

RWTH Aachen  
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaft  
Lehrstuhl für deutsche Philologie  
Dozentin: Astrid Koch, M.A.

Proseminar  
Computervermittelte Kommunikation

# **Chatsprache**

## **Eine Form der schriftlichen**

### **Mündlichkeit.**

Eingereicht von:  
André Bräkling

Überarbeitete Fassung  
Aachen, 11. Oktober 2007

## **Vorwort zur überarbeiteten Version**

„Chatsprache - Eine Form der schriftlichen Mündlichkeit.“ wurde ursprünglich als Seminararbeit im Proseminar „Computervermittelte Kommunikation“ des Lehrstuhls für deutsche Philologie erstellt, am 27. August 2007 eingereicht und mit der Note 1,7 bewertet. In dieser überarbeiteten Version habe ich kleinere Fehler korrigiert, inhaltlich entspricht sie grundsätzlich der ursprünglich zur Bewertung eingereichten Fassung.

Ich stelle dieses Dokument hiermit für die private und wissenschaftliche Verwendung frei zur Verfügung. Beachten Sie bitte, dass das Urheberrecht zu diesem Werk weiterhin bei mir als Autor liegt. Eine Veröffentlichung jedweder Art (z.B. im Internet, auf Datenträgern, in gedruckter Form) sowie eine kommerzielle Nutzung ist ohne mein Einverständnis nicht gestattet. Ausgenommen ist hiervon eine Veröffentlichung für einen eingeschränkten Personenkreis zu unkommerziellen Lehrzwecken, beispielsweise auf einer passwortgeschützten Internetseite für Seminarteilnehmer.

Grundsätzlich würde ich mich über Rückmeldungen zu dieser Arbeit sehr freuen. Kontaktmöglichkeiten finden Sie auf meiner Internetseite:

<http://www.braekling.de>

Ansonsten hoffe ich, dass Ihnen „Chatsprache - Eine Form der schriftlichen Mündlichkeit.“ gefällt und wünsche viel Spaß beim Lesen.

André Bräking

Aachen, den 11. Oktober 2007

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Chatkommunikation</b>	<b>4</b>
2.1	Chat als Kommunikationsform . . . . .	5
2.1.1	Chatdienste und Vernetzungsformen . . . . .	5
2.1.2	Synchronizität . . . . .	7
2.2	Merkmale der Chatsprache . . . . .	9
2.2.1	Gesprächsorganisation . . . . .	9
2.2.2	Gruppenspezifische Sondersprache . . . . .	10
2.2.3	Pragmatik . . . . .	11
2.2.4	Lexikalisierungen . . . . .	12
2.2.5	Vereinfachungen . . . . .	12
2.3	Konzeptionelle und mediale Schriftlichkeit . . . . .	13
<b>3</b>	<b>Virtuelle Lokalität in der schriftlichen Mündlichkeit</b>	<b>14</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>16</b>

## 1 Einleitung

Im heutigen sogenannten Informationszeitalter kommt dem Internet eine ständig wachsende Bedeutung zu. Dabei dient es nicht mehr nur als Informationquelle, sondern längst auch als allgemein akzeptiertes Kommunikationsmedium. Bereits im ersten Quartal 2006 nutzten mehr als die Hälfte (55,7%) der Deutschen ab zehn Jahren das Internet fast täglich und dabei überwiegend im privaten Bereich (87,9%). Dabei kommunizieren sie zwar meist per Email (84,9%), aber auch Chats<sup>1</sup> und Foren sind mit 39,6% mittlerweile bedeutende Kommunikationsdienste. Besonders junge Menschen im Alter von 16 bis 24 Jahren nutzen solche Chats und Foren (72,1%).<sup>2</sup>

Die Funktionsweise dieser neuen Medien unterscheidet sich gravierend von den klassischen Medien, wodurch sich auch deutliche Unterschiede zur sonstigen schriftlichen Sprache ergeben. Nach einem Blick auf übliche Chatformen, damit zusammenhängenden Begriffsklärungen und einer thematischen Eingrenzung auf bestimmte Chatformen sollen im Folgenden zunächst die Besonderheiten der Kommunikationsform „Chat“ betrachtet werden. Weiter beschäftigt sich diese Arbeit dann mit den Besonderheiten der Chatsprache unter dem Gesichtspunkt, wieso sich eben diese herausgebildet haben und welche Funktion sie verfolgen. Abschließend soll geklärt werden, ob die bisherigen Einordnungen der Chatsprache ausreichend sind, oder ob weitere Aspekte berücksichtigt werden müssen.

