werden kann, in seiner gedachten Vergegenständlichung aber gänzlich unbestimmt ist und daher als eine Art *Inszenierungsaufforderung* fungiert: Eine kommunikative Sphäre, die sich durch ihre metaphorische Bezeichnung als gegenständlich imaginierbar ins Spiel bringt, bietet der Phantasie Anreiz, von der Annahme der Vergegenständlichung ausgehend weiterzuinszenieren und den gedachten Raum spielerisch mit für konkret Simuliertem auszustaffieren. Der spielerische Anreiz wiederum ergibt sich aus dem in Abschnitt 3 beschriebenen Charakter von Spiel-Welten: Einerseits wird der Darstellungscharakter der Darstellung zu Zwecken der Imagination von den Beteiligten vorsätzlich geleugnet, andererseits sind sich die Beteiligten aber auch zugleich darum bewußt, daß ihre Leugnung eine vorsätzliche ist und nicht zu einer Änderung der Alltagswelt, sondern zur Etablierung einer Spiel-Welt als einer Welt des *Möglichen* führt.

Abschließend zu den hier skizzierten Überlegungen zu einer »Phänomenologie« des Chat-Raums ist noch anzumerken, daß für den spezifischen Charakter und die sprachliche Verfaßtheit von Kommunikationsvollzügen in textbasierten Chats noch eine andere Ausprägung von ›Raum‹ eine Rolle spielt, die weder auf ein Konzept kommunikativer Nähe bezogen noch mit dem spielerisch-inszenatorischen Potential einer topologischen Metapher gegeben ist, sondern ›real‹ als räumlich dimensionierte Gestalt erfahrbar wird. Gemeint ist der zweidimensionale mediale Raum der Bildschirmanzeige der Teilnehmerrechner, auf welcher die einzelnen Teilnehmerbeiträge nach der Reihenfolge ihres Eintreffens zur Darstellung gebracht werden. Auch dieser Raum bietet Orientierungsmöglichkeit: Zurückliegende Beiträge anderer Teilnehmer lassen sich in ihm entlang bestimmter Koordinaten verorten (relativ zu den ›Jetzt‹- und ›Hier‹-Achsen der BÜHLERSchen *Origo*<sup>14</sup>) und im Rahmen neu zu produzierender Beiträge deiktisch wiederaufgreifen (›jetzt‹ vs. ›vorhin‹, ›hier‹ vs. ›oben‹; vgl. hierzu STORRER 2001a, in diesem Band). Von besonderem Interesse für Folgeuntersuchungen dürfte in diesem Zusammenhang die Frage sein, ob und gegebenenfalls wie die mit dem gedachten Chat-Raum gegebenen Möglichkeiten zum Spiel mit räumlich-phantasmatischen Bezugssystemen einerseits sowie die am

---

14 Vgl. BÜHLER (1934:102ff.).

zweidimensionalen medialen Raum der Bildschirmanzeige orientierten Formen der Text- bzw. Diskursdeixis andererseits miteinander korrelieren.

## 4.2 Figurenkonzepte und Masken

The actor must go, and in his place comes the inanimate figure – the *Über-marionette* we may call him, until he has won for himself a better name.

(EDWARD GORDON CRAIG,  
*On the Art of Theatre*)

Eine chinesische Legende beschreibt die Entstehung der Maske wie folgt:

»Ein König namens Gao Changgong aus der Südlichen und Nördlichen Dynastie war allgemein als tapfer und kampferprobt bekannt. Da er aber sehr gut aussah, trug er, um den Feind zu erschrecken, immer eine abscheuliche Maske vor dem Gesicht.«<sup>15</sup>

Mit dem Anlegen einer Maske verkörpert man eine (reale oder fiktive) Figur, die man selbst nicht ist, und verleiht damit einem (selbst- oder fremdentworfenen) Figurenkonzept Ausdruck. Die Maske präsentiert kraft der ihr eigenen Materialität eine Menge an sinnlich wahrnehmbaren Gegebenheiten mit der Absicht, von einem Gegenüber in einer bestimmten Weise ausgedeutet und als Repräsentation einer bestimmten Figur perspektiviert zu werden. Der Maskenträger, indem er durch seine Maskerade die originären Gegebenheiten seiner Physis der Wahrnehmung und somit auch einer möglichen Ausdeutung entzieht, tritt hinter den Gegebenheiten einer sekundären, artifiziellen Physis zurück, um von seinem Gegenüber als ein (ganz oder nur hinsichtlich bestimmter Eigenschaften) Anderer konstituiert zu werden.

Der chinesische König in der zitierten Legende beispielsweise möchte in bestimmten Situationen (kriegerischen Auseinandersetzungen) von seinen Feinden als etwas anderes gesehen werden, als es durch die Gegebenheiten seiner Physis nahegelegt wird, nämlich als ein fürchtenswerter Krieger. Es ist aber nicht das Konzept des fürchtenswerten Kriegers, welches den Feinden explizit gemacht wird, sondern es ist lediglich eine *Maske*, deren Ausdruck und Gestaltung die Feinde dazu bewegen soll, ihren Träger als einen fürchtenswerten Gegner *zu konstituieren* (und ihn folglich zu fürchten). Der chinesische König »inszeniert« sich selbst also zu einem suggestiven Zweck in der Rolle eines An-

deren: Auf der Grundlage eines *Figurenkonzepts*, welches er selbst (als Urheber, *Autor*) entworfen hat, fertigt er (als *Inszenierender*) ein Artefakt, das – visuell wahrgenommen – als An-Zeichen für das Konzept deutbar sein soll (*Maske*), um dieses dann selbst (als *Schauspieler*) zu tragen und somit (als *Regisseur*) das Konzept aktual im Rahmen einer Situation, welche ihm als *Bühne* und *dramatischer Rahmen* dient, zur *Aufführung* zu bringen.

*Masken* – früher auch als *Larven* (von lat. *larva*, ›böser Geist‹, ›Gespenst‹) bezeichnet – können als ein fundamentales Symbol des Theatralen gelten: In einer Maske verwandelt man sich für denjenigen, dem gegenüber sie aufgesetzt wird, in einen anderen; man *verstellt* sich, unterwirft das *Eigene* dem Zweck der Darstellung eines *Anderen*, gibt vor, etwas oder jemand zu sein, das/der man selbst (*eigentlich*) nicht ist. Das damit verbundene simulative Übertreten der realweltlichen Gebundenheit an das eigene Selbst kann spielerisch-kreative Züge haben (z.B. im Schauspiel), kann aber ebensogut kathartischen Zwecken verpflichtet sein (z.B. in religiösen Ritualen). Letztlich ist das Sich-Verstellen oder zumindest die *Möglichkeit* des theatral-maskenhaften Agierens immer auch (sofern es nicht im Rahmen von z.B. Theateraufführungen geschieht) etwas, das Anlaß zur Beunruhigung, zur Unsicherheit in der Gesellschaft bietet: Man fragt sich im Alltag in bezug auf andere, ob diese einem gegenüber aufrecht, authentisch sind (oder ob sie in Wirklichkeit doch nur eine ›Rolle‹ spielen); Schizophrene vermuten bisweilen, alle Mitmenschen hätten sich gegen sie verschworen (ihr Agieren ihnen gegenüber wäre also lediglich maskenhaft, theatral). Eine Grundunsicherheit des Individuums in bezug auf seine Mitmenschen ist es, das Bild, welches es sich von einer anderen Person gemacht hat, als eine reine *Maske* ›ent-larven‹ und dahinter mit einemmal jemand ganz anderen erkennen zu können, der mit der Maske (und der Figur, welche es sich anhand dieser Maske interpretativ und imaginativ konstituiert hat) nicht das Geringste gemein hat.<sup>16</sup>

15 Vgl. <http://www.china.org.cn/german/600.htm> (URL am 19.7.2001).

16 Mit solchen Ängsten spielen z.B. Filme, in welchen bössartige Aliens das Aussehen – die Masken – von Mitmenschen annehmen, um auf diesem Wege die Weltherrschaft zu erlangen (siehe etwa DON SIEGELS *Invasion of the body snatchers* (1956) einschließlich seiner zahlreichen Remakes oder auch neuere Filme mit ähnlich geartetem Plot wie z.B. *Men in Black*). Letztlich sind auch die zahlreichen Variationen des Vampir- und Werwolf-Motivs in den Romanen, Bühnenstücken und Filmen des 19. und 20. Jahrhunderts Ausdruck dieser Urangst: Der Mitmensch offenbart plötzlich sein »wahres Ich« und verwandelt sich (um Mitternacht bzw. bei Vollmond) in ein blutsaugendes oder menschenzerfleischendes Monster. – In makabrer Weise persifliert werden die Implikatio-

CHARAKTERSKIZZE	
	<p><b>Name:</b> <i>Vevina</i> (Spitzname: <i>Vivy</i>)</p> <p><b>Eigenschaften:</b> weiblich; klein, schlank; Haut: Cappuccino-Farben; Augen: blau; Haare: rot-braun, kurz; Augen sind durchdringend, sonst relativ unauffällig; Geboren in: Winnipeg; Kindheit: in ruhiger Umgebung (Dorf im Wald am Fluß), relativ arm, Mutter bei Geburt gestorben; Alter: 24.</p> <p><b>Eltern/Vorgeschichte:</b> Mutter studierte Mathematikerin; Vater Decker<sup>17</sup>, bei dem vermutet wurde, daß er am großen Computersturz 2029 beteiligt gewesen war, deshalb mußte er sich danach zurückziehen und ziemlich arm weiterleben, als Computerlehrer der Dorfschule. Deshalb hat man mich mit 14 auf eine höhere Computerschule in Winnipeg geschickt, um »Decker« zu lernen. Dort wohnte ich bei meinem Onkel, der mich schlecht behandelte (Geld klaute, mir alles verbot) und den ich nie wiedersehen möchte. Mit 22 war ich auch mit dem Studium an der öffentl. Uni fertig und wollte die Welt kennenlernen und <i>Geld machen</i>, um meinem armen Vater ein besseres Leben geben zu können.</p> <p><b>Politische Überzeugung:</b> sozial</p> <p><b>Religion:</b> keine</p> <p><b>Moral:</b> wenig Tote, aber wenns sein muß: ja!</p> <p><b>Ziel:</b> möchte selber mal einen eigenen Konzern führen</p> <p><b>Charakter:</b> idealistisch, radikal, tritt manchmal voll ins »Fettöpfchen«</p> <p><b>verabscheut:</b> geizige Leute, ihren Onkel</p> <p><b>Vivy mag:</b> Städte (Wolkenkratzer, Technik), Computerspiele</p>

**Abb. 4-2:** Ausschnitt aus dem Konzept einer Rollenspielerin zu der im Rahmen des Rollenspiels *ShadowRun* von ihr gespielten Figur; das Bild links zeigt eine selbstgefertigte Skizze vom äußeren Erscheinungsbild, die Zuschreibungen rechts sind eine Abschrift handschriftlicher Notizen auf dem sogenannten »Charakterblatt«. Ein *ShadowRun*-Spiel beginnt in der Regel damit, daß sich die Teilnehmer Figuren entwerfen und sich anschließend gegenseitig über deren Charakter und sozialen Background informieren.

nen des vorsätzlichen Maskenspiels in EDGAR ALLAN POES Erzählung *Die Maske des roten Todes*, in welcher es dem »Roten Tod« dadurch gelingt, die Teilnehmer eines Maskenballs dahinzuraffen, daß er sich auf besagter Veranstaltung gänzlich unmaskiert Eintritt verschafft; sämtliche anderen Teilnehmer halten sein Erscheinungsbild für eine höchst eigenwillige Verkleidung; als aber zu später Stunde die Masken gelüftet werden, zeigt sich (für alle ungeahnt), daß der »Rote Tod« tatsächlich derjenige ist, von welchem die übrigen annahmen, er *stelle* ihn lediglich *dar* – nämlich er selbst (vgl. hierzu auch TERNES/NEIDHÖFER 1996).

- 17 Bei *ShadowRun* kann bei der Konzeption der individuell zu spielenden Figur zwischen verschiedenen Figurentypen ausgewählt werden, die sich jeweils durch besondere Fähigkeiten auszeichnen. Die Bezeichnung *Decker* steht für einen Figurentypus, der die besondere Fähigkeit hat, in Computernetze eindringen zu können. Weitere mögliche Figurentypen sind z.B. *Schamane*, *Straßen-Samurai* und *Digger*.

