

Caja Thimm (Hrsg.)

Im Mittelpunkt des Bandes steht die Frage, in welcher Form mittels digitaler Kommunikation („Cybertalk“) personale und soziale Identität sowie zwischenmenschliche Beziehungen dargestellt werden. Die Beiträge geben einen Überblick über linguistische, soziologische und psychologische Perspektiven und fokussieren sprachliche Verfahren, die sowohl dialogische Beziehungen als auch Gruppenmitgliedschaften im Netz gestalten. Die Aufsätze gruppieren sich um die Schwerpunkte

- Individualität und Sozialität (Chat-Kommunikation, Gästebücher),
- Gruppenzugehörigkeit und soziale Identität (Geschlecht), Ethnizität, Senioren und Jugendliche im Netz,
- Kommunikation von und in Organisationen (Intranet-Kommunikation, online-Bürgerdienste).

Dr. *Caja Thimm* ist Privatdozentin am Germanistischen Seminar der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg.

Thimm (Hrsg.) **SOZIALES IM NETZ**



IfB Bonn
AP
5943
1443

ISBN 3-531-13400-0



9 783531 134000

www.westdeutschervlg.de

Westdeutscher Verlag

AP 19945 T003

Caja Thimm (Hrsg.)

Soziales im Netz

*Sprache, Beziehungen und
Kommunikationskulturen im Internet*

Westdeutscher Verlag

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
 Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
 Der Deutschen Bibliothek erhältlich

Alle Rechte vorbehalten
 © Westdeutscher Verlag GmbH, Opladen/Wiesbaden 2000

Der Westdeutsche Verlag ist ein Unternehmen der Bertelsmann Fachinformation GmbH.



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

www.westdeutscher.vlg.de

Höchste inhaltliche und technische Qualität unserer Produkte ist unser Ziel. Bei der Produktion und Verbreitung unserer Bücher wollen wir die Umwelt schonen: Dieses Buch ist auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt. Die Einschweißfolie besteht aus Polyäthylen und damit aus organischen Grundstoffen, die weder bei der Herstellung noch bei der Verbrennung Schadstoffe freisetzen.

Umschlaggestaltung: Horst Dieter Bürkle, Darmstadt
 Druck und buchbinderische Verarbeitung: Rosch-Buch, Scheßlitz
 Printed in Germany

ISBN 3-531-13400-0

Inhalt

<i>Caja Thimm</i> Einführung: Soziales im Netz – (Neue) Kommunikationskulturen und gelebte Sozialität.....	7
Individualität und Sozialität	
<i>Christian Stegbauer</i> Begrenzungen und Strukturen internetbasierter Kommunikationsgruppen.....	18
<i>Nicola Döring</i> Romantische Beziehungen im Netz.....	39
<i>Heike Gallery</i> "bin ich-klick ich" – Variable Anonymität im Chat.....	71
<i>Claudia Sassen</i> Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen.....	89
<i>Gurly Schmidt</i> Chat-Kommunikation im Internet – eine kommunikative Gattung?.....	109
<i>Hajo Diekmannshenke</i> Die Spur des Internetflaneurs – Elektronische Gästebücher als neue Kommunikationsform.....	131
<i>Michael Klemm & Lutz Graner</i> Chatten vor dem Bildschirm: Nutzerkommunikation als Fenster zur alltäglichen Computerkultur.....	156
Gruppenkulturen	
<i>Nicola Döring</i> Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation.....	182
<i>Nils Zurawski</i> Sprache, Repräsentation und Ethnizität im Cyberspace	208
<i>Caja Thimm & Heidi Ehmer</i> "Wie im richtigen Leben...": Soziale Identität und sprachliche Kommunikation in einer Newsgroup.....	220

<i>Waldemar Vogelgesang</i> "Ich bin, wen ich spiele." Ludische Identitäten im Netz.....	240
Professionelle und institutionelle Kommunikationskulturen	
<i>Ulla Kleinberger Günther & Caja Thimm</i> Soziale Beziehungen und innerbetriebliche Kommunikation: Formen und Funktionen elektronischer Schriftlichkeit in Unternehmen.....	262
<i>Rainer Maier & Barbara Maier-Schicht</i> Verwaltungsumbau, Internet, Bürgerdienste und Personalentwicklung als Herausforderungen an die öffentliche Verwaltung.....	278
<i>Peter Handler</i> Interdiskursive Aspekte zu wissenschaftlichen E-Mail-Diskussionen.....	305
Die Autorinnen und Autoren.....	320

Einführung: Soziales im Netz – (Neue) Kommunikationskulturen und gelebte Sozialität

Caja Thimm

Die meisten Menschen begegnen neuer Technologie zunächst mit Distanz und Vorsicht. Rationale und irrationale Ängste vermischen sich besonders dann, wenn es um Bedrohungsszenarien geht, in deren Mittelpunkt soziale und kulturelle Werte stehen. So gehört die "Technologisierung des Wortes" (Ong 1987) zu denjenigen medial bedingten Veränderungen, die besonders misstrauisch beobachtet werden. Ein Grund für medienskeptische Einstellungen ist der Zusammenhang zwischen der Geschwindigkeit technologischer Entwicklung und der Zeit, die das Individuum und die Gesamtgesellschaft benötigen, um die Folgen solcher medialer Umwälzungen sozial, kommunikativ, gesellschaftspolitisch und psychisch zu bewältigen und positiv in den Alltag zu integrieren.

Mit dieser Problematik sieht sich auch die Netzkommunikation, namentlich das Internet, heute assoziiert. Der historische Rückblick auf mediengeschichtliche Entwicklungen zeigt, dass die Technik den Fähigkeiten der Menschen, mit ihnen umzugehen, nicht selten voraus ist und so komplexe Aneignungsprozesse des Einzelnen notwendig werden. Erklären lässt sich diese Umsetzungsproblematik u.a. dadurch, dass die Produktion der Technik als ein Entfremdungsprozess wahrgenommen wird. Die potentiellen Nutzerinnen und Nutzer haben beispielsweise keine aktive Rolle bei der Entwicklung von Schreibmaschine, Diktaphon, Telefon, Telegrafie, Radio oder Fernsehen gespielt, sondern waren auf die Rolle als KonsumentInnen der produzierten Geräte beschränkt. Diese Konsumentenrolle wurde nicht nur von individuellen Präferenzen und Kompetenzen gesteuert und führte zu unterschiedlichen Nutzungsformen in beruflichen und privaten Kontexten, sondern war auch immer von sozialen Rahmenbedingungen beeinflusst. So wurde (und wird heute noch) Frauen gerne technische Inkompetenz zugewiesen, älteren Menschen die kognitiven Fähigkeiten zur Verwendung bestimmter technischer Geräte abgesprochen und ethnische Minderheiten haben häufig höhere Zugangsbarrieren zu überwinden. Die Integration neuer Medien in den kommunikativen Alltag der Gesellschaft(en) verlief je nach Medium und sozialer Zugehörigkeit also sehr unterschiedlich.

Diese Unterschiede reflektieren sich auch in ambivalenten *Einstellungen* zur Medienentwicklung: Das Schwanken zwischen Verteufelung und Zukunftseuphorie hat fast alle medialen Umwälzungen seit der Erfindung des Telegrafen begleitet. Damit befindet sich das Internet bzw. die Netzkommunikation in bester Gesellschaft, denn spätestens seit der Nutzung des Netzes durch eine täglich wachsende Anzahl von Menschen auf allen Kontinenten bewegt sich die Einstellung zum netzmedial bedingten Wandel von Gesellschaft, Wirtschaft und Politik zwischen ausgeprägtem Medienenthusiasmus und tiefer Medienskepsis. Das Internet wird als

dasjenige Medium diskutiert, das nicht nur Partizipationsformen an technischen Entwicklungen verändert hat (z.B. durch share-ware-Programme oder Offenlegung von Quellcodes wichtiger Software), sondern das auch eine grundlegende Umwälzung massenmedialer Einflüsse verheißt. Auf der Agenda medienkritischer Thematiken dagegen stehen Probleme der Manipulationsmöglichkeiten durch das Medium, Fragen von Zensur und demokratischer Kontrolle. Allmählich kristallisiert sich nun auch ein Unbehagen an der *sozial-kommunikativen* Nutzung des Netzmediums heraus. Betrachten wir nämlich die Nutzungsmöglichkeiten der Netzkommunikation, so sehen wir – bisher sicherlich auch noch nicht ausgeschöpfte – Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung von Verwendungszwecken. Ungleich Fernsehen oder Radio werden durch das Internet nicht nur vorgefertigte, zu konsumierende Dienste zur Verfügung gestellt, sondern es wird eine Fläche angeboten, die offen für kompetenzabhängige individuelle Weiterentwicklungen ist.

Einige dieser individuellen Nutzungsmöglichkeiten entziehen sich der Kontrolle der üblichen sozial und politisch einflussreichen Autoritäten und erzeugen damit bei diesen ein Unbehagen über den Verlust von Steuerungsmöglichkeiten wichtiger Informationsflüsse. Es ist diese Begrenzung tradierter Kontrollmöglichkeiten der gesellschaftlichen Eliten, die die einen sozial-, wirtschafts- und kulturschädliches Verhalten und die anderen die große Freiheit wittern lässt. Es zeichnet sich ab, dass die Steuerung von Wissenspotenzialen und die Regulierung der Mediendiskurse eine strukturelle Veränderung erfährt und wir möglicherweise eine Individualisierung von Öffentlichkeit erleben werden (Esposito 1995).

Besondere Aufmerksamkeit gilt augenblicklich nicht nur den weltwirtschaftlichen Folgen globaler Netzkommunikation, sondern auch der Tatsache, dass die Nutzung der Netze zur Ausbildung eines kommunikativen Raumes geführt hat, der neue Formen der weltweiten Kommunikation ermöglicht und damit bisher fest etablierte Grenzen von Sozialität und Kulturalität in Frage stellt. Um die Tragweite dieser Entwicklung einschätzen zu können gilt es zu berücksichtigen, dass soziale und kulturelle Aspekte unsere persönlichen und sozialen Identitäten berühren, unseren individuellen Alltag, unsere Zugehörigkeit zu Gruppen, unsere Wertvorstellungen und unsere Lebensgestaltung beeinflussen. Damit wird die Frage nach den Veränderungen, die die Netzkommunikation mit sich bringt bzw. mit sich bringen kann, über den individuellen Einzelfall hinaus gesamtgesellschaftlich und somit politisch relevant. Verheißt die individualisierte Partizipation am "Netz-Medium" (Nerverla 1998) eine "Personalisierung der Massenmedien" (Esposito 1995) oder sogar eine politische Umwälzung von der "Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie" (Leggewie & Maar 1998)?

Der Blickwinkel auf das Netz-Medium als potentieller Veränderungsfaktor von Sozialität, Kultur und Politik setzt eine Konzeption der Netze als einen durch *digitale Kommunikation konstituierten Sozialraum* voraus. Damit ist ein Vorverständnis bezüglich des Computers als "Beziehungsmedium" (Wehner 1997) verbunden. Die Beurteilung und Bewertung der (möglichen) Folgen der Nutzung der Netze als sozialer und kultureller "Datenraum" wird, wie bereits angedeutet, auch kritisch gesehen. Kaum eine mediale Entwicklung erfährt mehr Aufmerksamkeit und wird polarisierter diskutiert als die gesellschaftlichen Folgen des Internet. Zwei

Positionen lassen sich dabei herauskristallisieren, die miteinander im Widerstreit liegen: Die "kulturpessimistische" und die "medienenthusiastische" Position.

Vertreter einer kulturpessimistischen und medienkritischen Sichtweise befürchten die Vereinzelung des Individuums, einen Verlust von Sprach- und Kommunikationskompetenzen, ja sogar "eine ernsthafte Bedrohung der Sprachfähigkeit des Menschen" (Jäger & Stoffers 1990, 18). Als Vergleichsfolie wird dabei fast ausschließlich die Face-to-face-Kommunikation herangezogen, im Abgleich mit dieser wird dann mediale Kommunikation von den Kritikern unter *defizitären* Perspektiven kategorisiert. Besonders thematisiert werden dabei das Fehlen interpersonaler Nähe, der Mangel an spontanen Austauschmöglichkeiten, der Verlust von non-verbale und paraverbale Kommunikationsformen. Aber nicht nur interpersonale Kompetenzen sehen die Kritiker als bedroht an, sondern auch die Entwicklung von Schreib- und Lesekompetenzen.

Explizit formuliert dies Böhme (1999, 51):

"Lesen, das verlangt intuitiv den Sinn eines Textes im Ganzen zu erfassen, um ihn von daher in seinen Eigenheiten zu verstehen. Studenten dagegen geben heute, aufgefordert zur Interpretation eines Textes, Paraphrasen entlang einer Reihe hervorgehobener Stichworte.

Schreiben, das hieß, eine Idee argumentativ oder erzählend entfalten. Studenten heute, die beispielsweise Seminararbeiten schreiben müssen, geben eine Art Patchwork ab, einen Flickenteppich von Zitaten und aphoristischen Überlegungen. Auch hier: das Resultat der Arbeit mit Computern. Man speichert ab, was man liest, gibt ein, was einem einfällt, und am Ende wird ein Text zusammengeschnitten."

Vernichtend fasst Böhme zusammen:

"Diese Unfähigkeit muss irgendwoher kommen: Es ist etwas Wesentliches geschehen. Und dieses Wesentliche ist der Umgang mit Computern."

Die hinter dieser kritischen Position stehende Befürchtung spiegelt die Sorge wider, durch den Gebrauch des Computers seien Kommunikationskulturen bedroht, die grundlegende Fundamente kultureller Identität darstellen. Schreiben und Lesen sind – in den bildungspolitisch bestimmten Rahmengenrenzen – Kulturgüter, die als Teil unseres gesellschaftlichen und kulturellen Selbstverständnisses angesehen werden. Wandelprozesse in diesen Bereichen werden hochsensibel beobachtet, Veränderungen von Regeln oder Gebrauchsmustern von Schriftlichkeit werden als tiefgreifende Umwälzung wahrgenommen. Erinnert sei in diesem Zusammenhang nur an die hochemotionale und teilweise irrationale Debatte um die Rechtschreibreform. Befürchtungen, die Sprache als eines unserer wichtigsten Kulturgüter könne sich durch die Netzkommunikation zu ihrem Nachteil verändern, gehört bereits heute zu den beliebtesten und publizistisch gut vermarktbarsten Aspekten moderner Medienkritik. Titel wie "Verunstaltet E-Mail unsere Sprache?" (Thimm 1999) oder "reknuddel & cu cygirl – Sprache im Internet" (Rieder 1999) zeigen das große Interesse an möglichen Veränderungen von Sprachkultur durch die Netznutzung.

Im Gegensatz zu den medienkritischen Sichtweisen vertreten nicht wenige eine ganz andere, eine explizit medienenthusiastische Position. Sie sehen im Computer ein Medium, mit dem frühere Mündlichkeitskulturen technisch wiederherstellbar sind. Elektronische Gemeinschaften werden in dieser Konzeption als Substrate längst verloren gegangener öffentlicher Orte der Kontaktaufnahme und Kommunikation gewertet, als öffentliche Kommunikationsformen in die Tradition der Salons und Kaffeehäuser des 18. Jahrhunderts eingeordnet und als "elektronische Agora" beschrieben. Einher geht damit die Vorstellung, dass eine kommunikative Kultur, wie sie vor der Einführung der Schrift in traditionellen Mündlichkeitskulturen existierte, technisch wiederherstellbar sei. Damit wird das Netz als Ort der technischen Verwirklichung der Moderne verstanden und es spiegelt das Abbild idealisierter vortechnischer Kulturen wider (vgl. Müncker & Roesler 1997). Diese Vorstellung von Netzkultur stellt sich für die Frage nach dem Sozialen im Netz besonders dann als relevant dar, wenn mit ihr nicht nur eine Modernisierung im Sinne einer Technologisierung, sondern auch eine Veränderung der sozialen Beziehungen mit gedacht wird. Der französische Philosoph Pierre Levy hat dies besonders euphorisch formuliert. Im Zeitalter der elektronischen Medien, so Levy (1996, 69)

"verwirklicht sich die Gleichheit durch die Möglichkeit jedes einzelnen, zum Sender für alle zu werden. Die Freiheit objektiviert sich in verschlüsselten Programmen und im alle nationalen Grenzen überschreitenden Zugang zu den vielen virtuellen Gemeinschaften. Die Brüderlichkeit kommt schließlich durch den weltweiten Zusammenhang zur Geltung."

Levy sieht den Computer als ein "Beziehungsmedium" an und weist ihm das Potenzial zu, neue Formen der Kommunikation von Sozialität zu ermöglichen und damit auch gesellschaftspolitische Veränderungen zu bewirken. Entsprechend wird die These vertreten, dass im Internet Kommunikationsverläufe zu beobachten sind, die der Strukturlogik *mündlicher Kommunikation* vergleichbar sind. Gut ersichtlich wird diese Bewertung der Möglichkeiten der Netzkommunikation an der antropomorphisierenden Metaphorik. Man spricht von "virtuellen oder elektronischen Gemeinschaften", von "künstlicher Interaktion" und von "Dialog". Angespielt wird mit diesem metaphorischen Sprachgebrauch auf die Möglichkeit, mit schriftlicher Kommunikation Formen und Funktionen mündlicher Kommunikation (wie klönen, klatschen, plauschen, flirten u.a.) zu ermöglichen, die bislang ohne Face-to-face-Setting oder Telefonkontakt nicht denkbar erschienen.

Das Internet ist selbst unter Einbeziehung widersprüchlicher Bewertungsaspekte ohne Zweifel als ein Integrationsmedium zu bezeichnen. Dies gilt nicht nur im Hinblick auf die Einzelmedien, die im Internet als Verbund (Multimedia) auftreten, sondern auch im Hinblick auf die Integration verschiedener Formen von Kommunikation, die dem und der Einzelnen zur Verfügung stehen. Neben dem weit verbreiteten E-Mail sind hier besonders Chats oder MUDs, aber auch Internet-Telefon oder digitales Video zu nennen. Zu unterscheiden sind zusätzlich solche Formen der Kommunikation, die als "interpersonal" gelten können, von solchen, die sich als Mensch-Maschine-Kommunikation charakterisieren lassen (z.B. "intelligente" Software wie bei Simulationsspielen oder Avataren). Gehen wir also davon aus, dass

der Netzverbund einen kommunikativen Sozialraum ermöglicht und individuelle Spielräume zur Ausgestaltung und Nutzung durch die Einzelperson eröffnet, so stellt sich die Frage, wie die jeweiligen Individuen diese Freiräume nutzen und in welcher Form sie soziale Beziehungen konstituieren. Es ist eine Sache, dem Internet die Funktion eines Beziehungsmediums zuzuweisen, eine andere ist es, zu analysieren und empirisch nachzuweisen, wie Personen oder Personengruppen das Netz faktisch für ihre Zwecke nutzen.

Wenn wir die Kommunikationsformen in den verschiedenen Textsorten aus sprachwissenschaftlicher Sicht betrachten, so erscheint vor allem ein Phänomen erwähnenswert, dem – mit einigen Ausnahmen (Wehner 1997, Bolter 1997) – bisher erstaunlich wenig Aufmerksamkeit zugekommen ist: Der Manifestation der Kommunikation im *Modus der Schriftlichkeit*. Die Analyse von Netzkommunikation im Hinblick auf soziale Beziehungen zeigt auf der sprachlichen Oberfläche zunächst, dass wir es – zumindest beim heutigen Stand der Technik – als Medium der Kommunikation mit *geschriebener Sprache* zu tun haben. Dies ist insofern bemerkenswert als es darauf verweist, dass selten so viele und vor allem so junge Menschen so viel geschrieben haben wie heute. Dabei vermischt sich die Wahrnehmung von intensiven sozialen Beziehungen mit der medialen Distanziertheit. Die interpersonale Nähe suggerierende Metaphorik des Sprechens über Netzkommunikation als "Gespräch" erfasst zwar die subjektive Wahrnehmung der Nutzer, also beispielsweise das Gefühl der Chatter sich im "Gespräch" zu fühlen (wie dies Klemm & Graner i.d.Bd. höchst anschaulich nachweisen). Betrachtet man aber die Definitionen von Gespräch unter den Bedingungen des Face-to-face-Settings, so wird ersichtlich, dass die metaphorisierende Redeweise einen wichtigen Manifestationsaspekt des Sozialen im Netz verdeckt, der sich mit Wehner (1997) als *Duktus der elektronischen Schriftlichkeit* bezeichnen lässt. Die Konstitution des Sozialen erfolgt also nicht nur durch ein anderes Medium, das taktile, sensorische oder olfaktorische Kategorien ausschließt, sondern auch durch eines, das sich durch seinen Schriftlichkeitscharakter auszeichnet. Wir können zusammenfassend feststellen: Netzvermittelte Kommunikation des Sozialen geschieht durch Schriftkommunikation, d.h. wir haben es mit einer neuen Manifestationsweise und veränderter Funktionalität von Schriftlichkeitskultur(en) zu tun.

Bemerkenswert an dieser Tatsache ist, dass dieser Konstituierungsmodus für die NutzerInnen nur selten problematisch erscheint. Vielmehr lässt sich die Entwicklung eigener *Schriftlichkeitskulturen* beobachten, die sich bestimmter Schriftlichkeitsfunktionen kreativ bedienen. So ist es heute eine Selbstverständlichkeit, Gefühlsaussagen in Form von Emoticons oder Akronymen zu kodieren. Der "richtige" Sprachgebrauch mag anfänglich für die kulturfremden "newbies" problematisch sein, wird aber durch die sprachliche Akkommodation an die kommunikative Praxis schnell behoben.

Wie relevant die Einbeziehung des Gestaltungsmodus Schriftlichkeit ist, wird dann besonders deutlich, wenn man sich einige Besonderheiten elektronischer Schriftlichkeit vor Augen hält. So ist die Möglichkeit zur Transposition der Äußerungsformen in das jeweils andere Realisierungsmedium, also die "medium transferability" vom Schriftlichen zum Mündlichen, bei der Netzkommunikation

nicht uneingeschränkt gegeben. Beispielsweise entfaltet das Vorlesen einiger Textstellen (besonders bei Akronymen und "Chatslang", Rosenbaum 1996) keine Wirkung, da der Text auf die Rezeption durch Lesen und nicht durch Hören ausgelegt ist. Auch Zitationsweisen, E-Mail-Formate, gruppeninterne Sprachregelungen u.a. reflektieren die zentrale Rolle von Schriftlichkeit. Im Unterschied zur bisherigen Funktionen von Schriftlichkeit ist also die Etablierung sozialer Beziehungen in der Netzkommunikation an die *Textbasiertheit im Modus der elektronischen Schriftlichkeit* gebunden. Aus dieser Sicht wäre das sprachlich-kommunikative Geschehen im Internet dann nicht in den Begriffen zwischenmenschlicher Kommunikation, sondern in einer *digitalisierten Schrift* zu rekonstruieren. Damit kämen dem Schriftlichen neue Funktionen zu, die nicht mehr schwerpunktmäßig distanzbezogene, sondern auch nahebezogene Aspekte wie Spontaneität, Identitätsarbeit, Emotionalität beinhalten, die in eine Theorie der elektronischen Schriftlichkeit integriert werden müssten.