## 2 Chatkommunikation

Bei Chats handelt es sich um eine durch das neue Medium Internet ermöglichte Kommunikationsform und damit zunächst um Computervermittelte Kommunikation<sup>3</sup>, wie beispielsweise auch Emails. Scholl et al. (1996, 19) definieren die CVK folgendermaßen:

---

<sup>1</sup>engl. „to chat“ - „plaudern“.

<sup>2</sup>Quelle der Angaben: Statistisches Bundesamt: Wirtschaftsrechnungen, Private Haushalte in der Informationsgesellschaft - Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT). Fachserie 15, Reihe 4, 2006.

<sup>3</sup>Kurz CVK oder CMC für Computer-Mediated Communication.

## 2 Chatkommunikation

Bei computervermittelter Kommunikation (CVK) werden Nachrichten mit einem Textverarbeitungssystem am Computer erstellt, anschließend über 'elektronische Netze' – physikalisch über Kabel-, Richt- oder Satellitenfunk – verschickt und automatisch im 'elektronischen Briefkasten' des/der Empfänger gespeichert oder direkt am Bildschirm ausgegeben. Die Übermittlung nimmt meist nur wenige Sekunden, höchstens jedoch ein paar Minuten in Anspruch, dann kann der/die EmpfängerIn die Nachricht lesen und ggfs. beantworten. Computervermittelte Kommunikation verbindet die Schriftform des Briefes mit der Übertragungsgeschwindigkeit des Telefons.

Zwar ist heutzutage auch die Übertragung von Sprache (Voicechat, Internet-Telefonie) und Bild (Videochat) möglich, jedoch ist diese Definition für die hier behandelten Textchats nach wie vor aktuell. In einem Chat kann jeder Beteiligte eine Textnachricht verfassen, die anschließend in Sekundenschnelle auf den Bildschirmen der anderen Teilnehmer erscheint - unabhängig davon, wo sie sich mit ihrem Computer befinden.

### 2.1 Chat als Kommunikationsform

Durch die Überwindung von Zeit und Raum unterscheidet sich die Chatkommunikation natürlich von anderen Kommunikationsformen. So fehlt im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation die Wahrnehmung des Gesprächspartners und im Vergleich zur Kommunikation per klassischem Brief erhält der Empfänger die Nachricht sofort und kann umgehend antworten. In den nächsten Abschnitten ist nun zu klären, welche Chatdienste hier betrachtet werden und welche Besonderheiten sie aufweisen.

#### 2.1.1 Chatdienste und Vernetzungsformen

Eine Erläuterung aller mittlerweile existierenden Chatdienste würde den Rahmen dieser Arbeit deutlich sprengen. Dennoch soll zumindest ein grober Überblick über die existierenden Varianten geschaffen werden, zumal nicht alle Dienste für die folgenden Überlegungen relevant sind.

## 2 Chatkommunikation

Grundsätzlich werden in einem Chat Textnachrichten von einem Benutzer an einen oder mehrere andere Benutzer gesendet. Üblich sind hier die Vernetzungsformen<sup>4</sup> One-to-One und Many-to-Many. Dies bedeutet, dass entweder zwei Personen direkt untereinander kommunizieren (One-to-One), oder dass theoretisch beliebig viele Personen zeitgleich miteinander kommunizieren (Many-to-Many).

Many-to-Many-Chatdienste sind häufig in thematisch getrennte Räume oder Channels unterteilt, die von den einzelnen Benutzern mit ihrer Client-Software<sup>5</sup> unter Verwendung eines Pseudonyms erreicht werden können. Dort erhalten sie eine Übersicht über die Pseudonyme der anderen Benutzer, können die im Raum veröffentlichten Nachrichten lesen und eigene Nachrichten veröffentlichen. Sobald eine Nachricht verfasst und gesendet wurde, wird diese zeitnah in den Clients aller Chatteilnehmer, die sich im entsprechenden Raum befinden, dargestellt, so dass sie gelesen und nach dem gleichen Prinzip beantwortet werden kann. Einer der bekanntesten und meistgenutzten Chatdienste dieser Art ist der textbasierte IRC<sup>6</sup>.