Während in Hinblick auf alltägliche sozial-kommunikative Praxis die ganze oder partielle Maskerade als ein Grundmerkmal menschlicher Interaktion angesehen werden kann (zumindest nach dem in Abschnitt 2 skizzierten weitgefaßten Theatralitätsbegriff), gewährt die Maskerade in Kontexten, in welchen es nicht oder nur bedingt darum geht, Authentisch-Eigenes zu suggerieren, sondern Nicht-Eigenes zu *imitieren* bzw. sich Fremdes qua Verkörperung spielerisch *zu eigen* zu machen, die Freiheit, sich als ein Anderer zu inszenieren und sich zugleich in Auseinandersetzung mit diesem inszenierten Anderen selbst zu erfahren. Man denke diesbezüglich etwa an therapeutische Rollenspiele oder an den spezifischen Reiz sogenannter »Fantasy Roleplays«. Abb. 4-2 zeigt Ausschnitte aus einem Figurenkonzept, welches von einer Teilnehmerin des Fantasy-Rollenspiels *ShadowRun* für ihre Spielfigur entworfen wurde.

Inwiefern spielen nun *Masken* in Chat-Kommunikation eine Rolle und inwiefern kann auch hier von zugrundeliegenden *Figurenkonzepten* die Rede sein?

Zunächst einmal erfordert die Teilnahme an einer Chat-Sitzung die Wahl eines sogenannten »Nicknames«. Der Nickname hat im Chat allerdings nicht lediglich die Funktion eines Namens – vielmehr symbolisiert und konstituiert der Nickname bei seiner Anzeige als Zeichenfolge auf den Teilnehmerrechnern *Anwesenheit*. In einem Wahrnehmungsraum, in welchem jedwede Form von Präsenz ausschließlich vermittelt graphischer Zeichen indiziert werden kann, macht einzig die Anzeige des Nicknames eines Teilnehmers auf dem Bildschirm der übrigen Teilnehmer diesen ›gegenwärtig‹ und somit potentiell kommunikativ zugänglich. Diese ›Gegenwärtigkeit‹ ist jedoch relativ – für die Signalisierung von Aufmerksamkeit und Kommunikationsbereitschaft genügt nicht allein das Eintreten in einen Chat-Raum, bei welchem den übrigen Teilnehmern einmalig vom Steuerprogramm gemeldet wird, daß ein neuer Teilnehmer mit einem bestimmten Namen hinzugekommen ist; vielmehr besteht für die Teilnehmer die Notwendigkeit, durch permanentes Meldeverhalten in regelmäßigen Abständen erneut ihre Präsenz und damit ihr kontinuierliches kommunikatives »Am-Ball-Bleiben« zu indizieren, was zur Folge hat, daß oftmals Beiträge primär nur deshalb produziert werden, um »ein Zeichen von sich zu geben« und weniger, um damit etwas thematisch Relevantes zum jeweiligen Kommunikationsverlauf beizutragen. Läßt ein Teilnehmer, der von seinen Mitkommunikanten als Kommunikationsbeteiligter akzeptiert ist, solche Melderoutinen, die

vornehmlich der Wieder-Anzeige des eigenen Nicknames und nur nachrangig dem Tätigen einer sinnvollen Äußerung dienen, für längere Zeit vermissen, so wird er oftmals durch entsprechende Nachfragen (z.B. »noch da?«) explizit dazu aufgefordert, ein Zeichen für seine Präsenz zu geben und damit zu signalisieren, daß sein »Schweigen« nur darauf beruht, daß er aktuell nichts Relevantes beizutragen vermag, und nicht darauf, daß er das Interesse an der Kommunikation verloren hat. Der Nickname symbolisiert also nicht nur *Anwesenheit* bzw. *Präsenz*, sondern indiziert – in seiner jedesmaligen Reproduktion bei der Anzeige eines erneuten Teilnehmerbeitrags – auch *Aufmerksamkeit*.<sup>18</sup>

Neben der präsenzkonstituierenden Funktion einer Symbolisierung von ›Gegenwärtigkeit‹ und der pragmatisch-kommunikationsstabilisierenden Funktion einer Indizierung von Aufmerksamkeit trägt der Nickname – gerade aufgrund der medialen Beschränktheit der Äußerungsmöglichkeiten im textbasierten Chat auf ausschließlich graphische Realisierungsformen und damit einer produzentenseitig nahezu absoluten Kontrollierbarkeit der Art und Weise der eigenen Selbstpreisgabe an die Fremdwahrnehmung – noch ein gänzlich anderes, kreatives Potential, insofern er dem Reiz des »Andersseinwollens und -könnens« (VOGELGESANG 2000:250) weitgehende Möglichkeiten zur experimentellen und simulativen Auserprobung bietet. Die Wahl des Nicknames zeigt sich unter der Perspektive dieses (nicht zu unterschätzenden) Potentials als das Angebot zur Konstruktion einer *Maske* und die Teilnahme am Chat wird zu einem »experimentum libertatis« und somit »zu einer Art geheimem sozialem Spielfeld, auf dem die Faszination des Andersseinwollens und -könnens ausgelebt wird.« (VOGELGESANG 2000:250).

›Nickname‹ ist ursprünglich das englische Pendant zum deutschen ›Spitzname‹. Nicknames im Chat unterscheiden sich in einem Punkt aber maßgeblich

---

18 Einkanalige Medien unterwerfen ihre Nutzer (als Produzenten) somit dem Zwang einer kontinuierlichen Sendetätigkeit. Kommt diese ins Stocken, so wird dies i.d.R. sofort als kommunikatives Signal gedeutet, da mit einer absoluten ›Funkstille‹ der kommunikative Sinn der jeweiligen Episode direkt infrage gestellt wird. Hier läßt sich der textbasierte Chat erneut dem Hörspiel vergleichen: Auch im Rundfunk weckt Schweigen Befremden: »Der Apparat Rundfunk hat keinen Vorhang. Er kann auch nicht schweigen.« (GEISSNER 1970:97). ›Funkstille‹ vermag daher nur dann etwas zu bedeuten, »wenn sie angekündigt und mit Bedeutung gefüllt wurde. Eine Lücke im Sendungsablauf wird andernfalls als Defekt wahrgenommen.« (Ebd.). Treffend persifliert hat den Zwang zum kontinuierlichen Senden im Rundfunk HEINRICH BÖLL in seiner Erzählung *Doktor Murkes gesammeltes Schweigen* (1955), die (Pointe!) vom Südwestdeutschen Rundfunk 1986 auch in einer Hörspielbearbeitung aufgeführt wurde.

von Spitznamen ›in real life‹: Während Spitznamen i.d.R. nicht selbst ausgesucht, sondern dem betreffenden Individuum von seiten anderer geradezu »aufgedrückt« werden, ist der Nickname, unter welchem ein Teilnehmer an einem Chat teilnimmt, selbst gewählt.<sup>19</sup> Die wahrnehmbare Gestalt, welcher man sich zur Symbolisierung der eigenen Präsenz in einem Chat bedient, fungiert einerseits als Individuenkennzeichen, welches seinen Träger als individuell und unverwechselbar ausweist, und stellt andererseits diejenige Zeichenfolge dar, in welcher der betreffende Kommunikant bei seinem Eintritt in einen Chat seiner Person einen ersten *Ausdruck* verleiht und die somit von potentiellen Kommunikationspartnern einer Deutung unterzogen oder zumindest die Grundlage zur hypothetischen Gewinnung eines ersten *Eindrucks* von dem mit dieser Zeichenfolge für präsent symbolisierten Teilnehmers bilden kann. Aus diesem Grunde ist zu beobachten, daß bei der Wahl des Nicknames häufig Wert auf Originalität gelegt wird, wobei anzunehmen ist, daß diese Neigung zur Originalität nicht per se gegeben, sondern vielmehr dadurch motiviert ist, daß ein Nickname, dessen spezifische Gestalt es erlaubt, seinem Träger Originalität (und/oder Witz) als Charaktermerkmal *zu unterstellen*, größere Chancen hat, von potentiellen Mitkommunikanten beim Eintritt in den Chat zur Kenntnis genommen und zum Anlaß einer Kontaktaufnahme gemacht zu werden. Beispiel 4-3 zeigt vier Sequenzen, in welchen neu hinzutretende Teilnehmer zunächst nur deshalb von anderen Teilnehmern kommunikativ integriert werden, weil ihr Nickname in einer Weise auffällt, die zur kommunikativen Kontaktaufnahme Anreiz bietet.

**(Beispiel 4-3: Kontaktaufnahmen durch Thematisierung von mit Nicknames suggerierten Figurenkonzepten; Mitschnitte aus dem *unicum-SpaceChat*):**

**Alfred\_E\_Neumann** betritt den Raum.

---

19 Der Verfasser des vorliegenden Beitrags wurde – jeweils ohne eigenes Zutun – im Laufe seiner Sozialisation und innerhalb jeweils verschiedener sozialer Kontexte bereits mehrfach ›umbenannt‹: Im Kreise seiner Geschwister nannte man ihn *Michi*, die Eltern pflegten ihn bisweilen (händeringend) in Anlehnung an eine gleichnamige (holzmännchenschnitzende) Figur in den Romanen ASTRID LINDGREN'S *Michel* zu rufen, zu Schulzeiten war seitens Klassenkameraden *Beißi* als Kurzform seines Nachnamens gebräuchlich und heutige Freunde und Bekannte gebrauchen i.d.R. *Micha* (um nur einige zu nennen). Sämtliche dieser Namensgebungen waren fremdinitiiert. Dies kann – wie z.B. BECHAR-ISRAELI (1995) anmerkt – nicht selten dazu führen, daß der jeweils unfreiwillig von seinen Mitmenschen auf eine bestimmte Art und Weise Benannte den ihm zugewiesenen Spitznamen ablehnt bzw. alles tut, um einen einmal erhaltenen Spitznamen wieder loszuwerden (man denke beispielsweise an Spitznamen wie *Dickerchen*, *Blondchen*, *Leuchtturm* oder *Katheter-Peter*).

**(Lt.Riker)** hallöle Mister MAD

**(Alfred\_E\_Neumann)** HiHo

**GelberSchlumpf** betritt den Raum.

**(honkman)** ein blauer gelber schlumpf

**(GelberSchlumpf)** hallo !

**Princess** betritt den Raum.

**(Triceratops)** princess küss mich!

**(Triceratops)** ich bin ein prinz

**JamesBond** betritt den Raum.

**(Zyrano)** Hey James

**(JamesBond)** Bond, James Bond

In Fällen wie in Beispiel 4-3 erlaubt der Nickname aufgrund seiner Anlehnung an Figuren aus Unterhaltungsmedien (*Alfred\_E\_Neumann*, *GelberSchlumpf*, *JamesBond*) oder aus dem Fantasybereich geläufigen Figurentypen (*Princess*) die Assoziation von und Anspielung auf dahinter vermutete Figurenkonzepte. Die Kontaktaufnahme erfolgt z.T. durch Thematisierung eigener Wissensbestände zu den anhand des jeweiligen Nicknames assoziierbaren Figuren, etwa wenn *Alfred\_E\_Neumann* als »Mister MAD« angesprochen (und damit explizit mit dem Protagonisten des Satiremagazins *MAD* identifiziert) oder *GelberSchlumpf* als blau und gelb zugleich bezeichnet wird (da die aus Comic und TV bekannten Schlümpfe charakteristischerweise blau sind).

