

Interaktionsorientiertes Schreiben und interaktive Lesespiele in der Chat-Kommunikation

Michael Beißwenger / Angelika Storrer

Technische Universität Dortmund, Institut für deutsche Sprache und Literatur
Emil-Figge-Str. 50, D-44221 Dortmund
michael.beisswenger@uni-dortmund.de / angelika.storrer@uni-dortmund.de

Vorabversion (August 2012). Erscheint in: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 168.

Abstract: *Interaction-centered writing and play in chats.*

Written chat interaction on the internet is guided by the metaphorical concept of informal spoken conversation (= *to chat*) situated in a place (= a chat *room*). In our paper, we use examples to show how chatters build on this metaphor for a playful simulation of actions and for the joint, interactive creation of imagined scenes. Our examples are taken from the *Dortmunder Chat-Korpus*, an annotated collection of German chat logfiles from different types of chat environments. After a brief introduction to the technical conditions of chats and the characteristics of interaction-centered writing, we explain the basic categories of our analysis. Using this basis, we analyze sequences from chat logfiles in which the chatters introduce imagined objects and simulate actions and, step by step, interactively create a "virtual world" by negotiating a scenario, fictitious characters and facts about this imagined scene. The analyses show that an understanding of interaction in chats falls short if it describes the written conversations solely as a form of language use that deviates from the standard norms of written language. Instead, chat technology opens up new means to play with written language and with the peculiarities of interaction-centered writing. In ludic sequences like the ones analyzed in this paper, chatters on the one hand pick up and refine traditions of playfully mimicking orality through writing while on the other hand they make use of features which are particular of written (not spoken) language. In spite of their commonalities with improvisation theater and with fictionalizing in spoken conversation, such ludic chat interactions cannot be transposed into speech (e.g., through reading them with different roles) without significant transformations.

1. Einleitung
2. Chatten als eine extreme Form des interaktionsorientierten Schreibens
3. Erläuterungen zu den Korpusdaten und deren Struktur
4. Chatten zwischen Chaos und Kreativität
5. Vom interaktionsorientierten Schreiben zum interaktiven Lesespiel – Beispielanalyse ‚Kreuzfahrt‘
6. Fazit und Ausblick
7. Literatur

1. Einleitung

Das Internet bewirkt, dass heutzutage viel mehr geschrieben wird als je zuvor. Diese Annahme hört und liest man im Zusammenhang mit internetbasierter Kommunikation immer wieder. Sie lässt sich nur schwer empirisch nachweisen, ist aber durchaus plausibel in Anbetracht der vielen Schreibanlässe, die sich in den sozialen Netzwerken des Internets bieten. Mit mobilen Endgeräten kann man von fast überall aus und jederzeit schriftliche Botschaften versenden und am kommunikativen Geschehen im Netz teilhaben. Durch diese Entwicklung hält das Schreiben verstärkt Einzug in Handlungsbereiche, die bislang eher eine Domäne der gesprochenen Sprache waren: Schreiben wird genutzt für den dialogischen, spontanen und informellen Austausch, in öffentlichen Chats und Foren teilweise zwischen Unbekannten, in sozialen Netzwerken zunehmend aber auch zwischen Menschen, die sich persönlich kennen und einander nahe stehen. Hierfür bildet sich eine Haltung im Umgang mit Schriftsprache heraus, die wir in diesem Artikel als *interaktionsorientiertes Schreiben* bezeichnen¹. Im Gegensatz zum *textorientierten Schreiben* steht beim interaktionsorientierten Schreiben nicht das Schreibprodukt, sondern die laufende Interaktion im Zentrum; dabei bilden sich schriftsprachliche Formulierungsmuster heraus, die spezifisch auf die Rahmenbedingungen der Nähekommunikation – situative Einbettung, geringe Planung, Dialogizität, Emotionalität – zugeschnitten sind. Diese interaktionsorientierte Schreibhaltung prägt insbesondere die sog. *synchronen Formen*² der internetbasierten Kommunikation, in denen die Beteiligten zeitgleich auf einen über Computer- und Netzwerktechnologie vermittelten dialogischen Kommunikationsverlauf orientiert sind und mit ihren schriftlichen Beiträgen unmittelbar und direkt aufeinander reagieren. In unserem Artikel konzentrieren wir uns auf eine dieser synchronen Formen, nämlich die schriftbasierte Chat-Kommunikation, die es – mit den Maßstäben des schnelllebigen Internets gemessen – schon relativ lange gibt: Der 1988 eingeführte „Internet Relay Chat“ wird in technisch weiterentwickelter Form bis heute genutzt – beispielsweise in Form von Chat-Angebote im World Wide Web (sog. Webchats), beispielsweise in Form integrierter Chat-Funktionen in größeren Portalen oder in „sozialen Netzwerken“; auch multimodale Kommu-

¹ Die Gegenüberstellung von *interaktionsorientiertem* und *textorientiertem* Schreiben basiert einerseits auf dem Textbegriff von Ehlich (1994) und andererseits auf dem Modell von Koch/Oesterreicher (1994) und der darin verankerte Unterscheidung von *Nähe* und *Distanz* (vgl. ausführlich Storrer 2012; 2012a).

² Der Ausdruck ‚synchron‘ wird in Bezug auf internetbasierte Kommunikation für Formen verwendet, bei denen die Beteiligten zeitgleich auf die Teilhabe am Kommunikationsgeschehen orientiert sind (z.B. Chat, Instant Messaging, Skype). Dadurch unterscheiden sie sich von den ‚asynchronen‘ Formen, bei denen eine zeitgleiche Orientiertheit auf das Kommunikationsgeschehen nicht erforderlich ist und Kommunikationsbeiträge zeitversetzt produziert, ausgetauscht, gelesen und beantwortet werden (z.B. E-Mail, Online-Foren, Weblogs). Die ‚Synchronizität‘ in *schriftlichbasierten* Chats unterscheidet sich allerdings von der Synchronizität mündlicher Gespräche (face-to-face oder am Telefon): In mündlichen Gesprächen werden Äußerungen von den übrigen Beteiligten *zur Laufzeit ihrer Hervorbringung* wahrgenommen, in der schriftlichen Chat-Kommunikation ist diese Wahrnehmung – wenn auch oft nur minimal – zeitlich versetzt. In der linguistischen Literatur zum Thema wird dieser Unterschied als ‚quasi-synchron‘ (Garcia/Jacobs 1998, Dürscheid 2005), ‚synchron, aber nicht simultan‘ (Beißwenger 2007) bzw. ‚synchron, aber nicht synchronisiert‘ (Beißwenger 2010) beschrieben.

nikationsumgebungen wie *Skype* sowie Online-Computerspiele und „virtuelle Welten“ (z. B. *Second Life*) bieten Chatfunktionen an.

Das Chatten ist eine extreme und kommunikationsgeschichtlich neuartige Form der Schriftnutzung³. In der Chat-Kommunikation wird Schrift erstmals genuin und im großen Stil für die situationsgebundene, dialogische und simultane Kommunikation zwischen mehreren Personen verwendet. ‚Im großen Stil‘ meint, dass man zwar im Prinzip auch ohne digitale Medien direkt schriftlich kommunizieren kann, dass dies aber bislang wegen der ökonomischen Vorteile des Sprechens gegenüber dem Schreiben auf Randbereiche und spezielle Zwecksetzungen beschränkt blieb. ‚Genuin schriftlich‘ heißt, dass das Chatten von seinen Nutzern zwar metaphorisch als mündliches Gespräch konzeptualisiert wird, dass die dabei entstehenden Schreibprodukte aber nicht darauf ausgelegt sind, später mündlich reproduziert zu werden. Im Gegensatz zum mündlichen Sprachduktus in schriftlichen Textsorten, wie z.B. Hörspielen und Radioskripten, steht die konzeptionelle Mündlichkeit in der Chat-Kommunikation gerade nicht im Kontext der Anforderung, die schriftsprachlichen Produkte später möglichst lebendig in gesprochene Sprache umsetzen zu können. Wie unsere Analysen zeigen werden, lassen sich viele Produkte der Chat-Kommunikation gar nicht ohne Wertverlust in gesprochene Sprache überführen.

Die technischen und sprachstilistischen Eigentümlichkeiten des Chattens sind empirisch schon relativ gut erforscht und beschrieben⁴. In unserem Artikel möchten wir den Blick auf Aspekte der Sprachkreativität und des Spielens mit Schriftsprache lenken, die in der sprachkritischen Diskussion um Chats oder in der soziolinguistischen Erforschung von Chat-Communities⁵ bislang noch wenig Beachtung gefunden haben. Wir werden zunächst in Abschnitt 2 und 3 diejenigen Eigenschaften der Chat-Kommunikation kurz erläutern, die für das Verständnis der Abschnitte 4 und 5 wichtig sind und einige grundlegende Termini für Strukturelemente von Chat-Mitschnitten einführen. Auf dieser Basis analysieren wir in den Abschnitten 4 und 5 spielerische Sequenzen, in denen die Chatter den metaphorisch konstituierten Chatraum mit fiktiven Objekten und Handlungen ausgestalten. Die Beispiele stammen aus dem Dortmunder Chatkorpus⁶, einer Sammlung von Chat-Mitschnitten aus unterschiedlichen Kontexten (Freizeit, Beruf, Bildung, Medien). An den Analysen soll deutlich werden, wie gerade die Beschränktheit auf den visuellen Kanal zum gemeinsamen Spiel mit Schriftsprache einlädt. Sowohl an den eingebetteten Spielsequenzen in Abschnitt 4 als auch an den interaktiven Lesespielen in Abschnitt 5 lässt sich zudem sehr eindrücklich demonstrieren, dass es sich beim interaktionsorientierten Schreiben im Chat zwar um eine Form der Schriftverwendung handelt, bei der Traditionen der schriftlichen Inszenierung von Mündlichkeit aufgegriffen und

³ Vgl. hierzu ausführlich Storrer 2001, Hoffmann 2004, Beißwenger 2007.

⁴ Für das Deutsche u.a. in Lenke/Schmitz (1995), Haase et al. (1997), Runkehl et al. (1998), Beißwenger (2000, 2002), Storrer (2001), Hoffmann (2004); für das Englische z.B. Werry (1996), Garcia/Jacobs (1998), Herring (1999), Crystal (2001), Zitzen/Stein (2005); für das Französische z.B. Thaler (2003), Frank-Job (2010), Strätz (2011).

⁵ Z.B. Androutopoulos/Ziegler (2003); Döring (2003), Dorta (2005).

⁶ <http://www.chatkorpus.tu-dortmund.de>

kreativ weiterentwickelt werden, dass aber die dabei entstehenden Chatmitschnitte nur mit großer Mühe in verteilten Rollen vorgelesen oder als Theaterstücke inszeniert werden können. Da die Schriftspiele im Chat spontan in der laufenden Interaktion entstehen, unterscheiden sich die spielerischen Sequenzen zugleich erheblich vom Spiel mit Schrift und Orthographie in bewusst gestaltenden textorientierten Schreibprodukten (z.B. in literarischen Texten, in der journalistischen Prosa oder in Werbetexten).

2. Chatten als eine extreme Form des interaktionsorientierten Schreibens

Wenn wir in diesem Artikel das Chatten als extreme Form des interaktionsorientierten Schreibens bezeichnen, dann beziehen wir uns auf die *phatische* Chat-Kommunikation, wie sie typischerweise in unmoderierten, nicht themenzentrierten Chat-Angeboten im Internet Relay Chat und im World Wide Web sowie in den Funktionen für Gruppenchats und synchrones Messaging in sozialen Netzwerken (etwa dem ‚Plauderkasten‘ in StudiVZ) stattfindet⁷. Das Schreiben in solchen Chats ist *interaktionsorientiert*, weil die Beteiligten in ihren Beiträgen in raschem Wechsel aufeinander reagieren und ihre Versprachlichungsstrategien primär auf die direkte Verständigung in der unmittelbaren Situation ausrichten. Im Gegensatz zum textorientierten Schreiben geht es beim Chatten nicht darum, dass die sprachlichen Formulierungen außerhalb ihrer Entstehungssituation und in Abwesenheit ihres Urhebers noch Sinn ergeben. Vielmehr werden Chat-Beiträge für ein Kommunikationsszenario formuliert, bei dem alle Beteiligten die unmittelbare Vorkommunikation noch mental präsent haben und Gleiches auch von ihren jeweiligen Partnern annehmen können. In vielen Situationen ist dabei die schnelle Übermittlung einer Botschaft wichtiger als das Feilen an einer Formulierung, die über die eigentliche Kommunikationssituation hinausgehend Bestand haben soll. Schreiben im Chat ist in starker Weise *situationsgebunden*: Alles, was die Beteiligten aufgrund ihrer zeitgleichen Orientiertheit auf das Kommunikationsgeschehen *wissen* oder notfalls *direkt erfragen* können, darf beim Formulieren eingespart werden – im Falle von Kommunikationsproblemen können die Partner – wie im mündlichen Gespräch – ihre Verstehensprobleme ja direkt signalisieren und um Erläuterung bitten.

Die Bewertung als ‚extreme Form‘ des interaktionsorientierten Schreibens bezieht sich auf eine Reihe von Eigentümlichkeiten chatbasierter Schreibszenarien, die wir hier nur kurz umreißen können⁸:

- *Servergesteuerte Sequenzierung*: Standard-Chat-Systeme ordnen die Beiträge in derjenigen Reihenfolge an, in der sie beim Chat-Server eintreffen. In manchen Chat-Umgebungen wird der Zeitpunkt der Weiterleitung eines Beitrags durch den Server im Bildschirmproto-

⁷ Eine ausführliche Typologisierung und Terminologie findet sich in Beißwenger (2007, Kapitel 2 und 3).

⁸ Vgl. die ausführlichen Darstellungen und Untersuchungen in Storrer (2001) und Beißwenger (2000, 2007, 2010).

koll durch Zeitmarken (sog. *time stamps*) explizit gemacht (siehe z.B. die Beispiele in den Ausschnitten 1–3).

- *Unsichtbarkeit der Textproduktion* und *En-bloc-Verschickung*: Die grundlegende Übertragungseinheit in Standard-Chat-Systemen sind *Beiträge* und nicht Einzelzeichen. Diese werden in einer zunächst nur dem Nutzer sichtbaren Entwurfsfassung am Bildschirm verfasst und können dabei ggf. auch mehrfach redigiert werden; erst nach Ausführung einer expliziten Übermittlungshandlung (Aktivierung einer „Senden“-Schaltfläche oder Betätigung der Eingabetaste) werden sie an den Chat-Server übergeben und von diesem für die anderen Nutzer sichtbar gemacht.