Neben den Veränderungen von Schriftlichkeitskonzepten für das elektronische Schreiben in der Netzkommunikation erscheint ein weiterer Bereich, der an das Soziale eng gekoppelt ist, im Wandel befindlich: das Verhältnis zwischen *Privatheit* und *Öffentlichkeit*. Spricht man vom "Sozialen", so beinhaltet dies die kommunikativen Beziehungen einer Gemeinschaft und bezieht sich auf den positiven und häufig mit urmenschlichen Bedürfnissen wie Schutz, Nähe, Intimität und emotionaler Wärme verbundenen Umgang mit anderen. Soziales ist also per se – sei es als politisches, juristisches oder psychologisches Konzept verstanden – auf andere gerichtet. Soziale Beziehungen sind jedoch keineswegs nur dem friedlichen Miteinander gewidmet, sondern sind auch mit Gewalt, Verletzungen und Missbrauch verbunden. Diese Grundmuster findet man auch in der Netzkommunikation. Neben romantischen Formen der Partnersuche existieren verletzende Formen des Umgangs mit anderen. Als Beispiel dafür seien die vielen "Hassseiten" im Internet erwähnt. Ob man nun unter www.exfreunde.de seine Wut auf den Verfloßenen loswerden kann, ob man sich über die Kolleginnen und Kollegen in der Firma oder auch das Unternehmen selbst auslässt (unter Firmennamen@thiscompanysucks.com), oder ob man Klatsch und Tratsch über Einzelpersonen ins Netz stellt: Auch für solche Formen des Sozialen stellt das Netz (bisher) nahezu uneingeschränkte Möglichkeiten zur Verfügung.

Dabei ist jedoch ein wichtiger Unterschied anzuführen. Wurden Rachefeldzüge verlassener Liebhaber oder gefeuerter Mitarbeiter bisher normalerweise höchstens einer kleinen Gruppe von Menschen bekannt, so kann das Private heute in einer noch nicht da gewesenen Form öffentlich gemacht werden, häufig sogar, ohne dass die Betroffenen sich dagegen verwahren könnten. Ersichtlich wird an den erwähnten Beispielen, dass sich Grad, Rolle und Kontrolle von Öffentlichkeit auch in Relation zu personalen Kategorien wie Privatheit und Intimität in einem grundlegenden Umbruch befinden.

Bedingt ist dies durch die Funktion des Netzes als *öffentliches Massenmedium*. Internetkommunikation ist *öffentliche Kommunikation*, auch wenn die private Schreibsituation am heimischen Rechner darüber hinwegtäuschen mag. So entsteht sogar eine paradoxe Situation: Zwar ist den "Datenreisenden" (Wetzstein,

Dahm, Steinmetz, Lentes, Schampaul & Eckert 1995) in den Netzen wohl bewusst, wie wenig ihre Daten und persönlichen Informationen geschützt sind. Andererseits wird in den Netiquetten Wert auf die Achtung vor den Daten der Teilnehmenden gelegt und der Anspruch auf die Wahrung von Anonymität immer wieder bestätigt. Spätestens die explizite Veröffentlichung des Privaten oder das erwähnte virtuelle "an den Pranger stellen" von Unternehmen oder Einzelpersonen bricht jedoch mit diesem Kodex. Es ist nämlich genau jene ungeklärte und z.T. undurchschaubare Mischung zwischen Anonymität und Öffentlichkeit, die es für Menschen reizvoll erscheinen lässt, ihre Liebes- und Hassgeschichten im Netz mitzuteilen. Es sind ja nicht selten bedrohliche Facetten eigener emotionaler Sensibilität, die netzgebunden öffentlich gemacht werden. Das Private und das Öffentliche scheinen im Internet eine neue gemeinsame Dimension gefunden zu haben, die für die soziale Kommunikation medienspezifische Formen der Sozialität ermöglicht, mag man sie nun gut heißen oder nicht.

Die freiwillige und nur von wenigen als problematisch empfundene Mediatisierung des Privaten in einer als anonym wahrgenommenen Öffentlichkeit darf insofern als ein weiteres wichtiges Charakteristikum des Sozialen im Netz angesehen werden.

Die voranstehend formulierten Überlegungen lassen sich in einige Fragenkomplexe zusammenfassen:

- Welche Formen medienbedingter bzw. medienbeeinflusster Kommunikationskulturen lassen sich feststellen?
- Welche Rolle spielt der Schriftlichkeitscharakter der Kommunikation für die Etablierung von Sozialität?
- Welche Rolle spielt das Individuum und dessen personale Identität?
- Welche Funktion kommt der Mitgliedschaft in sozialen Gruppen und der daran gekoppelten sozialen Identität zu?

Die Beiträge in diesem Band greifen die angeschnittenen Fragestellungen pointiert auf und versuchen vor allem, anhand der Beschreibung und Analyse verschiedener Formen von *sprachlicher Kommunikation* zu zeigen, welche Kommunikationskulturen sich herausbilden und welche Formen von Sozialität durch diese konstituiert werden. Dabei bleibt der Blick nicht disziplinär verengt, sondern die Autorinnen und Autoren demonstrieren in ihren Beiträgen, dass es genau die *interdisziplinären Perspektiven* aus Psychologie, Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Betriebswirtschaft und Soziologie sind, die durch ihre methodische Vielfalt und theoretische Breite neue Erkenntnisse ermöglichen.

Auch die beide *gegensätzlichen Grundeinstellungen* – sowohl die medienkritische als auch die medienenthusiastische – finden Berücksichtigung: Beide Sichtweisen sind jedoch, zumindest beim aktuellen Forschungsstand, mit dem Problem der empirischen Nachweisbarkeit der theoretischen Standpunkte behaftet. Damit ist einer der *methodischen Schwerpunkte* des Bandes angesprochen, nämlich

die empirisch fundierte Arbeit am Sprachmaterial, ohne die eine präzise Diskussion konträrer Positionen letztlich nur hypothetisch wäre.

Stegbauer gibt in seinem Beitrag den Leitgedanken vor: Soziale Begrenzungen machen keineswegs vor dem Netzmedium Halt, sondern sie kommen vielmehr in anderer Form zum Tragen. Es gilt diejenigen Strukturen zu erfassen und zu beschreiben, die als *medial spezifisch* gesteuerte Veränderungen sozialer Organisation gelten können. Gemeinschaften sind keine restriktionslosen Verbindungen, sondern durch medienspezifische Strukturen von Sozialität ausgezeichnet, die auch Grenzsetzungen beinhalten. Damit wird ersichtlich, dass Sozialität auch im Netz Grenzbeziehungen aufweist.

Welches die konstitutiven Formen der Gestaltung von Netzbeziehungen sind und welche Kommunikationskulturen durch die große Variationsbreite des schriftlichen Sprachgebrauchs entstehen können, lässt sich anhand der Fülle an Beispielen unterlegen, die Döring, Sassen, Schmidt, Diekmannshenke, Thimm & Ehmer, Kleinberger Günther & Thimm und Handler zeigen. Sie unterstreichen damit das Potenzial an Möglichkeiten in der Netzkommunikation und eröffnen eine Perspektive auf die individuellen Handlungsspielräume.

(Medien-)kritische Fragen werden dagegen nicht nur durch die Befunde von Zurawski aufgeworfen, der zeigt, dass die Gleichheit bei der unterschiedlichen ethnischen Zugehörigkeit endet, sondern auch durch die Analyse von Geschlechterkonstruktionen (Döring), die ebenfalls auf Ungleichheiten struktureller Provenienz hindeuten. Nicht zu unterschätzen sind auch die finanziellen, organisatorischen und personalpolitischen Anstrengungen, die mit einer auf den Dienst am Bürger ausgerichteten Kommunikationspolitik durch die öffentliche Verwaltung verbunden sind (Maier & Maier-Schicht).

Auch zu dem zweiten angesprochenen Phänomen, der Rolle elektronischer Schriftlichkeit im Zusammenhang mit der Herstellung und Aufrechterhaltung persönlicher Kontakte und sozialer Beziehungen, finden sich weiterführende Überlegungen aus verschiedenen Kontexten. So bildet die Analyse schriftlichen Sprachgebrauchs die Grundlage vieler Beiträge, sei es im beruflichen Kontext in Form von E-Mails (Kleinberger Günther & Thimm), in fachorientierten Diskussionsgruppen, wie beispielsweise in der Wissenschaft (Handler), in Bürger-Netzen (Maier & Maier-Schicht), in einem auf gruppenbezogene Interessen ausgerichteten Forum wie einer Senioren-Newsgruppe (Thimm & Ehmer) oder in den Schwatz- oder Plauderkanälen des Cyberspace, wo mittels Schriftkommunikation Bekanntschaften gemacht, Identitäten gestaltet, Beziehungen geknüpft und sogar Ehen geschlossen werden (Döring, Gallery, Sassen, Schmidt, Klemm & Graner, Vogelgesang). Herausgearbeitet wird, dass der Modus der Schriftlichkeit von den Nutzerinnen und Nutzern nur selten als Problem empfunden wird, sondern häufig durch Formen verschrifteter phatischer Kommunion ausgezeichnet ist (Sassen), als willkommene Form der Distanzwahrung, Zwang zur Konzentration auf die kommunizierten Inhalte (Handler, Thimm & Ehmer) oder als Chance zum Spielerischen (Vogelgesang) gedeutet wird.

Aber auch die mit der Konstitution des Sozialen in engem Zusammenhang stehende Frage der Publizierung und Mediatisierung des Privaten erfährt eine ge-

nauere Betrachtung und wird in verschiedenen Beiträgen angeschnitten. So zeigt der Beitrag von Döring über die "romantischen Beziehungen", was das Erotische an der öffentlichen Romantik ist und wie selbst diese Intimität netzöffentlich kommuniziert wird. In diesem Zusammenhang stellt sich naturgemäß die Frage nach der Identifizierbarkeit der Personen im Netz, d.h. nach der Wirklichkeit der Anonymität. Dieser Frage geht Gallery anhand der Wahl und Funktion von Nicknames nach, Klemm & Graner behandeln sie durch ihre empirischen Beobachtungen von Konversationen vor dem Bildschirm. Diekmannshenke dagegen demonstriert anschaulich, wie eine medienspezifische Nutzungsform eine "alte Textsorte" wieder aufleben lässt, indem auch Gästebücher für die Veröffentlichung von Privatem genutzt werden. Thimm & Ehmer und Kleinberger Günther & Thimm verdeutlichen, dass sowohl bei der betrieblichen Nutzung als auch in Newsgroups Persönliches und Privates eine wichtige Rolle spielen. Damit stellt sich die Frage nach dem Verhältnis von Öffentlichkeit und der Wahrnehmung von Öffentlichkeit durch die Akteure letztlich völlig neu.

Formal sind die Beiträge in drei Abschnitte geordnet. Die erste Gruppe der Beiträge (*Individualität und Sozialität*) gruppiert sich um die Frage, wie sich *das Handeln der Individuen* innerhalb von internetbasierten Gruppen beschreiben lässt und welche Formen der sprachlichen Gestaltung ihnen zur Verfügung stehen. Während in dieser Gruppe von Beiträgen trotz der sozialen Organisiertheit der Dienste das Individuum in seiner spezifischen Befindlichkeit die Hauptrolle spielt und damit *personale Identitäten* aufgegriffen werden, liegt bei den Beiträgen der zweiten Gruppe (*Gruppenkulturen*) der Schwerpunkt auf der *sozialen Identität*, d.h. der Selbstidentifizierung als Gruppenmitglied. Diese Beiträge behandeln die soziale Identität und ihre Manifestationen im Zusammenhang mit Geschlecht (Döring), Alter (Thimm & Ehmer), Ethnizität (Zurawski) und Jugend (Vogelgesang).

Der dritte Teil (*Professionelle und institutionelle Kommunikationskulturen*) hat einen besonderen Aspekt von Sozialität im Blickwinkel, nämlich die Frage, wie professionell definierte Gemeinschaften und institutionell konstituierte Gruppen in der Netzkommunikation Beziehung herstellen bzw. aufrechterhalten.

Die Erstellung dieses Bandes hat an vielen Computern viel Zeit in Anspruch genommen. Zu danken habe ich dabei nicht nur meinem Forschungsteam an der Universität Heidelberg, darunter besonders Antje Kubat, sondern vor allem Barbara Maier-Schicht, die nicht nur einen wichtigen Beitrag mit verfasst hat, sondern auch mit der ihr eigenen Sorgfalt und viel Geduld das Layout gestaltet hat.

Literatur

- Böhme, Gernot (1999). Bildung als Widerstand. Was sollen die Schulen und Hochschulen lehren? Ein Versuch über die Zukunft des Wissens. In: *DIE ZEIT*, 38, 51.
 Bollmann, Stefan & Heibach, Christiane (Hrsg.) (1998). *Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Reinbek: Rowohlt.

- Bolter, Jay (1996). Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens. In: Müncker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.), *Mythos Internet*. Frankfurt: Suhrkamp, 37-55.
- Esposito, Elena (1995). Interaktion, Interaktivität und die Personalisierung der Massenmedien. In: *Soziale Systeme*, 1 (2), S. 225-260.
- Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.) (1997). *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Jäger, Ludwig & Stoffers, Johannes (Hrsg.) (1992). *Der Computer als Schiefertafel. Oder: Neue Wege auf dem Weg zur Schrift*. Aachen: Alano.
- Leggewie, Klaus & Maar, Crista (Hrsg.) (1998). *Internet & Politik. Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie*. Köln: Bollmann.
- Levy, Pierre (1996). Cyberkultur. In: Bollmann, Stefan & Heibach, Christiane (Hrsg.), *Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Reinbek: Rowohlt, 56-82.
- Müncker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.) (1997). *Mythos Internet*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Neverla, Irene (Hrsg.) (1998). *Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Ong, Walter (1987). *Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rieder, Jonny (1999). Reknuddel & cu cygirl. In: *com!online*, 4, 30-32.
- Rosenbaum, Oliver (1996). *Chat-slang. Lexikon der Internet-Sprache. Über 3000 Begriffe verstehen und anwenden*. München/Wien: Hanser.
- Thimm, Caja (1999). Verunstaltet E-Mail unsere Sprache? In: *Viag-Interkom Views*, 3, 56.
- Wehner, Josef (1997). Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit. In: Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt: Suhrkamp, 125-150.
- Wetzstein, Thomas, Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lenties, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Individualität und Sozialität

Begrenzungen und Strukturen internetbasierter Kommunikationsgruppen

Christian Stegbauer

1. Vorbemerkung

Newsgroups, Chatkanäle und Mailinglisten sind Medien, die durch das Internet erst entstanden sind. Zahlreiche Besonderheiten zeichnen diese neuen Medien und die damit verbundenen Kommunikationsgemeinschaften aus. Die technischen Eigenschaften und die Beobachtung des oberflächlich Sichtbaren (z.B. Tapscott 1998, Turkle 1995, Rheingold 1994, Hofmann 1999) wurden oft so interpretiert, als würden die Begrenzungen aufgehoben, denen die alten Medien, und mehr noch die nichtmediale Kommunikation von Angesicht zu Angesicht unterworfen sind. Hoffnungen auf stärkere Gleichberechtigung, auf eine Stärkung der Macht des Argumentes kamen auf; Zeit- und Raumgrenzen wurden als bedeutungslos angesehen und, nicht zuletzt, hielt man soziale Identitäten für ohne weiteres form- und wechselbar.

Die These, die in diesem Beitrag behandelt werden soll, besagt, dass obgleich etliche in nicht (medial) vermittelten Kommunikationssituationen wirksame strukturierende Elemente in den textbasierten und internetgestützten Medien fehlen, es keineswegs zu einer Aufhebung von Struktur kommt. Begrenzungen können dabei als Ausdruck von Strukturen betrachtet werden; Struktur ohne Begrenzung ist nicht denkbar. Zahlreiche Begrenzungen lassen sich empirisch erfassen und theoretisch erklären. Der Aufbau von Beziehungen ist ohne Strukturen sogar unmöglich, so die hier vertretene These.

Dabei geht es weniger um den Gegensatz zwischen skeptischer und euphorischer Medieneinschätzung, als vielmehr um die Überlegung, dass das Bewusstsein von Begrenzungen weiter führt, als nicht realisierbare Hoffnungen oder unbegründete Befürchtungen. Dahinter steht die Einsicht, dass Spekulationen in eine der beiden genannten Richtungen nur durch empirische Erkenntnisse abgelöst werden können. Dennoch konnten nicht alle hier thematisierten Begrenzungen empirisch beobachtet werden, ein Teil ist theoretisch abgeleitet und harrt einer empirischen Untersuchung.

Die Einschränkungen der Möglichkeiten von Vergemeinschaftung durch soziale Strukturen und Begrenzungen verschiedenster Art betreffen "in real life" mindestens drei unterschiedliche Ebenen. Zunächst wird Kommunikation äußerlich durch spatiole und temporale Gegebenheiten ermöglicht, aber auch begrenzt. Auch lassen sich auf der individuellen Ebene Beschränkungen sowohl hinsichtlich der Aufnahmekapazität als auch der Interessen vorfinden. Schließlich prägen die beiden erstgenannten eine dritte Ebene, nämlich die der Sozialstruktur. Obgleich die Sozialität aus dem Zusammenspiel zwischen äußeren Bedingungen und Handlungen der

einzelnen Akteure entsteht, besitzt sie doch ganz eigene Gesetzmäßigkeiten und strukturelle Notwendigkeiten, die als nichtintendierte Folgen von Handlungen nur unzureichend beschrieben sind. Eine Betrachtung dieser dritten Ebene wird aber zumeist unterlassen, denn die bislang vorfindbaren Veröffentlichungen verbleiben entweder bei sozialromantischen Vorstellungen, indem die technisch induzierte Aufhebung von Grenzen ins Soziale exponiert wird, oder aber die Analyse überwindet nicht die Perspektive des Individuums.

Am ehesten werden die Probleme deutlich, wenn die neuen Phänomene und Wirkungsweisen auf einer im Wesentlichen universell geteilten Verständigungsfolie erläutert werden. Daher bildet Kommunikation, wie sie in Face-to-face-Situationen gegeben ist, die Plattform für eine Vielzahl der verwendeten Vergleiche. Zwar lassen sich die Eigenheiten internetbasierter Kommunikation nicht immer hinreichend mittels des bekannten Vokabulars beschreiben, wohl aber werden die Spezifika durch Differenzen zu nichtmedial vermittelter Kommunikation auf diese Weise besonders deutlich.

Die Aufspaltung in die physikalisch/technische, die individuelle und die soziale Ebene ist eine analytische, die sich aber in der Praxis nicht immer durchhalten lässt. Zu sehr sind die drei Perspektiven miteinander verwoben. Es besteht daher die Notwendigkeit, einige Phänomene unter mehreren dieser Aspekte zu betrachten, was eine gewisse Redundanz mancher Überlegungen zur Folge hat. Weiterhin kann die Verschiebung oder gar Aufhebung einer strukturbildenden Eigenschaft eine andere, vorher nicht sichtbare Begrenzung offen legen, ja in einigen Fällen ganz neue Beschränkungen erzeugen.

2. Technische Aufhebung kommunikativer Grenzen

Die technischen Eigenschaften der unterschiedlichen internetbasierten Medien bestimmen gleichzeitig den Möglichkeitsraum für die Entstehung interpersonaler Kommunikationsbeziehungen. Je nachdem welches Medium man betrachtet, zeigen sich spezifische Eigenschaften. Der Sozialraum von Mailinglisten ist durch die Teilnehmerliste definiert und abgeschlossen, während Newsgroups weit offener sind und das Teilnehmeruniversum nicht ohne weiteres über die aktiven Beiträge hinaus bestimmbar ist. Im Gegensatz zu Chatkanälen besitzen die beiden genannten Medien die Eigenschaft der Asynchronität, d.h. die Teilnehmer müssen nicht gleichzeitig anwesend sein. Beim Chat ist dies zwingend erforderlich.

2.1 Raum und Zeit

Wichtigstes Merkmal aller Kommunikationsmedien ist die Überwindung von Raum. Medial vermittelte Interaktionen erweitern damit die Fähigkeiten von Individuen, da sie ohne auf Entfernungen achten zu müssen, miteinander in Kontakt treten können. Waren früher Schiffe und Reiter, dann die gelbe Post mit einem Botensystem zuständig, kommt als Eigenheit moderner Medien die höhere Geschwindigkeit und

Verfügbarkeit hinzu, allerdings ohne gänzlich die alten Medien abzulösen. Insbesondere die Geschwindigkeit ist nicht nur typisch für internetbasierte Medien, dieses Merkmal besaßen bereits ältere elektronische Medien vom Fernschreiber über das Telefon bis zum Telefax. Wichtiger, aber auch wirklich neu scheint eine andere Eigenschaft von Mailinglisten, Newsgroups und Chatkanälen zu sein, nämlich, dass mit ihnen eigene soziale Räume zu erschaffen sind.¹

2.2 Schaffung neuer Orte

Galt noch vor einigen Jahren die von Georg Simmel (1992, 690) beschriebene Ausschließlichkeit von Räumen, nach der es nur einen einzigen allgemeinen Raum gibt, "von dem alle einzelnen Räume Stücke sind,"² so wurde diese Beschränkung hinsichtlich der Möglichkeit des Entstehens virtueller Räume weitgehend aufgehoben. Internetbasierte Kommunikationsforen schaffen nicht nur einen eigenen Adressraum, dazu gehört auch die Möglichkeit der Aushandlung von Sozialbeziügen und die Entwicklung eigener Normen. Internetbasierte Medien stellen einen Rahmen für das Entstehen sozialer Formen her. Mailinglisten, Newsgroups und Chats sowie die in zahlreichen Formen auftretenden Rollenspiele erzeugen einen Bezugspunkt für Beziehungen. Können sich auf diese Weise eigene soziale Sphären herausbilden, lässt sich das Entstandene als sozialer Raum beschreiben. Solche "virtuellen" Räume überwinden damit zweierlei: die Eigenschaft des Raumes, nicht vermehrbar zu sein und erzeugen einen Ort, an dem soziale Prozesse möglich werden und der hinsichtlich seiner Erreichbarkeit für alle Akteure die gleiche Entfernung besitzt.³

2.3 Überwindung der von Beschränkungen natürlich menschlicher Kommunikationsfähigkeit

In mehrfacher Hinsicht, so die gängigen Thesen, ließen sich Beschränkungen und Hemmnisse natürlicher Kommunikationsfähigkeiten überwinden. Tatsächlich sprechen einige Argumente dafür.