Der chatspezifische Anreiz, sich qua Nickname als ein anderer auszuweisen anstatt unter dem eigenen »reallife«-Namen zu agieren, ist sicherlich einerseits dadurch motiviert, bereits durch die Wahl eines Namens mit hohem Assoziationspotential die Chancen auf Herstellung kommunikativer Kontakte zu anderen Teilnehmern zu erhöhen; andererseits spielt aber auch gerade die mit den trägermedialen Rahmenbedingungen der Chat-Kommunikation gegebene Möglichkeit zu einer weitestgehenden Anonymisierung der eigenen Alltagsidentität eine große Rolle für die Nutzung der von den Chat-Diensten offerierten Kommunikationsplattformen für das kreative Spiel mit gänzlich oder teilweise alternativen bzw. fiktiven Figuren. Beispiel 4-4 zeigt Ausschnitte aus einem moderierten Themen-Chat im WWW-Angebot des *mdr*-Jugendradios *Sputnik* zum Thema »Nicknames«, in welchem – zeitgleich zu einer Radiosendung mit demselben Thema – die registrierten Chatter aufgefordert wurden, sich darüber auszutauschen, was sie eigentlich zur Wahl ihrer jeweiligen Nicknames motiviert habe. Der Verfasser des vorliegenden Beitrags wurde in der begleitenden Radiosendung interviewt und nahm anschließend selbst an diesem Chat teil, der

Identifizierbarkeit halber unter einem an seinen »reallife«-Namen angelehnten Nickname (*MichaelB*); konsequenterweise wurde ihm von einem der übrigen Teilnehmer aufgrund dieser Namenswahl mangelnde Kreativität unterstellt (siehe Beispiel 4-5).

**(Beispiel 4-4:** Ausschnitte aus einem moderierten Themen-Chat zum Thema »Nicknames« am 17.7.2001 bei *www.Sputnik.de*):

**[Einblendung der Moderatoren]** thema heute: was hat es mit euren nicknames auf sich!!!!

**Odysseus** michael: woran würdest du bei meinem nick zuerst denken? lässt er auf eine poetische ader vermuten?

**MichaelB** odysseus: gegenfrage: was hast du dir denn bei deiner namenswahl überlegt?

**Odysseus** michael: er sollte nicht zu auffällig, nur neutral, aber wiederum nicht zu langweilig sein. odysseus war ein kluger, kreativer held => passt irgendwie zu meinem sternzeichen..

**darkeye** auch was zum thema sag: ich weiss eigentlich gar nicht mehr so genau wie ich auf meinen namen gekommen bin. aber er sollte noch nicht zu viel über mich verraten, etwas geheimnisvoll wirken. und augen (eye) find ich halt interessant, und so hab ich das dann zusammengesetzt. und ich finde den namen geil, obwohl er eigentlich für schlechte laune bei mir stand. aber ich kann mich damit halt gut identifizieren.

**Sound** Aber wenn man den Namen eines Schauspielers verdreht, ist das manchmal auch witzig, z.B. Brett Pit

**AntonSzLaVey** Ich bin auf meinen Nick durch meine einstellung im leben gekommen...also anton Szandro LaVey war der gründer der church of satan (wers nit wusste) deswégen kamm ich auf diesen nick

**(Beispiel 4-5:** Stellungnahme eines Teilnehmers zur Namenswahl von *MichaelB*):

**Sound** \*grins\* Joo .... das sagt uns gleich alles über seinen Charakter ... er ist ein unkreativer, einfallsloser Mensch ... stimmts?

Nicknames fungieren als Aufhänger für die Kontaktaufnahme und Aushängeschilder für selbstentworfenen Figurenkonzepte zugleich und können somit als artifizielle *Masken* angesehen werden, die zur Indizierung und inszenatorischen Einführung desjenigen Charakters dienen, als welchen man sich in der Chat-Welt zu präsentieren beabsichtigt. THIEDEKE (2000:25) vermerkt:

»Tarnnamen und Imagobilder bestimmen [...] die virtuellen Kontakte in IRC's und MUD's. Persönlichkeitsbilder werden hier als Namenszeichen oder grafische Avatare konstruiert.«

BECKER (2000a:21) hebt den Zusammenhang zwischen der Anonymität des kommunikativen Settings und den damit gegebenen Möglichkeiten zur kreativen Selbstinszenierung hervor:

»Ebenso findet jedoch die Erprobung ganz neuer Charaktere und veränderter körperlicher Attribute großes Interesse. Unter Nutzung der Anonymität der Kommunikationssituation [...] entwirft sich jeder Teilnehmer in einer Weise, die erinnert auf den ersten Blick an die (ästhetische) Inszenierung von Subjektivität im (romantischen) Brief, an Selbst-Erfindungen durch die fiktionale Erschaffung von Romanfiguren im 18./19. Jahrhundert, an die von Performancekünstlern realisierten ›Lebenskunstwerke‹, aber auch an milieuspezifische Selbst-Stilisierungen von Jugendlichen bzw. elaborierte Formen des Selbst-Designs durch Mode, Körperkult, Verhaltens- und Sprach-Styling.«

Der Chat-Teilnehmer kann unter diesem Aspekt (analog zum oben beschriebenen Beispiel des chinesischen Königs) als *Autor* einer Figur angesehen werden, für die er zugleich (als *Inszenierender*) eine programmatische *Maske* entwirft, derer er sich bedient, um (als *Regisseur*) sich selbst (als *spielenden Akteur*) in der *Rolle* eines anderen in ein spontan und kollaborativ prozessiertes Interaktionsgeschehen einzubringen. Diese interaktive Form des *Maskenspiels* läßt sich wohl am ehesten dem Stehgreif- bzw. Improvisationstheater vergleichen; die Beziehung der Nicknames (Masken) zu den selbstentworfenen Figurenkonzepten erinnert an literarische Texte, in welchen Namen bisweilen so gewählt sind, daß sie Charaktermerkmale ihrer (fiktionalen) Träger assoziieren lassen und/oder ihre Träger symbolisch in den Kontext einer thematischen Grundspannung stellen (man denke beispielsweise an diverse Namensgebungen im Erzählwerk THOMAS MANNs: *Gabriele Klöterjahn*, *Tobias Mindernickel*, *Rudi Schwerdtfeger*; vgl. hierzu etwa die Analysen in TYROFF 1975). Eine weitere funktionale Analogie zwischen den Nicknames in der Chat-Welt und den Namen in den Welten literarischer Texte besteht in der »Identität von Name und Person«, gegenüber der »in der Wirklichkeit vorhandene[n] logische[n] Zweiheit« (TYROFF 1975:9), bei welcher der Name primär der Bezeichnung und Identifizierung einer außertextuell existenten, ›realen‹ Person dient. Die Anonymität im Chat erlaubt es den Teilnehmern, vergleichbar dem Autor eines fiktiven Romangeschehens, gänzlich oder teilweise hinter den von ihnen konzipierten fiktionalen Charakteren in den Hintergrund zu treten und sich selbst lediglich *durch* ihre in die Spielsituation hineingeführten Figuren *zu äußern* bzw. die Figuren gemäß dem ihnen zugrundegelegten Konzept *sich äußern zu lassen* und Neigungen, Vorlieben, Wesensmerkmale des eigenen Alltags-Ich dahinter partiell oder gänzlich zurückzunehmen. Wie stringent ein Teilnehmer die Fiktionalität des auf seine Figur bezogenen Agierens durchhält oder nicht, ist hierbei davon abhängig, ob und in welchem Maße seine Teilnahme am Chat primär durch ein Interesse an

der Etablierung sozial-kommunikativer Kontakte oder durch eine Lust am kreativen und experimentellen Spiel mit inszenierten Identitätskonstrukten geleitet ist. Ist zweiteres dominant, so ergibt sich als ein weiterer Aspekt einer Perspektivierung theatralen Agierens im Chat eine interessante Parallele zum Marionettentheater, bei welchem eine vollständige Loslösung der Präsenz des Artifizialen (d.h. der Maske als Repräsentation eines Figurenkonzepts) von der Präsenz des Schauspielers zu beobachten ist (insofern der Schauspieler nicht mehr seine Körperlichkeit der Darstellung einer Figur zur Verfügung stellt, sondern seine Körperlichkeit und die damit verbundenen individuellen Merkmale gänzlich der Darstellung entzieht, um nur noch als ›Fädenzieher‹ im für das Publikum nicht einsichtigen Hintergrund zu agieren). Man denke in diesem Zusammenhang etwa an EDWARD GORDON CRAIG, dessen Forderung nach einer Ablösung des auf Wirklichkeitstreue bedachten Theaters durch eine Form des Spiels, die gänzlich auf die schöpferische Phantasie setzt, letztlich pointiert in der vollständigen Abschaffung des Schauspielers zugunsten der rein artifizialen Marionette gipfelt:

»Do away with the actor, and you do away with the means by which a debased stage-realism is produced and flourishes. No longer would there be a living figure to confuse us into connecting actuality and art; no longer a living figure in which the weakness and tremors of the flesh were perceptible.

The actor must go, and in his place comes the inanimate figure – the *Übermarionette* we may call him, until he has won for himself a better name.« (CRAIG 1911:81).<sup>20</sup>

Durch die aufgrund des Fehlens eines echten gemeinsamen Wahrnehmungsraumes gegebene prinzipielle Entkoppelung der Präsenz von allem Leiblich-Konkreten ermöglicht der Chat somit in einem gewissen Sinne ein Marionettenspiel par excellence. Eben dieser Tatsache (zumindest dem Gegebensein der *Möglichkeit*) verdankt Chat-Kommunikation mit Sicherheit einen wesentlichen Teil ihrer Attraktivität und Popularität:

»Interessant oder faszinierend ist schließlich nicht die Begegnung mit aus dem Alltag vertrauten Menschen in der virtuellen Welt, sondern die zufälligen Bekanntschaften mit Fremden, die fern und geheimnisvoll bleiben, so nahe sie einem auch treten mögen: Selbstpreisgabe ohne Zwang zur Authentizität, die stark mit der physischen Präsenz und der körperlichen Identität verkoppelt ist.« (RÖTZER 1998:154).

Die Aufhebung des »Zwang[s] zur Authentizität« setzt der virtuellen Selbsterschaffung somit nur diejenigen Grenzen, die dem jeweiligen Teilnehmer mit

seiner Kompetenz zur textuellen Konstituierung von Sachverhalten gesteckt sind. Die hierbei deklarativ erzeugten (in ausformulierten Figurenkonzepten und selbstgewählten Masken niedergelegten) ›Textgestalten‹ sind außersprachlichen ›realen‹ Determinanten des eigenen Selbst nicht (oder zumindest nicht zwangsläufig) zugänglich<sup>21</sup>:

»Our conventional presentation of self assumes that we cannot change the basics of our appearance. Physical characteristics, although open to cosmetic or fashionable manipulation, are basically unalterable. What we look like, we have to live with. This is, however, not the case on IRC.« (REID 1991).

»Die Partizipanten entwerfen sich über Text, indem sie sich physische und psychische Eigenschaften zuschreiben bzw. indem sie sich als Figur mit bestimmten Verhaltensweisen in den online-Szenarien präsentieren.« (BECKER 2000a:20).

Mit dieser Möglichkeit zur Konstruktion fiktionaler Figuren, deren textuell indizierte Wesensmerkmale keinerlei realweltlichen Gegebenheiten der hinter ihr stehenden spielenden Personen verpflichtet sein müssen, läßt sich die im Chat jeweils präsentierte Figur hinsichtlich der unter ihrem Namen vollzogenen (bzw. deklarierten) Handlungen auch gänzlich der Haftung des dahinterstehenden Spielers für seine ›in real life‹ (und damit unter seiner Alltags-Identität) vollzogenen Handlungen entkoppeln: Für die im Chat unter dem Schutze von Masken getätigten und/oder simulierten Äußerungen und Handlungen braucht man keine ›echten‹ Sanktionen zu fürchten. Zwar gibt es auch im Chat Möglichkeiten zur Sanktionierung von für sozial ungebührlich erachteten Äußerungen und Handlungen; der Wirksamkeitsradius solcher Maßnahmen erstreckt sich jedoch ausschließlich auf die im Chat verwendeten Teilnehmerprofile und i.d.R. auch lediglich auf die ›Räumlichkeiten‹ des betreffenden Chat-Dienstes. Belegt ein Chat-Teilnehmer einen seiner Mitkommunikanten mit einer Sanktion (indem er ihm beispielsweise das Äußerungsrecht in einem bestimmten Raum entzieht oder ihn eines selbstverwalteten Raumes verweist), so ist diese Sankti-

20 Zu CRAIG vgl. ausführlich die Darstellung in FIEBACH (1975:72-99).

21 Damit einher geht natürlich andererseits eine generelle Unsicherheit in bezug auf die Authentizität des kommunikativen Gegenübers. Dies zeigt sich beispielsweise darin, daß in Typen von Chats, bei welchen es explizit darum geht, daß eine »authentische« (z.B. öffentliche) Person der ›echten‹ Welt als Kommunikationspartner zur Verfügung steht, die tatsächliche Authentizität dieser Person letztlich trotzdem infrage gestellt werden kann; vgl. hierzu das Beispiel aus einem Polit-Chat in DIEKMANN-SHENKE (in diesem Band:239), in welchem ein Teilnehmer die Authentizität des sich hinter dem Nickname *RolandKoch* verbergenden Teilnehmers explizit anzweifelt: »Woher wissen wir, ob wirklich Roland Koch am anderen Ende der Leitung sitzt?«

on letztlich – ebenso wie ja die Nicknames in einer gewissen Hinsicht auch – lediglich symbolisch und insgesamt nur eine weitere Simulation in der anonymen Spielwelt des Chat: Ihre sozialen Auswirkungen enden an den Grenzen der ›virtuellen‹ Welt und wirken nicht über deren Gültigkeitsbereich hinaus. Fällt ein Chat-Charakter bei seinen Mitkommunikanten durch und wird als potentieller Kommunikationspartner nicht mehr beachtet, so kann er sich einfach unter neuem Namen erneut bei dem betreffenden Chat-Dienst einloggen. Da Sanktionen im Chat nicht den Teilnehmer selbst, sondern lediglich dessen Maskerade treffen, endet mit dem Ablegen der desavouierten Maske auch die Wirksamkeit der Sanktionen, die seitens anderer an sie geknüpft wurden, selbst wenn diese eigentlich auf den hinter der betreffenden Maskerade vermuteten ›Mitspieler‹ zielten.