Die Metapher des Chats legt es nahe, dass die Beteiligten ihr sprachliches Handeln vor dem Hintergrund des mündlichen Gesprächs konzeptualisieren und mit Verben wie ‚reden‘, ‚sprechen‘, ‚sagen‘ oder auch ‚hören‘ beschreiben. Allerdings unterscheidet sich das Chatten durch die beiden eben beschriebenen Eigentümlichkeiten in mehrerer Hinsicht von der mündlichen Interaktion:

- Die Mechanismen von Sprecherwechsel und Rederechtvergabe funktionieren in Chats nicht wie in der mündlichen Kommunikation. Eine wesentliche Voraussetzung für die Organisation des Sprecherwechsels besteht ja gerade darin, dass – von Überschneidungen an den Übergangspunkten abgesehen – nur ein Gesprächsteilnehmer redet, während die anderen schweigen und einen geeigneten Moment für die Ergreifung des Rederechts abwarten. Durch die Unsichtbarkeit der Textproduktion ist es im Chat weder möglich, zu entscheiden, wer gerade einen Beitrag produziert (und wer nicht), noch, geeignete Übergangspunkte anzuvisieren und die Vergabe eines ‚Rederechts‘ begleitend zur Laufzeit der Interaktion auszuhandeln. Es bilden sich daher alternative Strategien für die Herstellung einer kohärenten Handlungsabfolge in Chats heraus⁹.
- Durch die serverseitige Sequenzierung erscheinen inhaltlich aufeinander bezogene Beiträge nicht notwendigerweise auch in räumlich-zeitlicher Nachbarschaft. Vielmehr ist es gerade für Mehrpersonen-Chats typisch, dass Beiträge, die Züge im Rahmen verschiedener Sprachhandlungsmuster realisieren, am Bildschirm und im Mitschnitt ineinander verschränkt angezeigt werden. In Abschnitt 5.1. werden wir zeigen, wie die Chatter zwei zunächst parallel und in unterschiedlichen personellen Konstellationen entwickelte thematische Sequenzen (*Threads*) miteinander verbinden und zu einer gemeinsamen thematischen Sequenz weiterentwickeln, die dann schließlich in ein in einem neuen Chatraum inszeniertes *interaktives Lesespiel* mündet.

Der Vorteil der Schriftnutzung im Chat besteht darin, dass mehrere Personen gleichzeitig miteinander kommunizieren können, ohne sich – wie dies beim mündlichen Gespräch der Fall wäre – wechselseitig ins Wort zu fallen. Wenn allerdings viele Leute gleichzeitig aktiv sind, werden in sehr schneller Abfolge neue Beiträge im Lesebereich des Chat-Interfaces hinzuge-

⁹ Vgl. Beißwenger 2007, 2010.

fügt. In dieser Situation gilt es, möglichst schnell zu reagieren, damit der Beitrag, auf den sich die eigene Äußerung bezieht, beim Erscheinen im Lesebereich zumindest noch im Blickfeld ist. Um inhaltlich auf dem Laufenden zu bleiben und abzusichern, dass der eigene Beitrag überhaupt noch zum aktuellen Kommunikationsverlauf passt, müssen die Chatter zudem stets zwischen Lesen und Schreiben wechseln.¹⁰

Im Umgang mit dieser ungewöhnlichen Kommunikationssituation bilden sich neue Strategien und Konventionen im Umgang mit Schriftlichkeit heraus, die in der Literatur zum Thema schon früh beschrieben und an Beispielen belegt wurden. Ein auffälliges Strukturmerkmal entsteht z.B. durch die Technik des sog. *Splitting*, bei dem längere Äußerungen in mehrere kleine Beiträge aufgeteilt und in schneller Folge hintereinander verschickt werden¹¹. In Ausschnitt 1 („Legastheniker-Chat“) bilden beispielsweise die Beiträge 410 *juergene will keinen emanzenchat...* und 412 *...und keinen legastheniker-chat* zwei Teile einer durch die Interpunktion als zusammengehörig markierten Äußerung. Das Splitting ist eine bewährte Strategie, um in Mehrpersonen-Chats kommunikativ am Ball zu bleiben; sie verstärkt aber gerade beim nachträglichen Lesen den Eindruck eines chaotischen Durcheinanders von sich überkreuzenden Dialogbeiträgen. Ein weiteres charakteristisches Merkmal des interaktionsorientierten Schreibens besteht darin, dass die Beiträge Spuren der eiligen und nicht redigierten Textproduktion enthalten. Im Allgemeinen werden solche Fehler toleriert; bisweilen bilden sie aber, wie wir im Abschnitt 4 zeigen werden, den Ausgangspunkt für spielerische Sequenzen.

3. Erläuterungen zu den Korpusdaten und deren Struktur

Die in den Abschnitten 4 und 5 präsentierten Ausschnitte sind zwei Mitschnitten aus dem *Dortmunder Chat-Korpus* entnommen, einer in den Jahren 2002–2008 am Institut für deutsche Sprache und Literatur der TU Dortmund aufgebauten Sammlung von Chat-Mitschnitten aus unterschiedlichen Handlungsbereichen.¹² Der Mitschnitt, der den Ausschnitten 1–3 zugrunde liegt, entstand im Rahmen eines medialen Chat-Angebots zur *Tour de France* 2003, in dem vor, nach und begleitend zur TV-Übertragung der Touretappen das aktuelle Geschehen

¹⁰ In der Studie von Reißwenger (2007) zur Sprachhandlungskoordination im Chat wurden u.a. Videoaufzeichnungen zum Blickrichtungsverhalten von Chattern erhoben. Die Auswertung von 4 Stunden Chat-Teilnahme von insgesamt sechs verschiedenen Probanden ergibt, dass Chat-Beteiligte vor dem Bildschirm durchschnittlich alle 3,3 Sekunden (oder 18-mal pro Minute) zwischen den Blickrichtungszielen (a) Bildschirmprotokoll, (b) Feld für die Beitragseingabe und (c) Tastatur wechseln (vgl. Reißwenger 2010, S. 260).

¹¹ Speziell zur Technik des *Splitting* vgl. Zitzen/Stein (2005), Reißwenger (2007, S. 245-253 u. 261-264).

¹² Das *Dortmunder Chat-Korpus* umfasst 478 Mitschnitte mit einem Umfang von ca. 140.000 Kommunikationsbeiträgen bzw. 1,06 Millionen laufenden Wortformen. Ca. 80% aller Mitschnitte können zusammen mit einer Dokumentation zu Herkunft und Kontext der in ihnen dokumentierten Kommunikationsverläufe online unter <http://www.chatkorpus.tu-dortmund.de> eingesehen werden.

des Sportereignisses diskutiert und kommentiert wurden.¹³ Die Ausschnitte 4–6 sind Teil eines Mitschnitts aus dem früheren Chat-Angebot des Hochschulmagazins *unicum*. In diesem Mitschnitt vereinbaren mehrere Chatter ausgehend von spielerischen Sequenzen in phatischer Kommunikation eine gemeinsame Darstellungsaufgabe und gestalten in einem eigens zu diesem Zweck eröffneten Chatraum interaktiv eine fiktive Szene.¹⁴

Die grundlegenden Struktureinheiten in Chat-Mitschnitten bezeichnen wir als *Beiträge*. Beiträge sind schriftliche Äußerungen, die vom vermittelnden System als *en bloc* zu einem Zeitpunkt in das Protokoll des Chat-Verlaufs im Lesebereich eingespielt werden und die sich jeweils einem Chatter als Urheber zuordnen lassen. In einigen Chat-Systemen (z.B. demjenigen, das dem in den Ausschnitten 1–3 dokumentierten Chat zugrunde lag) werden zu den einzelnen Beiträgen *Timestamps* angezeigt, aus denen sich die zeitlichen Abstände rekonstruieren lassen, in welchen aufeinander folgende Beiträge im Lesebereich erschienen sind. Andere Chat-Systeme (wie dasjenige des *unicum*-Chats, vgl. Ausschnitte 4–6) verzichten auf solche zusätzlichen Angaben.

In den Mitschnitten im Dortmunder Chat-Korpus sind die Beiträge mit einer fortlaufenden Nummer versehen, anhand derer sie sich eindeutig referenzieren lassen. Diese Nummern sind im vorliegenden Beitrag auch dann beibehalten, wenn in den hier präsentierten Ausschnitten aus Platzgründen Beiträge ausgespart wurden, die für die Beschreibung der hier interessierenden Phänomene verzichtbar erschienen. Kürzungen in den Ausschnitten sind entsprechend durch Sprünge in der Beitragsabfolge zu erkennen; die entsprechenden Originalsequenzen können anhand der Beitragsnummern in den online verfügbaren Originaldokumenten aufgefunden und in voller Länge eingesehen werden.¹⁵

Für unsere Diskussion ist es wichtig, zwischen drei auch formal unterscheidbaren Typen von Beiträgen in Chat-Mitschnitten zu differenzieren:

- **Äußerungsbeiträge** wie *muss leider wech* (603) und *also vielleicht liest man sich ja wieder* (605) in Ausschnitt 3: Sie werden von den Chattern in genau dieser Form in das Texteingabefeld auf dem Chat-Interface eingetippt und an den Server geschickt. Der Server stellt dem Beitrag für die Anzeige im Verlaufprotokoll automatisch den Teilnehmernamen des Chatters (den sogenannten ‚Nickname‘) voran (in diesen Beispielen *zoe34*). Dadurch wird für alle übrigen Beteiligten gekennzeichnet, wer den Beitrag verfasst hat.
- **Zuschreibungsbeiträge** wie *uweampler wünscht juergene viel spass* (604) oder *uweampler schenkt zoe einen push-up und sagt tschüß* (615) in Ausschnitt 3: Sie entstehen dadurch, dass der Chatter durch Verwendung eines bestimmten Codesegments (in den

¹³ Die Beschreibung dieses Chatangebots und der Chatter-Community findet sich bei Luckhardt (2009).

¹⁴ Vgl. zu diesem Mitschnitt sowie zu weiteren Beispielen für *interaktive Lesespiele* in Chats auch die Analysen in Reißwenger (2000) und Reißwenger (2001).

¹⁵ Der Mitschnitt aus dem Chat zur *Tour de France* 2003, dem die Ausschnitte 1–3 entnommen sind, kann in Gänze unter http://www.chatkorpus.tu-dortmund.de/files/releasehtml/html-korpus/2101006_tour19.html abgerufen werden. Der Mitschnitt zum interaktiven Lesespiel „Kreuzfahrt“, dem die Ausschnitte 4–6 entstammen, ist unter http://www.chatkorpus.tu-dortmund.de/files/releasehtml/html-korpus/unicum_1998.html einsehbar.

meisten Chatumgebungen die Zeichenfolge `</me>`) einen Platzhalter für seinen Teilnehmernamen in seinen Beitrag einfügt. Zugleich dient der Code dazu, dem System anzuzeigen, dass es sich um einen Beitrag handelt, der für die Anzeige im Lesebereich in ein gesondertes, von Äußerungsbeiträgen strukturell unterschiedenes Format zu überführen ist. Das System ersetzt für die Anzeige im Lesebereich den Platzhalter durch den Teilnehmernamen des Chatters (in diesem Beispiel *uweampler*); dafür entfällt die Voranstellung des Teilnehmernamens. In den allermeisten Fällen wird von den Chattern das Platzhaltersegment am Anfang des Beitrags platziert, wodurch nach der Aufbereitung des Beitrags durch das System der Name des Chatters als Subjekt des Satzes erscheint; entsprechend werden Zuschreibungsbeiträge von den Chattern häufig in der 3. Person formuliert. Das Format der Zuschreibungsbeiträge ermöglicht es dadurch, das Geschehen im Chat aus einer fiktiven Außenperspektive zu beschreiben; sie sind zentrale Ausdrucksmittel im Rahmen sprachspielerischer Sequenzen im Allgemeinen und in den in Abschnitt 5 dargestellten *interaktiven Lesespielen* im Besonderen.¹⁶

- **Systemmeldungen** wie *Matrose geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt* (64), *ineli26 hat die Farbe gewechselt* (73) oder *McMike schließt ab* (80) in Ausschnitt 4: Sie werden vom Server erzeugt, um technische Optionen, die von den Chattern genutzt werden (Einloggen, Ausloggen, Wechsel in einen anderen Chatraum, Wechsel der Anzeigefarbe für die individuellen Beiträge im Bildschirmprotokoll), im Kommunikationsverlauf sichtbar zu machen. Auch hier spielen vom System vorgegebene Codesegmente eine Rolle, die die Chatter ans System übermitteln, um bestimmte Veränderungen ihres Status (z.B. Wechsel in einen neuen Chatraum (64) bzw. der Anzeigefarbe für eigene Beiträge (73) oder Beschränkung des Zugangs zu einem selbst administrierten Chatraum (80)) ans System zu übermitteln. Das System generiert auf Grundlage dieser Codes unter Aktualisierung eines im System vordefinierten Musters einen Beitrag (z.B. `<[Nickname] geht in einen anderen Raum: [Raumname]>`), der die Statusänderung des betreffenden Chatters anzeigt.

Die Systemmeldungen greifen in ihren Formulierungen oft die Metapher vom Chat als einem ‚Gespräch‘ in einem vorgestellten Raum auf, der betreten und verlassen werden kann.¹⁷ In vielen Chat-Umgebungen, so auch in der *unicum*-Umgebung, der die Ausschnitte 4–6 entstammen, können die Chatter auch selbst Räume eröffnen, diese benennen und den Zugang zu ihnen auf einen explizit ‚eingeladenen‘ Personenkreis beschränken. Diese Funktionen sind, wie die Analysen in Abschnitt 4 noch zeigen werden, konstitutiv für interaktive Lesespiele. Wir werden auch zeigen, wie die betreffenden Systemmeldungen, deren Wortlaut für die Chatter ja antizipierbar ist, direkt in den fiktiven Spielverlauf einbezogen werden: So ergänzt z.B. Chatter *McMike* in Ausschnitt 4 die Systemmeldung *McMike*

¹⁶ Speziell zu Zuschreibungsbeiträgen vgl. auch die Ausführungen und Beispiele in Beißwenger (2000, S. 87-94).

¹⁷ Zur Raum-Metapher in Chats und zum Eröffnen und Benennen neuer, temporärer Chat-Räume vgl. Beißwenger (2000, S. 126-151).

schließt ab um den dem Äußerungsbeitrag *Luuuuuuukeeeen DICHT!* und deutet damit die die automatisch erzeugte Systemmeldung im Rahmen der Spielhandlung “Kreuzfahrt“ um.