¹ Soziale Räume werden nicht nur durch internetbasierte Medien geschaffen, offenbar gibt es ähnliche Diskussions- und Kennenlernforen auch auf Basis von Faxgeräten. Die Organisation der Kommunikation und die Verteilung von Grundinformationen übernehmen sogenannte Faxclubs. Es sind allein 9 Vereine mit etwa 1300 Mitgliedern belegt (Schmid 1995). Der wesentliche Unterschied zwischen internetbasierten Kommunikationsräumen und denjenigen, die auf Fax beruhen, mag die technisch bedingte Tendenz zum nichtöffentlichen Dialog sein. Dieser ist zwar auch in allen internetbasierten Medien möglich, von der Konstruktion des Mediums her gesehen, liegt der Schwerpunkt aber beim öffentlichen Diskurs.

² Mit dieser Beschränkung von Raum sind zwangsläufig Konflikte verbunden. Becker, Eigenbrodt & May (1983) beschreiben etwa die Auseinandersetzung um die Aneignung von Räumen zwischen unterschiedlichen Jugendkulturgruppen. Ebenso finden sich Auseinandersetzungen um die verräumlichten traditionellen Werte und Normen der jeweiligen Kultur, die von der Erwachsenengeneration kontrolliert werden.

³ Für Leopold von Wiese (1968, 110f) stellt der Begriff des Sozialraumes eine Hauptkategorie dar: "Unsere dritte Hauptkategorie (neben sozialem Prozeß und Abstand) ist die des *sozialen Raumes* (oder – im gleichen Sinne – der sozialen Sphäre). Der soziale Raum ist das Universum, in dem sich die sozialen Prozesse abspielen. Er ist vom *physischen Raume* zu unterscheiden. Auch dieser in Teilausschnitten wahrnehmbare Raum ist für das gesellschaftliche Leben von großer Bedeutung. Er ist aber selbst kein Gegenstand soziologischer Forschung." (Hervorhebungen im Original).

Informationen über andere Interaktionspartner, die Vorurteile erzeugen könnten, werden aufgrund der schmalen Bandbreite bei rein textbasierter Kommunikation nicht übertragen. Hinweise auf den sozialen Kontext sind nicht oder nur sehr schwach vernehmbar. Dieser technisch begründete Mangel an Informationen bedeutet, positiv gewendet, den Abbau von a-priori-Kommunikationshemmnissen aufgrund der strukturierenden und damit grenzbildenden Wirksamkeit von askriptiven Merkmalen wie Behinderung, Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft usw. (vgl. Sproull & Kiesler 1986, 1991). Durch die "netz- und spielimmanente totale Ausschaltung von personalen Prüfkriterien treten Subjektivität und präsentiertes Selbst so weit auseinander, werden so radikal entkontextualisiert, dass den wechselseitigen Identitäts-Inszenierungen und Identitäts-Unterstellungen gleichermaßen ein tendenziell unendlicher Spielraum eröffnet wird" (Vogelgesang 1999, 73).

Betrachtet man Face-to-face-Kommunikation, lässt sich ein Zusammenhang zwischen der Anzahl der Sprecher- und Zuhörerrollen beobachten. Soll Verständigung innerhalb einer Gruppe von Menschen ermöglicht werden, können nicht mehrere Personen gleichzeitig sprechen. Beiträge der Teilnehmer sind nur sequentiell möglich. Dies beschränkt Möglichkeiten der Partizipation erheblich. Sobald sich mehrere Stimmen zur gleichen Zeit erheben, zerfällt die Gruppe in mehrere Teile. Je kleiner die Gruppe, so die einfache Regel, um so eher ist eine (mehr oder weniger) gleichmäßige Beteiligung aller Akteure möglich. Dies heißt aber, dass die Reichweite des Gesagten eingeschränkt bleibt. Die Notwendigkeit der Sequentialität von Kommunikation bedeutet, dass eine Beteiligung nur an jeweils einer Kommunikationsgruppe gleichzeitig möglich ist.

Diese Beschränkung wird in internetbasierten Kommunikationsgruppen in Teilen technisch aufgehoben. Zwar bilden Threads, die über ein gemeinsames Betreff oder den Verweis auf eine vorgängige Nachricht zugeordnet werden können, den roten Faden, an dem sich die Kommunikationsteilnehmer orientieren können. Häufig werden aber in den verschiedenen Kommunikationsräumen mehrere Themen zur gleichen Zeit behandelt.

Die Kommunikation mittels der internetbasierten schriftlichen Medien hebt ferner die Beschränkung der Tragfähigkeit der Stimme im realen Raum auf, ein Überbrücken ist nicht ohne weiteres möglich.⁴ Dennoch scheint es, als sei die Lautstärke für alle gleich.

Beschränkt man sich auf die Betrachtung von asynchronen Medien, wie Mailinglisten und Newsgroups, dann wird eine weitere Restriktion nicht medial vermittelter Kommunikation aufgehoben: Nicht nur müssen die Akteure sich nicht an einem Ort versammeln, denn die Distanzen werden mit Hilfe des Mediums überwunden, es entfällt auch die Notwendigkeit, zur gleichen Zeit anwesend zu sein (zumindest bei den asynchronen Medien). Weder Zeitzonen noch individuelle Präferenzen (der eine nimmt vom Arbeitsplatz aus teil, der nächste erst abends, wenn er nach Hause kommt) restringieren die Möglichkeit der Teilhabe.

⁴ Anleitungen zur Nutzung von Mailinglisten und Newsgroups raten dazu, ein aussagekräftiges Betreff zu wählen, damit die Nachricht auch Beachtung findet. Dies lässt sich als Versuch werten, aus der Gleichheit der Nachrichten herauszuragen.

Ein grundsätzlicher Unterschied zu nichtmedial vermittelter Kommunikation ist beachtenswert: Während bei einem Treffen von Angesicht zu Angesicht der Kontext der Situation für alle gleich ist, betrachtet jeder Akteur den Sozialraum innerhalb des Kontextes der von ihm empfangenen Kommunikationssequenzen. Keineswegs wird hier die Aufmerksamkeit aller gleichermaßen auf ein Thema gelenkt, wie es Goffman (1971, 96) unter Rückgriff auf Georg Simmel für den Augenkontakt beschreibt:

"Die Beteiligten wenden ihren Geist dem gleichen Gegenstand und (im Falle eines Gesprächs) ihre Augen demselben Sprecher zu, obwohl natürlich dieser einzelne Brennpunkt für Aufmerksamkeit innerhalb gewisser Grenzen sich von einem Sprecher oder Ziel zum anderen verschieben kann. Eine gemeinsame Definition der Situation herrscht vor. Das schließt Übereinstimmung im Hinblick auf Relevanzen und Irrelevanzen des Wahrgenommenen ein; und einen "Arbeitskonsensus", der ein gewisses Maß an gegenseitiger Rücksichtnahme, Sympathie und ein Dämpfen von Meinungsverschiedenheiten bedeutet."

Der ansonsten strukturierend wirkende soziale Druck, im gleichen Moment aufmerksam sein zu müssen, entfällt oder ist zumindest stark reduziert. Hierdurch wächst die individuelle Freiheit Themen und Personen zu bewerten bzw. ganz nach eigenem Gusto zu übergehen.

3. Konsequenzen der Entgrenzung

Die technischen Möglichkeiten legen also eine Veränderung sozialer Formierungen in mindestens dreifacher Hinsicht nahe: Erstens finden sich Hinweise zur Nichtwirksamkeit askriptiv-strukturierender individueller Eigenschaften. Zweitens findet eine Überwindung der Ausschließlichkeit der gleichzeitigen Teilnahme an Kommunikationsgruppen statt. Anwesenheit in geographischem Sinne entfällt als Ausschlusskriterium. Endlich erscheint es möglich, auf verschiedenen Hochzeiten gleichzeitig zu tanzen. Drittens kommen alle mit gleicher Lautstärke zu Wort. Niemand kann ohne weiteres an einem Beitrag gehindert werden.

Viele Autoren ließen sich vom Charme dieser Argumente verführen und publizierten Visionen, etwa die Verwirklichung des deliberativen Diskurses (Peters 1994, Habermas 1990), zumindest aber eine Stützung von Demokratie und Erhöhung des Partizipationspotentials (mit unterschiedlicher Intensität und Distanz z.B. Buchstein 1996, Gates 1995, Höflich 1995 und 1996, Leggewie 1996, Negroponte 1995, Rilling 1997, Roesler 1997, Stegbauer 1996, Wetzstein et al. 1995). Offensichtliche Ungleichheiten wurden dabei nicht als im Sozialprozess inhärent und damit unüberwindbar gekennzeichnet, sondern individuellen Unterschieden hinsichtlich der Ausstattung und des Zugangs (materielle Frage, mündet beispielsweise in der Forderung nach öffentlichen Terminals), oder individuellen Restriktionen hinsichtlich Sprach- und Ausdruckskompetenz (pädagogische Frage, endet im Verlangen nach "Schulen ans Netz") oder individuellen Interessen zugeschrieben. Letztere Diagnose erkennt zwar Ungleichheit an und führt implizit auf die Wahr-

nehmung einer internen sozialräumlichen Strukturierung hin, stellt diese aber in einen voluntaristisch-individualistischen Kontext.

Solche Überlegungen übersehen bzw. vernachlässigen darüber hinausgehende Restriktionen, die, so die hier vertretene und in weiten Teilen empirisch unterstützte These, zwangsläufig in einer typischen Strukturierung des Sozialraumes münden und damit die neu gewonnen geglaubte Gleichheit der Teilnehmer nicht verwirklichen.

Hierfür lassen sich Nachweise erbringen, die anhand von Archivdatenanalysen von verschiedenen heterogenen Mailinglisten und einer Newsgroup gewonnen wurden.⁵ Kern ist dabei eine relationale netzwerkanalytische Betrachtung⁶ (zum Verfahren siehe Stegbauer & Rausch 1999), die sich an den über eine gemeinsame Beteiligung an einem Thema (Thread) ergebenden sozialen Beziehungen konstituiert. Im Folgenden seien in Kürze die Ergebnisse beschrieben und daran anschließend mögliche Erklärungen diskutiert.

Die Kommunikationsstruktur aller untersuchten internetbasierten Sozialräume ähnelt sich darin, dass nicht ein einziger homogener Sozialraum entsteht, sondern dieser zerfällt in Multilog, die intern über eine höhere Kommunikationsfrequenz verfügen. Der Terminus "Multilog" bezeichnet eine subgruppenähnliche Struktur, wobei diese zumeist nicht über eine explizite und für die Teilnehmer wahrnehmbare Gruppenstruktur verfügen. In einzelnen dieser Positionen fand sich eine über 50mal höhere Kommunikationsdichte als im gesamten Sozialraum.

Alle Sozialräume gliedern sich in unterschiedliche Positionen:⁷ In der Mehrzahl sind immer die Lurker, die passiven Zuhörer. Die nächste Position, die der

⁵ Unter anderem wurde die Struktur folgender Listen untersucht: Europa Mailingliste, eine Liste, die sich mit der Diskussion von europäischen Themen befasst; bee-l, hier kommunizieren Bienenzüchter miteinander; mbike, dabei handelt es sich um das Forum der Mountainbikemannschaft der Bucknell-Universität; Popper, dort werden Themen rund um das Werk von Popper diskutiert; Sci-fraud, im Zentrum steht die Diskussion um Betrug in der Wissenschaft; Talkaboutdogs; Soziologie, die Liste, in der deutschsprachig Soziologie diskutiert wird; Sparkles, eine Kommunikationsgruppe älterer jüdischer Herren; Cel-Kids, eine Liste zur Kommunikation über eine seltene Stoffwechselkrankheit und WMST, eine Liste, in der Frauenstudien im Mittelpunkt stehen. Die Listen wurden so ausgewählt, dass sie nach Möglichkeit eine große Heterogenität aufweisen hinsichtlich Kommunikationsdichte, Anzahl der Teilnehmer, Alter der Teilnehmer, Alter des Kommunikationsraumes und der behandelten Themen.

⁶ Durch die gemeinsame Beteiligung an einem Thread werden Beziehungen etabliert. Diese lassen sich in eine Netzwerkmatrix eintragen. Mittels der Blockmodellanalyse kann diese Beziehungsmatrix so umsortiert werden, dass strukturell ähnliche Akteure beieinander angeordnet werden, wodurch die Struktur der Kommunikationsbeziehungen sichtbar gemacht werden kann. Auf diese Weise zeigt sich, welche Teilnehmer auf welche Weise miteinander in Verbindung stehen und, vielleicht noch wichtiger, welche nicht miteinander interagieren. Zur Anwendung kam der von White und anderen (1976) verwendete CONCOR-Algorithmus, der in einigen Programmpaketen zur Netzwerkanalyse integriert ist.

⁷ Der Begriff der Position ist nicht ganz so gebräuchlich in der heutigen Soziologie. Er stammt aus der Rollenanalyse und beschreibt in einem abstrakten Sinn die Stellung, die einer Klasse von Rollenträgern in einem Rollensystem zukommt. Oft wird Position aber auch synonym mit Rolle gebraucht (Linton 1967). Während Parsons (1952) Rolle und Position trennt, argumentiert Nadel (1957), dass eine solche Trennung kaum sinnvoll sei. In der in den 70er Jahren eingeführten Blockmodellanalyse (White et al. 1976) wird hingegen wieder zwischen Position und Rolle unterschieden: Rolle ist demnach durch die Art von Sozialbeziehungen zwischen Positionen, aber auch durch ihr Fehlen definiert. Position hingegen bezeichnet die soziale Stellung, die sich hieraus ergibt. Innerhalb von Familien beispielsweise können die Positionen: Mutter, Vater, Kinder unterschieden werden, zu denen jeweils ein spezifisches Rollenmuster (role set, hierzu Merton 1967) gehört.

Propagandisten, trägt die Information von Außen in den Sozialraum hinein, ohne dabei eine Diskussion anzustoßen. Diese Position verbleibt damit ebenfalls an der Peripherie, denn mit ihr sind keinerlei Anknüpfungen für Beziehungen verbunden. Unterschieden werden können ferner Diskutanten, die sich immer in unterschiedliche Subgruppen aufteilen, die zumeist nur in geringem Kontakt zueinander stehen. Öffentlich sichtbare Beziehungen werden nur innerhalb dieser Position hergestellt.

Der Faktor Zeit spielt eine wesentliche Rolle: Nur wenige dieser Diskussionsgruppen bestehen permanent. Die meisten konstituieren sich zu einem bestimmten Zeitpunkt und halten einige Wochen oder Monate. Dabei beschränkt sich eine solche Subgruppe in der Regel keinesfalls nur auf die Abhandlung eines einzigen Themas. Es finden sich aber in allen untersuchten Sozialräumen mindestens eine, manchmal auch zwei längerfristig stabile Gruppen.

Immer ist die Kommunikation stark auf wenige Teilnehmer konzentriert. Manchmal bestreiten 3% der Teilnehmer die Hälfte der Kommunikation; in anderen Fällen verteilen sich 50% der Beiträge auf 15% der Mitglieder. Diejenigen, die in zeitlicher Nähe zueinander den Kommunikationsraum betreten, haben eine größere Chance miteinander in Kontakt zu kommen, als solche, deren Eintrittszeitpunkt später liegt.⁸ Unterschiede zwischen den untersuchten Listen finden sich hinsichtlich einer beobachteten Zentrum-Peripherie-Struktur, was das Verhältnis der Positionen zueinander betrifft. Dieses, auf eine hierarchische Struktur hindeutende Beziehungsmuster finden wir in etwa zwei Drittel der untersuchten Kommunikationsräume. In einigen Mailinglisten mit internationaler Beteiligung reproduziert das gefundene Strukturmuster die nationale/regionale Zugehörigkeit der Teilnehmer.

Die Frage ist nun, wie sich diese Kernbefunde erklären lassen. Hierzu bedarf es einer Diskussion der strukturierenden und begrenzenden Mechanismen in solchen Sozialräumen. Strukturbildende Begrenzungen entstehen nicht nur durch soziale Prozesse, auch die Medien selbst besitzen Eigenschaften, die in dieser Hinsicht wirken. Zunächst wird daher auf die neuen durch die Technik bedingten Grenzen hingewiesen.

4. Neue und alte Begrenzungen

Zwar werden, wie oben beschrieben, einige Grenzen natürlicher Kommunikation mit Hilfe der technischen Merkmale überwunden, gleichzeitig kommen aber neue Beschränkungen durch diese Technik zum Vorschein. Diese wirken in einer anderen Weise wiederum strukturbildend.

⁸ Genaugenommen müßte ich den Zeitpunkt des Aktivwerdens als Kriterium angeben, denn das Mailinglistenarchiv verzeichnet nur die Aktivitäten, nicht jedoch den Eintritt. Dafür, dass die hier getroffene Aussage dennoch korrekt ist, spricht die Beobachtung, dass die allermeisten derjenigen, die überhaupt aktiv werden, ihre erste Nachricht innerhalb der ersten drei Monate beitragen (vgl. Stegbauer & Rausch 1998).

4.1 Kanalbeschränkung

Während nichtmedial vermittelte Kommunikation über eine Vielzahl von Kommunikationskanälen erfolgt, Hören, Sehen, Riechen, Fühlen und z.B. das gesprochene Wort durch die anderen Kanäle gestützt wird, beschränkt sich die Interaktion in internetvermittelten Sozialräumen auf einen einzigen Kanal. Durch eine solche Kanalbeschränkung verfügen die Akteure über reduzierte Kommunikationsmöglichkeiten. Zwar bürgerte sich eine Metasprache mit Hilfe sogenannter Emoticons oder Smilies [;-)] als Ersatz für wahrnehmbaren Gefühlsausdruck ein, die Ausdrucksmöglichkeiten bleiben aber dennoch beschränkt. Dies erschwert eine Konsistenzprüfung, was breitere Manipulationsmöglichkeiten in der Kommunikation erlaubt. In nicht medial vermittelten Kommunikationssituationen sind Widersprüche zwischen Gesagtem und Gefühltem oft erkennbar, ohne dass dies dem Sprecher bewusst wird. Vielleicht noch wichtiger ist aber eine andere strukturierende Funktion der Kanalbeschränkung: Aushandlungen von Beziehungs- oder Sachfragen dauern offenbar deutlich länger (Sproull & Kiesler 1991, Walther & Borgoon 1992).⁹

Manches, was im Gespräch von Angesicht zu Angesicht wegen der hohen Bandbreite unterschiedlicher Kommunikationskanäle simultan übermittelbar ist, muss, soll es kommuniziert werden, in eine darstellbare und dem anderen verständliche Zeichenfolge übersetzt, also sequenzialisiert werden. Obgleich die elektronischen Medien in mancher Hinsicht einfacher zu handhaben (in der Regel direkter Zugang vom Schreibtisch aus) und schneller sind (sekundenschnelle Übertragung) als ähnliche (alte) Medien, wie etwa der Brief, lässt sich empirisch gegenüber nichtmedial vermittelter Kommunikation eine Dehnung der benötigten Zeit für Aushandlungen feststellen.

4.2 Synchronität – Asynchronität

Ein weiteres strukturbildendes Merkmal, was zu einer Verlangsamung der Kommunikation führt, besitzt ambivalente Eigenschaften. Die auf Schriftlichkeit beruhenden Medien Mailingliste und Newsgroup erlauben Asynchronität, d.h. die Kommunikationspartner brauchen nicht nur nicht am gleichen Ort zu sein, sie können auch zu unterschiedlichen Zeiten ihre Beiträge schreiben. Geht es um "weltweite" Kommunikation, ist diese technische Eigenschaft essentiell, um Partner aus verschiedenen Kontinenten und Zeitzonen miteinander in Kontakt treten zu lassen.

Was einerseits als Grenzüberschreitung gelten kann, bedeutet andererseits, dass Diskussionssequenzen über den Atlantik oder gar den Pazifik hinweg mindestens Tage brauchen, um gegenseitig wahrgenommen zu werden. Dies ist nicht

⁹ Wie lange es dauert, bis solche Fragen abgehandelt sind, ist natürlich von verschiedenen Faktoren abhängig, etwa, wie hoch die Kommunikationsdichte ist und wie stark das Thema den beteiligten Akteuren unter den Nägeln brennt. Diese Frage ist aber durchaus empirisch zugänglich. In verschiedenen Mailinglisten kommt man diesbezüglich zum gleichen Ergebnis: pro Tag zusätzlicher Threadlänge kommt durchschnittlich etwa eine Nachricht hinzu. D.h. ein Statement, das sonst eine Minute in Anspruch nehmen würde, braucht hier einen ganzen Tag. Diese Langsamkeit steht nicht unbedingt im Widerspruch zur angenommenen Benachteiligung von Teilnehmern aus unterschiedlichen Zeitzonen, denn bei brisanten Themen kann die Zahl der Nachrichten innerhalb kurzer Zeit stark ansteigen.

unbedingt problematisch, stellt jedoch eine Benachteiligung für die jeweils peripheren Teilnehmer nicht nur hinsichtlich zusätzlicher Dehnung von Kommunikationsprozessen dar: Geht es um ein brisantes Thema, werden Beiträge bald nach Beginn des Threads gepostet. Bis die potentiellen Akteure des anderen Kontinents den Diskussionsstrang wahrnehmen, können bereits wesentliche Aspekte des Themas abgehandelt sein, was die Beteiligungs- und Profilierungsmöglichkeiten der "Entfernten" jeweils beschränkt.

Neben diesen technikbedingten Strukturierungen finden sich weitere, die dem individuellen und dem sozialen Bereich zuzuordnen sind. Wir finden Grenzen, die sich nicht ohne weiteres durch eine technische Innovation aufheben lassen. Damit sind zum einen kognitive Kapazitätsgrenzen, zum anderen soziale Grenzen gemeint.

4.3 Individuelle Ebene

Individuen müssen bewerten. Bewertung kann als elementarer sozialer Grundprozess aufgefasst werden (Hondrich 1999). Gleichzeitig unterliegen alle Menschen einer begrenzten Bindungsfähigkeit.¹⁰ Eine hohe Wertschätzung und der Aufbau personaler Beziehungen zu bestimmten Personen führt zu einer Zurücksetzung anderer möglicher Beziehungspartner. Auf diese Weise kann mit dem Entstehen einer sozialen Grundstruktur gerechnet werden. In der Sozialwissenschaft wird allgemein die Auffassung vertreten, dass solche Prozesse zur Reziprozität und Transitivität tendieren.¹¹ Finden sich nicht bereits vorgängige Beziehungen, die wie Kondensationskerne eine Sozialstruktur formen können, bahnen sich zunächst einmal Beziehungen zwischen zwei Personen an. Wenn eine Person zu mehr als einem Partner eine Beziehung herstellt, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass die Wertschätzung einer befreundeten Person vom anderen Partner geteilt wird und dadurch höher aggregierte Gruppen entstehen. Da nicht nur Wertschätzung, sondern auch ihr Gegenteil (Missgunst, Nicht-leiden-können, Feindschaft) dieselbe transitive Eigenschaft aufweist, grenzen sich Gruppierungen gegeneinander ab. Auf diese Weise können zunächst homogene größere Gruppen in Subgruppen zerfallen, das heißt es findet eine Strukturierung statt. Nicht immer drückt sich die Gruppenstruktur in solchermaßen starken Gefühlen gegenüber den Mitakteuren aus, in internetbasierten Sozialräumen finden sich bei stark engagierten Teilnehmern ebenfalls antagonistische Beziehungen; in der Mehrzahl dürften aber Spaltungen im Interesse an einzelnen Themen zur Ignorierung bestimmter Teilnehmer führen.