Vergleichbar arbeiten auch One-to-One-Chatdienste, wobei hier die Nachrichten nur zwischen zwei Benutzern ausgetauscht werden. Die üblichste Form sind sogenannte Instant Messenger, also spezielle Clients zum direkten Nachrichtenaustausch zwischen zwei Personen. Als bekanntesten Dienst dieser Art kann man ICQ<sup>7</sup> nennen. Jedoch bieten auch viele Many-to-Many-Chats Möglichkeiten zur privaten Kommunikation an. Üblich sind hier zwei Verfahren:

- Flüstern: Durch einen speziellen Programmbefehl kann eine Nachricht durch Angabe des Pseudonyms direkt an einen anderen Benutzer gesendet werden. Diese erscheint im Raum, ist aber nur für die beiden miteinander „flüsternden“ Personen sichtbar.
- Séparée: So wird ein speziell eröffneter Raum für zwei Gesprächspartner

---

<sup>4</sup>Vgl. Schmutzer (1997, 223ff).

<sup>5</sup>Clients sind Computerprogramme, die eine Verbindung mit einem Server aufnehmen und mit diesem Nachrichten austauschen können. Der Server funktioniert z.B. bei Chats als Vermittlungsstelle zwischen den einzelnen Benutzerclients, d.h. er verteilt gesendete Nachrichten an die entsprechenden Empfänger weiter.

<sup>6</sup>Internet Relay Chat.

<sup>7</sup>Phonetisch „I seek you“.

## 2 Chatkommunikation

genannt. Nur diese beiden Teilnehmer können diesen Raum benutzen und so - vom öffentlichen Gesprächsraum gelöst - privat kommunizieren.

Eine weitere Variante der Chatdienste sind solche, die die Nachrichten durch eine moderierter Sequenzierung<sup>8</sup> organisieren. Diese lassen sich mit den Vernetzungsformen One-to-Many und Many-to-One umschreiben, denn hier kann zwar jeder Teilnehmer Nachrichten senden, jedoch entscheidet ein Moderator welche dieser Nachrichten angezeigt werden und wer sie beantworten darf. Eine solche Vorgehensweise findet sich häufig bei sogenannten Expertenchats. So kann jeder Teilnehmer fragen an den Experten stellen. Anschließend wählt der Moderator gezielt Fragen aus, welche dann durch den Experten beantwortet werden<sup>9</sup>. Für die weiteren Betrachtungen spielen solche Chats eine eher untergeordnete Rolle, da sich hier meist nur einfache Frage-Antwort-Sequenzen ergeben, über die hinaus sich keine weiteren Gespräche entwickeln. Storrer (2001, 13) schreibt in diesem Zusammenhang: „Diese Kontrolle reduziert allerdings die Spontanität, aus der die Chat-Kommunikation auch ihren Charme bezieht.“

Letztlich lassen sich natürlich noch moderne Chatformen wie Voice- oder Videochats nennen. Da es sich hierbei jedoch um mündliche Kommunikationsformen handelt, finden diese Chatdienste in den weiteren Überlegungen zur schriftlichen, also nur textbasierten<sup>10</sup>, Chatsprache keine Beachtung.

### 2.1.2 Synchronizität

Der Grad der Synchronizität eines Mediums bewertet, inwieweit die Kommunikation zeitgleich erfolgt. So spricht man von synchroner Kommunikation, wenn alle Teilnehmer gleichzeitig anwesend sind, und von asynchroner Kommunikation, wenn die Teilnehmer zeitlich versetzt kommunizieren<sup>11</sup>.

---

<sup>8</sup>Vgl. Storrer (2001, 13ff).

<sup>9</sup>Ein Beispiel eines solchen Expertenchats findet sich unter [http://www.az-web.de/sixcms/detail.php?template=az\\_detail&id=268766](http://www.az-web.de/sixcms/detail.php?template=az_detail&id=268766) (abgerufen am 22.8.2007 um 14 Uhr).

<sup>10</sup>Hier lässt sich ergänzend anmerken, dass verschiedene Client-Programme mittlerweile gewisse Zeichenfolgen durch kleine Bilder oder Geräusche ersetzen. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine multimediale Aufbereitung der in Abschnitt 2.2.3 behandelten Pragmatik.

<sup>11</sup>Vgl. Thaler (2005, 79f).