4. Chatten zwischen Chaos und Kreativität

Dass die dialogische Kommunikation im Chat unter sehr ungewöhnlichen Bedingungen abläuft, dürfte in Abschnitt 2 deutlich geworden sein: Die im mündlichen Gespräch geltenden Mechanismen zur Organisation des Sprecherwechsels sind außer Kraft gesetzt; die Gesprächspartner sind nur durch ihre schriftlichen Beiträge füreinander wahrnehmbar. Diese Rahmenbedingungen prägen auch Form und Struktur der sprachlichen Äußerungen – sie sollten bei einer sprachkritischen Beurteilung der in Chat-Mitschnitten über die eigentliche Kommunikationssituation hinaus fixierten schriftlichen Äußerungen unbedingt berücksichtigt werden. Das Protokoll eines Chats, wie z.B. das in Ausschnitt 1 gezeigte, erscheint auf den ersten Blick als chaotisches Durcheinander von Beiträgen, die ohne Rücksicht auf orthographische Normen und ohne regelhafte Interpunktion formuliert sind. Erst bei genauerer Analyse kann man rekonstruieren, dass die Chatter teilweise sehr kreativ mit Schrift und Schreibtechnik umgehen, um punktuell Kommunikationsprobleme zu lösen und sich als interessante Kommunikationspartner zu präsentieren. Das Beispiel zeigt, dass gerade die Beschränkung der Wahrnehmung auf schriftliche Sprachäußerungen am Bildschirm dazu einlädt, mit der Doppelbödigkeit des Szenarios – dem metaphorischen Plaudern mit schriftlichen Mitteln – zu spielen und die Kommunikation um fiktive Elemente anzureichern. Wir behandeln in diesem Abschnitt kreative und spielerische Sequenzen, die in einen übergreifenden, thematisch orientierten Kommunikationsverlauf eingebettet sind, ohne dass – wie bei den später in Abschnitt 5 beschriebenen interaktiven Lesespielen – explizit ein fiktiver Rahmen für den folgenden Interaktionsverlauf vereinbart wird.

Chat-Ausschnitt 1 ‚Legasthenie‘:

400	14:05:31	juergene	ich denke doch, daß es hier vorrangig um radsport gehen sollte...
401	14:05:42	zoe34	jo schon
402	14:05:44	uweampler	nickt zustimmend....
403	14:05:46	zoe34	abe rim mom fahren se janoch net
404	14:05:50	melvinr	yes
405	14:05:51	zoe34	G
406	14:06:09	uweampler	da sstimmt
407	14:06:41	juergene	aber kanllen tun sie sich im moment doch wohl auch nicht...
408	14:06:44	uweampler	nic hwar?
409	14:07:06	181074	Zoe: siehst du was du angerichtest hast
410	14:07:22	juergene	will keinen emanzenchat...
411	14:07:27	uweampler	shiet sei nihct...
412	14:07:44	juergene	...und keinen legasteniker-chat
413	14:07:57	zoe34	ich hab legasthenie im endstadium

414	14:08:08	zoe34	wie kommt juergene auf emanzenchat?
415	14:08:18	uweampler	möchte heute lieber nichts gegen legastheniker sagen....
416	14:08:33	181074	sieht juergen mit dem zaunpfahl wedeln
417	14:08:39	zoe34	ich kann ja net sehen was ich tippsel
418	14:08:49	zoe34	dieleiste kann ich net richtig sehen
419	14:08:50	juergene	schmeißt mal noch schnell ein h in 14 07 44
420	14:09:32	juergene	frau kann da einfach mal das fenster vergrößern
421	14:09:44	uweampler	rät zoe das tippex wegzuwischen....
422	14:09:48	zoe34	lol
423	14:09:55	zoe34	naja das fenster is zu gross
424	14:09:59	melvinr	oder nach oben ziehen
425	14:10:03	juergene	man auch *14 07 22versuchzuerklär

Ausschnitt 1 stammt aus dem themenbezogenen Chat-Angebot der ARD zur *Tour de France* 2003. Im untersuchten Chatereignis ist die Chatterin *zoe34* erstmals dabei. In der Vorkommunikation zum gezeigten Abschnitt hat sie sich als Frau eingeführt, die unter Pseudonym chattet und mit dem Problem zu kämpfen hat, dass auf ihrem Rechner das Eingabefeld für eigene Beiträge nicht korrekt am Bildschirm angezeigt wird, wodurch sie die Form ihrer Eingaben beim Tippen nicht kontrollieren kann. Dieses technische Problem führt in ihren Beiträgen wiederholt zu Tippfehlern, die schließlich in der Sequenz ‚Legastheniker-Chat‘ von den anderen Teilnehmern aufgegriffen werden. Ausgangspunkt sind ein in der Position verrutschtes sowie ein fehlendes Leerzeichen in ihrem Beitrag 403 *abe rim mom fahren se janoch net* (= „aber im mom[ent] fahren se ja noch net“). Dieser Fehlertyp wird in den Beiträgen 406 und 408 von *uweampler* imitiert; es ist wenig wahrscheinlich, dass es sich hierbei ebenfalls um Tippfehler handelt. Auch die Falschschreibungen in Beitrag 411 sind mit großer Wahrscheinlichkeit bewusst genau so gestaltet, um die neue Chatterin zu necken.

Als Reaktion auf diese Neckerei beschwert sich Chatter *juergene*, der schon im Beitrag 400 den Themenbezug zum Radsport angemahnt hat, mit der auf die Beiträge 410 und 412 verteilten Äußerung *juergene will keinen emanzenchat ... und keinen legastheniker-chat*. Es lässt sich nicht entscheiden, ob es sich bei der Falschschreibung von ‚Legasthenie‘ um einen Kompetenz- oder um einen Performanzfehler handelt. Ebenso wenig kann man anhand der Daten wirklich sicher sein, ob der nur 13 Sekunden später am Bildschirm angezeigte Beitrag von *zoe34* bereits auf diese Falschschreibung reagiert oder ob er die Frage aus Beitrag 409 beantwortet. Eventuell wurde der Beitrag mit der korrekten Schreibung von ‚Legasthenie‘ nur zufällig direkt unter dem Beitrag von *juergene* mit der Falschschreibung „legastheniker“ platziert. Ganz sicher greift *uweampler* in Beitrag 415 den Fehler auf, woraufhin *juergene* in Beitrag 419 *juergene schmeißt mal noch schnell ein h in 14 07 44* seinen Fehler nachträglich korrigiert. Für diese Selbstkorrektur in 419 wählt *juergene* die originelle, wenngleich aufwändige Form eines Zuschreibungsbeitrags und nutzt die für alle sichtbare Zeitmarke *14:07:44*, um seine Referenz auf Beitrag 412 zu vereindeutigen. Dieselbe Strategie der Referenzierung findet man erneut in 425, in dem *juergene* versucht, die Rückfrage von *zoe34* in 414 auf seine Einlassung in 410 zu erklären.

Es zeigt sich, dass Normabweichungen, Kürzungen und wenig elaborierte Formulierungen in dieser Chat-Community zwar toleriert werden, dass Normverstöße aber durchaus wahrgenommen werden und oft sogar der Anlass für sprachspielerische Sequenzen sind. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um orthographische Abweichungen handelt oder um lexikalische Fehler wie z.B. in der Sequenz in Ausschnitt 2 ‚Estnischer Rennstall‘:

Chat-Ausschnitt 2 ‚Estnischer Rennstall‘:

451	14:13:22	uweampler	arbeitet auf der diesjährigen tour als dopingberater für einen polnischen und estischen rennstall....
452	14:13:40	181074	estisch? meinst du ess-tisch?
453	14:13:45	uweampler	estisch...korrekt?
454	14:13:49	181074	zum essen
455	14:13:49	zoe34	G
456	14:13:54	uweampler	estnisch?
457	14:14:02	181074	ethnisch
458	14:14:06	uweampler	estetisch?
459	14:14:09	181074	nähtisch
460	14:14:14		juergene denkt auf jeden fall nicht litauisch...
461	14:14:23	zoe34	ups wir sind jabeim glücksrad

An beiden Ausschnitten wird deutlich, dass es nur unter großen Schwierigkeiten möglich wäre, das schriftlich realisierte Dialoggeschehen mit verteilten Rollen vorzulesen: Weder die Imitation der Tippfehler, noch die Falschschreibung von ‚Legasthenie‘ und die darauf bezogenen Folgehandlungen (inklusive der Selbstkorrektur), noch der Bezug auf die Zeitmarken in den Beiträgen 425 und 419 lassen sich bei einer Umsetzung in die Mündlichkeit ohne Bezug auf die Schrift bzw. ohne erhebliche Modifikationen transponieren.

Im Folgenden werden wir anhand von Ausschnitt 3 illustrieren, dass nicht nur die temporär für alle sichtbaren schriftlichen Kommunikationsbeiträge den Ausgangspunkt für spontane spielerische Sequenzen bilden, sondern dass die Chatter in ihren Beiträgen den metaphorisch konstituierten Chatraum spielerisch ausgestalten können. Gespielt wird in solchen Fällen nicht nur mit der sprachlichen Form (wie beim nachträglichen Einwerfen eines Buchstabens in einen am Bildschirm anderswo angezeigten Beitrag in 419), sondern auch mit der Vorstellung des Chatraums als eines Raumes, in dem die Chatter körperlich präsent sind und in dem sie mit fiktiven Dingen fiktive Handlungen durchführen.

Schon an den Verwendungen von Lokaldeiktika in Chats lässt sich zeigen, dass die Chatter das vermittelnde Medium topologisch konzeptualisieren: Chatter verweisen auf das Medium, das die Möglichkeit kommunikativen Kontakts (und damit eine Sphäre *kommunikativer* Nähe) stiftet, mit deiktischem *hier* und verstehen darunter (metaphorisch) einen *Ort* (im Internet), an dem man sich einfindet (per Login über das Anmelde-Interface des jeweiligen Chat-Angebots), um mit anderen, zeitgleich angemeldeten Nutzern in kommunikativen Kon-

takt zu treten.¹⁸ Natürlich bleibt den Chattern ihre geographische Distanz zu ihren Kommunikationspartnern dennoch bewusst. Gerade das Spannungsverhältnis zwischen der realweltlichen geographischen Distanz und der fiktiven Nähe, die durch die Metapher des Chatraums suggeriert wird, scheint die Chatter dazu zu inspirieren, den vorgestellten Raum weiter auszugestalten. Gerade weil die Herstellung geteilter Orientierung in einem gemeinsamen Anschauungsraum und körperliche Interaktion nicht möglich sind, kann man Verfahren der Lokalisierung und der Referenz auf Körperlichkeit kreativ und spielerisch einsetzen. In einer Kommunikationsumgebung, in der die Beteiligten körperlich nicht präsent sind, muss Originalität und Attraktivität primär mit (schrift-)sprachlichen Mitteln hergestellt werden. Das Spiel mit fiktiver Körperlichkeit und Räumlichkeit ist hierfür ein wichtiges Stilisierungselement.

Chat-Ausschnitt 3 ‚Abschied‘:

603	14:40:27	Zoe34	Muss leider wech
604	14:40:39	uweampler wünscht	juergene viel spass mit zoe
605	14:40:39	Zoe34	also vielleicht liest man sich ja wieder
606	14:40:41	Juergene verabschiedet	zoe ...
607	14:40:42	Zoe34	ich wünsch euch wass
608	14:40:48	Zoe34	-s
609	14:40:59	Juergene	7me wirft noch flowers for zoe hinterher
610	14:41:03	juergene	
611	14:41:03	Zoe34	winkwinke in die runte
612	14:41:13	Juergene	mit der rute?
613	14:41:14	Zoe34	-t+d
614	14:41:17	Zoe34	uahhhh
615	14:41:18	uweampler schenkt zoe	einen push-up und sagt tschüß
616	14:41:21	Zoe34	und wech
617	14:41:27	juergene winkt	
618	14:42:01	Juergene	isse wechß
619	14:42:04	Juergene	?
620	14:42:08	uweampler	da waren es nur noch zwei.....
621	14:42:22	uweampler gratuliert	juergene
640	14:45:41	uweampler schreit	ZOE- HÖRST DU NOCH MIT?

Das Spiel mit fiktiver Körperlichkeit und Räumlichkeit findet sich häufig in Form einzelner Beiträge oder kurzer Sequenzen, mit denen die Begegnung im metaphorischen Chatraum spontan *als* körperliche Begegnung in einem dreidimensionalen Raum *dargestellt* wird. In

¹⁸ Viele Webchat-Umgebungen bezeichnen die von ihnen bereitgestellten Kommunikationskanäle auch metaphorisch als Chat-*Räume*, was topologische Vorstellungen der technischen Vermittlung zusätzlich begünstigt. Im Internet Relay Chat (IRC), dem (nach wie vor existierenden) Vorläufer der Webchats, ist anstelle von *Räumen* von *Channels* bzw. *Kanälen* die Rede; dennoch ist auch in IRC-Communities lokaldeiktisches *hier* für Verweise auf die Kontaktsphäre gebräuchlich. Zur lokalen Deixis in Chats vgl. auch Beißwenger (2012).

Ausschnitt 3, in dem sich Chatterin *zoe34* von den übrigen Beteiligten verabschiedet, wirft ihr *juergene* in 609 fiktive Blumen hinterher; die Verwendung des englischen „flowers for zoe“ bezieht sich vermutlich auf einen gleichlautenden Songtext¹⁹. Für den Beitrag hatte er beim Verfassen das Format des Zuschreibungsbeitrags (s.o.) vorgesehen; aufgrund eines Vertippers (<7> anstelle des auf derselben Taste befindlichen </>) wird das Segment <7me> vom System nicht als Platzhalter für den Teilnehmernamen des Chatters erkannt und der Beitrag entsprechend als regulärer Äußerungsbeitrag interpretiert, in dem anstelle des Chatter-Nicknames das verunglückte Kürzel <7me> stehen bleibt. Als nachträgliche Korrektur verschickt *juergene* nur 4 Sekunden später (610) einen Zuschreibungsbeitrag, der ausschließlich aus seinem Nickname besteht und der – ähnlich wie Reparaturen in Gesprächen – den festgestellten Fehler in der Vorgängeräußerung (nämlich das nicht umgewandelte Codesegment <7me>) nachträglich korrigieren soll. Im Gegensatz zum Zuschreibungsbeitrag von *juergene* aus 419 (Ausschnitt 1) *juergene* *schmeißt mal noch schnell ein h in 14 07 44*, in dem eine Stelle des am Bildschirm sichtbaren schriftlichen Verlaufsprotokolls (nämlich der mit dem Zeitstempel *14 07 44* versehene Beitrag) als Referenzpunkt und das zweidimensionale Protokoll insgesamt als Verweisraum fungiert, wird in 609 der metaphorische Chatraum als gemeinsamer Anschauungsraum in Szene gesetzt. Auch Beitrag 611 von *zoe34*, obwohl in Anbetracht der geringen zeitlichen Differenz ganz offensichtlich ohne vorherige Kenntnis des Beitrags von *juergene* produziert, aktiviert diese Vorstellung (jemandem zuzuwinken setzt wechselseitige visuelle Wahrnehmung voraus). Zugleich rekurriert *zoe34* in derselben Sequenz aber auch auf die mediale Schriftlichkeit des Austauschs, indem sie sich in 605 mit *also vielleicht liest man sich ja wieder* verabschiedet. *uweampler*, der sich bereits in 615 als körperlich präsenter Akteur in Szene gesetzt hat (*uweampler schenkt zoe einen push-up*), erweitert in 640 die Vorstellung des gemeinsamen Anschauungsraums um das Element der mündlichen Sprachverwendung, indem er, nachdem sich *zoe34* endgültig verabschiedet, aber formal noch nicht den Chatraum verlassen hat, diese fragt, ob sie noch *mithöre*. Interessanterweise kennzeichnet er seinen Beitrag unter Nutzung eines entsprechenden Programmcodes als einen Äußerungsbeitrag im ‚Schreien‘-Modus; das Schreien wird von ihm zudem durch konsequente Großschreibung auch visuell nachgebildet. Die spielerische Nachbildung des Schreiens lässt sich dadurch motivieren, dass sich *zoe34* zwar endgültig verabschiedet hat (*und wech*, 616), aber immer noch in den Chatraum eingeloggt ist, was *uweampler* – konsistent zur topologischen Metapher – als ein langsames Sich-Entfernen deutet, das zur Folge hat, dass, wenn *zoe34* seine Äußerung noch wahrnehmen soll, dies in der Mündlichkeit nur durch ein Heben der Stimme erreicht werden kann.