Gerade aus diesem Grunde und der damit gegebenen Unverbindlichkeit des individuellen Affronts gegen realweltlich hochgradig bindende Werte- und Normensysteme wird der Chat von nicht wenigen seiner Nutzer bisweilen mit Vorliebe auch als eine Art soziales Spiel- und Experimentierfeld genutzt. Der Chat-Raum wird somit zu einem virtuellen sozialen Spielzimmer (vgl. BEISSWENGER 2000:160f.), »Ungewohntes und Unerlaubtes kann erprobt werden, denn im Netz sind dem Persönlichkeitsdesign keine Grenzen gesetzt« (FUNKEN 2001). Beispiel 4-6 zeigt Teilnehmerbeiträge aus verschiedenen Webchats, in welchen von der Möglichkeit des unverbindlichen Spiels mit Tabubrüchen exzessiv Gebrauch gemacht wird.<sup>22</sup>

**(Beispiel 4-6:** Chat-Räume als ›soziale Spielzimmer‹: Explizite Übertretungen realweltlicher Tabus in Mitschnitten aus dem *Happychat* und dem *unicum-SpaceChat*):

**(Mr.Loverboy)** sind hier richtig geile girls aus Hamburg die chatten

**(tores)** ficken ,ficken ,ficken

**UltrakrasserArsch** betritt den Raum.

**scharfes\_luder** betritt den Raum.

**(scharfes\_luder)** Hallo. :-)

**(Brassa)** he scharfes\_luder, komm her du geile sau

**(scharfes\_luder)** Brassa, bist Du an den Zitzen Deiner Mom zu kurz gekommen, oder was ist los?

**(seamore)** und keiner will scharfes\_luder ficken!"

**(RadioactiveMan)** schieß notgeiler bock

22 Besonders deutlich tritt das spielerische Experimentieren mit Tabus in Erotik-Chats zutage; vgl. hierzu die Beispiele und Ausführungen in KOLLMANN (in diesem Band).

(**Brassa**) samanta, stehst du auch auf deftige sexpraktiken?  
 (**Samanta**) Brassa du bist eine Sau  
 (**Brassa**) \*lol\*, na hätte doch sein können samanta  
**scharfes\_luder** kommt aus dem Raum **ich** herein.  
 (**scharfes\_luder**) Hallo. Bin zurück.  
 (**Brassa**) scharfes\_luder laß dich ablecken  
 (**BLADE\_RUNNER**) Scharfes Luder? lolita modell was?

Bei der Konstruktion fiktionaler Figuren – so BECKER (2000a:21) – spielen »Wunschvorstellungen, wie man gerne sein möchte oder immer schon sich inszenieren wollte, eine große Rolle«. Daß bei einer relativen Diskrepanz solcher in eine selbstkonstruierte Figur projizierter Wunschvorstellungen und den tatsächlichen Gegebenheiten des eigenen Alltags-Selbst die Grenzüberschreitung von der Alltags- zur virtuellen Alternatividentität bisweilen problematisch werden kann, zeigt sich in Fällen, in welchen die spielerisch via Chat geknüpften Kontakte zu realen Kontakten ausgeweitet werden: Der inszenierte Sozialkontakt zweier Figuren erhält dann durch den realen Kontakt zweier Alltagsindividuen ernsthafte Konkurrenz, und diese Konkurrenz wird für die im Zuge des virtuellen Austauschs imaginativ aufgebauten Vorstellungen umso bedrohlicher, je stärker diese Vorstellungen durch die Erfahrung des realweltlichen Kontakts kompromittiert werden. So berichtet BAHL (2001) von der amerikanischen College-Studentin Amy, die unter dem Nickname *Sita* in einem Chat einen deutschen Studenten kennenlernt; als im Zuge gegenseitiger Annäherung die Grenzen zwischen Fiktion und Realität verwischen, tritt die Diskrepanz zwischen realem Ich und dem alternativen Figuren-Ich als Problem zutage, denn »im Gegensatz zu Amy ist Sita eine fröhliche, attraktive und mutige Person, die alle Themen, die ihr in den Sinn kommen, ohne Hemmungen anspricht und frei ihre Ansicht dazu äußert« (BAHL 2001:1). Die Folge ist, daß bei Michaels erstem Treffen mit Amy ›in real life‹ »plötzlich eine tief verunsicherte, von der langen Reise erschöpfte Amerikanerin vor ihm [steht], die nicht viel mit dem Bild gemein zu haben scheint, was Michael sich in den Monaten zuvor von ihr gemacht hatte« (ebd.:2).

Loggt sich ein Teilnehmer bei einem Chat-Dienst ein, so wird sein ›Eintreten‹ in den von ihm gewählten ›Raum‹ zunächst durch eine vom Steuerprogramm generierte Meldung allen übrigen im Raum befindlichen Teilnehmern bekannt gegeben (siehe Beispiel 4-7).

(**Beispiel 4-7:** Autogenerierte Meldungen beim ›Eintreten‹ neuer Teilnehmer(innen) in einen Chat-›Raum‹ des *Happychat*):

**Linda@** betritt den Raum.

**Diskogirl** kommt aus dem Raum **fkf** herein.

**Flirt-Girl-14** betritt den Raum.

**Biene-maja\_14** kommt aus dem Raum **Eingangshalle** herein.

Zunächst einmal zeugt von der *Figur*, die sich ein Teilnehmer für seine Chat-Sitzung ausgewählt hat, lediglich der allen übrigen Teilnehmern gemeldete Nickname. Die Anzeige des Namens konstituiert also zunächst einmal *Präsenz*, ist aber zugleich bereits – als *Maske* – potentiell ausdeutbar oder kann als Anreiz für Assoziationen seitens potentieller Kommunikationspartner fungieren. Um die *Figurenkonzepte*, welche sich die Träger der Nicknames für die Art und Weise ihrer Selbstinszenierung im Chat entworfen haben, transparent zu machen und sich – konkreter, als dies eine Ausdeutung allein des Nicknames zuläßt – im Chat als eine ganz bestimmte Figur ›ins Spiel zu bringen‹, stellen viele Chat-Dienste ihren (registrierten) Nutzern die Möglichkeit bereit, Beschreibungen der von ihnen konzipierten Figuren (meist über ein Eingabeformular) in einer Textdatei abzulegen, die anschließend vom Steuerprogramm des Chat-Dienstes gespeichert und jederzeit in für andere Teilnehmer aus dem Chat-Geschehen heraus abrufbarer Form bereitgehalten wird (sog. »Chatter-Infos«). Zwei Belege für solche Beschreibungen von Figurenkonzepten finden sich in Beispiel 4-8. Alles, was über eine gewählte Figur nicht unmittelbar aus deren kommunikativem Agieren abgelesen werden kann, aber von Interessierten dennoch erschlossen können werden soll, muß also – ebenfalls wieder aufgrund der Einkanaligkeit der Kommunikationsform Chat – textuell explizit gemacht werden. Somit ergibt sich in Hinblick auf die Einführung von Figuren eine weitere Analogie zum Hörspiel: Auch in Funkinszenierungen müssen ergänzende Informationen über eine vom Autor konzipierte Figur, die lediglich durch eine Stimme repräsentiert wird, textuell expliziert werden, beispielsweise durch eine narrative, von einem »Erzähler« vorgetragene Beschreibung wie in Beispiel 4-10. Die Information, die sich ein Rezipient zu einem Figurenkonzept erschließen können soll und damit die Möglichkeit einer von diesem Konzept geleiteten rezipientenseitigen, imaginativen Rekonstruktion der betreffenden Figur ist maßgeblich abhängig von dem, was in solchen Beschreibungen textuell angeboten wird. Da das World Wide Web ein Multimedium darstellt, insofern es der kommunikativen Selbstpräsentation verschiedenste – parallel oder alternativ

nutzbare – Realisierungs- und Mediatisierungsformen bereitstellt, ist für die von Chat-Teilnehmern entworfenen Figurenkonzepte verschiedentlich feststellbar, daß diese auch in anderen Kommunikations- und Informationsdiensten repräsentiert werden (z.B. durch Nutzung des Chat-Nicknames auch in Newsgroup- oder Forenbeiträgen) oder sogar auf privaten Homepages noch weiter expliziert werden als im »Chatter-Info« des genutzten Chat-Dienstes. Abb. 4-3 zeigt die Einstiegsseite zur Homepage der *unicum*-Chatterin *Nachtfee*, auf welcher mit bezug auf die für den *unicum-SpaceChat* konzipierte Figur ein »Nachtfeenland« präsentiert wird. Aus der »Chatter-Info« der *Nachtfee* (vgl. Beispiel 4-8), die im benannten Chat-Dienst abrufbar ist, wird auf die URL dieser Homepage verwiesen.<sup>23</sup> Beispiel 4-9 zeigt einen Eintrag von *Nachtfee* im »Gästebuch« des *unicum*-Webangebots, in welchem das mit der *Nachtfee* zusammenhängende Figurenkonzept (wiederum außerhalb des Chats) ebenfalls konsequent weiterverfolgt wird (man beachte die Äußerung »wo Feen sind kann doch nicht die Hölle sein«).

**(Beispiel 4-8: »Chatter-Infos« aus dem *unicum-SpaceChat*)<sup>24</sup>:**

**Hausdrache**, der richtig teuflisch ist.

Er ist wenige Jahre jünger als die Hölle.

1) Ursprünglich war ich ja mal »Teufelchen«. Aber dann ist jemand anders »Teufelchen« geworden. Ich hoffe, daß hat Euch jetzt nicht »intellektuell überfordert«!

2) Wer mir meine Herrschaft streitig macht, oder dies versucht oder durch ein Drachengericht oder ein anderes Gericht dessen für schuldig befunden wurde, der muß \*unter\* meinen Thron kriechen.

23 Daß die Homepage hierbei weiterführende Information über die Figur und v.a. ihren weiteren (ebenfalls fiktionalen) Kontext (nämlich das besagte »Nachtfeenland«) bietet, erscheint nach der *Home*-Page-Metaphorik sowie der bekannten Tatsache, daß man i.d.R. mehr über jemanden erfährt, wenn man ihn einmal »zu Hause« (d.h.: in seinem persönlichen Umfeld) besucht hat, recht plausibel.