Die beschriebenen Mechanismen gelten für jeden Gruppenzusammenhang. Es gibt keinen Grund anzunehmen, warum diese nicht auch in virtuellen Sozialräumen

¹⁰ Die Begrenzung der Bindungs- und Kommunikationsfähigkeit wird in der Gruppensoziologie als maximale Gruppengröße, die Homans mit 8-12 Mitgliedern angibt (Homans 1960, 119f), in der Organisationssoziologie als "Span-of-Control" bezeichnet. Diese Regel, die die Anzahl an Hierarchieebenen ins Verhältnis zur Organisationsgröße stellt, wird mittlerweile, wenn sie unabhängig von den Aufgaben und dem Führungsstil angewandt wird, als zu starr kritisiert, ohne sie freilich wirklich in Frage zu stellen (Nolan & Coarson 1995). Wenn auch die Größe von Primärgruppen beschränkt ist, können die Individuen durchaus Mitglied in mehreren solcher Gruppen sein, allerdings nur in einer begrenzten Anzahl.

¹¹ Für die Balance Theory ist diese Annahme sogar konstituierend (Davis 1963, 1977, Holland & Leinhardt 1970, 1971).

wirksam sein sollten, zumal der Strukturierungsprozess durch weitere Bedingungen gestützt wird und, wie bereits oben ausgeführt genau diese (Quasi-) Subgruppenstruktur zu beobachten ist.

Einschränkend muss an dieser Stelle allerdings darauf hingewiesen werden, dass die Kommunikationsdichte in internetbasierten Sozialräumen oft so gering ist, dass Zweifel bestehen, ob ausgeprägte Gruppenprozesse damit in Gang zu bringen sind. Eine bestimmte Kommunikationsdichte ist zur Strukturbildung und deren Wahrnehmung durch die Beteiligten notwendig. Offenbar reicht diese relativ geringe Dichte zumindest in den Kernbereichen aus, um Sozialbezüge zu strukturieren. Dennoch verharren die Beziehungen der meisten Abonnenten von Mailinglisten und Newsgroups dauerhaft in einem Zustand der Quasi-Gruppe (Deutsch 1976), bzw. dem einfachen Interaktionssystem (Luhmann 1975).

4.4 Äußere Restriktionen

Niemand verfügt über unbeschränkte Zeitressourcen. Daher unterliegen einzelne Aktivitäten Restriktionen, die von Prioritätensetzungen (abermals Wertungen) abhängen. Jeder Akteur kann oder will für sein Engagement in einem Sozialraum ein bestimmtes, individuell differierendes Maß an Zeit investieren. Die diesbezüglichen individuellen Motive interessieren an dieser Stelle nicht. Mancher belässt es aufgrund dieser Restriktion beim Überfliegen der "Subject-Zeile", andere nehmen sich die Zeit alle Nachrichten zu lesen und beteiligen sich sogar aktiv. Trotz gleichzeitiger Mitgliedschaft in ein und demselben Sozialraum wird auf diese Weise ein unterschiedliches Wissen über die Inhalte der Kommunikation, aber auch über die Beziehungen zwischen den Teilnehmern erworben. Das bedeutet, dass bestehende Sozialstrukturen und die Entwicklung von Normen den Teilnehmern in unterschiedlicher Weise bewusst werden. Wer sich regelmäßig beteiligt, weiss besser als andere darüber Bescheid, welche Themen bereits auf welche Weise behandelt wurden, bei welchen Äußerungen in der Vergangenheit sanktioniert wurde, aber auch, wer am ehesten die eigenen Interessen und Argumente teilt. Aktive und stetige Teilnehmer verfügen also über einen Sicherheitsgewinn, der sich auch in strategische Vorteile ummünzen lässt. Damit verstärkt sich die Ungleichheit gegenüber solchen, die nur sporadisch teilnehmen, bzw. ganz neu den Sozialraum betreten haben.¹²

Weitere Schranken werden durch kognitive Begrenzungen eingeführt. Dieser Punkt mag zunächst etwas paradox erscheinen: Es handelt sich um Strukturierung aufgrund von relativer Strukturlosigkeit. Gerade das scheinbare Fehlen einer Struktur legt individuelle Strategien einer Strukturierung nahe.¹³ Eine Vielzahl von Akteuren ist Mitglied in mehreren Kommunikationsgruppen. Obwohl man sich in einigen Mailinglisten seit einer gewissen Zeit um eine Trennung der verschiedenen Kommunikationsgruppen bemüht, indem im Betreff-Feld der Name des betreffenden

¹² Die schlechte Beleumdung derjenigen Teilnehmer, die sich für den Provider AOL entschieden, kann als Hinweis auf diesen Zusammenhang angesehen werden (Köhntopp 1996).

¹³ Über das "Leiden am Chaos", am Fehlen einer klar wahrnehmbaren Struktur berichtet Rauch (1983) am Beispiel von Großgruppensitzungen. Rauch erläutert am Beispiel von Lehrerkonferenzen, Bürgerinitiativgruppen usw., auf welche Weise sich solche Sitzungen strukturieren.

Sozialraumes vorangestellt wird, erscheint diese Maßnahme als nicht ausreichend, um für den einzelnen Akteur eine klare Trennung zwischen den unterschiedlichen Kommunikationsgruppen erkennbar zu machen. Die neueren E-Mail-Programme bieten zudem die Funktion der Filterung von Nachrichten aufgrund der Absenderadresse. Trotz dieser Hilfen wird eine Strukturierungsleistung durch jeden einzelnen Teilnehmer unumgänglich sein. Wohl bei der Mehrheit laufen die Nachrichten gleichberechtigt in die Mailbox ein. Daher sind Strategien zur Unterscheidung und Bewertung der Sozialräume untereinander und persönlicher Mitteilungen insbesondere unabdingbar.

Zwar empfangen lediglich die jeweils eingeschriebenen Personen alle an den Server gesendeten Nachrichten und sind insofern als geschlossene Kommunikationsgruppe anzusehen, für jeden einzelnen Teilnehmer präsentiert sich aber der betrachtete Sozialraum in einer anderen Weise, im Kontext der Menge aller von ihm empfangenen Mitteilungen. Manchmal werden die Beiträge aus der beobachteten Mailingliste die einzigen sein, die in der Mailbox ankommen, bei anderen sind es Nachrichten, die in einem Kontext von mehreren Dutzend Beiträgen aus anderen Kommunikationssequenzen erscheinen. Befragungen von Mailinglistenteilnehmern zeigen, dass die meisten mehrere Listen abonniert haben (z.B. Bosnjak, Bandilla, Schneid, Lorch, Batinic, Werner & Stiegler 1998, sowie eine eigene Befragung in einer Liste).

Der jeweilige Teilnehmer muss nun jede einzelne Nachricht bewerten und zuordnen und entscheiden, ob sie interessant oder wichtig genug ist, um geöffnet, gelesen oder gar beantwortet zu werden.

Ausgangslage ist also, dass sich die Akteure vor unterschiedliche Aufgaben hinsichtlich der sie interessierenden Nachrichten und in der Folge ihrer Wahrnehmung des Sozialraumes gestellt sehen. Woran werden sich nun die Akteure orientieren, die sich angesichts der Situation, einer beschränkten Zeit und vielen Kommunikationssequenzen an ihre Kapazitätsgrenze gekommen sehen?¹⁴

Bei Betrachtung dieser Situation lassen sich lediglich zwei, bei engerer Auslegung maximal drei Orientierungskomponenten unterscheiden. In erster Linie wird eine Orientierung an Themen (vgl. Bosnjak et al. 1998 und Rost 1998) oder Personen stattfinden. Es befinden sich sogar Computerprogramme, sog. persönliche Agenten in Entwicklung, die aus der Vielzahl von Informationen das für den jeweiligen Akteur Interessante herausuchen sollen. Diese orientieren sich genau an den beiden genannten Komponenten. Beides ist sicher vom individuellen Interesse abhängig, wird aber, wie wir aus der Gruppensoziologie wissen, in sozialen Bezugsgruppen strukturiert. Den dritten Orientierungspunkt bildet neben den Themen und den Personen sicher der Kommunikationsraum selbst, wobei selbst unter den abonnierten Mailinglisten und Newsgroups der jeweilige Akteur nach individuellen Präferenzen oder strategischen Überlegungen (Matzat 1998) vorgehen mag.

¹⁴ Kapazitätsgrenze im hier verwendeten Zusammenhang sollte nicht absolut, sondern relativ verwendet werden. D.h., nicht unbedingt sind alle verfügbaren Kapazitäten ausgeschöpft, der jeweilige Akteur möchte aber aktuell, aus welchen Gründen auch immer kein höheres Engagement aufbringen.

Personenbindungen allerdings unterliegen in internetbasierten Sozialräumen einer geringeren gegenseitigen Kontrolle, was eine Übergewichtung der strukturierenden Eigenschaft von Sachthemen nahelegt. Beides wird nicht einfach zu trennen sein, denn interessiert sich ein Akteur für ein spezielles Thema, legt dieses auch ein Wahrnehmen der anderen Personen, die sich für ähnliche Themen erwärmen, nahe (was letztlich auch zur Herausbildung von sozialen Rollen führt).

Dennoch hängt von der Orientierung an Personen, bzw. Identitäten, die Stabilität von Strukturen stärker ab, als von der Themenorientierung. Wir wissen, dass Teilnehmer, die aktiv werden, die ersten Beiträge relativ kurz nach Eintritt in den Kommunikationsraum posten.¹⁵ Die genannte Kapazitätsgrenze der Beziehungsfähigkeit scheint auch dafür verantwortlich, dass die Neigung, nachdem bereits Kontakte geschlossen wurden, neue Beziehungen einzugehen, rückläufig ist.

4.5 Soziale bzw. gruppenbezogene Grenzen

Die benannten Strukturen, die sich aufgrund vor allem individueller Kapazitätsgrenzen ergeben, weisen in Teilen ja bereits auf Gruppenstrukturen und -grenzen hin. Gerade weil jeder einzelne Teilnehmer nach seinen spezifischen Interessen und Orientierungen handelt, stellt sich eine typische Struktur innerhalb der Kommunikationsräume her.

Grenzen und Strukturen sind dabei nicht unbedingt für die (alle) Teilnehmer sichtbar. Am ehesten werden Grenzen denjenigen auffallen, die mit ihnen in Berührung gekommen sind. Das kann bei Übertretung einer Norm oder dem Eindringen in den Bereich einer Subgruppe der Fall sein. Die hier angewendete Argumentation schließt sich an Mertons Hinweis zum Auffinden von Strukturen an. Oftmals lassen sich soziale Strukturen nur durch eine empirische Analyse dem soziologischen Beobachter hinreichend erschließen. Homans (1968) verweist in seiner Gruppendefinition ausdrücklich auf die Interaktionsdichte als zentrales Merkmal – Gruppengrenzen müssten also, wenn sie sich schon nicht direkt beobachten lassen, über den Indikator der Verdichtung von Kommunikation strukturell erfassbar werden.¹⁶ Genauer gesagt, handelt es sich an dieser Stelle bei Homans explizit um eine Definition, die sich, angesichts fehlender anderer Möglichkeiten, im Hinblick auf internetgestützte Kommunikation, auf einfache Weise operationalisieren lässt:

„Eine Gruppe ist also definiert durch die Interaktion der Teilnehmer. Wenn wir sagen, die Individuen A, B, C, D, E, ... bilden eine Gruppe, so bedeutet das, dass zumindest die folgenden Umstände herrschen: Innerhalb eines gegebenen Zeitraums steht A häufiger mit B, C, D, E, ... in Interaktion als mit M, N, L, O, P, ..., welche nach unserer Wahl Außenstehende oder Mitglieder anderer Gruppen darstellen sollen. Auch steht B häufiger mit A, C, D, E, ... als mit Außenstehenden in Interaktion, und dasselbe gilt entsprechend auch für die anderen Gruppenmitglieder. Auf diese Weise ist es möglich, durch die bloße Zählung von Interaktionen eine Gruppe herauszuarbeiten, die sich quantitativ von anderen Gruppen unterscheidet.“ (Homans 1968, 102f).

¹⁵ Hierzu der Vortrag von Stegbauer & Rausch auf der GOR 1998 in Mannheim.

¹⁶ Ähnlich gehen Krappmann und Oswald (1983, 431) vor, denn sie behelfen sich mit dem Indikator „Interaktionsverdichtung“, um in Schulklassen Gruppen und Beziehungsgeflechte ausfindig zu machen.

Homans' Beschreibung der Interaktionsbeziehungen in Gruppen könnte den Leser auf die Idee bringen, dass er eine Interaktionsmatrix vor Augen hatte. Genau das wurde bei der empirischen Analyse umgesetzt (über deren Ergebnisse in Abschnitt drei berichtet wurde).

Ein Problem dieser auf Quantifizierung beruhenden Definition, und das räumt Homans auch selbst ein, ist ihre Relativität. Für manche Zwecke ebnet er die Unterschiede zwischen Subgruppen ein, für andere wiederum betont er gerade diese Differenz. Dadurch ergibt sich die Schwierigkeit, dass keine klaren Grenzen zu ziehen sind. Wahrscheinlich ist sogar, dass eine solche Grenzziehung nicht immer eindeutig möglich ist;¹⁷ letztlich kann dieses Problem nur als empirische Frage behandelt werden.

Mehr noch als die Beobachtung von Kommunikationshäufungen lassen sich Grenzen durch das Fehlen von Bezügen verdeutlichen. Die Blockmodellanalyse¹⁸ (White, Boorman & Breiger 1976), die zur Veranschaulichung der Sozialraumstruktur herangezogen wurde, benutzt genau dieses Kriterium (vgl. auch Stegbauer & Rausch 1999).

Selbst wenn alle Teilnehmer sich Offenheit hinsichtlich der sie interessierenden Themen und des Kennenlernens neuer Personen auf die Fahnen geschrieben haben, kommt es dennoch aufgrund der in der Zeit entstehenden Struktur zu einer gewissen Schließung. Diese Schließungstendenz hängt mit dem vielleicht wesentlichsten Strukturierungsmerkmal für soziale Gruppen zusammen: Der Geschichtlichkeit von Kommunikationsprozessen und ihrer Wirkung auf die Ordnung sozialer Beziehungen. Eine sozialraumbezogene Geschichte stellt sich durch die Sequentialität der Beiträge von alleine her. Dabei scheint die Regel, dass zeitlich vorangehende Nachrichten einen größeren Beitrag zur Strukturierung leisten als spätere, allgemeingültig zu sein (vgl. Rauch 1983 zu Großgruppensitzungen bzw. allgemeiner Luhmann 1975).

Auf einen Aspekt dieser Geschichtlichkeit wurde bereits oben hingewiesen, nämlich die individuelle Kapazitätsgrenze beim Eingehen und Pflegen von Beziehungen. Die Netzwerkforschung hat mit unterschiedlichen Instrumenten versucht, den Umfang von Beziehungen zu quantifizieren. Dabei ist relativ genau die Spannweite enger Bezüge angebar, es fehlt allerdings an einer Quantifizierung und Qualifizierung sogenannter "weak ties" (hierzu Granovetter 1973, 1974), die sich kaum valide erfassen lassen, aber natürlich ebenfalls begrenzt sind, auch wenn diese Grenze wesentlich weiter gesteckt ist als die Möglichkeiten, enge Beziehungen einzugehen.¹⁹

¹⁷ Solche Grenzen werden manchmal kontextuell errichtet bzw. sichtbar. Treten beispielsweise zwei Schulklassen in einem Wettbewerb gegeneinander an, werden innere Differenzen gegenüber der formalen Zugehörigkeit zu einer der beiden Klassen wohl zurückstehen.

¹⁸ Eine kurze Erläuterung der Blockmodellanalyse findet sich in Fußnote 6; eine etwas längere im zitierten Aufsatz von Stegbauer & Rausch (1999).

¹⁹ Erwartbar ist, dass hinsichtlich der schwachen Beziehungen nicht nur eine größere Variabilität hinsichtlich der Anzahl der Kontakte, sondern auch bezüglich ihrer Aktualisierbarkeit zwischen unter-

Neben der Restriktion der Beziehungskapazität entwickeln sich aber auch unvermeidlich Traditionen, die künftiges Verhalten in vielerlei Weise festlegen: Es bilden sich Normen heraus. Zum Teil geschieht dies, indem Verhaltensweisen aus anderen Kommunikationsräumen von einzelnen Teilnehmern übertragen werden und von anderen unhinterfragt übernommen werden; zum anderen Teil bedürfen solche Verhaltensregeln einer Aushandlung.²⁰ Ein Teil der Normen ist in Netiquetten niedergelegt. Die verschiedenen Fassungen unterscheiden sich aber normalerweise kaum.

Haben sich Regeln auf diese Weise einmal eingeschliffen, bilden diese eine Ressource, auf die Akteure im Konfliktfall zurückgreifen können. Der Rückbezug ist aber nur solchen Personen möglich, die die sozialraum-spezifische Geschichte, die Auseinandersetzungen um solche Fragen, mitgemacht haben und ein "Fehlverhalten" oder eine Übertretung durch neue Mitglieder vor diesem Hintergrund zu beurteilen vermögen.

Außer auf die Beziehungen und die Verhaltensregeln, wirkt die Geschichte auch auf den Umgang mit Themen. Neue Teilnehmer wissen beispielsweise nichts davon, dass Standpunkte zu bestimmten Themen bereits ausgetauscht wurden und möglicherweise bereits eine gemeinsame Position dazu erarbeitet wurde. In Netiquetten werden daher oftmals neue Teilnehmer aufgefordert, den Verlauf der Diskussion vor aktiver Teilnahme anhand der Archive aufzuarbeiten. Es ist nicht klar, wie oft diese Forderung erfüllt wird, sie stellt jedoch eine Eintrittshürde und damit eine Schließungstendenz unter Beweis.

Neben den drei genannten für die Strukturierung durch die Geschichte des Sozialraumes relevanten Aspekten, kommt noch ein viertes Phänomen hinzu: Die Herausbildung sozialer Rollen. Grund hierfür ist die Wahrnehmung des Verhaltens der unterschiedlichen Personen innerhalb des Kommunikationsraumes. Die Rollenzuschreibung erfolgt durch die Kommunikationsgruppe selbst, wobei das Rollenmuster auf diese Weise sich wechselseitig verstärkt. Hinsichtlich der so entstehenden Sozialstruktur ist anzunehmen, dass die Anzahl der Rollen in einem Sozialraum begrenzt ist. Auf das Entstehen von Rollen in Gruppen weisen Benne & Sheats (1948) und Trasher (1967) hin. Sie beschreiben typische Rollen, wie den Sündenbock, den Clown oder den Moralisten. In ähnlicher Weise lassen sich spezifische Typen auch in den verschiedenen Internetforen unterscheiden. Das bedeutet nicht zwingend, dass diese in jedem Forum auf die gleiche Weise auftreten müssen – man findet sie aber in unterschiedlichen Gruppen. Zwar mag es mehr als einen Spezialisten für ein bestimmtes Thema geben, für die Kenner des Sozialraumes und der Rollen werden die Reaktionen dieser Teilnehmer jedoch in Teilen vorhersagbar sein.

Dicht an die Rollen geknüpft ist aber auch noch ein weiterer Effekt, der sich mit der Zeit einstellt: Mit den Rollen bildet sich eine funktionale Differenzierung

schiedlichen Individuen besteht, da hierbei Persönlichkeitsmerkmale, aber auch andere Attribuierungen wie hierarchische Position eine Rolle spielen.

²⁰ Hierbei ist auffällig, dass oft Auseinandersetzungen um Normen und die Ahndung von Normverstößen einen breiteren Raum einnehmen und mehr Teilnehmer aktiv werden lassen, als so mancher inhaltliche Diskurs.

heraus. Mit den Funktionen sind aber gleichzeitig unterschiedliche Wertigkeiten und Wertschätzungen verbunden. M.a.W. es bilden sich Hierarchien heraus.

In der Mehrzahl der untersuchten Mailinglisten konnte mit Hilfe der Blockmodellanalyse eine Zentrum-Peripherie-Struktur ausgemacht werden. Ferner zeigen die Analysen in allen Mailinglisten eine starke Konzentration der Beiträge auf wenige aktive Teilnehmer. Beobachtungen in verschiedenen Mailinglisten legen den Schluss nahe, dass zentrale Akteure von vitaler Bedeutung für die Kommunikation in virtuellen Sozialräumen sind. Oben wurde darauf hingewiesen, dass der Kontext, in dem die Nachrichten von jedem Teilnehmer betrachtet werden, sehr stark differieren kann. Es finden sich für einen Akteur scheinbar kaum soziale Gründe einer Diskussion zu folgen, die nicht direkt das eigene Interesse aufnimmt. Einige wenige zentrale Akteure, oft gehören hierzu die jeweiligen Listenadministratoren, sind offenbar in der Lage, in dieser Situation einen Ansatz sozialen Zusammenhalts herzustellen. Diese Personen sind oft die einzigen, die neben denjenigen, die durch Netiquettenverstöße den Zorn anderer Teilnehmer auf sich ziehen, eine im gesamten Sozialraum wahrnehmbare Identität herausbilden. In einer kleinen, per E-Mail durchgeführten, Befragung in der "Europa"-Liste wurde danach gefragt, an welche Person man sich erinnert. Das Ergebnis brachte zum Vorschein, dass diejenigen Teilnehmer, die sich überhaupt an einen Namen erinnern konnten und diesen nicht bereits vor Eintritt in die Mailingliste kannten, fast ausschließlich den Administrator nennen konnten.²¹ Soll eine Liste für einen längeren Zeitraum bestehen, bedarf es offenbar solcher Personen, die immer wieder mit Informationen und Diskussionsanregungen für ein Inngangkommen der Interaktion sorgen.

Wenn diese Beobachtung korrekt ist, zeigt sich hierin, dass im Sozialraum selbst Ungleichheit produziert wird und diese offenbar für das Fortbestehen solcher Kommunikationsräume unabdingbar ist.

Unterstützt wird diese Vermutung durch eine weitere, noch nicht endgültig abgeschlossene Untersuchung, bei der die Auflösung der relationalen Analyse in zeitliche Abschnitte erfolgt. Bei diesem Ansatz betrachteten wir als erstes eine Mailingliste, deren Mailaufkommen inzwischen fast zum Erliegen gekommen ist (Popper-Liste). Dieses beträgt im Durchschnitt z.Zt. nicht einmal eine Mitteilung pro Monat. Mit unserem blockmodellanalytischen Ansatz konnten wir verfolgen, dass sich zunächst ein vor allem aus den Listengrüdern und frühen Teilnehmern bestehendes Zentrum entwickelte. Nach einigen Monaten war das Interesse des ersten Zentrums offenbar erlahmt, und es entwickelte sich ein zweites Zentrum, was andere Akteure enthielt. Als dieses zerfiel, war auch die Mailingliste zerfallen.