## 2 Chatkommunikation

Nun liegt zunächst die Vermutung nahe, dass es sich bei den hier behandelten Chatdiensten um Formen synchroner Kommunikation handelt. Thaler (2005, 82) schreibt hierzu: „Wurde der Chat bislang vielfach den synchronen Kommunikationsformen zugeschrieben, so geschah dies [...] in der Regel aufgrund wenig ausgefeilter, rein zeitlich definierter Kriterien ([...]).“ Im weiteren Verlauf nennt sie die Geschwindigkeit des Feedbacks<sup>12</sup> und die Parallelität<sup>13</sup> als Faktoren zur Bestimmung des Grades der Synchronizität.

Der Grad der Parallelität wird durch die Anzahl der gleichzeitig möglichen Gespräche bestimmt. Bei Chats lässt sich diese als sehr hoch einschätzen, da - eine entsprechende Anzahl Teilnehmer vorausgesetzt - theoretisch beliebig viele Gespräche parallel in einem Chatraum stattfinden können.

Im Hinblick auf die Synchronizität der Chatkommunikation ist der Faktor „Geschwindigkeit des Feedbacks“ entscheidend: Zwar werden die Nachrichtentexte zeitnah übermittelt, aber der Prozess der Korrektur seitens des Senders ist stark gebremst. So kann er nicht, wie in der mündlichen Kommunikation, den Satz während er gesprochen wird, korrigieren, da der abgesendete Satz komplett gesendet wurde. Falls eine Korrektur nötig ist, muss diese erst in einer neuen Nachricht verfasst werden. Zudem hat auch der Empfänger keine Möglichkeit, auf die Produktion der Nachricht durch den Sender einzuwirken, da er nicht sieht, wie die Nachricht formuliert wird und auch keine Möglichkeit hat, den Sender zu unterbrechen. Weiter muss man berücksichtigen, dass ein Satz nach seiner Formulierung nicht direkt beim Empfänger ankommt (wie der gesprochene Satz), sondern erst vollständig formuliert und dann abgesendet werden muss. Durch all diese Verzögerungen lässt sich die Feedbackgeschwindigkeit als sehr gering einstufen, teilweise kann ein Feedback sogar ganz ausbleiben.

Trotz hoher Parallelität widerspricht die geringe Feedbackgeschwindigkeit einer Einstufung des Chats als rein synchrone Kommunikationsform. Storrer (2001, 7) fasst dies wie folgt zusammen: „Trotz der Simultaneität des Chat - die Teilnehmer sitzen zeitgleich am Computer - fallen Produktions- und Äußerungsakt also zeitlich auseinander.“ Dürscheid (2003, 8) bezeichnet diese

---

<sup>12</sup>Vgl. Thaler (2005, 83f).

<sup>13</sup>Vgl. Thaler (2005, 84ff).



geringe Synchronizität passend als quasi-synchron und definiert diesen Zustand folgendermassen: „Quasi-synchrone schriftbasierte Kommunikation: Schreiber und Rezipient vollziehen ihre kommunikativen Aktivitäten in unterschiedlichen Teilsituationen; die Gesamtsituation wird über den Text *und* über den gemeinsamen Kommunikationsraum hergestellt.“

### 2.2 Merkmale der Chatsprache

Bis hierhin lässt sich also festhalten, dass die Sprache einer quasi-synchronen, textbasierten Form der CVK betrachtet werden soll. Auf Grund der quasi-synchronen Form interessiert zunächst die Gesprächsorganisation, die sich natürlich von typischen synchronen Gesprächsorganisationen unterscheidet. Weiter soll die Sprache selbst eingeordnet werden, bevor abschließend ihre sprachlichen Besonderheiten behandelt werden.

#### 2.2.1 Gesprächsorganisation

Die beim Chatserver eintreffenden Nachrichten werden von diesem in der zeitlichen Reihenfolge ihres Eintreffens abgearbeitet und an die Clients der Benutzer weitergeleitet. Somit erscheinen die Nachrichten auf dem Bildschirm des Teilnehmers immer in einer zeitlichen Reihenfolge. Storrer (2001, 7) zitiert in diesem Zusammenhang Wichter mit den Worten „Mühlen-Prinzip: wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“

Dieser Ablauf hat Konsequenzen für das sogenannte Turn-Taking, wodurch zum Beispiel in einem Face-to-Face-Gespräch mit mehreren Teilnehmern Sprecherwechsel organisiert werden. Eine solche Organisation ist im Chat nicht möglich, da sie voraussetzt, dass nur ein Gesprächsteilnehmer redet, während die anderen zuhören und ggf. auf eine Gelegenheit warten, selbst die Sprecherrolle einzunehmen<sup>14</sup>.