24 Inwieweit Beschreibungen offensichtlich fiktionaler Figuren oder Aussagen über die eigene »realweltliche« Person in solchen »Chatter-Infos« überwiegen, variiert von Fall zu Fall und läßt sich daher nur schwer generalisieren; dies hängt sicherlich mit den jeweils individuellen Motivationen zur Teilnahme an Chats ab, die ganz unterschiedlich geartet sein können: Eine Umfrage unter Nutzern verschiedener Chat-Dienste zum »Reiz des Chattens« ergab Motivationen von »neue Leute kennenlernen«, »zu plaudern, mich abzulenken, abzuschalten« (v.a. in Verbindung mit dem durch die Anonymität gegebenen Reiz des »Unbekannten«), über das »Spiel mit dem Ungewissen, dem Unbekannten, nicht zu wissen wer der gegenüber ist...«, die Möglichkeit, sich »ohne Vorurteile« und »locker und ungezwungen zu unterhalten«, bis hin zur Möglichkeit, »in verschiedenen Rollenspielen eine Menge Spaß zu haben« oder auch mal »alle Stimmungen auszuleben«. (Sämtliche Zitate aus E-Mails der befragten Chatter)

**Nachtfee**, die sich die Macht der Träume und Phantasien bewahrt hat  
Sie ist so alt wie der Tag und so jung wie die Nacht \*lächel\*  
Ihre Homepage liegt bei <http://...>  
Ihre E-Mail-Adresse: N8fee@...  
Ich bin ein Traumgeschöpf aus dem Land der Märchen, Fabeln und Phantasien...  
Das Land der Gefühle, Vorstellungen und Wünsche...dort wo Träume wahr werden...und doch nie in Erfüllung gehen....\*lächel\*  
Wer weiß...vielleicht begleitet auch DU mich eines Tages dorthin...Du brauchst dazu nur etwas Mut, Humor ;- ) ...und natürlich Phantasie...  
Ich habe gerne Besuch in meinem Land...aber nur wer bereit ist zu träumen, seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und all den Haß, Intrigen und Neid außen vor zu lassen...  
ist mir herzlich willkommen.....



**Abb. 4-3:** Einstiegsseite zur Website »Nachtfeenland« der Chatterin *Nachtfee* aus dem *unicum-SpaceChat*. Bei der Anzeige der Seite wird eine Audiodatei mit einer märchenhaften Melodie abgespielt.

(**Beispiel 4-9:** Eintrag des Chatters *kalalupot* und *Nachtfees* Replik im Gästebuch des *unicum*-Webangebots am 01.03.1999):

**kalalupot**, aus Ziemlich weit im Süden!!! in Deutschland trug sich am 01.03.99 um 16:54:35 Uhr ins Gästebuch ein:  
Hölle, ein Chattertreffen in Stuttgart??? Ich fass es nicht...

**Nachtfée**, aus Feenland in Deutschland trug sich am 01.03.99 um 18:02:08 Uhr ins Gästebuch ein:

Hallöchen !

also kalalupot ich hoffe es wird nicht die Hölle ;-) \*herzlicheingeladenbist\*  
\*lächel\*

und wo Feen sind kann doch nicht die Hölle sein..oder vielleicht gerade doch !?!  
\*gfg\*

**(Beispiel 4-10: Figurenbeschreibung im Hörspiel – Auszug aus DYLAN THOMAS' *Unter dem Milchwald*):**

ERSTE STIMME

Nun schläft Mrs. Ogmores-Pritchard in ihrem eisbergweißen heilig gewaschenen Krinoliennachthemd unter tugendhaft arktischen Bettüchern im geputzten und geleckten stäubchenlosen Schlafgemach in ihrem blitzblanken *Haus Seeblick*, Pension für zahlende Gäste am oberen Ende der Stadt. Mrs. Ogmores-Pritchard, zweimal verwitwet, nach Mr. Ogmores, Linoleum im Ruhestand und nach Mr. Pritchard, verkrachtem Toto-Buchmacher, der zum Wahnsinn getrieben durch Fegen, Scheuern und Schrubben, durch die Stimme des Staubsaugers und den Duft der Bodenwischse, ironischerweise ein Desinfektionsmittel trank. Mrs. Ogmores-Pritchard also zappelt in ihrem keimfreien Schlaf, wacht im Traum auf, und stößt beide in die Rippen, den toten Mr. Ogmores, den toten Mr. Pritchard, gespenstig zu ihrer Rechten und Linken.

MRS. OGMORE-PRITCHARD

Mr. Ogmores! Mr. Pritchard! Es ist Zeit, daß ihr euren Balsam inhaliert!

MR. OGMORE

Ach, Mrs. Ogmores!

MR. PRITCHARD

Ach, Mrs. Pritchard!

Wie viel ein Chat-Teilnehmer über die von einem kommunikativen Gegenüber intendierte Figur erfährt, ist seiner eigenen Entscheidung und Interessenlage anheimgestellt. Die Anzeige der o.a. Figurenbeschreibungen ist optional: Die betreffenden Texte werden vom Steuerprogramm nicht pauschal beim Eintritt eines neuen Teilnehmers an die übrigen Teilnehmer zugestellt, sondern lediglich auf eine explizite Anforderung hin individuell übermittelt. Dies hat seinen Grund in einer Entlastung des textuell dokumentierten Kommunikationsgeschehens am Bildschirm von allem, was nicht direkt zur aktuellen Prozessierung einer kommunikativen Episode beiträgt. Da Chatten »Streß« ist und – gerade in »Räumen« mit vielen zeitgleich kommunizierenden Teilnehmern (also in Chat-»Räumen«, in denen zeitgleich mehrere *Kommunikationsräume* mit verschiedenen Partizipientengruppen geöffnet sind, vgl. Abschnitt 4.1) – die Frequenz der neu eintreffenden Teilnehmerbeiträge bisweilen erheblich ist, wird das analog zur Teilnahme auf den Bildschirmen der Teilnehmerrechner dokumentierte

Chat-Protokoll von geübten Chattern i.d.R. nur selektiv rezipiert: Derjenige Teil der Bildschirmanzeige, in welchem permanent neue Beiträge zur Anzeige kommen, wird (meist auch noch zeitgleich zur Produktion neuer eigener Beiträge) mit den Augen nach solchen Beiträgen »abgescannt«, die für denjenigen Kommunikationsstrang (bzw. für den Kommunikationsraum, an welchem man gerade aktiv beteiligt ist) relevant sind.<sup>25</sup> Was JAKOB NIELSEN allgemein in bezug auf das Leseverhalten am Bildschirm (insbesondere in bezug auf WWW-Angebote) formuliert hat, kann für das Rezeptionsverhalten beim Chatten in ähnlicher Weise für gültig angesehen werden, mit großer Wahrscheinlichkeit aufgrund der Synchronizität sogar in erheblich verstärkter Weise:

How Users Read on the Web – They *don't*. People rarely read Web pages word by word; instead, *they scan the page*, picking out individual words and sentences. (NIELSEN 1997)<sup>26</sup>

Damit selbstproduzierte Beiträge im Chat von anderen Teilnehmern überhaupt rezipiert werden, gelten für deren sprachliche Ausführung – sofern sich die kommunikativen Episoden, zu welchen sie beigesteuert werden, um ein einigermaßen fixes Globalthema drehen – vor allem die Prinzipien der Relevanz und der Prägnanz (Quantität); für kommunikative Episoden, die weniger themenfixiert sind, sondern in denen es vornehmlich ums »Quatschen« oder um das Ausleben spielerischer Kreativität geht, tritt an die Stelle der Relevanz ein Prinzip der Originalität. Da die via Chat interaktiv generierten und an den Teilnehmerbildschirmen dokumentierten »mehrpersonalen Texte« (BEISSWENGER 2000:76ff.) bzw. »getippten Gespräche« (STORRER 2001; BEISSWENGER 2000 [2002]) aufgrund der zeitlichen Parallelität von Produktion, Rezeption und Reaktion gänzlich anders rezipiert werden als traditionelle Texte (*Scannen* als medienspezifische Variante des *Lesens*), haben längere narrative Passagen darin i.d.R. nicht nur keinen Platz, sondern werden – sofern sie tatsächlich einmal vorkommen sollten (was sehr selten ist) – sogar als störend empfunden (vgl. Beispiel 4-11). Erwartet wird von den Beiträgen der Mitkommunikanten, daß sie direkt zur aktuellen Prozessierung des Kommunikations- und/oder Spielge-

---

25 Eye-Tracking-Untersuchungen von Chattern vor dem Bildschirm dürften in diesem Zusammenhang – v.a. für genauere Einsichten in die Textrezeption speziell in der synchronen Produktions-/Rezeptionssituation beim Chatten – von nicht unerheblichem Interesse sein.

26 Zum Rezeptionsverhalten in bezug auf Textangebote im World Wide Web vgl. auch BEISSWENGER (2000a).

schehens beitragen, und nicht (oder nur in Ausnahmefällen, in welchen dies von den übrigen Teilnehmern explizit gewünscht wurde), daß sie längere Exkurse zu Personen und/oder Sachverhalten präsentieren, die nicht nur die weitere Prozessierung des Kommunikationsgeschehens, sondern auch die Rezeption anderer neu eintreffender, für relevanter erachteter Beiträge behindern.<sup>27</sup> Die Figurenbeschreibungen sind daher separat abgelegt und können aus den entsprechenden Dateien individuell und selektiv aufgerufen werden; eingebettet in das Kommunikationsgeschehen (beispielsweise als automatisch an alle Anwesenden gemeldeter Text beim Eintritt eines neuen Teilnehmers) würden sie die kontinuierliche Rezeptionstätigkeit der übrigen Teilnehmer nur unnötig behindern. Als Beleg hierfür möge Beispiel 4-11 gelten, in welchem unter dem Nickname *Raskolnikow* die Kommunikanten im Starraum zweier Chat-Dienste (von mir) mit einem elaborierten Text konfrontiert wurden, der einige Eigenschaften der durch den Nickname *Raskolnikow* repräsentierten Figur expliziert<sup>28</sup>. Als Folge wurde *Raskolnikow* von anderen Teilnehmern jeweils unmittelbar mit kommunikativen Sanktionen belegt.

**(Beispiel 4-11:** Ausschnitte aus zwei Chats, in welchen *Raskolnikow* das Beitragen eines längeren Textes als antikommunikativ ausgelegt und daher sanktioniert wird; von mir initiiert im Starraum des *unicum-SpaceChats* (Zahl der übrigen Anwesenden: 17) und im *Happychat* (Zahl der übrigen Anwesenden: 23) am 14.8.01):

[*unicum-SpaceChat*:]

Du betrittst den Raum.

**(Raskolnikow)** Info über Raskolnikow: Er ist auffallend schön, dunkelblond, mit wunderbaren dunklen Augen, über mittelgroß, schlank und gut gewachsen. Seit einiger Zeit befindet er sich allerdings in einem reizbaren und angespannten Zustand, einer Art Hypochondrie. Er ist so sehr mit sich selbst beschäftigt und hat sich so sehr von allen zurückgezogen, daß er sich überhaupt vor einer Begegnung

27 Letzteres beruht unter anderem darauf, daß die Bildschirmanzeige einen lediglich begrenzten Raum für die Anzeige der Teilnehmerbeiträge bietet, wodurch mit jedem neu eintreffenden Beitrag ein bereits angezeigter Beitrag aus dem Anzeigebereich verschwindet. Ist ein neu eintreffender Beitrag extrem lang, so verschwinden mit seiner Anzeige zugleich mehrere bereits in der Anzeige dokumentierte Beiträge. Treffen viele Beiträge nahezu zeitgleich ein, so verhindert der lange Beitrag u.U. die Möglichkeit einer Rezeption der mit ihm eintreffenden anderen Beiträge; dies ist besonders virulent in Chat-Diensten, die über keine Scrollmöglichkeit verfügen, mit welcher aus der Anzeige entschwundene Beiträge nachträglich in den Anzeigebereich zurückgeholt werden können.

28 Die hierzu gewählte Figurenbeschreibung ist verschiedenen Passagen von DOSTOJEWSKIJS *Verbrechen und Strafe* entnommen.

fürchtet, nicht nur vor der mit seiner Wirtin. Die Armut hat ihn erdrückt; aber sogar seine bedrängte Lage kümmert ihn in der letzten Zeit nicht mehr. Er ist so schlecht gekleidet, daß mancher, der sich in seine Armut schickt, sich genieren würde, am helllichten Tage in solchen Lumpen über die Straße zu gehen. Seine Kammer liegt unmittelbar auf dem Dach eines hohen, fünfstöckigen Hauses und gleicht eher einem Schrank als einem Wohnraum. Seine Wirtin, bei der er diese Kammer gemietet hat, wohnt ein Stockwerk tiefer in einer separaten Wohnung, und jedesmal, wenn er das Haus verläßt, kommt er zwangsläufig an ihrer Küche vorbei, deren Tür zum Treppenhaus fast immer sperrangelweit offensteht. Und jedesmal, wenn er vorüberkommt, hat er eine peinigende und feige Empfindung, er schämt sich ihrer und runzelt die Stirn. Er ist bei seiner Wirtin tief verschuldet und fürchtet sich, ihr zu begegnen.