Dass zur Verständigung gemeinsam geteilte Symbolsysteme notwendig sind, dürfte zum weitreichend anerkannten Wissen in den Sozialwissenschaften und darüber hinaus gehören. Solche Symbolsysteme werden vor allem in der primären Sozialisation vermittelt und können Themenbereiche vom gegenseitigen Verstehen ausschließen, zumal die rein textbasierte Kommunikationsform kaum Informationen zum individuellen Kontext überträgt (vgl. Stegbauer 1995a/b). Ein solcher Mangel

²¹ Seitdem der Administrator seine Aktivität einstellte, ist die Kommunikation dieser Liste fast vollständig zum Erliegen gekommen.

erschwert nicht nur das gegenseitige Verstehen, es fehlen Anknüpfungspunkte für persönliche Beziehungen. Andererseits bewirkt die schwache Kontextualisierung zunächst eine Aussetzung von vorstrukturierenden Vorurteilen, was die Gleichheitsthese hervorbrachte (siehe oben).

Der persönliche Kontext, Erfahrungen und soziale Kontakte spielen aber offenbar eine Rolle hinsichtlich der Themenwahl in virtuellen Sozialräumen und bewirken damit eine soziale Strukturierung. Mit unseren beschränkten Mitteln der Analyse der Top-Domains²² in den Absendeadressen ist es bei der Untersuchung einiger internationaler Mailinglisten gelungen, Kommunikationsverdichtungen von Teilnehmern aus bestimmten Regionen oder Ländern aufzufinden. In der Mailingliste "Europa" waren dies Positionen, die einen stärkeren Anteil an Schweizern bzw. Österreichern auf sich zogen. Noch stärker konnte eine Verteilung der Regionen in einer Liste, die sich mit Betrug in der Wissenschaft beschäftigt, aufgefunden werden. Die Erklärung für die beschriebene Verteilung mutet trivial an: Geht es etwa um den EG-Beitritt der Schweiz, geht dieses Thema natürlich Schweizer Bürgern am nächsten; genauso ergeht es all denjenigen, die einen wissenschaftlichen Betrug in ihrer Nähe aufdecken (Mailing Liste Sci-Fraud). Zwar lassen sich sicher Diskussionsthemen finden, bei denen Teilnehmer verschiedener Nationen mitreden können, aber andere Themen schließen bestimmte Akteure aus. Stark überzeichnet könnte man folgenden, freilich nicht völlig ausschließenden Zusammenhang annehmen: Handelt es sich etwa um Kultur, den neuesten und schärfsten Kultfilm, können die auf dem Land ohne nahen Filmpalast nicht mitreden; und – wer interessiert sich schon in der Stadt für Schweinezucht?

Das bedeutet aber nichts anderes, als dass die Themen selbst schon die Kommunikation strukturieren. Das Interesse, aber auch das Verständnis für die meisten Themen ist aber nicht weltweit gleich verteilt, vielmehr wird es durch kulturelle und soziale Grenzen, die oft mit räumlichen Begrenzungen identisch sind, kanalisiert. Raum wird also bestenfalls technisch, nicht aber in seiner sozialen Bedeutung aufgehoben.

Wird an dieser Stelle bereits klar, dass Themen, die von allen in einer globalisierten Welt verstanden werden, beschränkt sind, soll der Bogen aber noch ein Stück weiter gespannt werden. Dies soll an einem Beispiel erklärt werden: International verfügbare Konsumartikel etwa, die in ihrem Herkunftsland aus einem spezifischen Kontext heraus mit einem bestimmten Sinngehalt aufgeladen sind, verändern ihre Bedeutung im Moment ihrer Aneignung innerhalb einer anderen Kultur. Dies betrifft den in der Ethnologie oft behandelten Cargokult der Südsee genauso wie ähnliche Umgangsweisen mit westlichen Symbolen in der ehemaligen DDR, wo beispielsweise die Niveadose auf dem Hausaltar der Nasszelle ausgestellt wurde und

²² Mit Top-Domain bezeichnet man die Sequenz nach dem letzten Punkt in der E-Mail Adresse. In Deutschland etwa ist die Endung ".de" gebräuchlich. Eine Vielzahl von Adressen lässt sich aber nicht klassifizieren, da bei den meisten kommerziellen Providern das Herkunftsland nicht an der Top-Domain erkennbar ist.

mit in der DDR verfügbarer Körpercreme erneut gefüllt wurde.²³ Beispiele lassen sich auch in der Gastronomie finden. So gilt McDonalds in Moskau als Luxusrestaurant (Klaus 1998). Kurios, ja fast boshaft erscheinen diese Schilderungen, aber nur durch die dekontextualisierte Betrachtung. Im jeweiligen situativen und kulturellen Kontext waren bzw. sind solche Verhaltensweisen durchaus nachvollziehbar. Was hier am Beispiel von artifiziellen Konsumgütern gezeigt wurde, trifft in ähnlicher Weise natürlich auch auf das Verständnis von Informationen und Theorien zu. Ein gemeinsamer kultureller Kontext erleichtert das Verstehen.

Wenn aber Verstehen von sozialer und kultureller Einbettung abhängig ist, dann sind Grenzen der Verständigung und damit der Kommunikation genau an deren Rändern zu finden.

4.6 Kapazitätsgrenzen eines Sozialraumes

Nicht nur hinsichtlich der individuellen Verarbeitungskapazität, auch auf die gesamte Gruppe bezogen, können Kapazitätsgrenzen erwartet werden. Allerdings handelt es sich bei einer Betrachtung nur eines einzelnen Sozialraumes um eine Extrembedingung. Um überhaupt noch eine Verständigung gewährleisten zu können, darf eine bestimmte Menge an Kommunikationssequenzen und Themen nicht überschritten werden (vgl. Stegbauer & Rausch 1999). Ein Überschreiten der Kapazitätsgrenzen, und dies ist unmittelbar einzusehen, würde Verständigung im Sozialraum verunmöglichen. Kaum ein Beteiligter könnte der gesamten Diskussion folgen, ja eine Diskussion wäre kaum noch möglich, da angesichts einer Vielzahl an Beiträgen, der Einzelne Probleme bei der Verfolgung eines Themas bekäme.

Beschränkungen finden sich in mindestens dreierlei Richtungen: Der Anzahl gleichzeitig behandelter Themen, der Anzahl der Beiträge und der Anzahl der beteiligten Personen. Zu allen drei Einschränkungen lassen sich Kennzahlen errechnen. Dies wird auch oft getan (z.B. Smith 1997). Vermutlich lässt sich auf diese Weise aber keine eindeutige Kapazitätsgrenze bestimmen; möglicherweise kann diese in Wirklichkeit auch nicht erreicht werden. Empirisch konnten wir aber zeigen (Stegbauer & Rausch 1998), dass der Anteil an Lurkern (passiven Teilnehmern) bei ansteigendem Kommunikationsaufkommen in einer Mailingliste zurückgeht. Unter Rückgriff auf den Rational-Choice²⁴-Ansatz, könnte man individuelle Kosten (Zeit, "Gehirnschmalz", Providerkosten) ins Verhältnis zum erwarteten Nutzen stellen. Diese Überlegung führt zu folgender, bislang nicht empirisch geprüfter These: Schwillt der Nachrichtenstrom derart an, dass die sich Kosten für die Teilnahme erhöhen, werden sich jene Teilnehmer zuerst zurückziehen, die eher ein rudimentäres Interesse am Thema des Sozialraumes hegen. Bei weiterer Zunahme werden sich auch interessiertere, aktive Teilnehmer zurückziehen, bis schließlich nur noch ein

²³ Diese Bemerkung soll keineswegs die Bürger der ehemaligen DDR verspotten, zumal wir selbst in einer ähnlichen Weise mit manchen Reisesouvenirs umgehen. Worauf es ankommt, ist vielmehr die Bedeutungsverchiebung, auf die solche Beispiele hinweisen.

²⁴ Gedanken zum Kosten-Nutzen-Verhältnis für Teilnehmer in Mailinglisten macht sich z.B. Uwe Mazat (1998).

Kern besonders Engagierter zurückbliebe. Auf diese Weise würde sich immer wieder eine Art Gleichgewicht unterhalb der Kapazitätsgrenze einstellen.

Aus dieser Regelhypothese lässt sich das Entstehen einer typischen Strukturierung ableiten: Ein Zentrum verbleibt aktiv im Sozialraum, während sich die Peripherie in Zeiten von Kapazitätsengpässen zurückdrängen lässt. Je stärker aber das Zentrum auf diese Weise mit sich selbst beschäftigt ist, um so fester werden dort die Beziehungen. Ein solcher Zustand relativer Stabilität dürfte es aber peripheren Akteuren erschweren, zum Zentrum hinzuzustoßen.

Andererseits scheint ein gewisses Maß an wahrnehmbarem Nachrichtenverkehr notwendig, um Beziehungen zu erhalten und neue Teilnehmer zu ermutigen, selbst aktiv zu werden. So entstehen erst Anknüpfungspunkte für die Aufnahme, Erneuerung und Vertiefung von Sozialbeziehungen. Dadurch wird es erklärlich, dass der wahrscheinlich größte Anteil an Mailinglisten und Newsgroups mit einem ganz anderen Problem kämpft, dem Mangel an Beiträgen. Diese Situation ähnelt der eines Universitätsseminars, bei dem den Teilnehmern der Mut fehlt einen Beitrag zu leisten. Kommt erst einmal eine Diskussion in Gang, fühlen sich immer mehr Seminaristen ermutigt mitzumachen. In Sozialräumen, die knapp unterhalb der Kapazitätsgrenze operieren, regen zumeist mehrere zentrale Akteure immer wieder die Kommunikation an. Dadurch gewinnen solche Kommunikationsgruppen eine relativ hohe Stabilität, denn das Überleben hängt nicht von einem Einzelnen ab, wie in Gruppen mit geringer Nachrichtendichte. Zieht sich dieser zurück, verwaist oft der gesamte virtuelle Sozialraum.

5. Schluss

Obgleich vieles bei oberflächlicher Betrachtung auf die Aufhebung von Begrenzungen und Strukturen hindeutet und manches davon durchaus auch empirisch fassbar ist, können technische Vorrichtungen nicht unmittelbar sozial entstandene gesellschaftliche Trennungslinien einreißen. Ganz sicher folgen diese Begrenzungen schon bestehenden Kommunikationsausschlüssen, die durch den Ausfall einiger Strukturierungsursachen nicht völlig verschwinden. Einige Demarkationslinien scheinen dabei verschoben zu werden. Ohne Begrenzungen kommt jedoch auf Dauer kein Sozialraum aus. Die Ursachen dieser Strukturierung sind dabei nicht technisch aufzuheben, denn sie sind vor allem sozio-kulturell und physiologisch bedingt. Auch technische Vorrichtungen, etwa Programme zur Relevanzsteuerung, können diese nicht überwinden, sie tragen vielmehr zu einer Verstärkung der Grenzbildungsprozesse bei.

Literatur

- Becker, Helmut, Eigenbrodt, Jörg & May, Michael (1983). Cliques und Raum. Zur Konstitution von Sozialräumen bei unterschiedlichen sozialen Milieus. In: Neidhardt, Friedhelm (Hrsg.), *Gruppensoziologie. Perspektiven und Materialien. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 25, 451-482.
- Benne, Kenneth D. & Sheats, Paul (1948). Functional Roles of Group Members. *Journal of Social Issues* 4, 41-49.
- Bosnjak, Michael, Bandilla, Wolfgang, Schneid, Michael, Lorch, Guido, Batinic, Bernard, Werner, Andreas & Stiegler, Angelika (1998). *Online-Forschung im deutschsprachigen Raum. Erste Ergebnisse einer Umfrage unter Mitgliedern der "German Internet Research" Mailingliste.* [Online-Dokument] http://www.or.zuma-mannheim.de/inhalt/projekte/or_expert/girl98_1.pdf.
- Buchstein, Hubertus (1996). Bittere Bytes: Cyberbürger und Demokratietheorie. *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 44, 583-607.
- Davis, James A. (1963). Structural Balance, Mechanical Solidarity, and Interpersonal Relation. *American Journal of Sociology* 68, 444-462.
- Davis, James A. (1977). Clustering and Structural Balance in Graphs. In: Leinhardt, Samuel (Ed.), *Social Networks. A Developing Paradigm.* New York u.a.: Academic Press, 27-34.
- Deutsch, Morton (1976). *Konfliktregelung. Konstruktive und destruktive Prozesse.* München: Reinhardt.
- Gates, Bill (1995). *Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft.* Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Goffman, Erving (1971). *Verhalten in sozialen Situationen. Strukturen und Regeln der Interaktion im öffentlichen Raum.* Gütersloh: Bertelsmann.
- Granovetter, Mark S. (1973). The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology* 78, 1360-1380.
- Granovetter, Mark S. (1974). *Getting a Job: A study of contacts and careers.* Cambridge.
- Habermas, Jürgen (1990). *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft.* Frankfurt: Suhrkamp.
- Höflich, Joachim R. (1995). Vom dispersen Publikum zu "elektronischen Gemeinschaften." Plädoyer für einen erweiterten kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel. *Rundfunk und Fernsehen* 43, 518-537.
- Höflich, Joachim R. (1996). *Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Grundlage, organisatorische Medienverwendung, Konstitution "elektronischer Gemeinschaften".* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hofmann, Jeanette (1999). "Let a thousand proposals bloom" – Mailing-Listen als Forschungsquelle. In: Batinic, Bernard, Werner, Andras, Gräf, Lorenz & Bandilla, Wolfgang (Hrsg.), *Online Research. Methoden, Anwendungen und Ergebnisse.* Göttingen: Hogrefe, 179-200.
- Holland, Paul W. & Leinhardt, Samuel (1970). A Method for Detecting Structure in Sociometric Data. *American Journal of Sociology* 76, 492-513.
- Holland, Paul W. & Leinhardt, Samuel (1971). Transitivity in Structural Models of Small Groups. *Comparative Group Studies* 2, 107-124.
- Homans, George Caspar (1960). *Theorie der sozialen Gruppe.* Köln, Opladen: Westdeutscher Verlag (orig.: 1950, *The Human Group.* New York: Harcourt, Brace and Company).
- Homans, George Caspar (1968). *Elementarformen sozialen Handelns.* Köln, Opladen: Westdeutscher Verlag (orig.: *Social Behavior. Its Elementary Forms.* 1961, Harcourt, Brace & World, Inc.).
- Hondrich, Karl Otto (1999). Die vier elementaren Prozesse des sozialen Lebens. In: Glatzer, Wolfgang (Hrsg.), *Ansichten der Gesellschaft: Frankfurter Beiträge aus Soziologie und Politikwissenschaft.* Opladen, Leske & Budrich, 97-109.
- Klaus, Martin (1998). Hot dogs statt Rorty. Wie amerikanisch ist die "Amerikanisierung" der Welt? *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 21.01.98.
- Köhntopp, Kristian (1996). Was ist das Internet? Ein Überblick. In: Rost, Martin (Hrsg.), *Die Netzrevolution.* Frankfurt: Eichborn, 20-36.
- Krappmann, Lothar & Oswald, Hans (1983). Beziehungsgeflechte und Gruppen von gleichaltrigen Kindern in der Schule. In: Neidhardt, Friedhelm (Hrsg.), *Gruppensoziologie. Perspektiven und Materialien. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 25, 420-450.
- Leggewie, Claus (1996). Neizens oder der gut informierte Bürger heute. Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit? Petersberg bei Bonn: Vortrag, *Internationale Konferenz über die Werte der Informationsgesellschaft.* [Online-Dokument] <http://www.iid.de/macht/beitraege/leggewie.htm>.
- Linton, Ralph (1967). Rolle und Status. In: Hartmann, Heinz (Hrsg.), *Moderne amerikanische Soziologie.* Stuttgart: Enke, 251-254.
- Luhmann, Niklas (1975). *Soziologische Aufklärung 2. Ansätze zur Theorie der Gesellschaft.* Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mazat, Uwe (1998). *Informal academic communication and active participation in internet discussion groups: Different models of the collective good problem.* Nichtveröffentlichtes Arbeitspapier. Universität Groningen: Department of Sociology.
- Merton, Robert K. (1957). *Social theory and social structure.* New York: Free Press.
- Merton, Robert K. (1967). Der Rollen-Set: Probleme der soziologischen Theorie. In: Hartmann, Heinz (Hrsg.), *Moderne amerikanische Soziologie. Neuere Beiträge zur soziologischen Theorie.* Stuttgart: Enke, 255-267.
- Nadel, S. F. (1957). *The theory of social structure.* New York: Free Press.
- Negroponte, Nicholas (1995). *Total Digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation.* München: C. Bertelsmann.
- Nolan, Richard L. & Conson, David C. (1995). *Creative Destruction.* Harvard Business School Press.
- Parsons, Talcott (1952). *The Social System.* London: Tavistock.
- Peters, Bernhard (1994). Der Sinn von Öffentlichkeit. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Sonderheft* 34, 46, 42-76.
- Rauch, Herbert (1983). Partizipation und Leistung in Großgruppen-Sitzungen. Qualitative und quantitative Vergleichsanalyse von 20 Fallstudien zum Sitzungsprozeß entscheidungsfindender Großgruppen. In: Neidhardt, Friedhelm (Hrsg.), *Gruppensoziologie. Perspektiven und Materialien. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 25, 256-274.
- Rheingold, Howard (1994). *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computer.* Bonn/Paris u.a.: Addison-Wesley.
- Rilling, Rainer (1997). Auf dem Weg zur Cyberdemokratie. *Telepolis.* [Online-Dokument] <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/pol/8001/2.htm>.
- Roesler, Alexander (1997). Bequeme Einmischung. Internet und Öffentlichkeit. In: Münker, Stephan und Roesler, Alexander (Hrsg.), *Mythos Internet.* Frankfurt: Suhrkamp, 171-182.
- Rost, Martin (1998). Diskurs und Medium. Elektronische Foren als Medien für wissenschaftliche Diskurse und das Problem der Bewertung. *Telepolis.* [Online-Dokument] <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/on/1389/1.html>.
- Schmid, Markus (1995). Freunde per Fax. *Connect* 5/95, 84-85.
- Simmel, Georg (1992). *Soziologie.* Frankfurt: Suhrkamp (ursprünglich 1908).
- Smith, Marc A. (1997). Netscan: Measuring and Mapping the Social Structure of Usenet. Paper presented at the: *17th Annual International Sunbelt Social Network Conference.* San Diego, California, February 13-16, 1997. [Online-Dokument] http://netscan.sscnet.ucla.edu/csoc/papers/sunbelt97/Sunbelt_Talk.html.
- Sproull, Lee & Kiesler, Sara (1986). Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in organizational communication. in: *Management Science* 32, 1492-1512.
- Sproull, Lee & Kiesler, Sara (1991). Computers, Networks and Work. *Scientific American.* September 1991, Special Issue, 84-91.
- Stegbauer, Christian (1995). Die virtuelle Organisation und die Realität elektronischer Kommunikation. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 47, 560-574.
- Stegbauer, Christian (1995). *Electronic Mail and Organisation. Partizipation, Mikropolitik und soziale Integration von Kommunikationsmedien.* Göttingen: Otto Schwartz.
- Stegbauer, Christian (1996). *Euphorie und Ermüchterung auf der Datenautobahn.* Frankfurt: Dipa.
- Stegbauer, Christian & Rausch, Alexander (1998). *Trittbrettfahrer in virtuellen Gemeinschaften.* Vortrag bei der German Online Research Conference (GOR 98), am 19.11.98 in Mannheim.
- Stegbauer, Christian & Rausch, Alexander (1999). Ungleichheit in virtuellen Gemeinschaften. *Soziale Welt* 50.
- Tapscott, Don. (1998). *Net Kids. Die digitale Generation erobert Wirtschaft und Gesellschaft.* Wiesbaden: Gabler.

- Trasher, Frederic M. (1967). The Gang. In: Hare, Paul A., Borgatta, Edgar F. & Bales, Robert F. (Eds.), *Small Groups. Studies in Social Interaction*. New York: Knopf, 38-44.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on screen: identity in the age of Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vogelgesang, Waldemar (1999) Jugendkulturelle Identitätsinszenierung und Szenengenerierung im Internet. *Berliner Journal für Soziologie*. Heft 1, 65-84.
- Walther, J.B.; Burgoon, J.K. (1992). Relational Communication in Computer-Mediated Communication. *Human Communication Research* 19, 55-88.
- Wetzstein, Thomas A., Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lentz, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- White, Harrison C., Boorman, Scott A. & Breiger, Ronald L. (1976). Social Structure from Multiple Networks I. Blockmodels of Roles and Positions. *American Journal of Sociology* 81, 730-780.
- Wiese, Leopold von (1968). *System der Allgemeinen Soziologie als Lehre von den sozialen Gebilden der Menschen (Beziehungslehre)*. Berlin: Duncker & Humblot (4. Überarbeitete Auflage, Original von 1924).

Romantische Beziehungen im Netz

Nicola Döring

Einleitung

Dass Menschen sich im Netz verlieben und im Zuge ihrer Cyberromane intensive Gefühle real erleben, ist mittlerweile zu gut bezeugt, um noch ernsthaft bestritten zu werden. Dennoch wird oft bezweifelt, dass es im Netz wirklich *echte* Liebesbeziehungen gibt. Wie ist es möglich, eine enge, intime Beziehung zu führen, wenn die Beteiligten vornehmlich durch ihre computervermittelten Botschaften füreinander präsent sind? Um zu klären, ob bzw. unter welchen Bedingungen Cyberromane echte romantische Beziehungen sind oder nur Pseudo-Beziehungen darstellen, müssen wir sowohl unseren *Beziehungs-Begriff* klären, als auch die Merkmale von romantischen Netzbeziehungen detailliert beschreiben.

Zwischen zwei Personen entsteht eine soziale Beziehung, wenn sie wiederholt miteinander *Kontakt* haben, also mehrfach zeitversetzt kommunizieren oder zeitgleich interagieren. Im Unterschied zum sozialen Kontakt als Einzelereignis erstrecken sich soziale *Beziehungen* über mehrere Zeitpunkte, so dass jeder einzelne Kontakt sowohl von den vorausgegangenen Kontakten als auch von der Erwartung zukünftiger Kontakte beeinflusst wird. Im Laufe der Beziehungsentwicklung lernen die Beteiligten einander kennen und müssen eine gemeinsame Beziehungsdefinition aushandeln, etwa indem sie wechselseitig ihre Erwartungen abklären und diese Beziehungsklärung immer wieder aktualisieren. Da die Beziehung in den Zeiträumen zwischen den einzelnen Kontakten weiterbesteht, spielen neben dem offenen Kommunikations- und Interaktionsverhalten emotionale, motivationale und kognitive Begleitprozesse (z.B. Sehnsucht empfinden, das nächste Treffen vorbereiten, gemeinsame Erlebnisse erinnern) eine wichtige Rolle für die Qualität und Kontinuität der Beziehung. Dieses sozialpsychologische Beziehungsverständnis (vgl. Hinde 1993) macht keinerlei Restriktionen hinsichtlich des Mediums der Einzelkontakte und lässt es somit theoretisch zu, auch dann von echten sozialen Beziehungen zu sprechen, wenn die Beteiligten ihre Kontakte vorwiegend oder ausschließlich computervermittelt realisieren. Solche auf computervermittelten Kontakten basierenden Beziehungen, bei denen typischerweise schon der Erstkontakt im Netz stattfindet, heißen heute *Netzbeziehungen* oder *Cyberbeziehungen*. Damit grenzt man sie als Sonderfall von herkömmlichen Beziehungen ab, bei denen der Erstkontakt und wichtige folgende Kontakte Face-to-face stattfinden und die im Netz-Diskurs nun als *Offline-Beziehungen*, *Real-Life-Beziehungen*, *3D-relationships* oder *in-person relationships* bezeichnet werden.