¹⁹ „Flowers for Zoe“ von Lenny Kravitz (<http://www.songfacts.com/detail.php?id=5887>).

5. Vom interaktionsorientierten Schreiben zum interaktiven Lesespiel – Beispielanalyse ‚Kreuzfahrt‘

Im vorigen Abschnitt haben wir gezeigt, dass die Rahmenbedingungen der schriftbasierten Chat-Kommunikation dazu einladen, das metaphorische Gesprächsszenario in einem fiktiven Raum zu situieren, in dem die Chatter mit fiktiven Dingen hantieren (*juergene wirft noch flowers for zoe hinterher*) und sich als körperlich kopräsente Akteure gerieren (*uweamplerschchenkt zoe einen push-up, 181074 winkt zum abschied in die runde*). Diese *erste Stufe der Fiktionalisierung* im Chat liegt an der Schnittstelle zwischen der realweltlichen Identität der Chatter und ihrer *Chatter-Identität*, die über den gewählten Teilnehmernamen, Selbstauskünfte und das individuelle Kommunikationsverhalten in der betreffenden Chatter-Community konstituiert wird. Der Reiz des schriftbasierten Chatters liegt für viele sicherlich genau in dieser Möglichkeit der gemeinsamen Ausgestaltung eines fiktiven Kommunikationsraums. Dabei orientiert man sich zwar an den Gegebenheiten einer realweltlich situierten Interaktion von Angesicht zu Angesicht, dieser Bezugsrahmen ist aber, wie wir an den Beispielen des vorherigen Abschnitts gesehen haben, keineswegs verbindlich.

In diesem Abschnitt werden wir nun zeigen, wie sich aus der schriftsprachlichen Ausgestaltung des fiktiven Chatraums in der phatischen Chat-Kommunikation Sequenzen entwickeln können, in denen sich Chatter auf das Thema einer Spielszene verständigen, in dazu passende Rollen schlüpfen, die damit verbundene Darstellungsaufgabe übernehmen und sich aus verschiedenen Perspektiven an der interaktiven Ausgestaltung der Szene beteiligen. Derartige Chatsequenzen hat Beißwenger (2001) als *interaktive Lesespiele* bezeichnet und an Beispielen beschrieben.²⁰ Charakteristisch für interaktive Lesespiele ist eine zweite Stufe der Fiktionalisierung an der Schnittstelle zwischen der Chatter-Identität, fortgeführt durch den Nickname, der im interaktiven Lesespiel beibehalten wird, und der in der Spielszene übernommenen Rolle, die die Chatter zu einer Figur im interaktiven Lesespiel ausgestalten. Diese *zweite Stufe der Fiktionalisierung* ist auch verbunden mit dem Wechsel der Origo in einen fiktiven Spielraum, der typischerweise mit dem Wechsel der Chatter in einen eigens eröffneten neuen Chatraum einhergeht, der nur für eingeladene Mitspieler zugänglich ist. In diesem Raum gestalten dann die Mitspieler in spontaner Interaktion ihre Spielszene aus, wobei sie die im vorigen Abschnitt beschriebenen graphisch-technischen Mittel nicht nur für die Darstellung ihrer Spielrolle einsetzen, sondern sich auch aus der Perspektive eines beobachtenden Erzählers und aus der Perspektive eines für die Inszenierung der Spielszene zuständigen Regisseurs zum Geschehen äußern. Eine zentrale Besonderheit des interaktiven Lesespiels ist also nicht nur die schriftbasierte Darstellung von Rollen auf einer fiktiven Bühne, sondern die Tatsache, dass sich die Beteiligten kontinuierlich darüber verständigen müssen, wie diese fiktive Bühne überhaupt aussieht und was sich auf ihr überhaupt abspielt. Wir werden an den

²⁰ Vgl. auch die Analysen in Beißwenger (2000, S. 183-200).

Beispielen sehen, dass die Aushandlung der Rollen, der Requisiten und der gespielten Geschichte konstitutive Elemente des interaktiven Lesespiels sind: Der Reiz des Spiels besteht darin, im schnellen, schriftbasierten dialogischen Austausch eine Diskurswelt aufzubauen und diese im Spielverlauf einigermaßen kohärent zu halten. Dies ist deshalb keine leichte Aufgabe, weil alle Beteiligten nicht nur als Rollendarsteller, sondern auch als Erzähler und als Regisseur agieren können, sodass ständig Sachverhaltsentwürfe aus verschiedenen Perspektiven ratifiziert oder verworfen, gegeneinander abgeglichen und bestmöglich miteinander kompatibel gemacht werden müssen. Dass die dabei entstehenden Mitschnitte sich nur mit großer Mühe auf einer real existierenden Bühne inszenieren ließen, dürften unsere Beispiele sehr eindrücklich zeigen. Auch hier handelt es sich also um Schriftlichkeit, die zwar konzeptionell von der Metapher des mündlichen, körpergebundenen Gesprächs von Angesicht zu Angesicht geprägt ist, sich aber nicht mehr ohne erhebliche Eingriffe in die gesprochene Sprache transponieren lässt.

Im Folgenden werden wir die Merkmale und Besonderheiten von interaktiven Lesespielen an einem typischen Beispiel illustrieren. Die Ausschnitte 4–6 sind einem Mitschnitt entnommen, der im Original 758 Beiträge (Teilnehmerbeiträge und Systemmeldungen) umfasst und in dem mehrere Chatter gemeinsam eine fiktive Kreuzfahrt unternehmen. Wir beschreiben in Abschnitt 5.1 das Prozedere der Anbahnung und Vorbereitung des Lesespiels, das typischerweise (und auch in diesem Spiel) mit dem Wechsel in einen neuen Chatraum verbunden ist, der eigens zu diesem Zweck kreiert wird und in dem die Mitspieler nach dem Beginn des Spiels unter sich bleiben. Der in Abschnitt 5.2 analysierte Ausschnitt zeigt, wie die Chatter die Konstellation ihrer fiktiven Rollen aushandeln. Abschnitt 5.3 illustriert, wie sich die Chatter gemeinsam und aus mehreren Perspektiven an der interaktiven Ausgestaltung der vereinbarten fiktiven Spielszene beteiligen.

5.1 Anbahnung und Vorbereitung

Der Mitschnitt stammt aus der Chat-Umgebung des Hochschulmagazins *unicum* und dokumentiert das Chat-Ereignis aus der Sicht der Chatterin *ineli26*, die ihn auf ihrem Rechner durch Abspeichern des Verlaufsprotokolls am Bildschirm erzeugt hat.²¹ Nach dem Einloggen ‚betritt‘ sie den Standardraum dieser Chatumgebung mit der Bezeichnung ‚unicum‘, in dem sich schon verschiedene andere Chatter aufhalten, u.a. ein Chatter mit dem Nickname *Matrose*. Der Mitschnitt dokumentiert zunächst ca. 50 Beiträge lang die für phatische Chats üblichen teils parallel, teils überkreuzend verlaufenden thematischen Sequenzen (*Threads*); in Ausschnitt 4 sind zwei solcher Sequenzen rekonstruiert:

Thread 1 beginnt mit der Begrüßung von *ineli26* durch die bereits im Raum versammelten Chatter. Auf *ineli26*s Frage nach dem Befinden der ihr bereits aus früheren Chat-Ereignissen bekannten Chatter (14, 19) bekunden zwei der Chatter, dass ihnen langweilig sei (20, 21).

²¹ Entsprechend sind Systemmeldungen, in denen deiktisches *du/dich* auftritt, als an *ineli26* adressiert zu lesen (Beiträge 2, 61, 62, 69 und 70 in Ausschnitt 4).

ineli26 wechselt daraufhin in eine spielerische Modalität (**stimmungmach**, **troeeet**; 24, 27), *adelheid* stellt davon ausgehend das Thema ‚Party‘ als *Als-ob*-Szenario für die weitere Interaktion zur Disposition (29). *Raebchen*, *ineli26* und *adelheid* illustrieren dieses Thema mit weiteren Beiträgen (35, 37, 44, 47, 48) und wechseln damit innerhalb ihres Plauderns in eine spielerische Modalität.

Thread 2 entwickelt sich parallel dazu zwischen *Matrose* und *McMike*. Ausgangspunkt ist ein Zuschreibungsbeitrag: *Matrose hat heute service-tag* (6). Ob dieser Beitrag sich auf die reale Welt bezieht oder spielerisch auf das Kommunikationsgeschehen im Chatraum bezogen ist, lässt sich nicht klären, da im Mitschnitt die Vorkommunikation vor dem Eintritt von *ineli26* nicht mitdokumentiert ist. *McMike* bezieht den Beitrag von *Matrose* jedenfalls spielerisch auf den metaphorischen Chatraum und bestellt bei *Matrose* einen Kaffee (13). Er weist sich damit die Rolle eines Gastes zu, die auf dem Hintergrund von *Matroses* ‚service-tag‘-Äußerung als sinnhaft auf ein Szenario ‚Gast–Kellner‘ bezogen gedeutet werden kann. *Matrose* greift in Beitrag 26 das von *McMike* damit zur Disposition gestellte Szenario auf und erweitert die Spielszene um weitere Elemente: (1) die Behauptung, die beiden Figuren (Kellner und Gast) befänden sich im Freien, und (2) den Hinweis, draußen gebe es nur Kännchen. Zugleich bestätigt er mit seinem Beitrag implizit, dass er bereit ist, die Einführung und Übernahme der Rolle des Gastes durch *McMike* zu akzeptieren. *McMike* gibt in 28 zu verstehen, dass die von ihm verkörperte Figur (des Gastes) auch mit einem Kännchen einverstanden sei, woraufhin *Matrose* in 39 der fiktiven Szene ein weiteres Element hinzufügt, das durch seinen Nickname motiviert ist: die Information, die Szene spiele sich auf einem Schiff (auf *schwankenden Planken*) ab.

An diesem Punkt steigt die Chatterin *adelheid*, die sich bis dahin nur an Thread 1 beteiligt hat, nun auch in den Thread von *Matrose* und *McMike* ein: *adelheid geht in Deckung, möchte nämlich keinen Kaffee abkriegen* (41). Implizit gibt sie mit diesem Zuschreibungsbeitrag zu erkennen, dass sie das von *Matrose* zur Disposition gestellte *als ob* – nämlich, dass er mit einem Kännchen Kaffee über schwankende Planken balanciere – als Faktum im Rahmen der Spielszene akzeptiert. Damit sind bereits drei Chatter in die fiktive Szene in Thread 2 ‚Service / Schiff‘ involviert, in der die Szenarien ‚Service‘ und ‚schwankendes Schiff‘ aktiviert sind und in der der Nickname eines der beteiligten Chatter (*Matrose*) zugleich als Rollenbezeichnung in eines der beiden Szenarien passt.

Chat-Ausschnitt 4: Parallelsequenz ‚Service-Tag‘ / ‚Langeweile‘ (Beiträge 1–49) und Initiierung eines interaktiven Lesespiels mit dem Thema ‚Kreuzfahrt‘ (ab Beitrag 50):

Thread 2: Service / Schiff		Thread 1: Langeweile / Party
	Du betrittst den Raum.	2
	McMike hi ineli!	4
	ineli26 halloooo	5
6	Matrose hat heute service-tag	
	Raebchen huhu ineli *flügelwink*	8
	ineli26 hi mike, hi rabe, hi matrose	9

Thread 2: Service / Schiff		Thread 1: Langeweile / Party
	janos hallo ineli	10
	ineli26 hi janos	11
	Matrose hi ineli	12
13	McMike Matrose, dann bitte ein Kääffchen für mich	
	ineli26 wie gehts euch denn so?	14
	adelheid hi ineli	15
	ineli26 hallo adelheid	16
	McMike lernt angeblich	17
	janos nicht schlecht, ineli	18
	ineli26 is hier was los?	19
	Raebchen wiederholt, dass ihm bis eben todlangweilig war	20
	adelheid *langweil - gäh - gehtso*	21
	ineli26 wieso denn das?	22
	adelheid und jetzt nicht mehr@raebchen?	23
	ineli26 *stimmungmach*	24
	McMike jetzt wirts doch nett hier, oder?	25
26	Matrose mcmike: draussen gibt es nur kaennchen	
	ineli26 *troeeet*	27
28	McMike Matrose, um so besser	
	adelheid klar, jetzt starten wir die Gegenparty!	29
	Raebchen besser als eben @adelheid	30
	ineli26 gegen? gegen was?	31
	adelheid das ist ja schonmal ein Erfolg	33
	adelheid Chattertreffen IM Chat *g*	34
	Raebchen *auf locher rumhüp & konfetti mach*	35
	ineli26 knuddelt erstmal alle Insassen aufs heftigste	37
39	Matrose balanciert das kaennchen kaffee ueber die schwankenden planken	
41	adelheid geht in Deckung, möchte nämlich keinen Kaffee abkriegen	
	Raebchen *1 konfetti (oder heißt das im singular konfetto?) in den raum werf*	44
	adelheid *hellau*	47
	ineli26 konfettchen	48
50	McMike wie wärs mit einer kleinen Kreuzfahrt?	
52	adelheid oh ja, in die Wärme...	
	Matrose adelheid: ALAAF, es heisst ALAAF	54
58	McMike geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt	
	adelheid nein, es heißt hellau, gaaaanz sicher, oder hiphipp-meckmeck...	60
61	McMike lädt Dich ein.	
62	Du kannst der Einladung folgen mit /a oder: /j Kreuzfahrt	
64	Matrose geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt	
65	adelheid geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt	
68	Raebchen geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt	
69	Du gehst in einen anderen Raum: Kreuzfahrt	
70	Du kommst aus dem Raum unicum herein.	
71	adelheid wohin geht's denn?	
72	ineli26 hallooo *ahoi*	
73	ineli26 hat die Farbe gewechselt. [Farbwechsel von Rot zu Grün]	
74	McMike wir müssen noch auf den Käptn warten	
75	Raebchen McMike, machma besser den Raum zu	

Thread 2: Service / Schiff		Thread 1: Langeweile / Party
76	adelheid	ui, wann kommt denn der?
77	ineli26	*schwank* ... *seekrank*
79	McMike	Luuuuuukeeeen DICHT!
80	McMike schließt ab.	