**Landser** verzaubert Dich.

**ema** ignoriert Dich.

**minus** lockt Dich weg.

[*Happychat*:]

Du gehst in einen anderen Raum: **Flirt**

(**Raskolnikow**) Info über Raskolnikow: Er ist auffallend schön, dunkelblond, mit wunderbaren dunklen Augen, [...]

**JustaBoy** ignoriert dich.<sup>29</sup>

Figurenbeschreibungen («Chatter-Infos») werden zwar von Chat-Teilnehmern gerne genutzt und bei entsprechendem Interesse an Informationen über einen Mitkommunikanten auch häufig konsultiert – als uneingeforderte Einbettung in eine direkt dem Kommunikationsverlauf beigetragene Äußerung werden sie dagegen abgelehnt. Hieran zeigt sich, daß den (i.d.R. hic-et-nunc produzierten) Äußerungen im Rahmen von Kommunikationsvollzügen von seiten der Chat-Nutzer implizit eine andere kommunikative Funktion beigemessen wird als den (i.d.R. außerhalb einer kommunikativen Episode verfaßten und daher oftmals elaborierteren) Figurenbeschreibungen. Während von Beiträgen zu einer aktuell sich vollziehenden kommunikativen Episode v.a. Relevanz bzw. Originalität und Prägnanz erwartet wird, stellen die Figurenbeschreibungen ergänzende Informationsangebote dar, die für das jeweilige Kommunikationsgeschehen eine lediglich mittelbare Relevanz besitzen. Das unaufgeforderte Beitragen längerer

29 »Verzaubern«, »Ignorieren« und »Weglocken« sind in den hier zitierten Chats Metaphern für unterschiedliche Arten von Sanktionen: »Verzaubern« steht für »jemandem das Äußerungsrecht in einem selbstverwalteten Raum entziehen«, »Ignorieren« für »das Steuerprogramm veranlassen, einem die weiteren Beiträge des betreffenden Teilnehmers nicht mehr zuzustellen« und »Weglocken« für »den betreffenden Teilnehmer aus einem selbstverwalteten Raum ausschließen«. Eine Beschreibung der verschiedenen Interaktions- und Sanktionierungsmöglichkeiten im *unicum-SpaceChat* (die analog auch für den *Happychat* gelten) findet sich in BEISSWENGER (2000:25-31).

Exkurse zur eigenen Figur im Chat wird von den Adressaten daher ähnlich aufgefaßt wie beispielsweise die Zustellung unerwünschter Werbenachrichten in die private E-Mailbox.

Gegenüber der oben herausgestellten *prinzipiellen* sozialen ›Unverbindlichkeit‹ des spielerischen Agierens in Chats ist abschließend noch auf eine gewisse Affinität hinzuweisen, welche Chat-Teilnehmer, die mehr oder weniger regelmäßig denselben Chat-Dienst nutzen, mit der Zeit zu ihren Masken entwickeln. Zwar verhält es sich in jedem Fall so, daß die mit den Nicknames angelegten Masken prinzipiell jederzeit abgelegt und gegebenenfalls (beispielsweise im Falle erfolgter kommunikativer Sanktionen) durch neue Masken ersetzt werden können, die unter neuer »Identität« neue unverbindliche Initiativen ermöglichen; mit dem Ablegen einer Maske werden jedoch nicht nur lediglich die an ihr haftenden *Sanktionen* bedeutungslos, sondern zugleich auch jedwede Form sozialer *Gratifikationen*, welche sich ihr Träger gegenüber anderen Teilnehmern erworben hat. Daher verhält es sich so, daß von den Möglichkeiten zum unverbindlichen Spiel mit »virtuellen Subjektkonstruktionen« – v.a. bei regelmäßigen Chat-Nutzern – auf Dauer oftmals nicht in vollem Ausmaß Gebrauch gemacht wird, sondern daß vielmehr mit zunehmender Frequenz der kommunikativen Aktivität bei ein- und demselben Chat-Dienst die Selbstinszenierung immer mehr auf *einen* primär verwendeten Nickname konzentriert wird. Der Nickname gewährt nämlich – neben der Möglichkeit einer Symbolisierung von Präsenz und einer Indizierung von Aufmerksamkeit (s.o.) – über mehrere Chat-Sitzungen hinweg auch *Wiederidentifizierbarkeit* und damit zugleich »die Gratifikation sozialer Integration in die virtuelle Gemeinschaft« (DÖRING 2001:129). Die prinzipielle Unverbindlichkeit, die für das Auftreten in Chats spezifisch ist und bei den ersten Chat-Teilnahmen eines Nutzers sicherlich zunächst als Anreizfaktor im Vordergrund steht, tritt somit mit der Zeit in den Hintergrund zugunsten des Aufbaus neuer Verbindlichkeiten. Zu Recht betont BECHAR-ISREALI (1995), »many people regard their nicknames with the utmost importance, and much thought is put into their creation«, und stellt fest: »in fact, most people tend to keep to one nick and one identity for a long period of time, and to become deeply attached to it.« 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. Weiterhin werden Schutzmaßnahmen getroffen, um nicht nur dem Mißbrauch des Nicknames, sondern auch der Verwendung fremdinitiiertter Plagiate vorzubeugen: Manche sog. »Stammchatter« lassen sich auch Varianten ihres Nicknames registrieren und entziehen somit auch diese dem Zugriff anderer Nutzer (vgl. das Beispiel in BEISSWENGER 2000[2002]: Abschn.3). Die *prinzipielle* (durch die trägermedialen Rahmenbedingungen bereitgestellte) Unverbindlichkeit und Anonymität der Situiertheit im Chat zeigt sich somit in vielen Fällen als eine *relative* Verbindlichkeit zu Zwecken der Wiederidentifizierbarkeit innerhalb des Soziotops der Community des betreffenden Chat-Dienstes. Hierzu DÖRING (2001:130):

»Chat-Kommunikation ist also nicht per se durch Anonymität gekennzeichnet, sondern durch einen flexiblen Umgang der Nutzer mit unterschiedlichen Graden der Identifizierbarkeit.«<sup>30</sup>

Die Identifizierbarkeit bezieht sich hierbei zwar primär auf den Nickname als signifikante Zeichenfolge, die an den Nickname geknüpften sozialen und kommunikativen Gratifikationen betreffen allerdings mittelbar den hinter dem Nickname agierenden Teilnehmer, insofern sie die Art und Weise, wie ihm im Chat zu agieren erlaubt ist und wie seine Beiträge zum Kommunikationsgeschehen von seiten anderer Teilnehmer zur Kenntnis genommen und gewürdigt werden, nicht unwesentlich beeinflussen. Die Grenzen zwischen für authentisch intendierter Selbstpräsentation und stilisierter Maske werden an demjenigen Punkt fließend, an welchem der Nickname für den Teilnehmer auch hinsichtlich seiner identifikatorischen Funktion bedeutsam wird: Der prinzipiellen Anonymität und potentiellen, unverbindlichen Nicht-Authentizität tritt eine neue Form der Authentizität gegenüber, die über die Individualität einer frei gewählten Zeichenfolge ihre Anbindung an den kommunikativen Akteur und dessen Streben nach Unverwechselbarkeit sucht. Der Akteur ›wächst‹ somit bisweilen ›in eine Figur hinein‹, die er sich zu Zwecken des Spielens und Experimentierens zunächst als unverbindliche ›dramatis persona‹ konstruiert hatte, die aber – aufgrund der prinzipiellen Maskenhaftigkeit des körperlosen Agierens im ›virtuellen Raum‹ – zur notwendigen Repräsentation des Individuellen gerät und als solche soziale Verbindlichkeit und kommunikativ erworbenen Status sichert und in Folgeepisoden wiedererfahrbar macht. »Man ist also nicht anonym, sondern pseudonym« (EICHENBERG/OTT 2000:101). Merkmale des »alltäglichen

30 Vgl. hierzu weiterhin auch DÖRING (2001a, in diesem Band).

Rollenspiels« und eines theatralen Agierens im engeren Sinne (also im Sinne eines Verkörperns des Nicht-Eigenen) verbinden sich somit beim maskenhaften Agieren unter Nicknames zu je graduell unterschiedlichen Formen einer Selbstpräsentation zwischen inszenierter Individualität und artifiziell konstrukt:

»Die Sprache wird hier zum Gewand, zur Verkleidung des eigenen Ich in einer ›nähesprachlichen‹ Kommunikation ohne Nähe, der Distanz gar, insofern die Teilnehmer das natürliche, alltägliche Rollenspiel auf die Spitze treiben und sich sprachspielerisch verwandeln, mitunter auch hinter ihrer Sprache verstecken.« (KILIAN 2001, in diesem Band:73)

### 4.3 Welten im Kopf

Nachdem in den vorangegangenen Abschnitten überblicksartig die Konzepte *Raum*, *Figur* und *Maske* im Chat als Grundkonstituenten für die Initiierung und Prozessierung von interaktiven Inszenierungen erörtert wurden, soll abschließend anhand eines längeren Auszugs aus einem Chat-Mitschnitt ein Eindruck davon vermittelt werden, wie solcherlei ›interaktive Inszenierungen‹ und die in ihrem Rahmen entwickelten, simulativ fundierten und in diskursiv ausgehandeltem Abgleich etablierten Bezugswelten konkret aussehen können. Eine Kommentierung der Strategien, nach welchen in kommunikativen Episoden dieser Art über die Aushandlung von Simulationen schrittweise ›Spielwelten‹ konstruiert werden, kann hier aus Platzgründen nicht geleistet werden und ist auch nicht beabsichtigt.<sup>31</sup> Vielmehr mag die nachfolgende abenteuerliche Kreuzfahrt als amüsante Abschlußlektüre für sich stehen.

(**Beispiel 4-12:** Ausschnitt aus einem Chat-Protokoll, aufgezeichnet im *unicum SpaceChat* am 30.1.99<sup>32</sup> (gekürzt)):

***Matrose hat heute service-tag***

(**McMike**) Matrose, dann bitte ein Kääffchen für mich

(**Matrose**) mcmike: draussen gibt es nur kaennchen

(**McMike**) Matrose, um so besser

5 ***Matrose balanciert das kaennchen kaffee ueber die schwankenden planken***

(**McMike**) wie wärs mit einer kleinen Kreuzfahrt?

(**adelheid**) oh ja, in die Wärme...

**McMike** geht in einen anderen Raum: **Kreuzfahrt**

31 Ansätze zu einer Beschreibung einer solchen »kooperativen Inszenierung von Welt als *Welt-in-progressu*« sind in BEISSWENGER (2000:183-200) exemplarisch aufgezeigt.

32 Der Mitschnitt dokumentiert das Kommunikationsgeschehen gemäß der Anzeige auf dem Bildschirm von Teilnehmerin *ineli26*; das in den seitens des Steuerprogramms generierten Meldungen verwendete rollendeiktische »du« bezieht sich somit auf *ineli26*.