Soziale Beziehungen lassen sich grob in *formale* (z.B. Verkäufer-Kunde) und *persönliche* (z.B. Vater-Sohn) Beziehungen unterteilen, wobei die persönlichen Beziehungen noch in *starke* (z.B. Freundschaft) und *schwache* (z.B. Bekanntschaft) Bindungen zerfallen. *Romantische Beziehungen* (weitgehend synonym: Liebes- oder Partnerschaftsbeziehungen) sind starke persönliche Bindungen, die sich durch Wählbarkeit von Verwandtschaftsbeziehungen und durch offene Sexualität sowohl von Verwandtschafts- als auch von Freundschaftsbeziehungen deutlich unterscheiden. Leidenschaft (*passion*), Intimität (*intimacy*) und Verbindlichkeit (*commitment*) sind drei wesentliche Bestimmungsstücke von Liebesbeziehungen (Sternberg 1986, Bierhoff & Grau 1999). Theoretisch spricht nichts dagegen, dass eine Liebesbeziehung vornehmlich oder ausschließlich auf Netzkontakten basiert, da sich durch den zeitversetzten oder zeitgleichen Austausch von digitalen Text-, Ton- und/oder Bildbotschaften prinzipiell Leidenschaft (z.B. geteilte Erregung beim gemeinsamen Ausformulieren sexueller Fantasien), Intimität (z.B. Unterstützung bei persönlichen Problemen) und Verbindlichkeit (z.B. regelmäßige Kontaktaufnahme) vermitteln lassen. Ob und wie Personen im Netz tatsächlich von diesen Optionen Gebrauch machen und somit echte *romantische Netzbeziehungen* (synonym: *Cyberliebesbeziehungen*, *Cyberromane*) entwickeln, muss dagegen empirisch geklärt werden. Ist die in eine *Cyberromanze* involvierte Person gleichzeitig außerhalb des Netzes partnerschaftlich gebunden, so spricht man von einer *Cyberaffäre*.

Wie verbreitet sind romantische Netzbeziehungen? Obwohl ein Großteil von Netzkontakten zwischen Personen abläuft, die sich bereits außerhalb des Netzes kennen (*Verdichtung des sozialen Netzwerkes*; vgl. Hamman 1998), finden viele Menschen nach dem Netz-Einstieg auch neue Ansprechpersonen (*Erweiterung des sozialen Netzwerkes*, vgl. Döring 1999, 342ff). Bei den hinzukommenden Netzbeziehungen handelt es sich jedoch überwiegend um *schwache Bindungen*: Man tauscht mit Kolleginnen in Übersee gelegentlich Manuskripte und Ideen aus oder kommentiert mit anderen Fans die letzte Folge der Lieblings-Fernsehserie. Diejenigen, die im Netz *starke Bindungen* in Form von Freundschaften oder romantischen Beziehungen eingehen, stellen innerhalb der Netzpopulation eine Minderheit dar. Eine Minderheit, die in absoluten Zahlen jedoch immer noch mehrere Millionen Menschen weltweit umfassen dürfte: 14% von n=601 US-Bürgerinnen und -Bürgern mit Netzzugang berichteten 1995 in einer telefonischen Repräsentativumfrage, sie hätten im Netz Menschen kennengelernt, die sie als "Freunde" bezeichnen, wobei leider nicht nach romantischen und nicht-romantischen Bindungen differenziert wurde (Katz & Aspden 1997). Befragt man gezielt Personen, die in Newsgroups aktiv sind, so steigt der Anteil derjenigen, die enge Netzbeziehungen pflegen, auf 61% (53% Freundschaften, 8% romantische Beziehungen; Parks & Floyd 1996). Konzentriert man sich auf Personen, die an MUDs (Multi User Dungeons/Domains) teilnehmen, so steigt der Anteil derjenigen, die enge Netzbeziehungen pflegen, sogar auf 91% (Schildmann, Wirauský & Zielke 1995) bzw. 93% (67% Freundschaften, 26% romantische Beziehungen; Parks & Roberts 1997).

Es lässt sich also festhalten: Bei der romantischen Netzbeziehung handelt es sich weder um eine exotische Randerscheinung noch um ein Massenphänomen, sondern um eine Erfahrung, die zum Alltag eines nennenswerten Anteils der expo-

nentuell wachsenden Netzpopulation gehört. Dass Cyberromane nicht selten auch *Cyberaffären* sind, ergibt sich aus der sozialstatistischen Zusammensetzung der Netzpopulation, in der Singles in der Minderheit sind. Von den n=9.177 Netzaktiven, die an der WWW-Umfrage von Cooper, Scherer, Boies & Gordon (1999) teilgenommen hatten, waren 80% partnerschaftlich gebunden und rund 50% verheiratet, was den Verhältnissen in der Gesamtbevölkerung entspricht, die sich in den USA ebensowenig wie in Deutschland als "Single-Gesellschaft" darstellt. Aus den n=116 Beziehungsgeschichten, die für diesen Beitrag ausgewertet wurden (siehe zur Datenbasis Abschnitt 1.3), geht hervor, dass in knapp jeder vierten Cyberromanze mindestens eine Person verheiratet (n=15) oder unverheiratet (n=12) partnerschaftlich gebunden war.

Der vorliegende Beitrag widmet sich vier Fragen: Welche Daten stehen uns über romantische Netzbeziehungen zur Verfügung (Abschnitt 1)? Wie und bei wem entstehen romantische Netzbeziehungen (Abschnitt 2)? Welche typischen Entwicklungsverläufe nehmen sie (Abschnitt 3)? Welche psychosozialen Funktionen erfüllen sie (Abschnitt 4)?

1. Daten über romantische Netzbeziehungen

Wenn wir uns ein Bild von den Besonderheiten romantischer Netzbeziehungen verschaffen wollen, können wir auf ganz unterschiedliche Daten zurückgreifen: *Beobachtungsstudien* (1.1), *Befragungsstudien* (1.2), *Erfahrungsberichte* (1.3) und *Praxisratschläge* (1.4) sind vier besonders wichtige Datenquellen, die der hier präsentierten Analyse zugrundeliegen.

1.1 Beobachtungsstudien

Die Beobachtung computervermittelter Kommunikations- und Interaktionsprozesse ist dadurch erleichtert, dass medienbedingt eine vollständige Aufzeichnung des interpersonalen Geschehens möglich ist, ohne dass dafür zusätzliche Technik erforderlich wäre und ohne dass die Beobachteten den Registrierungsprozess bemerken. So können wir beispielsweise das öffentliche Verhalten in Mailinglisten, Newsgroups, Chat-Foren oder MUDs (Multi User Dungeons) stunden-, tage- und wochenlang lückenlos mitprotokollieren und anhand dieser Beobachtungsdaten Flirtverhalten, Kennenlernprozesse, aber auch die Kommunikation innerhalb von Paarbeziehungen untersuchen. Die Auswertung der *automatisch erstellten Beobachtungsprotokolle* mag qualitativ und/oder quantitativ erfolgen (Döring 1999, 176ff). Bisher sind Beobachtungsstudien, die romantische Netzbeziehungen systematisch anhand von automatischen Beobachtungsprotokollen untersuchen, nicht zu finden, so dass hier die Art und Aussagekraft des Datenmaterials an zwei Protokollen von Chat-Interaktionen (sog. *Log-Files*) exemplarisch gezeigt werden soll:

Das erste Log-File dokumentiert die Begegnung von *Bekin* und *abc* auf dem primär deutschsprachigen Chat-Channel #germany (18.2.1999; nur die Äußerungen

der beiden Fokuspersone(n) werden wiedergegeben): Beide klären in den ersten zehn Minuten des Online-Gesprächs Namen, Herkunftsorte und Freizeitinteressen ab. Die eingestreuten Smileys signalisieren positive Stimmung, die raschen Reaktionen wechselseitiges Interesse. Small Talk steht in Face-to-face-Situationen ebenso wie im Netz typischerweise am Beginn eines möglichen näheren Kennenlernens:

[18:16] <Bekin> are u here abc
 [18:16] <abc> yes
 [18:16] <Bekin> ok
 [18:17] <Bekin> whats ur name
 [18:17] <abc> Sandra
 [18:17] <Bekin> my name is bekin
 [18:17] <abc> Nice to meet you bekin :)
 [18:17] <Bekin> and i am Turkish
 [18:17] <abc> :)
 [18:18] <Bekin> do u spek german
 [18:18] <abc> So, when did you came into germany?
 [18:18] <abc> No, I can understand, but can't speak
 [18:18] <Bekin> i born here
 [18:19] <abc> I have learned german language in primary school
 [18:19] <Bekin> :-)
 [18:19] <abc> but as I am working in english language, I have forgot lots of words
 [18:19] <Bekin> and i learned English in Primary scool
 [18:19] <abc> :)
 [18:20] <abc> I am trying to learn German language again
 [18:20] <Bekin> Wow (hats great
 [18:20] <abc> thanks
 [18:21] <Bekin> do u speak Turkish ? :-)
 [18:21] <abc> No, just Bosnian ... but we have some similar words
 [18:21] <Bekin> what a words ?
 [18:22] <abc> I don't know precisely but lots of Bosnian words are Turkish origin
 [18:23] <Bekin> yes
 [18:23] <Bekin> are u visit Germany?
 [18:23] <abc> Long time ago
 [18:23] <Bekin> when ?
 [18:23] <abc> I was in Koeln
 [18:24] <Bekin> Köln is a Wunderfull City
 [18:24] <abc> 1987
 [18:24] <abc> yes, it is
 [18:24] <Bekin> but the city where i leave is better

[18:24] <abc> where do you live?
 [18:25] <Bekin> Mannheim
 [18:25] <Bekin> u know
 [18:25] <abc> yes I know, but I never been there
 [18:26] <abc> what are you doing except working

Das zweite Log-File dokumentiert eine Paar-Kommunikation auf dem Chat-Channel #38plus-de (19.2.1999): Morrison und Janina, die sich auch persönlich kennen und offiziell ein Liebespaar sind, sprechen sich auf ihrem Stamm-Channel mit Kosenamen an (Morri, Jani, Schatz). Janina betont gegenüber einem Dritten (BlueMan) die körperliche Exklusivität ihrer Beziehung zu Morrison und küsst diesen virtuell. Morrison spielt für Janina channel-öffentlich ein Liebeslied ab. Es wird deutlich, wie die Beteiligten bei der computervermittelten Kommunikation verbale und nonverbale Ausdrucksmittel einsetzen, um einen freundlich-interessierten Erstkontakt (Bekin und abc) oder ein verliebt-überschwengliches Wiedersehen (Janina und Morrison) zu bewerkstelligen:

[15:31] *** Joins: Morrison (user5@146.usk.de)
 [15:31] <Morrison> moin fans :))
 [15:31] <janina> morri !!!!
 [15:32] <Morrison> jani, :))))))))))))))))))
 [15:34] <Morrison> wie ist denn so die allgemeine stimmung?
 [15:35] * janina is traurich, weil se bald gehen muss
 [15:37] <BlueMan> janina: du mußt bald geben???
 [15:38] <janina> morri, mein schatz, warst du gestern etwa auch hier?????
 [15:38] <Morrison> jani, ich doch nicht
 [15:38] <janina> blue, naja, n bisschen bleib ich noch
 [15:39] <BlueMan> janina: *freu*
 [15:39] <janina> blue, auch *freu* (aber knuddel mich nich wieder, sonst wird der morri böse)
 [15:40] <BlueMan> janina: mir doch egal *frechgrins*
 * Morrison plays i can't stop loving you.mp3 3304kb
 [15:47] <janina> morri, nr. 10 is einfach der schoenste song *kuss*
 [15:47] <Morrison> jani, man kann es nicht oft genug spielen

Feldbeobachtungen, die eine längere Teilnahme an einzelnen Netzforen und auch Feldgespräche mit den Akteurinnen und Akteuren beinhalten, erlauben die Rekonstruktion romantischer Netzbeziehungen vom ersten Kennenlernen bis zum Happy End, zum Beziehungsabbruch oder zum Beziehungswandel. Die aktive Teilnahme am jeweiligen Netzforum und der private Kontakt zu den Forumsmitgliedern gewähren bei der Feldforschung Einblick in die Lebenssituation der Beteiligten. So bringt Sannicolas (1997, o.S.) von seiner einjährigen Feldbeobachtung in diversen

Chat-Foren (SIGs: Special Interest Groups) des Online-Dienstes CompuServe folgende Informationen über die "Erfolgsquote" von Chat-Romanzen mit:

"In the year that this researcher has spent visiting SIG's I have seen approximately 50 relationships form on-line. In many of those instances, one party has moved a great distance to be with the other person, without giving much time to spend time together face to face getting to know one another. All of the knowledge about the other person has come from their interactions over the "puter". Thus, it is not surprising that out of these approximately 50 relationships, only a very small number (3) have worked out to last more than 6 months."

Debatin (1997, o.S.) frequentierte als teilnehmender Beobachter von Dezember 1995 bis Juli 1997 ein namentlich nicht genanntes Chat-Forum von CompuServe und gewann dadurch Einblick in die Struktur der dort ansässigen virtuellen Gruppe sowie in die Beziehungen zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern. Der Autor präsentiert Beobachtungsprotokolle einzelner Channel-Diskussionen und interpretiert sie vor dem Hintergrund seiner eigenen Erfahrungen auf dem Channel. So kann er den vermeintlichen Leukämietod einer Forumsteilnehmerin als dramatisierten Rückzug aus ihrer komplizierten Online-Liebesbeziehung aufklären:

"E. litt, wie sie vielen Regulars im Vertrauen erzählte, an Leukämie und es hieß dann nach ihrem Verschwinden aus dem Forum, daß sie gestorben sei. Ihr Tod löste im Forum große Trauer aus und Showan, ihr Cyber-Lover, verschwand für mehrere Monate aus dem Forum. Später stellte sich heraus, daß E. ihre Krankheit und ihren Tod nur inszeniert hatte, um so aus der emotional zu komplizierten Affäre mit Showan herauszukommen: Der ca. 15 Jahre jüngere, ledige Showan wollte mit E., die in einer unglücklichen Ehe lebte, ein "neues Leben" beginnen, was für sie nicht in Frage kam. Einige Monate danach setzte sich E. aber mit Showan erneut in Verbindung und kam dann sogar auch von Zeit zu Zeit ins Forum zurück."

Automatische Beobachtungsprotokolle dokumentieren das Verhalten der Beteiligten in öffentlichen Foren. Mittels teilnehmender Feldbeobachtung erhalten wir darüber hinaus Informationen über das Geschehen hinter den Kulissen und das subjektive Erleben der Beteiligten. Wie *private Netzkommunikation* sich im Einzelnen gestaltet, kann zwar nicht von Außenstehenden, wohl aber von den Involvierten selbst registriert werden. Viele Mail-Programme speichern zunächst sowohl die verschickten als auch die erhaltenen E-Mails, so dass eine Netznutzerin nach dem Blick in ihre private Mailbox präzise Auskunft über die Kommunikation mit ihrer Cyberliebe geben kann (Story 20 im *Archive of Cyber Love Stories*; siehe zur Datenquelle Abschnitt 1.3):

"It has been 2 months now that we've been together and so far I have received a total of 140 e-mail messages and he has approx. 160 from me."

Netzaktive archivieren typischerweise große Teile ihrer E-Mail-Korrespondenz, insbesondere natürlich ihre elektronischen Liebesbriefe. Sie fertigen zuweilen auch Protokolle ihrer privaten Online-Gespräche an (z.B. Lohmann 1999), was bei vielen Chat- und MUD-Programmen problemlos möglich ist (sogar ohne dass die Gegenseite dies mitbekommt). Damit entstehen objektive Verhaltensdaten über intime

soziale Ereignisse, die undokumentiert bleiben und allenfalls aus der Erinnerung wiedergegeben werden können, wenn die Beteiligten auf nicht-medialen Wege miteinander in Verbindung treten. Protokolle von privaten (und mehr oder minder offen sexuellen) Netzkontakten im Kontext von Cyberromanzen gehen zuweilen in Erfahrungsberichte (vgl. Abschnitt 1.3) ein. Sie lassen sich als Datenmaterial aber auch für die empirische Sozialforschung nutzen, sofern die Beteiligten sich einverstanden erklären, die entsprechenden Dokumente auszuhändigen.

Generell stellt die automatische Registrierung von computervermittelten Kommunikationsprozessen eine besonders ökonomische und ökologisch valide Form der Datenerhebung dar. Sie ist jedoch mit ethischen Problemen behaftet (Döring 1999, 201ff). Kernproblem ist dabei die Tatsache, dass Grenzen zwischen Privatheit und Öffentlichkeit in den meisten Netzkontexten bis heute Gegenstand äußerst kontroverser Diskurse sind. So wird im einen Extrem sowohl von Beteiligten als auch von Außenstehenden behauptet, jegliche nicht-geschlossene Gruppenkommunikation im Netz sei grundsätzlich öffentlich und stünde damit qua implizitem Einverständnis allen Interessierten zur Dokumentation und Analyse frei zur Verfügung, wie das etwa bei Fernseh-Talkshows oder Podiumsdiskussionen auf politischen Veranstaltungen der Fall ist. Die Gegenposition proklamiert, dass Netzforen eben gerade nicht eine disperse breite Öffentlichkeit adressieren, sondern einen internen Austausch vollziehen, der sich nur an die aktuell Beteiligten richtet. Eine verdeckte Protokollierung von Gruppeninteraktionen im Netz wäre also etwa gleichzusetzen mit dem heimlichen Aufzeichnen einer Tischrunde in einem Lokal oder einer Gesprächsrunde auf einer Party und käme damit einer unethischen Verletzung der Privatsphäre gleich. Es erscheint sinnvoll, der Heterogenität von Netzkontexten und Forschungsinteressen dadurch Rechnung zu tragen, dass anstelle einer Orientierung an pauschalen Richtlinien jeweils im Einzelfall ethische Probleme bedacht und offengelegt werden. So sind bei den beiden in diesem Abschnitt präsentierten Log-Files aus Datenschutz-Gründen die Namen und Rechneradressen aller beteiligten Personen verändert worden. Anonymität bleibt also gewahrt, auch wenn zu Dokumentationszwecken die Namen der Foren und die Erhebungszeitpunkte genannt werden.

1.2 Befragungsstudien

Befragungsmethoden eignen sich zur Untersuchung romantischer Netzbeziehungen besonders gut, da sie vergangene Ereignisse ebenso wie Zukunftserwartungen erfassen und dabei auch jene Kontakterfahrungen einbeziehen können, die der Beobachtung verborgen bleiben. Befragungsstudien, in denen Personen subjektive Interpretationen über ihre Online-Romanzen mitteilen sollen, arbeiten teils mit Interviews, teils mit Fragebögen.

Bei *Interviews* kommt es zu einem unmittelbaren Wortwechsel zwischen Forschenden und Beforschten. Forschungs-Interviews lassen sich Face-to-face, am Telefon, per Chat oder im MUD durchführen (Döring 1999, 184ff). Standardisierte Interviews folgen dabei einem festen Fragenkatalog und fordern von den Befragten die Wahl zwischen vorgefertigten Antwortalternativen. Auf diese Weise lassen sich viele Personen effizient befragen und die erhaltenen Antworten gut vergleichen (für

eine standardisierte Telefonumfrage zu persönlichen Netzbeziehungen siehe Katz & Aspden 1997). In halboffenen oder offenen Interviews dagegen werden die Fragen dem Gesprächsverlauf angepasst, zudem haben die Befragten Gelegenheit, sich in ihren eigenen Worten zu äußern. Vielfalt und Menge des auf diese Weise an relativ kleinen Personenzahlen gewonnenen Datenmaterials gestatten zwar sehr detaillierte Einzelfallbeschreibungen, sie lassen aber kaum Rückschlüsse darauf zu, wie verbreitet oder typisch die gefundenen Phänomene und Konstellationen sind. Face-to-face-Interviews, in denen unter anderem Netzbeziehungen thematisiert werden, wurden als halboffene bzw. Leitfaden-Interviews etwa von Wetzstein, Dahm, Steinmetz, Lentz, Schampaul und Eckert (1995) und als offene bzw. klinische Interviews von Turkle (1995) durchgeführt. In beiden Untersuchungsberichten sind die Interviews leider nur in Form einzelner Zitate dokumentiert. Shaw (1997) stellte seinen n=12 studentischen Informanten frei, ob sie im Rahmen seiner offenen Befragungstudie per E-Mail, per Chat oder per Telefon zu ihren Erfahrungen mit schwulen Chat-Kontakten Auskunft geben wollten. Albright und Conran (1995) interviewten n=33 Chatterinnen und Chatter über ihre Cyberromane und benutzten dabei einen Leitfaden, der aus drei Themenblöcken bestand:

"Initial Meeting and Attraction

Where and how did you meet the person or persons with whom you became intimately involved? What first attracted you? What got you interested? What fascinated you most? How did you know this person (or persons) was "right" for you?

Development of Relationship

What was the frequency, intensity, and content of your online communications? How did you augment and shape your messages for each other? Did you speak on the telephone, send photos, and plan a time to fleshmeet? If you did some or all of these, how was it decided and what happened? How did your relationship transform, grow, or end over time? Did you develop an offline relationship? If so, how did that evolve, and what, if any online communication was still used?

Truth and Deception

How did you learn to trust the other or others? How quickly did you experience a meeting of the minds, a sense of intimacy? What, if any, nice surprises or disappointments did you experience? What, if any, fantasies or simulations did you do online?"

In Fragebogen-Studien kommt es nicht zu einem unmittelbaren Kontakt zwischen Forschenden und Beforschten. Die Fragen sind im Fragebogen fixiert, in den die Antworten einzutragen sind. Der Fragebogen kann auf Papier persönlich ausgehändigt oder postalisch verschickt, als private E-Mail verteilt, als Posting in eine Mailingliste oder Newsgroup geschickt und/oder als Online-Dokument im WWW bereitgestellt werden. Die Wahl des Distributionsmediums steht dabei in engem Zusammenhang mit der Stichprobenkonstruktion (Döring 1999, 188ff).