Somit ist zur Nachverfolgung eines Chats mit vielen Teilnehmern eine sehr große Aufmerksamkeit der einzelnen Teilnehmer gefragt, da nahezu beliebig viele Gesprächsstränge parallel verlaufen können. Zudem ermöglicht dies aber

---

<sup>14</sup>Vgl. Storrer (2001, 11-12).

## 2 Chatkommunikation

auch, zeitgleich an mehreren Gesprächen in einem Raum teilzunehmen. Einzelne Chats kristallisieren sich durch inhaltliche Zusammenhänge aus dem Gesamttext heraus, wie Schönfeldt (2001) schreibt: „Einzelchats sind also als längere Gesprächsstränge im Sinne einer längeren Folge von inhaltlich aufeinander Bezug nehmenden, dialogisch angeordneten Äußerungen im Rahmen eines Austausches zwischen zwei oder mehr Kommunikationsteilnehmern zu verstehen.“

Um einen neuen Gesprächsstrang, also einen weiteren Einzelchat, zu starten, genügt es meist, einfach eine kontextfreie Nachricht im Chat zu veröffentlichen. Sofern weitere Teilnehmer an dem eröffneten Thema interessiert sind, gehen sie bald inhaltlich darauf ein.

Weiter ist es üblich, Nachrichten unter Angabe des Pseudonyms eines anderen Teilnehmers zu adressieren. Somit erscheint die Nachricht zwar für alle Teilnehmer sichtbar, aber es ist leicht erkennbar, dass eigentlich nur das Feedback eines bestimmten Teilnehmers erwartet wird - was natürlich nicht zwingend verhindert, dass andere Teilnehmer in das Gespräch einsteigen. Um einer unübersichtlichen Gesprächssituation durch viele Teilnehmer und Gesprächsstränge zu entgehen, ist die Verwendung eines zuvor schon erwähnten *Séparées* notwendig. Die Möglichkeit des Flüsterns ist hier weniger geeignet, da die Nachrichten zwar nicht öffentlich, aber dennoch innerhalb des Gesamttextes erscheinen und somit der Übersicht mehr schaden als nützen.

Werden Instant Messenger (One-to-One) oder ein eben solches *Séparée* verwendet, ergeben sich die genannten Probleme in der Gesprächsorganisation nicht mehr, wobei es auch dort theoretisch möglich ist, verschiedene Gesprächsstränge parallel verlaufen zu lassen.

### 2.2.2 Gruppenspezifische Sondersprache

Verfolgt man als Außenstehender einen Chat, fällt es, auch unabhängig von der Gesprächsorganisation, schwer, den Gesprächen zu folgen. Dies liegt zum einen an den später behandelten sprachlichen Merkmalen, aber zum anderen auch an der verwendeten Sprache an sich. Haase et al. (1997, 1) sprechen in diesem Zusammenhang von einer gruppenspezifischen Sondersprache der

## 2 Chatkommunikation

Internet-Nutzer und sehen darin eine Vermischung verschiedener Sprachen.

Durch die überwiegend jungen Nutzer ergeben sich jugendsprachliche Einflüsse nahezu von selbst. Zudem sind die Nutzer meist mit Computern und zugehörigen Begriffen vertraut und verwenden diese entsprechend häufig. Weiter sind Anglizismen üblich, die sich nicht nur durch deren mittlerweile häufige Verwendung in der Alltagssprache erklären, sondern besonders dadurch, dass die englische Sprache im Internet eine gewisse Vorreiterrolle einnimmt.

Außerdem klassifizieren Haase et al. (1997, 1) die Sprache des Internets als eine Männersprache, da die Nutzer überwiegend männlich seien. Diese Sichtweise kann aber heutzutage nicht mehr aufrechterhalten werden, da das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen Nutzern mittlerweile nahezu ausgeglichen ist<sup>15</sup>.

### 2.2.3 Pragmatik

Nun sollen die besonderen Merkmale dieser computervermittelten Sondersprache betrachtet werden. Eines der typischsten Merkmale fassen Haase et al. (1997, 10ff) unter dem Begriff Pragmatik zusammen. Da durch die fehlende Wahrnehmung des Gesprächspartners Gefühlsregungen, Betonungen und auch sprachliche Mittel wie die Ironie im Text nicht unterschieden werden können, gibt es verschiedene Darstellungsformen für Zustands- und Gefühlsäußerungen.