In beiden der in Ausschnitt 4 dokumentierten Threads werden ausgehend von Fiktionalisierungen der ersten Stufe spielerisch und interaktiv fiktive Szenarien („Service / Schiff“ und „Party“) entworfen, die den Ausgangspunkt für die Eröffnung eines interaktiven Lesespiels bilden könnten.

Was in Ausschnitt 4 im Weiteren geschieht, entwickelt die in den Beiträgen 6, 13, 26, 28, 39 und 41 entworfene Szene „Service / Schiff“ weiter, erhält aber sowohl strukturell wie auch funktional eine andere Qualität: Während zuvor die Fiktionalisierung Aufgaben im Rahmen einer insgesamt phatischen Plauder-Kommunikation übernahm, wird ab Beitrag 50 und speziell durch die Initiative von *McMike* die Gestaltung einer fiktiven Spielszene selbst zum Kommunikationszweck erhoben und damit einhergehend ein Wechsel der kommunikativen Gattung angebahnt: Die phatische Kommunikation wird abgelöst durch ein neues, speziell eingeleitetes Kommunikationsereignis, das sich im Vergleich zur Vorkommunikation durch einen hohen Grad an Themenzentrierung, durch eine veränderte Kommunikantenkonstellation, durch ein hohes Maß an thematischer und sozialer Vorstrukturierung, durch neue und explizit ausgehandelte Beteiligungsrollen sowie durch seine Verlagerung an einen besonderen „Ort“ auszeichnet. Kommunikationsereignisse dieser Art bezeichnen wir als *interaktive Lesespiele*.²²

Konkret vollzieht sich in Ausschnitt 4 der Wechsel von der Fiktionalisierung in phatischer Kommunikation zum interaktiven Lesespiel in den folgenden Schritten:

- In Beitrag 50 knüpft *McMike* implizit an das Szenario „schwankendes Schiff“ an und schlägt vor, dieses nicht beliebig, sondern unter Orientierung an einem Leitthema („Kreuzfahrt“) weiterzuentwickeln. Damit stellt er zur Disposition, von der *spontanen* zu einer *geplanten* Weiterentwicklung der Szene zu wechseln. Von der Chatterin *adelheid* („oh ja, in die Wärme...“) wird dieser Vorschlag unmittelbar ratifiziert.
- In Beitrag 58 erschafft *McMike* anschließend unter Übermittlung eines entsprechenden Programmbefehls einen neuen Chatraum mit der Bezeichnung „Kreuzfahrt“ und wird vom Chat-Server automatisch in diesen Raum versetzt. Er isoliert sich damit (bewusst) vom bisherigen Kommunikationsgeschehen, sein Austritt aus dem vorigen Chatraum („unicum“) wird den dort befindlichen Chattern allerdings durch eine Systemmeldung angezeigt: *McMike geht in einen anderen Raum: Kreuzfahrt* (Beitrag 58). Durch den Raum-

²² Im vorliegenden Beispiel entwickelt sich das interaktive Lesespiel aus spontanen Fiktionalisierungen in phatischer Kommunikation; die Szene und die Rollen werden anschließend als Teil des Spiels ausgehandelt. In anderen Fällen (z.B. im Falle von „Chat-Hochzeiten“) werden Termin, Thema und Rollen häufig bereits im Vorfeld des eigentlichen Ereignisses von den Chattern explizit festgelegt.

wechsel und die programmatische Benennung des neuen Raumes stellt *McMike* den Chattern aus dem ‚unicum‘-Raum zur Wahl, ihm bei Zustimmung zur vorgeschlagenen thematischen Fokussierung ‚Kreuzfahrt‘ in den Raum gleichen Namens zu folgen und die Weiterentwicklung der Fiktionalisierung im Sinne dieses Themas als gemeinsame Darstellungsaufgabe anzuerkennen. Da *McMike* den Raum erschaffen hat, erhält er vom System für die Dauer von dessen Bestand administrative Befugnisse, u.a. die Option, missliebige Chatter aus diesem Raum auszuschließen. Mit dem Wechsel in den von *McMike* erschaffenen neuen Raum ist für die übrigen Chatter somit auch eine Anerkennung von *McMikes* administrativer Autorität und die Bereitschaft zur Weiterführung der Kommunikation unter den von ihm gesetzten thematischen Vorzeichen verbunden.

- Nach seinem Wechsel in den Raum ‚Kreuzfahrt‘ verschickt *McMike* – erneut über einen Programmbefehl – explizite Einladungen an einzelne Chatter im ‚unicum‘-Raum, ihm in den neuen Raum zu folgen. Die Einladungen werden den betreffenden Chattern in ihrer Sicht auf das Geschehen als individuelle Systemmeldungen angezeigt, in denen sie mit deiktischem *Dich/Du* adressiert werden. Im Mitschnitt, der die Sicht von *ineli26* wiedergibt, ist nur die Einladung an *ineli26* dokumentiert (Beiträge 61, 62); es ist aber davon auszugehen, dass *McMike* auch an weitere Beteiligte (zumindest *Matrose* und *adelheid*, die ja bereits an der Fiktionalisierung im Thread ‚Service / Schiff‘ beteiligt waren) Einladungen verschickt hat. Zum Zeitpunkt, zu dem *McMike* die Einladungen in den neuen Raum ‚Kreuzfahrt‘ verschickt, kann dieser Raum noch von *jedem* Chatter betreten werden – unabhängig davon, ob er/sie eine Einladung erhalten hat oder nicht. Das explizite Versenden von Einladungen dient *McMike* aber dazu, einzelnen Chattern explizit zu signalisieren, dass deren Anwesenheit im gemeinsamen Raum von ihm besonders gewünscht wird.
- Nacheinander wechseln *Matrose* (Beitrag 64), *adelheid* (65), *Raebchen* (68) und *ineli26* (69, 70) in den Raum ‚Kreuzfahrt‘. Die Raumwechsel werden allen in den beiden Räumen präsenten Chattern anhand entsprechender Systemmeldungen angezeigt.
- Mit dem Eintritt der Chatter, die bereit sind, sich auf ein szenisches Spiel zum Thema ‚Kreuzfahrt‘ einzulassen, in den für diesen Zweck erschaffenen Raum ist das interaktive Lesespiel eröffnet: Die Beteiligten haben durch den Vollzug des Raumwechsels ihre Zustimmung zur von *McMike* vorgeschlagenen Darstellungsaufgabe signalisiert. Zugleich haben sie durch den Wechsel in einen neuen Raum eine neue Kommunikantenkonstellation erzeugt: Kommunikativ erreichbar sind ab sofort nur noch diejenigen Chatter, die sich ebenfalls für das Spiel entschieden haben. Die im Spiel-Raum ‚Kreuzfahrt‘ verschickten Beiträge können nur von denjenigen Chat-Partnern gelesen und beantwortet werden, die ebenfalls in diesem Raum präsent sind; Beiträge von Chattern, die im Raum ‚unicum‘ verblieben sind, werden den Chattern im Raum ‚Kreuzfahrt‘ standardmäßig nicht mehr angezeigt.
- Nach der so erfolgten Initiierung des Spielereignisses und der Konstituierung der Spielergruppe beginnen die Beteiligten unmittelbar damit, ausgehend vom Thema ‚Kreuzfahrt‘

der Spielszene Eigenschaften und der eigenen Person Aktionen und Äußerungen zuzuschreiben, die im Kontext des vereinbarten Spiel-Themas zu interpretieren sind. Mit dem Eintritt ins Spiel beginnen die Chatter somit, nicht mehr als sie selbst, sondern als – noch nicht weiter spezifizierte – Figuren im Rahmen der fiktiven Szene zu agieren: *adelheid* erkundigt sich nach dem Kurs (Beitrag 71), *ineli26* grüßt auf Seemannsart (*ahoi*, 72) und nutzt die Möglichkeit des Farbwechsels, um die eigene Figur als seekrank zu beschreiben (Beiträge 73, 77).²³ *McMike* bringt die Rolle eines Kapitäns ins Spiel, auf den es noch zu warten gelte (74), und *adelheid* ratifiziert die damit präsupponierte Existenz eines Kapitäns, indem sie sich nach dem Zeitpunkt von dessen Eintreffen erkundigt (76).

- Während die Beteiligten ab Beitrag 71 munter damit beginnen, die fiktive Szene mit Leben zu füllen, vollzieht *McMike* einen weiteren Akt der institutionellen Absicherung des Kommunikationsereignisses gegen Störungen von außen: Mittels eines Programmbefehls macht er den von ihm verwalteten Chatraum unzugänglich für andere Chatter (metaphorisch vom System als ‚Abschließen‘ bezeichnet, Beitrag 80). Ab diesem Zeitpunkt kann der Raum nur noch von Chattern betreten werden, die von dessen Administrator (*McMike*) explizit eingeladen werden. Auch dieser – eigentlich rein technische – Akt wird von *McMike* mit Bezug auf die fiktive Szene motiviert. Die betreffende Systemmeldung (*McMike schließt ab*) wird dadurch selbst zu einem Element der Szene umfunktioniert, und zwar durch *McMikes* unmittelbar zuvor (aus der Figurenperspektive) geäußertes Kommando *Luuuuuuukeeeen DICHT!* (79). Interessanterweise bringt *McMike* damit seine Funktion als Administrator des Raumes (die nicht zur Spielszene gehört, sondern die ihm bei der Erzeugung des Raumes vom System automatisch zugewiesen wurde) mit einer Aktion in der Spielszene zusammen, die auf Kreuzfahrten üblicherweise nicht von beliebigen Beteiligten, sondern nur vom Inhaber der Kapitänsrolle ausgeführt werden kann. Mit dieser Äußerung präsentiert sich *McMike* also bereits in der Rolle des Kapitäns, ohne diese für sich beansprucht oder zugewiesen bekommen zu haben. Wie die weitere Analyse des Chatverlaufs in Abschnitt 5.3 zeigen wird, wird er die Rolle des Kapitäns aber wenig später explizit für sich beanspruchen.

Mit den oben beschriebenen Schritten sind das Thema (‚Kreuzfahrt‘), die Funktion (Spiel), der Bezugsrahmen (Spielszene in einem vorgestellten Raum), der Offenheitsgrad (geschlossene Gruppe) und die vorläufige Zusammensetzung der Kommunikantengruppe für das Kommunikationsereignis festgelegt. Die Kommunikationsbeteiligten haben bereits einige erste Schritte in Richtung der Ausgestaltung der fiktiven Spielszene unternommen. Die Szene werden sie im weiteren Verlauf ihres Austauschs noch ausgiebig weiterentwickeln (Abschnitt

²³ Spezifiziert ein Chatter einen Wechsel der Anzeigefarbe für seine Beiträge, so wird dies im *unicum*-Chat im Bildschirmprotokoll über eine automatisch generierte Systemmeldung angezeigt, deren Farbe sich von links nach rechts von der bisher gewählten Farbe zur neuen Farbe verändert. Die Möglichkeit des Farbwechsels ist programmseitig ursprünglich dadurch motiviert, in Mehrpersonen-Chats das Verfolgen des Bildschirmgeschehens durch die farbliche Unterscheidung unterschiedlicher Chatter zu erleichtern. Farbwechsel werden aber häufig spielerisch genutzt – beispielsweise für Erröten (Farbwechsel zu Rot) oder für Trauer (Farbwechsel zu Schwarz), vgl. die Beispiele in Beißwenger (2002, S. 286f.).

5.3). Parallel dazu handeln sie interaktiv Rollen aus, die sie im Rahmen der Spielszene übernehmen, und gestalten diese sukzessive zu Figuren im Kontext des gemeinsam interaktiv erzeugten Spielgeschehens aus (Abschnitt 5.2).

5.2 Aushandlung der Spielrollen

Die Beispiele in Ausschnitt 5 illustrieren, wie die Chatter begleitend zum Ausbau der Spielszene ‚Kreuzfahrt‘ sukzessive verschiedene Rollen ins Spielgeschehen einführen, diese unter den Mitspielern verteilen und sich im weiteren Verlauf des Spielgeschehens in ihrem Spielverhalten an den semantischen Implikationen der jeweiligen Rollenbezeichnungen (‚Kapitän‘, ‚erste Offizierin‘, ‚Steermann‘, ‚Schiffsgeistlicher‘, ‚Schiffskoch‘ usw.) orientieren.

Bei der Einführung einer neuen Rolle in die Szene kann ein Chatter diese Rolle entweder für sich selbst beanspruchen (1), sie einem anderen Chatter anbieten bzw. zuweisen (2) oder offenlassen, wer die Rolle übernehmen könnte (3). In letzterem Fall kann sie von anderen Chattern übernommen werden; im Falle mehrerer Interessenten ist ein Aushandlungsprozess erforderlich. In den Fällen (1) und (2) wird die Rollenzuweisung erst dann wirklich zu einem konsensuell vereinbarten Element der Spielszene, wenn mindestens ein weiterer Beteiligter zu erkennen gibt, dass er die Zuweisung akzeptiert, und wenn keine anderen Mitspieler Einwände gegen die Zuweisung vorbringen. Wie bei allen Initiativen, mit denen neue Elemente in die Spielszene eingeführt werden, bedarf der deklarierte fiktive Sachverhalt der Ratifizierung durch Mitspieler, um als Element *geteilten Wissens* über die fiktive Szene bestätigt zu werden:

Chat-Ausschnitt 5: Rollenaushandlung und rollenorientiertes Verhalten im ‚Kreuzfahrt‘-Chat:

Beanspruchung Rolle SKIPPER	82	Matrose	damit das klar ist: ich bin der skipper
Selbstwahl Rolle MÖWE	85	Raebchen	*mövenkostüm anzieh*
Beanspruchung Rolle ERSTE OFFIZIERIN	87	ineli26 will erste offizierin sein	
	88	adelheid liegt lieber in der Sonne...	
Beanspruchung Rolle KAPITÄN	89	McMike	könntet Ihr mich bitte zum Käpten ernennen?
	91	ineli26	Matrosen, stillgestanden !!!
Zuweisung Rolle ERSTE OFFIZIERIN [↑87]	92	Matrose ernennt ineli zur nr.1	
Zuweisung Rolle KAPITÄN [↑94]	94	ineli26 ernennt McMike zum Kapitaen	
	95	ineli26	danke, matrose
	97	McMike	Danke, dann können wir ja los
	98	adelheid	juhu!!!
	101	ineli26	juuuuuu
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	109	McMike	LEEEIIIIINNNEEEENNN LOOOOOOSSSSSS!!!
	113	adelheid genießt das Schaukeln und schaut über die Reling...	
Zuweisung Rolle SUPERMÖWE [↑85]	114	McMike ernennt Raebchen zur Supermöve	
	140	McMike	Oh , ich hol noch einen alten Kameraden an Bord
	141	McMike	*auffisch*
	144	McMike	*MonkausWasserzieh*
	145	Monk kommt aus dem Raum unicum herein.	
	148	ineli26	willkommen an bord, monk
	149	Monk	guten tag danke für die einladung mike
Zuweisung Rolle SCHIFFBRÜCHIGER	150	McMike	hi Monk! Ich hab dich gerade gerettet