Die Kommunikationswissenschaftlerin Anderson (1999a) untersucht momentan die Erfahrung der Cyberliebe anhand eines WWW-Fragebogens, der geschlossene Fragen (z.B. zu den verwendeten Kommunikationsmedien und zur Beziehungsdauer) ebenso enthält wie offene Fragen (z.B. "How do you feel about online

romantic relationships compared to in-person romantic relationships?" oder "How do you feel about your current or most recent online romantic partner?"). Ergänzend wird die generelle Einstellung zu romantischer Liebe auf einer Skala erfasst (Beispiel-Item: "I believe that to be truly in love is to be in love forever."). In einem zweiten WWW-Fragebogen (Anderson 1999b) geht es um Cyberaffären. Neben Fragen zur Quantität und Qualität der Internet-Nutzung und zu Persönlichkeitsdispositionen wird nach direkter Beteiligung an oder indirekter Betroffenheit durch Cyberaffären gefragt.

WWW-Fragebogen-Studien, die mit Selbstselektions-Stichproben arbeiten, wie das etwa bei McManus (1999) und Anderson (1999a, 1999b) der Fall ist, werden mit höherer Wahrscheinlichkeit von Personen beantwortet, die sowohl besonders netzaktiv sind (und somit den Fragenbogen überhaupt erst finden) als auch besonderes Interesse an Fragen der Romantik und Erotik im Netz haben (und somit motivierter sind, den Fragebogen zu bearbeiten). Untersuchungen an Selbstselektions-Stichproben überschätzen also tendenziell die Häufigkeit, Intensität und Bedeutung von Online-Romanzen. Demgegenüber sind die mit Zufallsprozessen arbeitenden Stichprobenkonstruktionen bei Parks und Floyd (1995) sowie Parks und Roberts (1997) eher gegen solche Verzerrungen gefeit.

Sozialwissenschaftliche Befragungen, seien es Interview- oder Fragebogen-Erhebungen, sind im Bereich der Netzbeziehungsforschung deutlich häufiger anzutreffen als die in Abschnitt 1.1 dargestellten Beobachtungsstudien.

1.3 Erfahrungsberichte

Erfahrungsberichte aus erster Hand tauchen vereinzelt in der sozialwissenschaftlichen Fachliteratur auf. In den seltensten Fällen stammen sie jedoch von Wissenschaftlerinnen oder Wissenschaftlern selbst, die beim vorherrschenden Wissenschaftsverständnis womöglich ihre professionelle Identität gefährden würden, wenn sie liebes- und sexualitätsbezogene Selbstaspekte zu erkennen gäben. Stattdessen wird eher auf Gastbeiträge zurückgegriffen: So kommt im Sammelband *Wired Women* die Programmiererin Ullman (1996) zum Thema E-Mail-Liebe zu Wort; in der Online-Zeitschrift *Cybersociology* berichtet die anonyme Autorin Sue (1997), die ebenfalls nicht sozialwissenschaftlich arbeitet, von ihren Cyber Liaisons. Die Anthropologin Odzer (1997) verbindet die anschauliche und detaillierte Berichterstattung über ihre romantischen und sexuellen Netzerfahrungen mit feministischen und kulturkritischen Reflexionen; als Selbständige ist sie von akademischen Normen unabhängig.

Der mit Abstand größte Fundus an authentischen Erfahrungsberichten über Online-Liebesbeziehungen ist freilich im Netz selbst zu finden. Die Inspektion der Erfahrungsberichte liefert keinerlei Anhaltspunkte dafür, dass hier in großem Stil fingierte Selbstdarstellungen lanciert werden, wie das unter dem Stichwort "Maskerade" der Netzkommunikation oft unterstellt wird. Es scheint aus psychologischer Sicht ohnehin unplausibel, warum Menschen viel Zeit und Mühe investieren sollten, um unter einem Pseudonym fiktive Erfahrungsberichte zu publizieren, wo sie doch im Netz die Möglichkeit haben, gerade jenes an- und auszusprechen, was sie wirk-

lich bewegt, ohne dabei Gesichtsverlust oder Diskriminierung im unmittelbaren sozialen Umfeld (z.B. Familie, Kollegenkreis) befürchten zu müssen.

Was sie unter dem Nickname *Priscilla* im Netz erlebt hat, insbesondere ihre romantische Netzbeziehung mit *MrNorth*, verarbeitet eine Psychologie-Studentin im Online-Tagebuch, das sie bewusst nicht mit ihrer persönlichen Homepage verlinkt, sondern auf einer separaten Web-Site anbietet (Priscilla 1999). Immer wieder lädt Priscilla die Leserschaft ein, auf ihre oft metareflexiven Tagebucheinträge zu reagieren und publiziert teilweise auch die eingehenden Kommentare, so dass Dialoge entstehen (z.B. zum Thema "Untreue"). Priscilla schreibt von April 1998 bis Mai 1999 fast täglich in ihr Online-Tagebuch und verabschiedet sich dann von der Internet-Welt, die ihr zunehmend als zu vergeistigt erscheint. Ihr Studienabschluss, die Trennung von ihrem Freund und der Rückzug von *MrNorth* liegen zu diesem Zeitpunkt hinter ihr und sie ist im Begriff, ihre erste Arbeitsstelle anzutreten.

14. Dezember 1998

Wie sehr einen Wörter in Beschlag nehmen können. *MrNorth* war ja so weit weg von mir, ich kannte ihn nicht – und dennoch dachte ich so oft an ihn. Das schwenkende Fähnchen meines E-mail-Programms, das mir eine neue Nachricht von ihm anzeigte, wurde zum Schlüsselreiz. Und die Abende, wo wir uns zum Chatten verabredeten, waren die Höhepunkte meiner Tage. Ich weiss gar nicht mehr, worüber wir immer gesprochen haben. Ich weiss nur noch, dass ich stundenlang dasass, mit leerem Magen häufig, weil mir die Zeit zu schade war, um noch etwas zu essen zu kaufen, und lachte. Es war unglaublich. Wie absurd es mir vorkam, nachts in dem Büro zu sitzen, weit und breit keine Menschenseele mehr, und laut loszulachen. Wir spielten mit Worten, erfanden gemeinsame Traumwelten, verschrobene Unmöglichkeiten, wir teilten uns in mehrere Personen auf und sprachen zu viert miteinander, wir waren Pferde, Elefanten, Nasenbären, fuhren auf einem Wikingerschiff übers Meer – es war eine unglaublich fantastische Spielweise, die wir gemeinsam mit Leben erfüllten, eine Welt, wie es sie vorher noch nie gegeben hatte, weder für ihn noch für mich. Und mit dieser Zauberwelt wuchsen auch die Gefühle. [...]

15. Dezember 1998

Wann beginnt Untreue? Je länger je mehr kam es vor, dass ich mich dabei ertrappte, wie mich *MrNorth* durch den Alltag begleitete. Ich kaufte mir einen Pullover und fragte mich, ob der ihm wohl gefallen würde. Ich ging durch die Strassen und hielt Ausschau nach Männern mit kurzen, blonden Haaren – denn so viel hatte er mir unterdessen von sich verraten. Ich lag in den Armen meines Freundes – und dachte an ihn, den ich nie gesehen noch gehört hatte. Was ist Untreue? Ich hatte ein schlechtes Gewissen dabei. Eines Abends erzählte ich meinem Freund von meinen unglaublichen Erlebnissen, wollte ihn einweihen, warnen, was weiss ich – aber er erfasste nicht, was es wirklich bedeutete. Sprache ist nicht sein Ding, und er hatte wohl keine Vorstellung davon, wie sehr mich diese Welt der seinen schon entrückt hatte. So blieb ich weiterhin allein und versuchte, mich in diesem Neuland zurechtzufinden. [...]

Tagebuch-Projekte, in denen Cyberbeziehungen im Zentrum stehen, sind selten; im Online-Tagebuch des 25jährigen Francis (1999), der in Hamburg Wirtschaftswissenschaften und Spanisch studiert und mit seinem Freund in einer Wohngemeinschaft lebt, tauchen Online-Beziehungsgeschichten (bislang) eher am Rande auf. Recht verbreitet ist es jedoch, im Falle des Happy End kurze Erfahrungsberichte über Cyberliebesbeziehungen auf der persönlichen Homepage unterzubringen. Leni Becker (Nicknames: *crispy*, *desiree*) präsentiert auf ihrer Homepage (Becker 1999)

nicht nur Hobbies und Freunde, sondern auch ihre Lebensgeschichte, in der eine Begegnung im Cyberspace einen Wendepunkt darstellt:

"Nachdem ich einige Jahre in Camberg / Taunus, Lödenscheid und Iserlohn in Großküchen, Krankenhäusern und Erholungsheimen als Köchin und Wirtschaftlerin gearbeitet hatte, verschlug es mich in den Schwarzwald nach Schömburg. Dort lernte ich auch meinen Mann kennen. Über dieses Thema will ich mich aber nicht weiter auslassen. Nur soviel: ich war 24 Jahre mit ihm verheiratet, bekam 2 Kinder, Thomas aka / LStrike und Angelika aka / Shannara, und wir lebten in Nürnberg. Dieses Kapitel habe ich im Januar 1997 abgehakt. Ich trennte mich von meinem Mann. Aber das Schicksal ließ mich nicht hängen, es meinte es wirklich gut mit mir. Als Werkzeug diente erst mal Angelika. Sie schleppte mich im Nov. 96 ins M@x Internet-Cafe in Nürnberg. Sie zeigte mir wie man mit dem IRC umgeht und wie man chattet. Mein erster Kommentar dazu: "Na, das ist ja wohl nix für mich". *LOL* Das war wohl einer meiner größten Fehler, die ich je in meinem Leben begangen habe *grins* Im Januar war ich schon s ü c h t i g. Aber wem erzähl ich das! Ihr kennt das ja selber. Dann aber schlug das Schicksal RICHTIG zu. Über das IRC und den Chat-Channel #Biergarten lernte ich einen Chatter kennen. Sein Nickname ist Borsti. Er besaß den Mut, mich zu einem Date am Rosenmontag, 10.2.97 einzuladen. Dieser Tag war wohl der wichtigste in meinem ganzen Leben. Jetzt fing mein Leben erst richtig an. Die Krönung der Geschichte: Im März 98 bin ich nach Dormagen zu meinem Schatz gezogen. Ich hätte es nicht besser machen können. Ich bin hier glücklicher als nie zuvor."

Cyberliebespaare verlinken gerne ihre Homepages miteinander oder bieten gleich eine gemeinsame Seite an. Online-Tagebücher oder private Homepages, die Erfahrungsberichte über Cyberromanzen enthalten, sind einzeln über Suchmaschinen und gebündelt über entsprechende *Webring*s zugänglich. Einschlägige *Webring*s (<http://www.webring.org/>) sind etwa *Love On-Line* (62 Homepages), *Love at first Byte* (82 Homepages), *Internet Romance* (184 Homepages) oder *I Met My Mate on the Net* (241 Homepages), wobei es meist um heterosexuelle Paare geht. Berichte über schwule oder lesbische Cyberromanzen sind vereinzelt beispielsweise im *Queer Wedding Webring* (z.B. Kim & Kellie 1999) oder im *Women Loving Women Webring* (z.B. Pedds & Birdie 1999) zu finden.

Schließlich existieren diverse frei zugängliche *Online-Archive*, die gebündelt Erfahrungsberichte über heterosexuelle Online-Romanzen publizieren. Manche Archive ermöglichen es, den eigenen Erfahrungsbericht per Online-Formular selbst in das Archiv einzuspeisen. Auf diesem Wege sind bislang 170 Beiträge in das *Archive of Cyber Love Stories* gelangt, das von einem Chat-Forum – dem Hawaii Chat Universe (HCU) – angeboten wird. Bei anderen Archiven werden Neueinträge nur von der Archiv-Verwaltung vorgenommen, der man das Material per E-Mail zuschicken muss. Die zentrale Archiv-Verwaltung ermöglicht eine Selektion und Rubrizierung der Beiträge. So bietet die Verwalterin der Web-Site *Safer Dating* (<http://www.saferdating.com/>) ein Archiv mit n=37 *True Stories* an.

Um die in den nächsten Abschnitten vorgelegte Analyse von romantischen Netzbeziehungen zu stützen, werden anekdotisch einzelne Erfahrungsberichte aus den hier genannten Quellen herangezogen und zudem die Ergebnisse einer Inhaltsanalyse referiert. Die *Inhaltsanalyse* bezieht sich auf die durch Selbstanmeldung in das *Archive of Cyber Love Stories* (<http://novelife.com/CLS/stories.html>) gelangten Beiträge. Die fehlende redaktionelle Kontrolle dieses Archivs schlägt sich darin nieder, dass 54 der 170 Beiträge Doppel-Postings darstellen oder off-topic sind (z.B. Schilderung

von Offline-Romanzen). Die eigentliche Datenbasis besteht also aus n=116 Erfahrungsberichten über Cyberromanzen: 78% (n=89) dieser Beiträge stammen von Frauen, 22% (n=26) von Männern; bei einem Beitrag war keine Geschlechtszuordnung möglich. Bei allen beschriebenen Romanzen handelt es sich um heterosexuelle Beziehungen, was darauf hindeutet, dass die generell geringe Beteiligung von Männern am Cyberromance- und Cybersex-Diskurs nicht auf mangelnde Erfahrung mit dem Gegenstand zurückgeführt werden kann, sondern wohl eher auf geringere Thematisierungsbereitschaft. Das Altersspektrum der Berichtenden reicht von 15 bis 55 Jahre, demgemäß haben die geschilderten Cyberromanzen auch einen jeweils ganz unterschiedlichen biografischen Stellenwert.

Es ist davon auszugehen, dass vom gesamten Spektrum an Erfahrungen mit Cyberromanzen in Erfahrungsberichten tendenziell spektakuläre Fälle überrepräsentiert sind, da außergewöhnlich positive oder negative Erlebnisse am ehesten zur Produktion und Publikation eines Beitrags motivieren. Die im WWW publizierten Erfahrungsberichte werden hier aus ethischer Perspektive (vgl. Abschnitt 1.1) durchgängig als für wissenschaftliche Zwecke frei verfügbares Material interpretiert und mit Quellen-Angaben zitiert.

1.4 Praxisratschläge

Wenn wir wissen möchten, wie man im Netz erfolgreich flirtet, untreue Cybergeliebte überführt oder das Ende von Cyberromanzen verkrastet, werden wir in der Fachliteratur vergeblich nach Hilfestellung suchen. Dafür hat der Markt der *Ratgeber-Literatur* dieses Thema mittlerweile aufgegriffen. Typischerweise sind es Personen mit einschlägigen persönlichen Netzerfahrungen (z.B. Casimir & Harrison 1996, Phlegar 1996, Reisch 1997, Skrilloff & Gould 1997, Theman 1997) und/oder mit psychologischem bzw. psychotherapeutischem Hintergrund (z.B. Adamse & Motta 1996, Booth & Jung 1996, Gwinnett 1998), die hier als Sachverständige in Erscheinung treten. Obwohl solche Ratgeber-Bücher stark von den persönlichen Sichtweisen und Erfahrungshorizonten ihrer Autorinnen und Autoren gefärbt sind und so manche Empfehlung fragwürdig erscheinen mag ("Cybersex: most women – if they're honest about it – have faked an orgasm or two. Just fake one on the screen", "Check his fidelity: change your screen name and try seducing him in your new persona", Skrilloff & Gould, 1997, 70, 97), so kann die Ratgeber-Literatur der Forschung doch interessante Anregungen und Fallbeschreibungen liefern.

Neben den herkömmlichen Buchpublikationen wird eine von Fachleuten verfasste Ratgeber-Literatur auch im Netz zur Verfügung gestellt, etwa in Form von *Online-Magazinen*, die sich zwar üblicherweise nicht primär, aber zumindest peripher mit Netzromanzen auseinandersetzen. Dazu gehören etwa das *Self-Help & Psychology Magazine* (<http://www.shpm.com/>), das *Friends and Lovers – Relationship Magazine* (<http://www.friends-lovers.com/>), die Online-Mädchenzeitschrift *Cybergrrl* (<http://www.cybergrrl.com/>) oder die *Love, Romance & Relationships Web-Site* (<http://www.lovingyou.com/>).

Häufiger finden sich im Netz jedoch Betroffene zusammen, um einander wechselseitig in *Diskussions-Foren* und *Online-Selbsthilfegruppen* mit Unter-

stützung beizustehen. Dies geschieht typischerweise über Newsboards im WWW, Newsgroups im Usenet, über Mailinglisten sowie auch über Chat-Foren. Im deutschsprachigen Raum gut etabliert ist etwa die Newsgroup <de.talk.romance>, in der Probleme mit Online-Liebe und Cyberbeziehungen immer wieder zur Sprache kommen. Das Web-Newsboard *Cyber Romance* (via <http://members.lovingyou.com/>), die Mailingliste "Cyberdating" (via <http://www.onlinelist.com/>) und die Newsgroup <alt.irc.romance> widmen sich dagegen (von Werbung und Fehlpostings einmal abgesehen) ausschließlich dem Thema Cyberromanzen. Der folgende Ausschnitt aus der Newsgroup <de.talk.romance> zeigt exemplarisch, was Betroffene bewegt und welche Ratschläge sie dabei von anderen erhalten:

Start-Posting

"Betreff: Monatelang nicht 's von ihm gehört, und doch..."

Datum: Sun, 27 Jun 1999 21:03

Foren: de.talk.romance

Ich glaube, es ist jetzt ein 3/4 Jahr her, daß ich "ihn" durch eine Art Fernstudium kennen lernte. Kennen ist da wohl auch zu viel gesagt - er hatte einfach die Antworten für unsere Aufgaben immer auf seiner HP [Homepage] veröffentlicht und irgendwann haben wir angefangen zu mailen. Das war irre und ich fand ihn super nett, interessant und sehr ... ich weiß nicht wie ich das beschreiben soll. Er hat mir mIRC empfohlen, mir gesagt wo ich es runterlade und wie ich es richtig einstelle - wenn was nicht klappt sollte ich ihn anrufen. Es klappte halt nicht alles und wir hatte das erste Telefonat. Dann folgten die täglichen Telefonate, tägliche E-Mails und die Treffen im Chat. Ich war verliebt. Er aber auch in mich. Es gab viele verliebte E-Mails mit Gedankenaustausch, Gedichten, Gefühlen... Wir wohnten so ca. 800 km von einander entfernt. Ich bin verheiratet und habe 2 Kinder - er hat eine, mehr oder weniger feste, Beziehung. Irgendwann konnte ich mit meinen Gefühlen nicht mehr umgehen, war mir nicht sicher wohin das alles führt. Für ihn war klar, es bleibt bei einer online-Beziehung, für mich war das halt nicht klar. Ich hab mich total reingesteigert, zu weit wie ich irgendwann mit erschrecken feststellen mußte. So im Januar diesen Jahres brach der Kontakt dann plötzlich ab. Jetzt hab ich ihn wiedergetroffen - im Channel. Wie der Blitz traf es mich, als ich vorhin feststelle, daß ich immer noch in ihn verliebt bin - wie am ersten Tag. Leider weiß ich jetzt gar nicht wie ich damit umgehen soll und was ich denn nun machen soll. Und ich weiß auch, daß von nichts kommen kann, was mir wirklich hilft - eigentlich wollte ich das alles nur mal aufschreiben und los werden."

Erste Antwort

"Datum: Sun, 27 Jun 1999 21:39

Sowas kommt vor. Ich hat mich mal vor 5 oder 6 Jahren in eine hübsche Frau beim Sport ver-guckt, die ich die letzten 3 Jahre vergessen hatte, bis ich sie vor einem Jahr zufällig wieder-gesehen habe. Man kommt drüber weg. :-)"

Zweite Antwort

"Datum: Mon, 28 Jun 1999 09:14

Hi, ob Du wirklich liebst oder es Dir nur einbildest, weiss ich natuerlich nicht, aber die Gefahr, Dich in etwas hineinzusteigern ist sicherlich groesser als wirkliche Liebe. Weshalb ich das sage: Du bist verheiratet, hast zwei Kinder. Da ist es ganz natuerlich, dass sich ein gewisser Alltag einstellt, auch, dass sich Gewohnheit einstellt, mit der allzunatuerlichen Folge von einer Art Langeweile. Und da taucht dann dieser Typ auf, von dem Du nichts weisst, den Du kaum

kennst, den Du wahrscheinlich auch noch nie getroffen hast, und Du faengst an zu traehmen. Gerade weil Du ihn kaum kennst, kannst Du viel hineininterpretieren, kannst Du Dir den Traum so bunt ausmalen, wie Du nur willst. Fruhlingsgefuehle, Du moechtest Dich mal wieder jung und frei und fit und lebendig fuehlen, und nicht so sehr gebunden, alltagsgeleitet, monoton. Und weil Du diesen Mann kaum kennst, kannst Du Dir das alles schoen ausmalen. Natuerlich kann auch alles ganz anders sein, vielleicht ist Dein Mann ein Arschloch und der andere Typ wirklich ein Traumprinz, aber ich wuerde mal tippen, dass Du im Moment einfach nur an "Routine-schaeden" in Deinem momentanen Alltag knabberst - und die kann man aber beheben. Ich wuerde Dir raten, lieber darueber nachzudenken, was Du mit Deinem Mann und Deinen Kindern aendern kannst, damit das Leben wieder etwas lebendiger, ueberraschender, spontaner wird, als ueber eine Beziehung mit einem Mann, den Du nicht kennst, der 800 km weit weg wohnt und der offensichtlich nichts in RL [real life] mit Dir anfangen moechte. Viel Erfolg beim Gluecklichwerden."

Wenn hier Zitate aus asynchronen Diskussionsforen (d.h. Web-Newsboards, Newsgroups oder Mailinglisten) zur Illustration herangezogen werden, so geschieht dies jeweils mit Datumsangabe, aber ohne Namensnennung; somit sind die Autorinnen und Autoren der Beiträge nur für diejenigen identifizierbar, die über die notwendige Kompetenz und Motivation verfügen, die entsprechenden Netzforen selbst zu lesen.

2. Kennenlernen im Netz

Ein einfaches Modell der Beziehungsentwicklung stammt von Levinger und Snoek (1972), die vier Phasen der Annäherung unterscheiden:

1. kein Kontakt,
2. einseitige Wahrnehmung, bei einer Person entsteht ein Kontaktwunsch,
3. oberflächlicher Kontakt, erstes Kennenlernen, beiläufige Interaktionen,
4. Beziehungsvertiefung, persönlichere Interaktionen, zunehmende Interdependenz.

Die Beziehungs- und Attraktionsforschung hat eine Reihe von Faktoren herausgearbeitet, die zur Kontaktaufnahme führen, also den Übergang von Nicht-Kontakt (erstes Stadium) zu Kontaktwunsch (zweites Stadium) und tatsächlichem Kennenlernen (drittes Stadium) begünstigen.