- McMike** lädt Dich ein.
- 10 Du kannst der Einladung folgen mit /a oder: /j **Kreuzfahrt**  
**Matrose** geht in einen anderen Raum: **Kreuzfahrt**  
**adelheid** geht in einen anderen Raum: **Kreuzfahrt**  
**Raebchen** geht in einen anderen Raum: **Kreuzfahrt**  
 Du gehst in einen anderen Raum: **Kreuzfahrt**
- 15 Du kommst aus dem Raum **unicum** herein.  
 (**McMike**) wir müssen noch auf den Käptn warten  
 (**adelheid**) ui, wann kommt denn der?  
 (**ineli26**) \*schwank\* ... \*seekrank\*  
 (**McMike**) Luuuuuukeeeee DICHT!
- 20 **McMike** schließt ab.  
 (**Matrose**) damit das klar ist: ich bin der skipper  
 (**McMike**) janos kann nicht , dann mach ich eben Käptn?  
 (**Raebchen**) \*mövenkostüm anzieh\*  
*ineli26 will erste offizierin sein*
- 25 *adelheid liegt lieber in der Sonne....*  
 (**McMike**) könntet Ihr mich bitte zum Käpten ernennen?  
 (**ineli26**) Matrosen, stillgestanden !!!  
*Matrose ernennt ineli zur nr.1*  
 (**adelheid**) wer cremt mich ein???
- 30 *ineli26 ernennt McMike zum Kapitaen*  
 (**ineli26**) danke, matrose  
 (**McMike**) Danke, dann können wir ja los  
 (**adelheid**) juhu!!!  
 (**McMike**) haben wir noch wen an Land vergessen?
- 35 (**adelheid**) wen?  
 (**ineli26**) ich weiss nich ... mich nicht  
 (**McMike**) na dann auf gehts  
*adelheid ist auch an Bord!*  
*Raebchen sitzt im Krähennest \*gg\**
- 40 (**McMike**) LEEIIIINNNEEEENNN LOOOOOOSSSSSS!!!  
*Matrose steckt den kurs ab: durch den kanal nach sueden, bei den kanaren rechts ab richtung karibik*  
 (**McMike**) geht klar  
*ineli26 gibt dem Raebchen mal ein Fernglas, damit wir nicht wie die Titanic enden*
- 45 *adelheid genießt das Schaukeln und schaut über die Reling...*  
*McMike ernennt Raebchen zur Supermöve*  
*ineli26 genießt das Schaukeln nicht und bricht ueber die Reling ...*  
 (**ineli26**) hihi
- 50 *Raebchen rät allen Pärchen, nicht auf Deck zu knutschen (sowas hat die Titanic sinken lassen! habe ich im Film gesehen)*  
*ineli26 gehts schon wieder besser*  
 (**adelheid**) hey, aber bitte nicht gegen den Wind!  
*Matrose verteilt mittel gegen seekrankheit*
- 55 *McMike hält einen Fön nach vorne, damit die Eisberge schmelzen*  
 (**adelheid**) genau, bei der Titanic waren Jack und Rose Schuld!!!  
 (**McMike**) \*lol\*@Raebby

- ineli26 hat kein Paerchenersatz mit Raebchen gafft nämlich auch gern*
- 60 *adelheids Partner ist leider auch nicht an Bord... die braut des Matrosen ist die see*  
 (Raebchen) \*grübel\* auf der route kanaren - karibik gibts eisberge???  
*Raebchen zweifelt am Navigator/Kapitän*  
 (ineli26) ich weiss nicht, aber klippen, raebchen
- 65 (Matrose) raebchen: seit der letzten eiszeit nicht mehr  
 (McMike) Oh , ich hol noch einen alten Kameraden an Bord  
 (McMike) \*auffisch\*  
 (Raebchen) wie heisst den überhaupt das schiff?  
 (McMike) \*MonkausWasserzieh\*
- 70 Monk kommt aus dem Raum **unicum** herein.  
 (ineli26) willkommen an bord, monk  
 (Monk) guten tag danke für die einladung mike  
 (McMike) hi Monk! Ich hab dich gerade gerettet  
 (Matrose) raebchen: mein schiff wuerde pusteblyme oder merlin heissen
- 75 (ineli26) ja, wir brauchen einen namen fuers schiff \*sektflaschebereithalt\*  
 (Raebchen) \*piccolöchen zur schiffstaupe hol\*  
 (McMike) Monk, kannst Du das steuer übernehmen?  
 (ineli26) wie heisst denn nun unser schiff?  
 (McMike) stimmt, einen Namen...
- 80 (ineli26) halloooooo, vorschlaege bitteeeee  
 (Monk) klar wohin solls gehen?  
 (Matrose) namensvorschlag: merlin  
 (ineli26) merlin .... oder?  
 (ineli26) mehr !!
- 85 (adelheid) hm, na ja, ist okay  
 (McMike) Monk immer dem Fön nach  
 (Matrose) monk: in die karibik  
 (Raebchen) MS Merlin also?  
 (ineli26) lol @ kapitaen
- 90 (McMike) Merlinowitsch?  
 (Monk) richtung Barbados  
 (ineli26) Merlinowitsch is noch besser  
*adelheid freut sich, daß es in die Sonne geht!*  
*ineli26 tauft unser Schiff auf MS Merlinowitsch \*flascheschmeiss\**
- 95 (Matrose) raebchen: es handelt sich selbstverstaendlich um ein SEGELSCHIFF  
 (ineli26) juuuuu .... jubel ... troooeeett  
*adelheid merkt an, daß sie auch einen Segelschein hat.... aber nur für Binnengewässer...*
- 100 (Monk) 30 Knoten Richtung Karibik  
 (Matrose) das schiff riecht nach holz und teer  
 (Matrose) monk 15kn sind realistischer  
*adelheid hat gerade eine Flaschenpost gefunden und muß sie mal eben lesen...*
- 105 (Raebchen) 30 knoten mit nem Segelschiff? auweia - Sturm im Krähenest...

*Monk bremst auf 15 Kn*

(McMike) Steuermann, was macht der Kurs?

## 5 Ausblick

Via Chat abgewickelte Kommunikationsvollzüge lassen sich beschreiben als spezifische Formen des Rollenspiels: In »Rollenspiel-Chats werden sprachlich mehr oder weniger geschlossene Welten entworfen, die schreibenden Sprecherinnen und Sprecher schlüpfen in Rollen und kostümieren sich und ihre Welt sprachlich« (KILIAN 2000:232); »Die Wirklichkeit dieser textuell erzeugten Welten und der für in ihr als gegeben deklarierten Gegenstände und Sachverhalte steht und fällt hierbei mit der Kooperationsbereitschaft ihrer Konstrukteure, ebenso wie im Rahmen von Improvisationsspielen nur demjenigen Relevanz zukommt, was von seiten der Teilnehmer per Übereinkunft in den Spielzusammenhang aufgenommen wird« (BEISSWENGER 2000:213). Inszeniert und »kostümiert« wird aufgrund der prinzipiellen sozialen Unverbindlichkeit der Teilnahme sowohl die eigene Person: die Bandbreite theatraler Verhaltensweisen reicht hierbei von medienspezifischen Varianten des aus alltäglicher Kommunikation geläufigen Rollenverhaltens bis hin zur Konstruktion gänzlich fiktionaler *dramatis personae*, die – repräsentiert durch Masken und auf der Grundlage selbstentwerfener Figurenkonzepte – die Präsentation von Äußerungen und Verhaltensweisen unter der symbolischen Präsenz eines Anderen erlauben. Daneben wird auch der metaphorisch als ›Raum‹ figurierte interpersonal geteilte Nähe- und Aufmerksamkeitsbereich sprachlich »kostümiert«: Die trägermediale Bedingtheit des kommunikativen Settings – d.i. die technische und prozedurale Beschränktheit der Kommunikationsabwicklung, der Indizierung von Präsenz und der Generierung von Aufmerksamkeit auf den rein visuellen (im Falle von textbasierten Chats den rein visuell-textuellen) Wahrnehmungskanal (vgl. BEISSWENGER 2000[2002]) – birgt hierbei ein nicht unbeträchtliches spielerisches Potential und damit den Reiz, die mit dem Chat gegebene körperlose Sphäre kommunikativer Nähe als Bühnenraum zu konzipieren und diesen simulativ und kooperativ zu einem fiktiven Schauplatz auszugestalten: »Das Medium Internet [...] bereitet selbst den virtuellen Weltausschnitt, in dem gespielt wird« (KILIAN 2000:232). Dieser »Weltausschnitt« wird vermittelt deklarativer Initiativen, die durch explizite oder implizite Ratifizierungen in den Rang konsensuell verfügbarer Simulationen erhoben werden können, textuell ausstaffiert,

lesend angeeignet, imaginativ konstituiert und in produktiver Re-Aktion individuell mitkonstruiert (vgl. BEISSWENGER 2000:179-207). Die hierbei auf den Teilnehmerrechnern protokollarisch entstehenden »Texte« sind nicht für die Konservierung oder das Ausdrucken und spätere Lesen gemacht, sondern sind flüchtige (und obendrein teilnehmerspezifische) ad-hoc-Gebilde, die sinnstiftend oftmals nur im Rahmen der Situation ihrer aktuellen Konstituierung und Prozessierung sind. Sie dienen primär der direkten (selektiven) Rezeption innerhalb einer konkreten Kommunikationssituation und nicht der Generierung eines Text-Artefakts mit Verdauerungswert; eine Aufzeichnung ist zwar möglich, in der Regel aber nicht im Chat-Angebot selbst als Option vorgesehen, sondern prinzipiell dadurch möglich, daß der Computer trotz seiner Nutzung als Kommunikationsmedium zugleich auch ein Speichermedium darstellt. Daß solche Aufzeichnungen keine 1:1-Abbilder von Kommunikationsvollzügen darstellen und auch nur unter Einschränkung als medienspezifische Varianten von Aufzeichnungen »von ihren funktional entsprechenden mündlichen Diskursarten« angesehen werden können, »merkt man spätestens beim Versuch, ein Chat-Protokoll mit verteilten Rollen vorzulesen bzw. die im Chat konstituierten Inszenierungen auf einer wirklichen Bühne zur Aufführung zu bringen« (STORRER 2001:452):

»Eine Oralisierung der Chatprotokolle ist nicht intendiert und wäre [...] sogar relativ schwierig. Vor diesem Hintergrund ist die Chat-Kommunikation tatsächlich eine kommunikationsgeschichtliche Novität: Zum ersten Mal wird Schrift genuin und im großen Stil für die situationsgebundene, direkte und simultane Kommunikation verwendet.« (Ebd.:462)

Chat-Kommunikation zeichnet sich somit aus durch eine Reintegration der Dynamik des Diskurses in das Monumentalmedium der Schrift:

»Auf der einen Seite erfährt die Schrift eine Rückführung in den Diskurs, auf der anderen Seite werden Elemente literaler Tradition (>Erzähltechniken« im weitesten Sinne) einer als nächstsprachlich begriffenen Dialogsituation zugänglich gemacht.« (BEISSWENGER 2000[2002]:Abschn.4)

Unter der Perspektive des simulativen und inszenatorischen Potentials von via Chat textuell abgewickelter Kommunikation und unter Anlehnung an die Bezeichnung bestimmter Aufführungsformen im Rundfunk als *Hör-Spiele* lassen sich Chat-Episoden abschließend als *interaktive Lesespiele* bezeichnen. Diese Bezeichnung läßt sich in verschiedenerlei Hinsicht motivieren: Unter dem Aspekt einer Konstruktion von Welt(en), die im Chat zwar durch die Produkti-

on von Texten prozessiert und schriftlich niedergelegt, als *Welt* aber ausschließlich imaginativ, d.h. auf der Grundlage der Rezeption von sprachlich Simuliertem, erzeugt wird, erscheint es als legitim, das *Lesen* im Gegensatz zum *Schreiben* in den Vordergrund zu rücken. So wie das *Hörspiel* ein ›Spiel zum Hören‹ darstellt, bei welchem die Spiel-Welt vom Rezipienten auf der Grundlage des auditiv Vermittelten in der Vorstellung erzeugt wird, ist das *Lesespiel* unter rezeptivem Aspekt ein Spiel, bei welchem das medial graphisch Dargebotene als Anhaltspunkt für die imaginative Welterzeugung dient. Im Gegensatz zum Hörspiel ist jeder Rezipient eines Lesespiels allerdings zugleich auch ein am Spielgeschehen aktiv Beteiligter – das Lesespiel ist *interaktiv*, wodurch gegenüber ›traditionellen‹ literarischen Formen und/oder theatralen Spielen die »Grenzen zwischen Autor und Protagonist, Protagonist und Zuschauer, Zuschauer und Autor verfließen« (KILIAN 2000:232): Der Chat-Teilnehmer zeigt sich als »Autor-Regisseur der Rollen seiner Maske« (BEISSWENGER 2000:170), als Figurenkonstrukteur, Inszenierender und Spieler zugleich, und auch als Adressat und Rezipient der Spielzüge seiner Koakteure.<sup>33</sup> Während das Hörspiel, um der unmittelbaren sinnlichen Wahrnehmung zugänglich zu sein, allerdings der Oralisierung einer i.d.R. textuell niedergelegten Vorlage bedarf, vermag das interaktive Lesespiel – eben aufgrund der o.a. Paarung von medialer Schriftlichkeit mit einer bisher hauptsächlich aus dem Diskurs geläufigen Dynamik – eine unmittelbare sinnliche Wahrnehmung direkt über den Austausch und die Rezeption von Text zu leisten:

»Wie das Drama zielt das Hörspiel nicht auf den Vorgang des Lesens, sondern ist auf die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung hin konzipiert.« (VIELHAUER 1999: 15)

Dem gegenüber läßt sich für das interaktive Lesespiel feststellen: 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, indem es nicht nur das Manuskript für seine Spielhandlung analog zum Verlauf ihrer interaktiven Prozessierung entwickelt und schriftlich dokumentiert, sondern indem der auf den An-

33 Mit der Interaktivität und Synchronizität des Lesespiels einher geht natürlich auch eine medienspezifische Form des *Lesens* im Sinne einer auf größtmögliche Ökonomie zielenden Form der Rezeption, bei welcher aus den in der Anzeige zur Darstellung gebrachten Beiträgen nur diejenigen »herausgepickt« werden, deren Kenntnisnahme individuell für relevant erachtet wird (*Lesen als Scannen*, vgl. Abschnitt 4.2).

zeigeräten 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.