Als bekannteste Form lassen sich eindeutig die Ideogramme<sup>16</sup> aufführen. Dabei handelt es sich um konventionierte Glyphen, die zum eigentlichen Text ergänzt werden. Durch die Zeichenfolge :-) lässt sich beispielsweise ein lächelndes Gesicht darstellen<sup>17</sup>, durch ein zwinkerndes Gesicht ;-)) lassen sich humorvolle oder ironische Beiträge kennzeichnen. Im asiatischen Kulturraum wird bei den Ideogrammen hingegen weniger Wert auf das gesamte Gesicht, sondern auf dessen Augen gelegt. So wird durch das Ideogramm o.O (hochgezogene Augenbraue) Verwunderung oder Zweifel ausgedrückt. Durch geschickten Einsatz

---

<sup>15</sup>Nach den Angaben des statistischen Bundesamtes<sup>2</sup> nutzen 82,7% der Männer und 75,6% der Frauen das Internet nahezu täglich.

<sup>16</sup>Im allgemeinen Sprachgebrauch als Smileys oder Emoticons bekannt.

<sup>17</sup>Durch Drehung des Blattes um 90 Grad im Uhrzeigersinn lässt sich ein stilisiertes Gesicht erkennen.

## 2 Chatkommunikation

der Ideogramme lassen sich so in der rein textbasierten Kommunikation viele Mißverständnisse ausschließen.

Eine weitere Form sind textliche Zustands- und Gefühlsäußerungen<sup>18</sup>. Hierzu wird die Äußerung mit Sternchen eingefasst und somit vom Textinhalt getrennt. Entweder handelt es sich dabei um voll ausgeschriebene Zustandsbeschreibungen oder um konventionierte Abkürzungen. So sind beispielsweise Inflektive wie \*lach\* oder \*freu\* üblich. Ähnlich werden auch Anlehnungen an die Comic-Sprache verwendet, wie beispielsweise \*ieeks\* für einen Schreck und ähnliches.

### 2.2.4 Lexikalisierungen

Als Lexikalisierungen betrachten Haase et al. (1997, 15) zusätzlich eingeführte Begriffe innerhalb der Kommunikation in Datennetzen. So werden vor allem computerspezifische Fachbegriffe häufig und teilweise auch in fremden Kontexten verwendet, zum Beispiel Systembefehle als Verben.

Besonders häufig findet man Abkürzungen und Akronyme, die ähnlich wie Ideogramme Zustände beschreiben oder häufig verwendete Phrasen abkürzen. Eine kurze Abwesenheit teilt man den anderen Teilnehmern über das Kürzel „brb“<sup>19</sup> mit, verlässt man den Chat verabschiedet man sich mit „cu“<sup>20</sup> und findet man eine Nachricht besonders witzig teilt man dies per „rotfl“<sup>21</sup> mit.

Während die Pragmatik eher dazu dient, Mißverständnissen vorzubeugen, dienen die Lexikalisierungen meist eher dazu langwierige und wiederkehrende Textpassagen abzukürzen um somit die Geschwindigkeit des Feedbacks zu erhöhen.

### 2.2.5 Vereinfachungen

Nach Haase et al. (1997, 19f) lassen sich die zuvor genannten Merkmale wie Abkürzungen, Ideogramme und Gefühlsäußerungen unter dem Begriff „Ver-

---

<sup>18</sup>Nach Haase et al. (1997, 11) ist hierfür kein geläufiger Terminus bekannt.

<sup>19</sup>„Be right back.“ Engl. für „Bin gleich zurück.“

<sup>20</sup>„See you!“ Engl. für „Man sieht sich!“ oder „Auf Wiedersehen!“

<sup>21</sup>„Rolling on the floor, laughing.“ Engl. für (frei übersetzt) „Ich liege auf dem Boden vor Lachen.“

## 2 Chatkommunikation

einfachungen“ zusammenfassen. Jedoch zählen noch weitere Merkmale zu den Vereinfachungen. So lässt sich Unverständnis leicht durch eine Nachricht ausdrücken, die nur aus einem einzelnen Fragezeichen besteht.

Außerdem wird die Zeichensetzung oft vernachlässigt, d.h. sie wird meist nur berücksichtigt, wenn sie zum Verständnis absolut notwendig ist. In diesem Zusammenhang werden längere Sätze häufig nicht aufwändig in Nebensätze verschachtelt, sondern über mehrere Nachrichten verteilt. Um für andere Teilnehmer kenntlich zu machen, dass noch weitere Informationen folgen, werden die einzelnen unfertigen Teilnachrichten meist mit „...“ beendet<sup>22</sup>.