Zuweisung Rolle SCHIFFSGEISTLICHER	153	Matrose	hi monk, ein schiffsgeistlicher ist immer gut
Annahme Rolle SCHIFFSGEISTLICHER [↑153]	157	Monk	na ich gib mein bestes Matrose
Angebot Rolle STEUERMANN	160	McMike	Monk, kannst Du das steuer übernehmen?
Annahme Rolle STEUERMANN [↑160]	164	Monk	klar wohin solls gehen?
	169	McMike	Monk immer dem Fön nach
	170	Matrose	monk: in die karibik
	174	Monk	richtung Barbados
	176		<i>adelheid freut sich, daß es in die Sonne geht!</i>
Rekurs auf STEUERMANN [↑160]	187	McMike	Steuermann, was macht der Kurs?
Rekurs auf SCHIFFSGEISTLICHER [↑157]	188		<i>Monk segnet das Schiff noch</i>
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	193	KäptnMcMike	<i>guckt sich die heraufziehenden Wolken an *Sorgenmach*</i>
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	196	Monk	du bist der Käptn Mike?
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	198	KäptnMcMike	<i>ist der Käptn</i>
Einführung Rolle SCHIFFSKOCH	199	adelheid	<i>kriegt Hunger, wer ist denn der Koch?</i>
Zuweisung Rolle SCHIFFSKOCH [↑199]	200	Raebchen	immer die, die fragt
	201	McMike	ach ja wir brauchen einen Koch
Ablehnung Rolle SCHIFFSKOCH [↑200]	204	adelheid	neeee, das würde ich Euch nicht antun wollen!!!
Angebot Rolle SCHIFFSKOCH [↑199]	207	McMike	Monk, Du kannst Dich ja mal in der Küche nützlich machen.
	208		<i>Monk füttert Möwen</i>
	210		<i>das klingt gut, adelheid klettert lieber ins Klüvernetz!</i>
Rekurs auf SCHIFFSGEISTLICHER [↑157]	211	Monk	Na toll wofür Geistliche alles mißbraucht werden
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	212	KäptnMcMike	<i>macht jetzt ein Mittagsschläfchen, weckt mich bitte nach dem Unwetter</i>
Rekurs auf (SUPER-)MÖWE [↑85,114]	214	Raebchen	<i>flattert zwischen den Möwen und mampft mit</i>
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	215	adelheid	na toll, der Käpt'n läßt sein Boot alleine, geht ja wohl nicht...
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	216	McMike	nicht?
Rekurs auf (SUPER-)MÖWE [↑85,114]	219	Monk	<i>schmeißt Raebchen ein besonders großen Krümel hin</i>
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	221	adelheid	McMike ist jawohl für das Schiff verantwortlich!
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	222		<i>o.K., dann unterdrückt KäptnMcMike halt sein schlafbedürfnis</i>
	225	Raebchen	thx @monk
Annahme Rolle SCHIFFSKOCH [↑207]	226	Monk	Monk geht in die Küche *Ruderalleinlass*
Rekurs auf STEUERMANN [↑164]			
Rollenkonflikt KOCH vs. STEUERMANN			
Rekurs auf Rollenkonflikt	229		<i>McMike hechtet zum Steuer</i>
KOCH vs. STEUERMANN [↑226]			
Rekurs auf KAPITÄN [↑94]	230	adelheid	adelheid reicht KäptnMcMike ihre Termoskane mit Kaffee über
	233	McMike	danke@Adelheid
Rekurs auf KOCH [↑226]	234	Monk	was solls heute zum Essen geben

Beispiele für Fall (1), die Einführung einer neuen Rolle und Zuweisung zur eigenen Person, finden sich in den Beiträgen 82 (*Matrose* → ‚Skipper‘), 85 (*Raebchen* → ‚Möwe‘), 87 (*ineli26* → ‚erste Offizierin‘) und 89 (*McMike* → ‚Käpten‘). Fall (2), die Einführung einer neuen Rolle und Zuweisung bzw. Offerte an einen anderen Chatter, liegt vor in den Beiträgen 114 (*McMike: Raebchen* → ‚Supermöwe‘), 141/144/150 (*McMike: Monk* → ‚Schiffbrüchiger‘), 153 (*Matrose: Monk* → ‚Schiffsgeistlicher‘), 160 (*McMike: Monk* → ‚Steuermann‘), 200 (*Raebchen: adelheid* → ‚Koch‘) und 207 (*McMike: Monk* → ‚Koch‘). Fall (3), die Etablierung einer Rolle ohne Zuordnung zu einem bestimmten Chatter, findet sich in Beitrag 199 (*adelheid* erkundigt sich, wer der Koch sei).

Ratifizierungen von Rollenzuweisungen finden sich in den Beiträgen 92, 94, 157, 164 und 226. Ein Fall der Ablehnung einer angebotenen Rolle ist Beitrag 204, in dem *adelheid* die ihr von *Raebchen* (200) angetragene Rolle der Schiffsköchin ablehnt.

Die Chatter orientieren ihr weiteres spielerisches Agieren in der Szene am Konzept der übernommenen Rollen. Im Falle von *McMike*, der in die Rolle des Kapitäns geschlüpft ist, findet seitens *adelheid* (215, 221) sogar eine explizite Einforderung rollenangemessenen Verhaltens statt (Der Kapitän ist für sein Schiff verantwortlich und darf daher kein Mittagsschlafchen machen). *Monk*, der binnen kurzer Zeit drei verschiedene Rollen zugewiesen bekommen hat (Schiffsgeistlicher, Steuermann und Koch), thematisiert explizit Interessenskonflikte bei der Ausübung seiner Rollen: Als *McMike* ihn (in der Kapitänsrolle, 187) als Steuermann anspricht und sich nach dem Kurs erkundigt, erwidert er, noch mit dem Segnen des Schiffs (also der Ausübung der Rolle des Schiffsgeistlichen, 188) beschäftigt zu sein. Als ihm in 207 auch noch die Rolle des Schiffskochs angetragen wird, kommentiert er dies in 211 (in der Rolle als Geistlicher) als unangemessene Tätigkeit für einen Geistlichen, fügt sich aber – da die Anweisung vom Kapitän erteilt wurde – in die aufgetragene Küchenarbeit; dies in 226 allerdings versehen mit dem Hinweis, dass der Gang in die Küche (um die Rolle des Kochs auszuüben) zwangsläufig eine Vernachlässigung seiner Pflichten als Steuermann nach sich zieht (**Ruderalleinlass**). *McMike*, als Kapitän verantwortlich für das Schiff (und vor Kurzem erst von *adelheid* an diese seine Verantwortung gemahnt), hechtet daraufhin zum Steuer, um die Rollenvakanz zu kompensieren (229).

Nimmt ein Chatter an einem interaktiven Lesespiel teil, so bleiben seine Äußerungen *technisch bedingt* auch dann seiner Chatter-Identität zugeordnet, wenn sie sich auf die fiktive Spielszene beziehen und als Äußerungen einer im Rahmen des Spiels verkörperten *Rolle* intendiert sind. Äußerungsbeiträgen im Chat wird grundsätzlich und automatisch vom System der Name des Chatters vorangestellt. Wenn also der Chatter *McMike* an einem interaktiven Lesespiel teilnimmt und im Rahmen dieses Spiels die Rolle des Kapitäns übernimmt, so bleiben seine Äußerungen auch dann, wenn er sich mit der Äußerung in der Rollenidentität präsentiert, formal seiner Chatter-Identität *McMike* zugeordnet. Die einzige Möglichkeit, die Trennung von Chatter-Identität und Rollenidentität zu verwischen, bietet das Format von Zuschreibungsbeiträgen: In diese wird zwar standardmäßig an der Position des `</me>`-Codesegments der eigene Nickname integriert, es entfällt allerdings die automatische Hinzufügung der Produzentenkenntung, die für Äußerungsbeiträge charakteristisch ist. Da Zuschreibungsbeiträge bis auf den `</me>`-Code frei gestaltet werden können, können dem Nickname Zu- und Beinamen beigelegt werden – in den Beiträgen 193, 198, 212 und 222 aus Abschnitt 5 etwa die Rollenbezeichnung „Käptn“, so dass für die Spielpartner nicht *McMike*, sondern *KäptnMcMike* als zentrale Figur der Äußerung präsentiert wird.

Zuschreibungsbeiträge erlauben somit zum einen, die Chatter-Identität flexibel in Richtung der temporär eingenommenen Rollenidentität zu modifizieren, ohne sich ausloggen und unter einem neuen (der Rollenidentität entsprechenden) Nickname wieder einloggen zu müssen. Letzteres wird in interaktiven Lesespielen zwar ebenfalls bisweilen als Strategie genutzt, um den Wechsel in eine Rollenidentität zu vollziehen, birgt aber – aufgrund der technischen

Abkopplung von der den Partnern vertrauten Chatter-Identität – das Risiko, von den Chat-Partnern nicht mehr ohne Weiteres erkannt zu werden.

5.3 Mehrperspektivische Aushandlung des fiktiven Spielgeschehens

Mit ihren Beiträgen in Ausschnitt 5 nehmen die Chatter unterschiedliche Perspektiven in Bezug auf das fiktive Geschehen ein:

- *McMikes* Beitrag 187 (*Steuermann, was macht der Kurs?*) ist aus der Perspektive der Rolle (Kapitän) heraus formuliert und aktualisiert zugleich eine spezifische Art sozialer Beziehung, die typischerweise zwischen dem Kapitän eines Schiffs und seinem Steuermann besteht.
- *Raebchens* Beitrag 85 (**mövenkostüm anzieh**) markiert explizit den Übergang in die selbstgewählte Rolle (Möwe): Der Beitrag ist nicht aus der Perspektive der gespielten *Rolle*, sondern aus der Perspektive des *Chatters* formuliert, der – als *Darsteller* – durch fiktives Anlegen eines *Kostüms* in die *Rolle* der Möwe hineinschlüpft. Damit wird explizit der Übergang zur Fiktionalisierung zweiter Stufe markiert.
- Die Beiträge 150 von *McMike* und 196 von *Monk* sind ebenfalls nicht aus der Perspektive der verkörperten Rolle, sondern aus der Perspektive der jeweiligen Chatter formuliert und adressieren ihr jeweiliges Gegenüber jeweils in seiner Eigenschaft als *Rollenspieler*: *McMike* klärt *Monk* in 150 über eine Rolle auf, die er ihm bereits vor seinem Eintritt in den Chatraum ‚Kreuzfahrt‘ (in den Beiträgen 141 u. 144) spielerisch zugewiesen hat (hi *Monk!* *Ich hab dich gerade gerettet*); *Monk*, der die Ernennung *McMikes* zum Kapitän nicht mitbekommen hat, spricht in 196 den Chatter *McMike* an und bittet um Aufklärung über die von ihm gespielte Rolle (*du bist der Käptn Mike?*). Beide Äußerungen beanspruchen Geltung nicht innerhalb der fiktiven Szene, sondern auf der Ebene der Bearbeitung einer gemeinsamen Inszenierungsaufgabe. Die Chatter agieren auf dieser Ebene weder aus der Perspektive ihrer *Spielrollen* noch als Mitglieder des *Spielerensembles*, sondern als Mitglieder eines *Kollektivs von Regisseuren*, die aus einer Draufsicht Vereinbarungen in Bezug auf das Spielgeschehen treffen.
- Bei Beitrag 201 (*ach ja wir brauchen einen Koch*) handelt es sich erneut um einen Beitrag aus der Sicht eines fiktiven Regisseurs: Eine echte Besatzung eines Schiffes *wüsste*, wer ihr Koch ist; ein Spielerensemble, das im Begriff ist, in einer Spielszene die Rolle einer Besatzung *zu spielen*, muss die Etablierung einer entsprechenden Rolle spielbegleitend leisten, wenn sich dies als erforderlich erweist. Das deiktische *wir* in *McMikes* Äußerung 201 verweist somit nicht auf die *Rolle* der versammelten Chatter als *Besatzung*, sondern auf das Kollektiv der an der Regie-Aufgabe beteiligten *rollenspielenden* Chatter.
- In den Beiträgen 87, 88, 92, 94, 113, 114, 193, 198, 208, 214, 219 und 229 wechseln die Chatter temporär in die Rolle einer sich als auktorial gebärdenden Erzählerinstanz und le-

gen dieser Instanz Aussagen über das Spielgeschehen in den Mund. Mittels Zuschreibungsbeiträgen schreiben sie den von ihnen verkörperten Figuren aus der Erzählperspektive äußere und innere Handlungen oder Einstellungen zu oder berichten deren jeweils aktuelle Dialogbeiträge in indirekter, *erzählter* Rede. Sie werden als ein *episches* Stilmittel genutzt, um Distanz zur eigenen Rolle zu markieren und dadurch den spielerischen Charakter des eigenen Agierens hervorzuheben.²⁴ Der jeweilige Chatter inszeniert sich dabei als *Beobachter* der eigenen Figur, deren spontanes Tun ihn selbst (aus der Außenperspektive) immer wieder neu überrascht: Da das unpersönliche Erzählen vermeidet, den Chatter selbst als Äußernden zu kennzeichnen, solidarisiert sich dieser auf diese Weise mit den übrigen Spielbeteiligten, die das Agieren seiner Figur ebenfalls erst in der Rezeption erfahren: Die Mitspieler (inklusive dem Äußernden selbst) werden dadurch in die Perspektive eines Publikums versetzt, dem das Spiel als Fiktion dargeboten wird, in deren Rahmen nur noch Figuren, aber nicht mehr die sie verkörpernden Darsteller ausgemacht werden können.