## 6 Literatur

- BAHL, ANKE: Lust auf neue Schuhe? Über das Wandern im Cyberspace. WWW-Ressource. URL (22.5.01): <http://www.parapluie.de/archiv/sehnsucht/wandern/ausdruck.pdf>.
- BALME, CHRISTOPHER: Einführung in die Theaterwissenschaft. Berlin 1999.
- BECHAR-ISRAELI, HAYA: From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. WWW-Ressource. 1995. URL (20.10.01): <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>.
- BECKER 1999 = BARBARA BECKER: Die Inszenierung von Identität: Körper, Texte, Imaginäres. WWW-Ressource. URL (7.6.2000): <http://intertwine.aec.at/otxt/becker.html>.
- BECKER 2000 = BARBARA BECKER: »Hello, I am new here« – Soziale und technische Voraussetzungen spezifischer Kommunikationskulturen in virtuellen Netzwerken. In: UDO THIEDEKE (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden 2000, 113-133.
- BECKER 2000a = BARBARA BECKER: Elektronische Kommunikationsmedien als neue »Technologien des Selbst«? Überlegungen zur Inszenierung virtueller Identitäten in elektronischen Kommunikationsmedien. In: Technologien des Selbst. Zur Konstruktion des Subjekts. Hrsg. v. EVA HUBER. Frankfurt. Basel 2000, 17-29.
- BEISSWENGER 2000 = MICHAEL BEISSWENGER: Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel eines Webchats. Stuttgart 2000.
- BEISSWENGER 2000a = MICHAEL BEISSWENGER: On-line Publizieren. Aspekte der Produktion und Rezeption von (Hyper-)Textangeboten im World Wide Web. Vortrag, gehalten am 28. November 2000 am Deutschen Seminar der Universität Zürich. WWW-Ressource. URL (20.10.01): <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~mbeisswe/on-line.html>.
- BEISSWENGER 2000[2002] = MICHAEL BEISSWENGER: Getippte »Gespräche« und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten. In: INGO W. SCHRÖDER/STÉPHANE VOELL (Hrsg.): Moderne Oralität. Marburg 2002 (Reihe Curupira). [Erscheint]. Vorabversion als WWW-Ressource in: Zürcher Studien zur Medienkommunikation. URL (20.10.01): [http://www.unizh.ch/~elwyss/ZSCK\\_Portal.html](http://www.unizh.ch/~elwyss/ZSCK_Portal.html).
- BERGER, PETER L./THOMAS LUCKMANN: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt 1980.
- BÜHLER, KARL: Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache. Mit einem Geleitwort von FRIEDRICH KAINZ. Jena 1934 (Neudruck Stuttgart 1982).
- CRAIG, EDWARD GORDON: On the Art of Theatre. London 1911.
- DIEKMANN-SHENKE, HAJO: »Das ist aktive Politik, Danke und Tschüß Franz«. Politiker im Chatroom [in diesem Band, 227-254].
- DÖRING 2001 = NICOLA DÖRING: Belohnungen und Bestrafungen im Netz: Verhaltenskontrolle in Chat-Foren. In: Gruppendynamik und Organisationsberatung 32/2. 2001, 109-143.
- DÖRING 2001a = NICOLA DÖRING: Sozialpsychologische Chat-Forschung: Methoden, Theorien, Befunde [in diesem Band, 141-186].

- EICHENBERG, CHRISTIANE/RALF OTT: Rollenspiel. Identitäten im Internet. In: c't 12. 2000, 100-103.
- FIEBACH, JOACHIM: Von Craig bis Brecht. Studien zu Künstlertheorien in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Berlin 1975.
- FISCHER, EUGEN KURT: Das Hörspiel. Form und Funktion. Stuttgart 1964.
- FRITZ, JÜRGEN: Lebenswelt und Wirklichkeit. In: JÜRGEN FRITZ/WOLFGANG FEHR (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997, 13-30.
- FUNKEN, CHRISTIANE: Körper wechsel dich? Die neue Übersichtlichkeit der Geschlechter im Netz. In: Bodycheck – Newsletter Deutscher Studienpreis, Ausgabe 8/Januar 2001. WWW-Ressource. URL (22.5.01): [http://www.studienpreis.de/dsp/html/aktuell/aktuell\\_newsletter\\_08\\_2000.htm](http://www.studienpreis.de/dsp/html/aktuell/aktuell_newsletter_08_2000.htm).
- GALLERY, HEIKE: »bin-ich-klick-ich« – Variable Anonymität im Chat. In: CAJA THIMM (Hrsg.): Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen. Wiesbaden 2000, 72-88.
- GEBAUER, GUNTER/CHRISTOPH WULF: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft. Hamburg 1992.
- GEISSNER, HELLMUT: Spiel mit Hörer. In: Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche. Hrsg. v. KLAUS SCHÖNING. Frankfurt 1970, 92-107.
- GOFFMAN 1967 = ERVING GOFFMAN: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt 1967.
- GOFFMAN 1977 = ERVING GOFFMAN: Rahmen-Analyse. Frankfurt 1977.
- GOFFMAN 1985 = ERVING GOFFMAN: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. Vorwort von RALF DAHRENDORF. 5. Aufl. München 1985.
- GÖTZENBRUCKER, GERIT/ROMAN HUMMEL: Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen – am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups [in diesem Band, 201-224].
- GRICE, H. PAUL: Logik und Konversation. In: GEORG MEGGLE (Hrsg.): Handlung, Kommunikation, Bedeutung. Frankfurt 1979 (Neudr. 1993), 243-265.
- HAASE, MARTIN/MICHAEL HUBER/ALEXANDER KRUMEICH/GEORG REHM: Internetkommunikation und Sprachwandel. In: RÜDIGER WEINGARTEN (Hrsg.): Sprachwandel durch Computer. Opladen 1997, 51-85.
- HERRMANN, FRIEDERIKE: Theorien des Hörfunks. In: Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Hrsg. v. JOACHIM-FELIX LEONHARD, HANS-WERNER LUDWIG, DIETRICH SCHWARZE, ERICH STRASSNER. 1. Teilband. Berlin. New York 1999 (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 15.1), 175-189.
- KILIAN 2000 = KILIAN, JÖRG: Literarische Gespräche – online? Facetten des »dramatischen Dialogs« im Computer-Alltag. In: Zeitschrift für germanistische Linguistik 28. 2000, 223-236.
- KILIAN 2001 = JÖRG KILIAN: T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung [in diesem Band, 55-78].
- KLOEPFER, ROLF: Theatralität – Dramatik – Inszenierung. Grundlagen einer Theatertheorie. Mannheim 1995 (Arbeiten zur Semiotik und Kunst 5. 1995).
- KOCH/OESTERREICHER 1985 = PETER KOCH/WULF OESTERREICHER: Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: Romanistisches Jahrbuch 36. 1985, 15-43.
- KOCH/OESTERREICHER 1994 = PETER KOCH/WULF OESTERREICHER: Schriftlichkeit und Sprache. In: HARTMUT GÜNTHER/OTTO LUDWIG (Hrsg.): Schrift und Schriftlichkeit. Writing

- and Its Use. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 1. Halbbd. Berlin. New York 1994 (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 12.1), 587-604.
- KOLLMANN, KARL: Modellierung der Aufmerksamkeit. Erotik und Chat [in diesem Band, 345-364].
- KURZENBERGER, HAJO: Die ›Verkörperung‹ der dramatischen Figur durch den Schauspieler. In: JAN BERG/HANS-OTTO HÜGEL/HAJO KURZENBERGER (Hrsg.): Authentizität als Darstellung. Hildesheim 1997 (Medien und Theater 9), 106-121.
- LENKE, NILS/HANS-DIETER LUTZ/MICHAEL SPRENGER: Grundlagen sprachlicher Kommunikation. Mensch – Welt – Handeln – Sprache – Computer. Mit einem Beitrag von HEIKE HÜLZNER-VOGT. München 1995.
- NIELSEN, JAKOB: How Users Read on the Web. Jakob Nielsen's Alertbox for October 1, 1997. WWW-Ressource. URL (25.10.00): <http://www.useit.com/alertbox/9710a.htm>.
- PLATZ-WAURY, ELKE: Drama und Theater. Eine Einführung. Tübingen 1978.
- REID, ELIZABETH M.: Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. Honours Thesis, University of Melbourne/Department of History 1991. WWW-Ressource. URL (20.10.01): <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm>.
- RÖTZER, FLORIAN: Vom zweiten oder dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Hrsg. v. SYBILLE KRÄMER. Frankfurt 1998, 152-168.
- SASSEN, CLAUDIA: Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen. In: CAJA THIMM (Hrsg.): Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen. Wiesbaden 2000, 89-108.
- SCHÖNING, KLAUS: Die Wirklichkeit des Radios ist die Wirklichkeit des Radios, oder die Marsmenschen kommen. Hörspielmacher ORSON WELLES. In: DERS. (Hrsg.): Hörspielmacher. Autorenporträts und Essays. Königstein 1983, 123-134.
- STAHL, DIETER: Kunstkopf-Stereophonie. In: Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Hrsg. v. JOACHIM-FELIX LEONHARD, HANS-WERNER LUDWIG, DIETRICH SCHWARZE, ERICH STRASSNER. 2. Teilband. Berlin. New York 2001 (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 15.2), 1377-1386.
- STORRER 2001 = ANGELIKA STORRER: Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. In: Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. HERBERT ERNST WIEGAND zum 65. Geburtstag gewidmet. Hrsg. v. ANDREA LEHR, MATTHIAS KAMMERER, KLAUS-PETER KONERDING, ANGELIKA STORRER, CAJA THIMM und WERNER WOLSKI. Berlin 2001, 439-465.
- STORRER 2001a = ANGELIKA STORRER: Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation [in diesem Band, 3-24].
- TERNES, BERND/HERBERT NEIDHÖFER: Strategie Camouflage? WWW-Ressource. URL (20.10.01): <http://userpage.fu-berlin.de/~miles/Camoufla.html>. Auch in: Musikprotokoll im steirischen Herbst '96. Programmheft. Hrsg. v. Österreichischen Rundfunk (Landesstudio Steiermark). Graz 1996, 50-63.
- THIEDEKE, UDO: Virtuelle Gruppen: Begriff und Charakteristik. In: DERS. (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden 2000, 23-73.

- TYROFF, SIEGMAR: Namen bei THOMAS MANN in den Erzählungen und den Romanen *Buddenbrooks*, *Königliche Hoheit*, *Der Zauberberg*. Frankfurt 1975 (Europäische Hochschulschriften. Reihe I: Deutsche Literatur und Germanistik 102).
- VIELHAUER, ANNETTE: Welt aus Stimmen. Analyse und Typologie des Hörspielsdialogs. Neuried 1999 (Deutsche Hochschulschriften 78).
- VOGELGESANG, WALDEMAR: »Ich bin, wen ich spiele.« Ludische Identitäten im Netz. In: CAJA THIMM (Hrsg.): Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen. Wiesbaden 2000, 241-260.