Weiterhin wird der Orthographie keine besonders große Bedeutung zuteil. Dies erklärt sich bereits daraus, dass gelegentliche Rechtschreibfehler durch schnelles Schreiben mit der Tastatur kaum auszuschließen sind. Hinzu kommt, dass Worte bewusst verfremdet werden, um diese abzukürzen. Ein beliebtes Mittel hierzu ist es, Wörter in phonetischer Form zu schreiben, wie beispielsweise „aba“ statt „aber“.

Abschließend wird die Sprache auch noch durch Verwendung der Jugendsprache vereinfacht bzw. abgekürzt. So ersetzt man häufig das Wort „funktionieren“ durch die kürzere, umgangssprachliche Variante „funzen“.

Diese Vereinfachungen erhöhen die Schreibgeschwindigkeit ungemein, so dass, wie bereits erwähnt, die Feedbackgeschwindigkeit deutlich erhöht werden kann. Außerdem können Sie als Zeichen von Kreativität oder als Demonstration der Gruppenzugehörigkeit fungieren.

### 2.3 Konzeptionelle und mediale Schriftlichkeit

Bei der Chatsprache handelt es sich also um eine schriftliche Sprache, die sich bemüht, möglichst nah an eine mündliche Sprache heranzureichen. Um diese besondere Form der Sprache einordnen zu können, ist ein Blick auf das Modell von Koch/Oesterreicher<sup>23</sup> unvermeidbar.

In diesem Modell wird nicht nur zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit unterschieden, sondern Konzept und Medium werden mit einbezogen. Da-

---

<sup>22</sup>Vgl. hierzu den Chatcorpus bei Storrer (2001, 16).

<sup>23</sup>Vgl. Koch und Oesterreicher (1994).

### 3 Virtuelle Lokalität in der schriftlichen Mündlichkeit

durch lassen sich verschiedene Kommunikationsformen feiner voneinander abstufen. Während der mediale Aspekt berücksichtigt, ob die Kommunikation *tatsächlich* mündlich oder schriftlich erfolgt, wird durch den konzeptionellen Aspekt erfasst, ob die verwendete Ausdrucksweise eher zur schriftlichen oder zur mündlichen Verwendung *konzipiert* ist.

Darstellen lässt sich dieses Modell mit Hilfe eines Koordinatensystems. Auf der vertikalen Achse verlaufen mediale Mündlichkeit (oben<sup>24</sup>) und mediale Schriftlichkeit (unten), auf der horizontalen Achse die konzeptionelle Mündlichkeit (links) und die konzeptionelle Schriftlichkeit (rechts)<sup>25</sup>. So kann man ein typisches Gespräch wie einfachen Small-Talk im oberen linken, einen vorgelesenen Gesetzestext oder einen Aufsatz im oberen rechten und einen wissenschaftlichen Aufsatz wie diesen im unteren rechten Quadranten platzieren.

Die hier behandelte Chatsprache findet sich dann im linken unteren Quadranten und ist somit als konzeptionell mündlich und medial schriftlich einzuordnen. Die mediale Schriftlichkeit ergibt sich aus dem verwendeten text-basierenden Chat, die konzeptionelle Mündlichkeit wird durch verschiedene Merkmale der Sprache, wie z.B. die genannten jugendsprachlichen Züge, Ideogramme und den Sprachstil an sich, erreicht. Man schreibt also im Chat, wie man auch sprechen würde.

## 3 Virtuelle Lokalität in der schriftlichen Mündlichkeit

Zusammenfassend lässt sich nun sagen, dass es sich bei Chats um quasi-synchrone, konzeptionell mündliche, medial schriftliche, computervermittelte Sondersprache der Internet-Nutzer handelt. Wie bereits erwähnt wurde, dienen die meisten sprachlichen Merkmale dazu, die Geschwindigkeit zu erhöhen und Mißverständnisse auszuschließen. Weiter dient sie auch dazu, die Ge-

---

<sup>24</sup>Natürlich lässt sich das Koordinatensystem auch anders aufziehen, bei den folgenden Ausführungen wird sich aber auf die hier genannte Aufteilung bezogen.

<sup>25</sup>Ein anschauliches Beispiel findet sich unter [http://www.sprechwissenschaft.com/blog/wp-content/uploads/2007/06/koch\\_oesterreicher\\_beispiele.jpg](http://www.sprechwissenschaft.com/blog/wp-content/uploads/2007/06/koch_oesterreicher_beispiele.jpg) (abgerufen am 25.8.2007 um 21 Uhr).