Anhand von Ausschnitt 6 soll nun gezeigt werden, wie die verschiedenen o.a. Perspektiven – die Rollen-, die Regisseurs- und die Erzählerperspektive – von den Chattern bei der interaktiven Ausgestaltung des Spielgeschehens genutzt werden und wie die Spielbeteiligten sukzessive geteilte Annahmen über Eigenschaften der Spielszene aushandeln:

Chat-Ausschnitt 6: Sequenz ‚Schiffstaupe / Schiffstyp‘:

108 **Raebchen** *sitzt im Krähenest *gg**
142 **Raebchen** wie heisst den überhaupt das schiff?
147 **Raebchen** so ohne namen bringt unglück, wird heute bei Forrest gesagt
151 **Matrose** raebchen: mein schiff wuerde pustebume oder merlin heissen
154 **ineli26** ja, wir brauchen einen namen fuers schiff *sektflaschebereithalt*
156 **Raebchen** *piccolöchen zur schiffstaupe hol*
159 **Raebchen** *ist ja geizig*
160 **McMike** Monk, kannst Du das steuer übernehmen?
164 **Monk** klar wohin solls gehen?
165 **Matrose** namensvorschlag: merlin
166 **ineli26** merlin oder?
167 **ineli26** mehr !!
168 **adelheid** hm, na ja, ist okay
169 **McMike** Monk immer dem Fön nach
170 **Matrose** monk: in die karibik
171 **Raebchen** MS Merlin also?
173 **McMike** Merlinowitsch?
174 **Monk** richtung Barbados
175 **ineli26** Merlinowitsch is noch besser
176 **adelheid** *freut sich, daß es in die Sonne geht!*
177 **ineli26** *tauft unser Schiff auf MS Merlinowitsch *flascheschmeiss**
178 **Matrose** raebchen: es handelt sich selbstverstaendlich um ein SEGELSCHIFF
181 **Monk** 30 Knoten Richtung Karibik
182 **Matrose** das schiff riecht nach holz und teer
183 **Matrose** monk 15kn sind realistischer

²⁴ Das Format des Zuschreibungsbeitrags (vgl. Abschnitt 3) wird im Rahmen interaktiver Lesespiele zwar häufig für den Wechsel in die Perspektive einer Erzählerinstanz genutzt, ist aber nicht ausschließlich auf diese Funktion festgelegt. Wie die Beiträge 199, 210, 212 und 222 in Ausschnitt 5 belegen, werden bisweilen innerhalb eines Zuschreibungsbeitrags verschiedene Perspektiven kombiniert (in den genannten Beispielen Äußerungsteile in Erzählperspektive und Äußerungsteile in direkter Rede, die aus der Rollen- oder Regisseursperspektive formuliert sind).

- 185 **Raebchen** 30 knoten mit nem Segelschiff? auweia - Sturm im Krähenest...
 186 **Monk bremst auf 15 Kn**
 191 **ineli26 tauft das Schiff um auf SS Merlinowitsch *flascheschmeiss***

In Ausschnitt 6 initiieren *Raebchen* (142, 147) und *Monk* (164) über Frageäußerungen Aushandlungssequenzen zu zwei Teilthemen: der Name des Schiffs und sein Kurs. Dadurch, dass die übrigen Mitspieler auf diese Initiativen einsteigen, werden zwei Teilaufgaben im Rahmen des übergreifenden Themas ‚Kreuzfahrt‘ etabliert. Sowohl bei der Initiierung wie auch bei der interaktiven Bearbeitung dieser Aufgaben kommen alle drei oben beschriebenen Perspektiven zum Einsatz.

Raebchen fragt in 142 nach dem Namen des Schiffs; durch die Verwendung der Abtönungspartikel *überhaupt* markiert er dabei zum einen, dass er nicht davon ausgeht, dass zum Thema seiner Frage in der Diskurswelt bereits gesichertes Wissen besteht, und zum anderen, dass es sich dabei aus seiner Sicht um ein *relevantes* Thema im Rahmen der übergreifenden Aufgabe handelt. Die Frage in 142 wie auch der in 147 zur Erläuterung der Relevanz des Themas nachgeschobene Äußerungsbeitrag sind nicht aus der Perspektive der *Rolle* formuliert, aus deren Sicht die Spielszene *real erfahrbar* wäre, was implizieren würde, dass prinzipiell sämtliche Sachverhalte in ihr bereits spezifiziert sind. *Raebchen* formuliert seine Beiträge 142 und 147 aus der Regisseursperspektive. Aus dieser Perspektive wird es möglich, Lücken in der Diskurswelt zu identifizieren, die für ihre kohärente Ausgestaltung als Lebenswelt noch gefüllt werden müssen. Die Äußerung *so ohne namen bringt unglück, wird heute bei Forrest gesagt* bezieht sich auf den Film FORREST GUMP (1994); sie belegt also die Relevanz einer Schiffstaupe unter Verweis auf eine andere fiktive Welt.

Monks Initiative zur Etablierung einer Teilaufgabe in 164 ist hingegen aus der Perspektive der *Rolle* formuliert: Nachdem ihm Kapitän *McMike* in 160 die Rolle des Steuermanns angeboten hat, gibt er in 164 explizit („klar“) und als Antwort an *McMike* gerichtet seine Zustimmung zu deren Übernahme und vollzieht unmittelbar eine Äußerung, die typische Aufgaben eines Steuermanns sowie auch die typische Rollenbeziehung zwischen einem Steuermann und seinem Kapitän aktualisieren: *wohin solls gehen?* An der Klärung dieser Frage beteiligt sich in der Folge aber nicht nur der Kapitän (*McMike*), sondern auch Chatter *Matrose*, der in Beitrag 82 (vgl. Ausschnitt 5) die Rolle des Skippers – und damit eine mit der später von *McMike* übernommenen Kapitänsrolle konkurrierende Rolle – für sich beansprucht hatte. Die Skipperrolle wurde im weiteren Verlauf von keinem anderen Chatter ratifiziert, *McMike* hingegen wurde von *ineli26* explizit und ohne Widerspruch durch Dritte zum Kapitän ernannt (94). Da *Matrose* im Rahmen des Spiels keine klar definierte Rolle zukommt und er somit – im Gegensatz zum Steuermann – als Spieler in einer unklaren Beziehung zu den übrigen bereits verteilten Rollen steht, ist es nicht unkooperativ von ihm, in die Handlungssequenz zwischen dem Kapitän und seinem Steuermann einzugreifen und, obwohl *Monks* Frage nach dem Kurs offensichtlich an den Kapitän gerichtet war, mit seinem Beitrag *in die karibik* (170) einen Vorschlag für den Kurs zu formulieren. *Monk* greift diesen Vorschlag in 174 auf und schließt mit der Präzisierung *richtung Barbados* daran an. Er ratifiziert damit den Vorschlag von *Matrose*, den von ihm als spezifizierungsbedürftig etablierten Sachverhalt ‚Kurs‘ in einer

ganz bestimmten Weise zu fixieren. Da weder *McMike*, der in 169 einen eigenen, wenig spezifischen Vorschlag zum Kurs gemacht hat, noch andere Mitspieler dem Vorschlag von *Matrose* und seiner Ratifizierung durch *Monk* explizit widersprechen, können *Matrose* und *Monk* davon ausgehen, dass das Element ‚Kurs in Richtung Karibik‘ von ihnen erfolgreich als geteiltes Wissen zur fiktiven Diskurswelt etabliert werden konnte. In 176 ratifiziert auch *adelheid* – aus der Erzählerperspektive – diese Spezifikation (entweder mit Bezug auf *Matroses* oder auf *Monks* Beitrag, in jedem Fall aber semantisch kompatibel mit beiden).

Parallel zur Bearbeitung der Spezifikationsaufgabe ‚Kurs‘ durch *Monk*, *McMike*, *Matrose* und *adelheid* verhandeln die Spielbeteiligten die von *Raebchen* in 142 etablierte Aufgabe ‚Schiffsname‘. Der erste Namensvorschlag von *Matrose* (151) ist, ebenso wie *Raebchens* Initiativbeiträge, aus der Regisseursperspektive formuliert. Dies wird durch den Konjunktiv markiert (*mein schiff wuerde ... heissen*). Der zweite Beitrag zur Bearbeitung der Spezifikationsaufgabe – 154 von *ineli26* – ist hingegen aus der Rollenperspektive formuliert: Während aus Regisseursperspektive die Zuweisung eines Namens zum Schiff per spiel-externer Vereinbarung erfolgen könnte (woraufhin das vereinbarte Faktum anschließend in der Spielwelt ohne vorherige spiel-interne Etablierung als Faktum zur Verfügung stünde), kann sie im Rahmen des Spiels selbst kohärent nur über die Ausführung eines rituellen Benennungsaktes eingeführt werden, wie er typischerweise in der Seefahrt üblich ist: eine Schiffstaufe. Durch die Hinzufügung des Aktionsausdrucks **sektflaschebereithalt**, mit der die Darstellerin *ineli26* eine Aktion der von ihr verkörperten Figur beschreibt, macht *ineli26* deutlich, dass sie sich mit ihrem Beitrag in der Perspektive der Rolle befindet. Die Wahl des Inflektivausdrucks zur Realisierung der Aktionszuschreibung ist durch die unterschiedliche semiotische Qualität von Sprechen und körperlicher Aktion motiviert. Die Inflektivkonstruktion beschreibt innerhalb desselben Beitrags, in dem sich die Figur in direkter Rede äußert, eine mit dieser Äußerung in Zusammenhang stehende, von der Figur ausgeführte körperliche Aktivität. Da Körperlichkeit den Spielern im Chat nicht als Ausdrucksmittel zur Verfügung steht, wird sie mit sprachlichen Mitteln *nachgebildet* (vgl. hierzu auch Abschnitt 3). Gleiches gilt für die nächste Äußerung von *Raebchen*, der ebenfalls in die Rollenperspektive wechselt und seine Figur im Format des Äußerungsbeitrags, aber unter Verzicht auf direkte Rede mit einer Aktionsbeschreibung sich an der spiel-internen Vorbereitung der nahenden Schiffstaufe beteiligen lässt (**piccolöchen zur schiffstaufe hol**, 156). In 159 wird zu der beschriebenen Aktion aus der Erzählerperspektive eine Interpretationshilfe gegeben, wobei offen bleibt, ob die damit getroffene Zuschreibung sich auf *Raebchens* Chatter-Identität oder auf die von ihm im Rahmen des Spiels verkörperte Figur bezieht: Der Beitrag *Raebchen ist ja geizig* motiviert unter Verweis auf ein Charaktermerkmal, weshalb *Raebchen* zur Schiffstaufe nur ein Piccolöchen bereitstellt. Mit der Partikel *ja* wird dabei an ein als gegeben vorausgesetztes Vorwissen der Adressaten zu diesem Charaktermerkmal angeknüpft. Denkbar ist sowohl, dass *Raebchen* hier an Wissen seiner Mitspieler zur Chatter-Identität *Raebchen* (oder ggf. sogar zur Alltagsidentität des dahinterstehenden Chatters) anschließt, wie auch, dass er damit – als Teil des Rollenspiels – auf ein fiktives Vorwissen der übrigen Besatzungsmitglieder zur Persönlichkeit der von ihm verkörperten Figur anspielt (die ebenfalls ein Besatzungsmitglied ist).

Die Namensfindungsdiskussion mündet in den Vollzug der Schiffstaufe durch *ineli26* in 177. Im Eifer des Spiels geraten *ineli26* dabei zwei verschiedene Perspektiven durcheinander: Einerseits bedient sie sich des Formats eines Zuschreibungsbeitrags, der es erlaubt, die Aktionen der eigenen Figur aus einer Erzählersicht zu beschreiben, und formuliert den Beitrag mit *ineli26* in der Agensrolle; zugleich verwendet sie zum Rekurs auf die Mannschaft aber deiktisches *uns*, was nur von Mitgliedern der Besatzung und damit in der Rollenperspektive Sinn ergibt. *ineli26* tauft das Schiff auf den Namen „MS Merlinowitsch“; das Kürzel *MS* (mit dem im Schifffahrtswesen Motorschiffe gekennzeichnet werden), wurde zuvor bereits von *Raebchen* als Namensbestandteil eingeführt (171). Zeitlich fast parallel zur Schiffstaufe wird auch die Einigung über die Karibik als Reiseziel erzielt; entsprechend gibt Steuermann *Monk* aus der Rollenperspektive in 181 das Kommando *30 Knoten Richtung Karibik*.

Matrose widerspricht in 178 aus der Regisseursperspektive der von *Raebchen* vorgenommenen Klassifikation des Schiffs als Motorschiff: *es handelt sich selbstverständlich um ein SEGELSCHIFF*. In 182 untermauert er seine Behauptung durch eine Beschreibung des Geruchs des Schiffes (... *riecht nach holz und teer*), die sich spiel-intern auf das imaginierte Schiff bezieht und der somit entweder die Rollen- oder eine Erzählerperspektive zugrunde liegt. Mit Beitrag 183 wechselt *Matrose* schließlich wieder in die Regisseursperspektive und weist Chatter *Monk* darauf hin, dass das von ihm im Spiel als Steuermann ausgegebene Tempo in Hinblick auf den von ihm deklarierten Schiffstyp unrealistisch sei. Auch *Raebchen* scheint über Hintergrundwissen zur Segelschiffahrt zu verfügen, da er in etwa zeitgleich, aber aus der Rollenperspektive, ebenfalls das vorgegebene Tempo als ungewöhnlich schnell herausstellt und dies unter Rekurs auf die bereits in 108 beschriebene Position seiner Figur im *Krähennest* des Schiffs entsprechend *Sturm im Krähennest* prophezeit. In 186 lässt *Monk* den von ihm verkörperten Steuermann aus der Erzählerperspektive die Fahrt auf das von *Matrose* als realistischer benannte Tempo von 15 Knoten drosseln. Entsprechend der Umkategorisierung des Schiffs vom Motorschiff zum Segelschiff wiederholt *ineli26* in 191 ihren Taufbeitrag (diesmal unter Vermeidung von Sozialdeixis konsistent in Erzählerperspektive) und ersetzt darin das Kürzel *MS* durch das analog gebildete *SS* (für ‚Segelschiff‘).

6. Fazit und Ausblick

Wir haben in diesem Artikel das Augenmerk auf spielerische Sequenzen gelegt, in denen Chatter den metaphorisch konstituierten Chatraum mit fiktiven Objekten und Handlungen ausgestalten und dabei mit Sprache, Schrift und den technischen Optionen der Chat-Umgebung kreativ umgehen. Damit soll das Chatten wohlgerneht nicht als Kunstform idealisiert werden. Es ging uns vielmehr darum, an Beispielen aus unserem Chatkorpus zu zeigen, dass es sich beim Chatten um eine neuartige Form des interaktionsorientierten Schreibens mit recht eigentümlichen Rahmenbedingungen handelt, die wir in Abschnitt 2 skizziert haben. Die Analysen in den Abschnitten 4 und 5 sollen dazu beitragen, den Eindruck von Chaos, den Chatmitschnitte beim ersten Blick oft erwecken, zu relativieren. Der zweite analytische Blick

soll deutlich machen, dass gerade die Beschränktheit der Wahrnehmung auf die Schrift dazu einlädt, mit der Doppelbödigkeit des Szenarios – dem metaphorischen Plaudern mit schriftlichen Mitteln – zu spielen und die Kommunikation um fiktive Elemente anzureichern. Gerade weil die Beteiligten körperlich nicht präsent sind, muss Originalität und Attraktivität primär mit (schrift-)sprachlichen Mitteln hergestellt werden. Unsere Beispiele demonstrieren, wie die Chatter die Gestaltungsmöglichkeiten von Schrift und Schreibtechnik ausreizen, um sich in diesen Kontexten als interessante Kommunikationspartner zu präsentieren. In diesen Spielen dienen die schriftlichen Beiträge nicht nur als Bezugspunkt für Deixis und Lokalisierung; die Schriftzeichen werden selbst zu Dingen, mit denen man fiktiv hantieren kann.