### 3 Virtuelle Lokalität in der schriftlichen Mündlichkeit

meinschaft der Nutzer von Außenstehenden abzugrenzen und ein gewisses Zugehörigkeitsgefühl, bzw. nach Haase et al. (1997, 1) eine „Gruppenidentität“, zu entwickeln.

Doch betrachtet man das Verhalten der Nutzer in einem Chat, so fällt auf, dass solche Merkmale nicht nur einen rein praktischen Zweck erfüllen. Während das Medium Internet die räumliche Distanz zur Übertragung der *Nachrichten* überbrückt, zielt die Sprache auch darauf ab, die räumliche Distanz zwischen den einzelnen *Teilnehmern* zu minimieren.

Grundsätzlich hierfür sind natürlich die Gefühlsäußerungen und Ideogramme, durch die die Wahrnehmung des Gesprächspartners ersetzt werden soll. So lässt sich, obwohl man weder Tonfall, noch Gestik und Mimik des Gegenübers wahrnimmt, einschätzen, wie er bestimmte Aussagen meint und wie er dem Chatpartner gegenüber eingestellt ist. Außerdem kann beispielsweise durch kurze und wenig informative Antworten leicht klargemacht werden, dass man sich durch das Gespräch genervt fühlt - eine Methode, die beliebter ist, als gar kein Feedback mehr zu geben, was wiederum auf das virtuelle Zusammenrücken der Teilnehmer hinweist.

Auch an Hand häufig verwendeter Floskeln lässt sich erkennen, dass der Chat nicht nur zur Raumüberbrückung, sondern auch zur Bildung einer virtuellen Lokalität dient. Nicht selten findet man Aussagen wie „Ich mache mir einen Kaffee - mag jemand auch einen haben?“ oder „Ich gebe eine Runde Bier aus.“

Letztlich kann man Chats auch als Rollenspiele betrachten, in denen ein Teilnehmer unter Verwendung eines Pseudonyms und mit Hilfe der Chatsprache nicht nur kommuniziert, sondern auch in der Vorstellungskraft handelt. So erscheint es auch logisch, dass Chats schon früh als Plattform für die Fantasiewelten der sogenannten MUDs<sup>26</sup> verwendet wurden.

Chatsprache ist damit nicht einfach nur eine schriftliche Mündlichkeit, wie z.B. das Protokoll einer Rede, sondern deutlich lebendiger und dynamischer. Interessant für zukünftige Überlegungen wäre nun die Betrachtung der zukünftigen Entwicklung der Chatsprache, sowie der gegenseitigen Auswirkungen von Chat- und Alltagssprache aufeinander.

---

<sup>26</sup>Multi User Dungeons. Mittlerweile veraltete, textbasierte Online-Rollenspiele. Weitere Informationen finden sich unter <http://www.mud.de/Forschung/>.

## Literatur

- Christa Dürscheid. Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme. *Zeitschrift für angewandte Linguistik*, 38, 37-56, 2003.
- Martin Haase, Michael Huber, Alexander Krumeich, und Georg Rehm. Internetkommunikation und Sprachwandel. *Online abgerufen unter <http://georg-re.hm/pdf/Haase-et-al.pdf> am 20.8.2007 um 21 Uhr*, 1997.
- Peter Koch und Wulf Oesterreicher. Funktionale Aspekte der Schriftkultur. *Günther, Hartmut; Ludwig, Otto (Hg.): Schrift und Schriftlichkeit: ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. Berlin, New York: de Gruyter*, 1994.
- Rupert Schmutzer. Vorstellungen über die Merkmale und die Folgen von neuen Medien. *Gräf, Lorenz; Krajewski, Markus (Hrsg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt am Main u.a.: Campus Verlag*, 1997.
- Wolfgang Scholl, Jan Pelz, und Jörg Rade. *Computervermittelte Kommunikation in der Wissenschaft*. Münster: Waxmann Verlag, 1996.
- Juliane Schönfeldt. Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation. *Beißwenger, Michael (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: ibidem-Verlag*, 2001.
- Angelika Storrer. Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. *Beißwenger, Michael (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: ibidem-Verlag*, 2001.
- Verena Thaler. Zur Problematik der Synchronizität coputervermittelter Kommunikation. *Zeitschrift für angewandte Linguistik*, 43, 2005.