Das interaktionsorientierte Schreiben, bei dem man sich direkt an einen Adressaten wendet und bei der Textplanung die gemeinsame Vorkommunikation und das dabei aufgebaute Wissen berücksichtigt, ist natürlich nicht neu. In der Literatur zu den sprachlichen Eigentümlichkeiten der sog. „Netzsprache“ wurden die Bezüge zur Briefkommunikation und anderen Formen der privaten und dialogischen Schriftlichkeit sowie zu Schriftspielen im literarischen Schreiben mehrfach thematisiert.²⁵ Allerdings unterscheiden sich die spielerischen Sequenzen, die im Chat spontan in der laufenden Interaktion entstehen und weder für das erneute Lesen, noch für eine spätere Aufführung auf einer Bühne konzipiert sind, in vielerlei Hinsicht vom Spiel mit Schrift und Orthographie in bewusst gestaltenden textorientierten Schreibprodukten. Auch wenn die Chatter dabei Traditionen der schriftlichen Inszenierung von Mündlichkeit aufgreifen und weiterentwickeln, sind die dabei entstehenden Chatmitschnitte genuin schriftlich, was sich schnell zeigt, wenn man versucht, die von uns analysierten Ausschnitte mündlich mit verteilten Rollen vorzulesen.

Fiktionalisierungen gibt es auch in der mündlichen Alltagskommunikation (Ehmer 2011). Dennoch bleibt der zeitweilige Wechsel von dem realweltlichen zu einem fiktiven Bezugsrahmen im mündlichen Gespräch ein markierter Sonderfall. Anders in der Chat-Kommunikation: Die konzeptuelle Metapher des Chats – Chatten ist ein informelles Gespräch in einem Chatraum, der betreten und verlassen werden kann – legt es grundsätzlich nahe, diesen Raum auch mit fiktiven Objekten und Handlungen auszugestalten. Im Diskurs über die Netzkommunikation wird diese fiktive Ebene auch als „virtuell“ (virtuelle Identitäten, virtueller Raum) bezeichnet und von der realweltlichen Bezugsebene mit dem Kürzel IRL (in real life) abgegrenzt. Fiktionalisierungen, wie wir sie in Abschnitt 4 beschrieben haben, sind kein reines Spezifikum des Chattens, sondern ein generelles Phänomen phatischer Netzkommunikation, das man auch beim Instant Messaging, in Diskussionsforen, in sozialen Netzwerken (StudiVZ, Facebook etc.) und natürlich auch in Online-Computerspielen beobachten kann. Es ist eine Aufgabe künftiger Forschung, die dabei verwendeten sprachlichen und interaktiven Verfahren vergleichend zu untersuchen und in medien- und genreübergreifende Zusammenhänge und Traditionslinien des Fiktionalisierens einzuordnen.

Bei dieser Einordnung muss man die in Abschnitt 5 beschriebenen interaktiven Lesespiele sicherlich gesondert betrachten. Interaktive Lesespiele nutzen zwar ebenfalls das in der

²⁵ Vgl. z. B. Beißwenger (2001), Elspaß (2002), Kilian (2002), Wirth (2002), Eckhoff 2008.

Chat-Metapher angelegte Potential für die fiktive Ausgestaltung von Körperlichkeit und Raumkonstellationen. Auf der Basis dieser ersten Stufe wird dann aber eine zweite Stufe des Fiktionalisierens betreten: Teilnehmer von interaktiven Lesespielen verständigen sich explizit darauf, einen speziellen Chatraum für die gemeinsame Inszenierung einer Spielszene zu einem Thema – in unserem Beispiel eine Kreuzfahrt – zu nutzen. In ihrer durch den Nickname weiterhin erkennbaren Chatter-Identität übernehmen sie in diesem Raum die Aufgabe, eine zum Thema passende Spielrolle darzustellen. Mit der Vereinbarung eines Themas und der Vergabe von Darstellungsaufgaben haben die interaktiven Lesespiele Parallelen zum kindlichen Spielen²⁶ und zum Improvisationstheater²⁷. Dennoch sind die Verfahren des Improvisierens, die man in interaktiven Lesespielen vorfindet, sichtbar von den in Abschnitt 2 skizzierten ungewöhnlichen Rahmenbedingungen der schriftbasierten Chatkommunikation geprägt. Auch für die „fiktive Bühne“ des interaktiven Lesespiels gibt es keinen verbindlichen Bezugspunkt in einem realweltlichen Anschauungsraum. Im Gegensatz zum kindlichen Spielen oder zum Improvisationstheater gibt es kein simultan vollzogenes (nicht-sprachliches) Spielgeschehen, sondern die gesamte Spielszene wird über (schrift-)sprachliche Deklarationen erst konstituiert. Die Teilnehmer der interaktiven Lesespiele haben deshalb nicht nur eine Darstellungsaufgabe, sondern tragen mit ihren Beiträgen auch zum gemeinsamen Entwurf des fiktiven Spielraums bei und nutzen hierbei alle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, die sich in der technisierten Schreibumgebung des Chats bieten: Den Wechsel zwischen Äußerungs- und Zuschreibungsbeiträgen, den Wechsel der Schriftfarbe, den Wechsel zwischen der Chatter-Identität und der dargestellten Spielrolle. Wie wir an den Analysen in Abschnitt 5 gezeigt haben, entsteht dabei die sehr ungewöhnliche Konstellation, dass die Beteiligten stets zwischen der Perspektive des Rollendarstellers, des beobachtenden Erzählers und des für die Ausgestaltung der Spielszene verantwortlichen Regisseurs wechseln; im gesamten Verlauf des Spielgeschehens steht zur Disposition, wie die fiktive Bühne aussieht und was sich auf ihr abspielt. Es ist ein Charakteristikum von interaktiven Lesespielen, dass fortlaufend Sachverhaltsentwürfe aus verschiedenen Perspektiven ratifiziert oder verworfen, gegeneinander abgeglichen und bestmöglich miteinander kompatibel gemacht werden müssen. Die kommunikative Aufgabe, im schnellen, schriftbasierten dialogischen Austausch eine Diskurswelt aufzubauen und diese im Spielverlauf einigermaßen kohärent zu halten, steht im Zentrum der interaktiven Lesespiele. Es geht den Beteiligten nicht darum, ein dialogisches Schriftprodukt zu erstellen, das über den eigentlichen Kommunikationsverlauf hinausgehend tradiert, wieder gelesen oder auf einer real existierenden Bühne aufgeführt werden soll. Experimente im Projekt *Sprechblasen aus dem Netz*²⁸, in dem unter der Regie von Tilman Sack Chats einerseits

²⁶ Vgl. z. B. Auwärter/Kirsch 1992.

²⁷ Eine Gemeinsamkeit ist sicherlich, dass sich auch beim Improvisationstheater Darstellungs- und Beobachterebene überlagern: „Indem sich die Schauspieler einer Aufgabe stellen, deren Ausgang offen ist und nicht vorgegeben, entsteht eine Überlagerung von Produzieren und Rezipieren. Wer improvisiert, beobachtet sich selbst bei seinem Tun, sucht danach, sich dem Unvorhergesehenen der Darstellungsaufgabe aber auch seines Handelns selbst auszusetzen, das damit immer auch zu etwas Fremdem wird.“ (Matzke 2010 S. 172).

²⁸ Zum *Sprechblasen*-Projekt gibt es eine Online-Dokumentation unter <http://www.sprechblasen.net/>.

zu einem Stück für die Theaterbühne und andererseits zu einer Serie von Hörspielen umgearbeitet wurden, dokumentieren, dass die Darstellung typischer Eigentümlichkeiten der Chat-Situation erhebliche Transformationen notwendig macht. Die dabei entstandenen Produkte – das Bühnenstück und die Hörspiele – gewinnen ihren ästhetischen Reiz gerade *durch* die Differenz zum ursprünglichen Chat; sie stellen aufgrund der vorgenommenen Adaptionen keine *Aufführung* eines Chats dar, sondern eine künstlerische Transformation.

7. Literatur

- Androutsopoulos, Jannis/Ziegler, Evelyn: „Sprachvariation und Internet: Regionalismen in einer Chat-Gemeinschaft“, in: Jannis Androutsopoulos/Evelyn Ziegler (Hg.): *Standardfragen*, Frankfurt 2003, S. 251-279.
- Auwärter, Manfred/Kirsch, Edith: „Die Generierung fiktionaler Realität im kindlichen Handpuppenspiel“, in: Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Beiträge zu einer empirischen Sprachsoziologie*, Tübingen 1992, S. 91-114.
- Beißwenger, Michael: *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit*. Stuttgart 2000.
- Beißwenger, Michael: „Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung“, in: Michael Beißwenger (Hg.): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*, Stuttgart 2001, S. 79-138.
- Beißwenger, Michael: „Getippte ‚Gespräche‘ und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten“, in: Ingo W. Schröder/Stéphane Voell (Hg.): *Moderne Oralität*, Marburg 2002, S. 265-299.
- Beißwenger, Michael: *Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation*. Berlin/New York 2007.
- Beißwenger, Michael: „Chattern unter die Finger geschaut: Formulieren und Revidieren bei der schriftlichen Verbalisierung in synchroner internetbasierter Kommunikation“, in: Vilmos Ágel/Mathilde Hennig (Hg.): *Nähe und Distanz im Kontext variationslinguistischer Forschung*, Berlin/New York 2010, S. 247-294.
- Beißwenger, Michael: „Raumorientierung in der Netzkommunikation. Korpusgestützte Untersuchungen zur lokalen Deixis in Chats“, in: Barbara Frank-Job/Alexander Mehler/Tilmann Sutter (Hg.): *Die Dynamik sozialer und sprachlicher Netzwerke. Konzepte, Methoden und empirische Untersuchungen an Beispielen des WWW*, Wiesbaden 2012 (im Druck).
- Crystal, David: *Language and the Internet*, Cambridge 2001.
- Döring, Nicola: *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*, 2., vollständig überarbeitete und ergänzte Auflage, Göttingen 2003.
- Dorta, Gabriel: *Soziale Welten in der Chat-Kommunikation. Untersuchungen zur Identitäts- und Beziehungsdimension in Web-Chats*, Bremen 2005.
- Dürscheid, Christa: „Medien, Kommunikationsformen, kommunikative Gattungen“, in: *Linguistik online* 22 (2005), digitale Ressource: http://www.linguistik-online.de/22_05/duerscheid.pdf.

- Eckhoff, Jan: „Neue Schriftlichkeit und Deutschunterricht. Chatprofile im Licht literarischer Sprache“, in: *Der Deutschunterricht* 4 (2008), S. 80-87.
- Ehlich, Konrad: „Funktion und Struktur schriftlicher Kommunikation“, in: Hartmut Günther/Otto Ludwig (Hg.): *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*, Bd. 1, Berlin/New York 1994, S. 18-41.
- Elspaß, Stephan: „Alter Wein und neue Schläuche? Briefe der Wende zum 20. Jahrhundert und Texte der neuen Medien – ein Vergleich“, in: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 64 (2002), S. 7-31.
- Ehmer, Oliver: *Imagination und Animation. Die Herstellung mentaler Räume durch animierte Rede*, Berlin/New York 2011.
- Frank-Job, Barbara: „Sprachwandel und Medienwandel“, in: Alexander Mehler/Tilmann Sutter (Hg.): *Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen – von frühen Medienkulturen zum Web 2.0*, Wiesbaden 2010, S. 27-46.
- Garcia, Angela Cora/Jacobs, Jennifer Baker: “The Interactional Organization of Computer Mediated Communication in the College Classroom”, in: *Qualitative Sociology* 21/3 (1998), S. 299-317.
- Haase, Martin/Huber, Michael/Krumeich, Alexander/Rehm, Georg: „Internetkommunikation und Sprachwandel“, in: Rüdiger Weingarten (Hg.): *Sprachwandel durch Computer*, Opladen 1997, S. 51-85.
- Herring, Susan C.: “Interactional Coherence in CMC”, in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 4/4 (1999). <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html> (12.6.2012).
- Hoffmann, Ludger: „Chat und Thema“, in: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 68 (2004), S. 103-122.
- Kilian, Jörg: „T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation“, in: Michael Beißwenger (Hg.): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*, Stuttgart 2001, S. 55-78.
- Koch, Peter/Oesterreicher, Wulf: „Schriftlichkeit und Sprache“, in: Hartmut Günther/Otto Ludwig (Hg.): *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*, Bd. 1, Berlin/New York 1994, S. 587-604.
- Lenke, Nils/Schmitz, Peter: „Geschwätz im ‚Globalen Dorf‘ – Kommunikation im Internet“, in: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 50 (1995), S. 117-141.
- Luckhardt, Kristin: *Stilanalysen zur Chat-Kommunikation. Eine korpusgestützte Untersuchung am Beispiel eines medialen Chats*, Dissertation, TU Dortmund 2009, digitale Ressource: <http://hdl.handle.net/2003/26055>.
- Matzke, Annemarie: „Der unmögliche Schauspieler: Theater Improvisieren“, in: Hans-Friedrich Bormann/Gabriele Brandstetter/Annemarie Matzke (Hg.): *Improvisieren. Paradoxien des Unvorhersehbaren. Kunst – Medien – Praxis*, Bielefeld 2010, S. 161-182.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten: *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*, Opladen 1998.
- Storrer, Angelika: „Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation“, in: Andrea Lehr u.a. (Hg.): *Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik*, Berlin/New York 2001, S. 439-465.

- Storrer, Angelika: „Neue Text- und Schreibformen im Internet: Das Beispiel Wikipedia“, in: Juliane Köster/Helmuth Feilke (Hg.): *Textkompetenzen in der Sekundarstufe II*, Freiburg 2012 (im Druck).
- Storrer, Angelika: „Sprachstil und Sprachvariation in sozialen Netzwerken“, in: Barbara Frank-Job/Alexander Mehler/Tilman Sutter (Hg.): *Die Dynamik sozialer und sprachlicher Netzwerke. Konzepte, Methoden und empirische Untersuchungen an Beispielen des WWW*, Wiesbaden 2012a (im Druck).
- Strätz, Esther: *Sprachverwendung in der Chat-Kommunikation. Eine diachrone Untersuchung französischsprachiger Logfiles aus dem Internet Relay Chat*, Tübingen 2011.
- Thaler, Verena: *Chat-Kommunikation im Spannungsfeld zwischen Oralität und Literalität*. Berlin 2003.
- Werry, Christopher C.: “Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat”, in: Susan C. Herring (Hg.): *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*, Amsterdam/Philadelphia 1996, S. 47-63.
- Wirth, Uwe: „Schwatzhafter Schriftverkehr. Chatten in den Zeiten des Modemfiebers“, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Praxis Internet*, Frankfurt a. M. 2002, S. 208-231.
- Zitzen, Michaela/Stein, Dieter: “Chat and conversation: a case of transmedial stability?”, in: *Linguistics* 42/5 (2005), S. 983-1021.