Betrachten wir eine kontaktinteressierte Person (Fokuspersion), die eine andere Person (Zielperson) kennenlernen möchte: Diverse *Merkmale der Fokuspersion* (z.B. soziale Ängstlichkeit, Selbstwertgefühl, körperliche Attraktivität) und natürlich ihr konkretes Verhalten (z.B. Wahl des Nicknames, Orientierung an netzspezifischen Verhaltensregeln) entscheiden darüber, ob es ihr gelingt, einen Kennenlernprozess im Netz zu initiieren oder nicht (2.1). Die Bemühungen der Fokuspersion werden durch *Kontextbedingungen* (z.B. häufige versus seltene Interaktionsgelegenheiten) unterstützt oder behindert (2.2). Schließlich entscheiden *Merkmale und Verhalten*

der Zielperson (z.B. Unfreundlichkeit, körperliche Attraktivität, Hilfsbereitschaft, Kompetenz) darüber, ob sich die Fokuspersion überhaupt zur Kontaktaufnahme entscheidet und welche Ziele sie dabei verfolgt (2.3). Die hier vorgenommene Rollenverteilung zwischen einer Fokus- und einer Zielperson ist freilich nur eine Strukturierungshilfe für die Darstellung, tatsächlich sind bei dyadischen Kennenlernprozessen beide Beteiligten sowohl Subjekte als auch Objekte der Annäherung.

2.1 Merkmale und Verhalten der Fokuspersion

Wer verliebt sich eigentlich im Netz? Sind es vor allem gehemmte, vereinsamte, unattraktive und/oder beziehungsunfähige Menschen, die im Netz ihr Glück suchen, weil sie im "realen Leben" isoliert bleiben? Dieser unter Kultur- und Netzkritikern verbreitete Verdacht lässt sich empirisch nicht erhärten. So stellten Katz und Aspden (1997) in ihrer US-amerikanischen Repräsentativumfrage fest, dass diejenigen Befragten, die enge Netzbeziehungen geknüpft hatten, sich weder psychosozial (soziale Integration, ausgewählte Persönlichkeitsdispositionen) noch soziodemografisch (Geschlecht, Familienstand, Alter, Beruf, Rasse) von denjenigen unterschieden, die keine entsprechenden Beziehungserfahrungen mitbrachten. Der einzig relevante Prädiktor war die *Art der Netznutzung*: Je mehr Zeit Personen im Netz verbringen, je intensiver sie sich dabei kommunikativen Tätigkeiten zuwenden und je souveräner sie netzspezifische Ausdrucksformen beherrschen, umso höher die Wahrscheinlichkeit, dass sie anderen Menschen im Netz auch auf persönlicher Ebene näherkommen oder sich sogar verlieben. Die Inhaltsanalyse der Erfahrungsberichte im *Archive of Cyber Love Stories* (vgl. Abschnitt 1.3) ergab denn auch, dass die überwältigende Mehrzahl der Personen, die dort von ihren Cyberromanzen berichteten, aktiv an der Chat-Kommunikation teilnahmen und auf diesem Wege ihre Cyberliebe gefunden hatten (Tab. 1). (Da das *Archive of Cyber Love Stories* von einem Chat-Forum angeboten wird, ist hier tendenziell von einer Überschätzung der Bedeutung der Chat-Kommunikation beim romantischen Kennenlernen auszugehen.)

	Medium des Erstkontakts	Anzahl	Anteil
1.	Chat	92	79%
2.	E-Mail	5	4%
3.	Kontaktanzeige im WWW	3	3%
4.	Face-to-face-Treffen	3	3%
5.	Newsgroup	2	2%
6.	Private Homepage	2	2%
7.	Mailbox	1	1%
8.	Online-Spiel	1	1%
	Keine Angabe	7	6%
	Summe	116	100%

Tab. 1: Mediennutzung der Fokuspersion beim romantischen Kennenlernen im Netz (Quelle: Erfahrungsberichte im *Archive of Cyber Love Stories*)

Die häufige Anwesenheit in geselligen Netzforen ist eine notwendige, aber keine hinreichende Bedingung zur Kontaktaufnahme. Obwohl der Wegfall visueller Kontrollen beim Chatten zu einem offensiveren Auftreten und Flirten ermutigt, bleiben eine Reihe von Personen passiv in der Beobachterrolle (sogenanntes Lurking), setzen sich durch ihre Selbstpräsentation sofort öffentlich ins Abseits (z.B. durch die Wahl eines abschreckenden Nicknames) oder verärgern ihre Mitmenschen mit aufdringlich empfundenen Annäherungsversuchen (für eine kommentierte Dokumentation solcher "Baggereien" siehe Lohmann 1999). Erfolgversprechend ist es dagegen, zunächst durch kompetente, freundliche, witzige oder herausfordernde Textbeiträge im Forum angenehm aufzufallen und erst bei wechselseitig signalisiertem Interesse zu einer privaten Kontaktaufnahme per Chat oder E-Mail überzugehen. Außerhalb der explizit sexualbezogenen Kontaktforen gelten dabei auch im Netz die üblichen Regeln der Zurückhaltung. Über Small Talk und die Feststellung gemeinsamer Interessen und Hobbies tastet man sich zu privateren Themen vor. Dementsprechend finden sich in der Ratgeber-Literatur auch Tipps zu der Frage, wie man eine andere Person beim Chatten lieber nicht "ansprechen" sollte (Tab. 2):

<i>Bad Openers</i>	<i>Better Openers</i>
- How old are you?	- This is my first time on-line. Be gentle.
- Are you horny?	- I'm a dog owner, too. What kind of dog do you have?
- What do you look like?	- Want to chat with a fellow-skier?

Tab. 2: Ungünstiges und günstiges Kontaktverhalten der Fokuspersion beim romantischen Kennernlernen im Netz (Quelle: Skrilloff & Gould 1997, 16f)

Ist ein offenes, originelles, aufmerksames und sprachgewandtes Kommunikationsverhalten im Netz der zentrale Kontaktfilter, so sind dabei soziale und technische Fertigkeiten gleichermaßen angesprochen, es geht also um *sozio-technische Kompetenz*: Auf der sozialen Ebene sind beispielsweise Empathie und Humor gefordert, auf der technischen Ebene schnelles Tippen, korrektes Adressieren von Botschaften oder die Erstellung einer persönlichen Homepage, die Hintergrundinformationen liefert und somit in einem kontextarmen Medium für soziale Präsenz sorgt.

2.2 Kontextbedingungen

Netzforen, in denen Personen zeitversetzt (Mailinglisten, Newgroups) oder zeitgleich (Chats und MUDs) sowohl gruppenöffentlich als auch privat miteinander kommunizieren können, bieten aus verschiedenen Gründen ideale Gelegenheitsstrukturen für das Kennenlernen. Zunächst einmal sind in den verschiedenen Netzforen rund um die Uhr Tausende von Personen ansprechbar. Beiläufig und unkompliziert mit sehr vielen Personen in Kontakt zu treten, erhöht die Wahrscheinlichkeit, eine Person zu treffen, in die man sich verliebt. Da Netzforen thematisch und/oder lokal gegliedert sind, lassen sich in dem riesigen Pool von Kontaktinteressierten gezielt Personen ausmachen, die in geografischer Nähe leben, ähnliche Erfahrungshorizonte, Meinungen und Interessen haben, was zuweilen zu Paar-

bildungen führen mag, die sich durch große Ähnlichkeit auszeichnen. Andererseits sind viele Netzforen durch besondere soziodemografische Heterogenität gekennzeichnet, etwa was Bildung, Alter oder Herkunftsort betrifft, so dass der Netzkontext z.B. interkulturelle Paarbildungen begünstigt. Den n=116 Erfahrungs-Berichten im *Archive of Cyber Love Stories* ist in 59% der Fälle (n=68) ein Hinweis auf die Herkunftsorte der Beteiligten zu finden, wobei nur in 9 Fällen die geografische Distanz gering war (z.B. Nachbarort, gleiche Stadt), während in allen anderen Fällen mehrere hundert Kilometer Distanz zu verzeichnen und/oder sogar verschiedene Herkunftsländer und Kontinente beteiligt waren.

Bei dem für Netzkommunikation nach wie vor dominanten textbasierten Austausch entfällt die visuelle und akustische Kontrolle, die im sonstigen Leben einen erheblichen Stressfaktor darstellt: Besorgnisse darüber, nicht gut genug auszusehen, nicht angemessen gekleidet zu sein, sich ungeschickt zu bewegen oder im entscheidenden Augenblick kein Wort herauszubringen, trüben oft den Spaß am Ausgehen und Flirten. Demgegenüber findet die Kontaktaufnahme im virtuellen Raum zunächst ohne Ansehen von Äußerlichkeiten statt. Die gesamte Konzentration kann auf die getippten Botschaften mit ihren mehr oder minder vielschichtigen Bedeutungsebenen gerichtet werden.

"My name is Michael and i would like to tell everyone about my cyber love story. i met this girl who i really like, she is so understanding and considerate, it had been my first day on a chat forum and i met "Passion", we started talking and found that we had so much in common. So we have been talking ever since, she is a good friend and the love of my life, i cant wait to meet her this summer! I think what i like the most about her is that we have never met, and that she has based her feelings for me on my personality and not whether im cute or not, and that's one thing you can't find in girls these days. She is a good friend and someone i can talk to whenever i have a problem." (Story 38)

Diese Bedingungen entlasten insbesondere schüchterne, selbstunsichere und stigmatisierte Menschen, sie werden darüber hinaus jedoch von allen Netzerfahrenen als große Erleichterung gewürdigt. Neben der visuellen und akustischen Kontrolle birgt physische Kopräsenz das Risiko *körperlicher Übergriffe*, die typischerweise von Jungen und Männern ausgehen und sich gegen Jungen und Männer sowie gegen Mädchen und Frauen richten. Aufgrund der physischen Distanz ist bei der Netzkommunikation körperliche Unversehrtheit auch in heterosexuellen Szenarien garantiert, was insbesondere Mädchen und Frauen neue Handlungsspielräume eröffnet. Zwar bleibt die Möglichkeit, im Netz auf verbaler Ebene einzuschüchtern und zu bedrohen, hier stehen jedoch effektive Präventiv- und Gegenmaßnahmen zur Verfügung.

2.3 Merkmale und Verhalten der Zielperson

Sticht in Face-to-face-Gruppen eine fremde Person zunächst durch ihr Äußeres ins Auge, so ist es in geselligen Netz-Foren das kompetente und freundliche Kommunikationsverhalten, das Bewunderung und Sympathie erzeugt. Hingezogen fühlen wir uns insbesondere zu *empfindsam-unterstützenden* Kommunikationspartnern, die auf

die im Netz erleichterte Offenbarung von Unsicherheiten, Frustrationen und Problemen verständnisvoll reagieren, geduldig zuhören und eigene Erfahrungen teilen. Übereinstimmungen nicht nur in Interessen und Einstellungen, sondern auch und gerade in üblicherweise verborgenen und belastenden Gefühlen festzustellen, erzeugt schnell den Eindruck, man habe einen Seelenverwandten gefunden.

"i had just been dumped.... it was awful... i couldn't quit crying.... then he came on line.. he told me that he could help me over my heart ache... so i gave him my phone number.... we talked for four hours... turns out that we had so much in common.. it was totally cool...." (Story 144)

Erotische Spannung entsteht üblicherweise beim *spielerischen Flirten und Scherzen*, das sich im Netz in der Regel offensiver und entspannter bewerkstelligen lässt als in Face-to-face-Situationen. Dass Informationslücken in der Vorstellung gemäß eigenen Idealen ausgefüllt werden, begünstigt dabei die wechselseitige Attraktion. Als Pendant zur (empirisch eher seltenen) "Liebe auf den ersten Blick" existiert also tatsächlich die "Liebe auf den ersten Klick":

"I was chatting in my favourite chat room when a new chatter decided to say hello. [...] We hit it off immediatly, laughing and flirting for hours before I had to go. I left him my E-Mail addy, and he wrote me that very night. He started off telling me that he couldn't ever remember having more fun in a chat room. Then he admitted that he had been reading posts for half an hour before he "bounced on in", and that the only reason he even said hello was because he was so facinated by the way I was writing. He told me I had this energy about me, this spark that really caught his attention. He told me he thought I was brilliant, and that he would love to strike up a friendship. So we did. We chatted, and flirted, and caused all kinds of mischief in our 'cyber-home'. From day one, something between this man and I just....clicked." (Story 74)

So erleichternd es ist, selbst einmal nicht gängigen Schönheitsidealen oder sonstigen Anforderungen an das passende Alter, die passende Hautfarbe oder die passende Kleidung entsprechen zu müssen, um auf andere sexuell attraktiv zu wirken, so groß ist doch umgekehrt das Interesse, zu erfahren, wie alt denn nun die Person ist, mit der wir uns im Netz so gut verstehen und die Zentrum unserer romantisch-erotischen Fantasien geworden ist, wie sie aussieht, wo sie lebt, was sie macht usw.. Dass hier dann oft schlichtweg gelogen wird, ist eine gängige Kritik an der Netzkommunikation. Die Beteiligten gäben sich – ähnlich wie in Kontaktanzeigen – durchgängig als Supermänner und Superfrauen aus: Größe, Gewicht, Alter, Einkommen, Kinderzahl und andere harte Fakten würden taktisch nach oben oder unten korrigiert. Inwieweit Personen im Netz auf idealisierende Selbstpräsentationen zurückgreifen, hängt freilich vom Kontext ab: In sexualbezogenen Foren ist es gängig, körperliche Reize idealisierend verbal auszuspielen; am Beginn einer Netz-Freundschaft, in der die Beteiligten es genießen, offen über heikle Themen zu sprechen, wird die Frage nach dem Aussehen dagegen eher vertagt (vgl. Abschnitt 4.3). Mit einer fiktionalen Selbstdarstellung zu operieren hat im Zusammenhang mit Netzromanzen zwei Nachteile: Erstens kann die netzspezifische Gratifikation intimer Selbstoffenbarung und daraus resultierender Nähe und Bestärkung im eigenen Selbstwert und Selbstbild nicht voll ausgeschöpft werden, wenn man weiss, dass man der anderen Person tak-

tisch etwas vorspielt. Zweitens ist die Aussicht auf ein persönliches Treffen unter diesen Bedingungen nicht inspirierend, sondern bedrohlich.

Von den n=116 Erfahrungsberichten im *Archive of Cyber Love Stories* thematisieren nur vier taktische Lügen oder Täuschungen: In zwei Fällen ging es um falsche biografische Angaben, speziell: um das Verschweigen von Kindern und Bindungen außerhalb des Netzes. Zwei weitere Fälle betrafen Altersangaben bei Teenagern, die sich als etwas älter ausgegeben hatten, um von ihren ebenfalls jugendlichen Cyberflirts ernstgenommen zu werden:

"The first day I had the internet I 'saw' him and we started talking. Earlier, I saw one of his posts that said he was 18, so when he asked me how old I was I thought oh, well, I'll never talk to him again...I'll just tell him that I'm 18 also. Boy was I wrong, we've been talking now for about 2 months and I'm really starting to like him. The thing he doesn't know is that I'm only 15, I really want to tell him, but I am afraid that he will never talk to me again. I hate lying, but I am also afraid to tell him. This is absolutely the only untruthful thing I ever told him (boy why does it have to be such a biggy, uh)" (Story 5)

3. Beziehungsentwicklung im Netz

Wenn eine im Netz begonnene Beziehung sich weiterentwickelt, kommt es typischerweise zum *Medienwechsel* (3.1). Die Medienwahl bestimmt dabei auch, wie die Beteiligten *Intimität, Leidenschaft und Verbindlichkeit* zum Ausdruck bringen (3.2). Dass Cyberromanzen mehr oder minder gut ausgehen können, liegt auf der Hand. Was für einen Status erlangen Netzbeziehungen langfristig und welche *Erfolgs- und Misserfolgskfaktoren* spielen dabei eine Rolle (3.3)?

3.1 Medienwechsel

Romantische Netzbeziehungen entstehen überwiegend in *öffentlichen Online-Foren* (meist in Chat-Foren, vgl. Abschnitt 2.1), wo sich Fokus- und Zielperson einen ersten Eindruck voneinander verschaffen, bevor sie zu *privaten Netzkontakten* (privater Chat, E-Mail) übergehen. Diese privaten Netzkontakte können hinsichtlich Häufigkeit und Dauer der Kommunikation sowie hinsichtlich Tiefe und Breite der Gesprächsthemen intensiviert werden. Wenn es die Beteiligten "erwischt" hat, mailen sie mindestens einmal täglich und chatten regelmäßig die halbe Nacht miteinander. Im Vergleich zu der Anfangsphase einer herkömmlichen romantischen Beziehung, die durch gelegentliches gemeinsames Ausgehen gekennzeichnet ist, beinhalten Netzromanzen also typischerweise sehr viel mehr Engagement. Die Niederschwelligkeit der E-Mail-Kommunikation erleichtert es, mit kurzen oder langen Mitteilungen ständig in Tuchfühlung zu bleiben.

"I was in a chat forum one day. Same old stuff going on. This person, (I didn't even know if he was male or female at the time) starts talking to me. I finally established that he was a guy. When I got off the computer that day, I did so with him in my mind. I went back the next day and lo and behold, there he was again! We exchanged e-mail addresses and began writing to one

another, while resuming our chats in the forum. At first, the letters were once every few days, then they became once a day, and that turned into three or four times a day." (Story 77)

Ein erster kritischer Medienwechsel ist der Übergang vom textbasierten computervermittelten Austausch via E-Mail und Chat zum *Telefonieren*. Die Preisgabe der (privaten oder beruflichen) Telefonnummer stellt einen Vertrauensbeweis dar. Nervosität und Unsicherheit, die bei fehlender visueller und akustischer Kontrolle im Netz überhaupt nicht ins Gewicht fallen, sind am Telefon plötzlich wieder überdeutlich zu spüren. Unangenehme Schweigepausen entstehen, wo man im Netz einfach schnell einen Smiley oder ein *knuddel* eintippen konnte. Und die vertraute innere Stimme, mit der man das Gegenüber bislang hat sprechen lassen, muss durch fremdes, oft akzentgefärbtes Sprechen ersetzt werden. Während einige berichten, am Telefon erst eine Phase der Schüchternheit und Befremdung durchzumachen, bevor die aus dem Netz gewohnte Leichtigkeit und Vertraulichkeit eventuell wieder aufkommt, haben andere offensichtlich unmittelbar einen Draht zueinander, sind von der Sinnlichkeit der Stimme und der Unmittelbarkeit des Austauschs eingenommen:

"I finally got up the nerve to call him on the phone. We talked for an hour. It was like I'd known him my whole life. I settled into the conversation very easily. After that, I started rushing home everyday to be on the computer so I could talk to him. He would always be there at the time he said he would." (Story 77)

Die nächste Stufe der medialen Annäherung ist typischerweise der Austausch von Fotos, der entweder per E-Mail erfolgt (eingescanntes Foto) oder ein Anlass ist, sich Briefe zu schicken. Manche kultivieren den Briefkontakt auch, um einander als romantische Gesten *kleine Geschenke* (z.B. selbstaufgenommene Musikkassetten, Stofftiere) zukommen zu lassen, was mittlerweile auch in digitaler Form möglich ist (kommerzielle wie nicht-kommerzielle Anbieter erlauben via WWW das Versenden von digitalen Grußkarten, virtuellen Blumen oder sonstigen virtuellen Präsenten). Der erste Austausch von Fotos ist eine nervenaufreibende Angelegenheit: Die Angst, selbst nicht zu gefallen, ist ebenso groß wie die Sorge, vom äußeren Erscheinungsbild des Gegenübers enttäuscht zu sein. Obwohl die Beteiligten natürlich mit fiktiven Fotos operieren können, ist in diesem fortgeschrittenen Stadium der Beziehungsentwicklung bei allem Lampenfieber in der Regel ein Realitäts-Test erwünscht. Manche sehen das Foto ihrer Cyberliebe, sind auf Anhieb angetan und verlieben sich nun erst richtig; andere arrangieren sich aufgrund der bereits aufgebauten Bindung auch mit einem äußeren Erscheinungsbild, das eigentlich nicht dem sonst bevorzugten Typ entspricht. Wieder andere erleben eine große Enttäuschung und ziehen sich aus der misslichen Lage mehr oder minder kommentarlos zurück.

"I once met this guy on-line and we really hit it off. We kept in touch as much as we could and as often as we could. We even told each other that we loved each other. For once I was so happy. I actually met someone who liked me for me and not what I looked like. So then we went a step forward. I mailed him a picture of myself. And after that I never heard from him again. I assume he didn't think I was pretty enough. It really hurt me. We've never spoken since." (Story 13)

Typischerweise wird der Foto-Tausch dem ersten Treffen vorgeschaltet. Zudem geht dem tatsächlichen Treffen in der Regel eine Planungsphase voraus, in der das Zusammensein in romantischen und sexuellen Fantasien vorweggenommen und gemeinsame Unternehmungen besprochen werden. Da häufig größere geografische Distanzen überwunden werden müssen, hat das erste Treffen meist den Charakter eines Kurzurlaubs. Ähnlich wie der Übergang zum Telefonieren wird auch der zur Face-to-face-Kommunikation sehr unterschiedlich erlebt: Manche fallen sich sofort in die Arme und sind auf Anhieb ein Herz und eine Seele, andere treten sich am Flughafen oder Bahnhof eher befangen gegenüber und brauchen eine Weile, um das Eis zu brechen. Schließlich sehen sich einige auch vor die Herausforderung gestellt, einander ganz neu kennenzulernen, einfach weil das auf Basis verbaler Botschaften aufgebaute Bild des Gegenübers vom Face-to-face-Eindruck so stark abweicht. Nach einem erfolgreichen Face-to-face-Treffen werden E-Mail-, Chat-, Brief- und Telefonkommunikation weiter intensiviert, während ein misslungener Besuch eher zum offiziellen Beenden der Beziehung oder zum stillschweigenden Rückzug führt.

"He started talking about us meeting and maybe coming here. I decided to make our dream a reality by getting a plane ticket and going there. Three days before I left, I started having anxiety attacks about meeting him. This turned out to be for naught. The first time I ever saw him face to face, it was magic. It was actually love at first sight. He and I were the same in real life as we had been on the computer. Reality hadn't changed our feelings towards one another. We had seven wonderful days together. We learned everything that we hadn't know about each other that week. I was deeply in love with him." (Story 77)

Die Beziehungsvertiefung als eine charakteristische Abfolge von Medienwechseln zu beschreiben, entspricht der von Beteiligten wie von Außenstehenden bevorzugten Narrationsstruktur (Tab. 3):

Medium	From Strangers to Lovers (Gwinnett 1998, 23)	Stages of computer courtship (Skriloff & Gould 1997, 56)
1. öffentliches Netzforum	<ul style="list-style-type: none"> - Casual communication begins. - One person expresses interest in what another has said. - The two send public messages to each other. 	<ul style="list-style-type: none"> - The virtual meeting (Chat rooms, newsgroups, personals, etc.)
2. privater Netzkontakt	<ul style="list-style-type: none"> - These lead to private messages and chats. - The messages become more personal, longer and more involved. - One person begins to use a term of endearment like "dear" or "sweetie," or a physical sign-off such as "Big hugs." The other person follows this lead. - The messages become more frequent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Clicking. (Going private. Making regular cyberdates. Perhaps engaging in cybersex.)
3. Telefon	<ul style="list-style-type: none"> - The couple speaks on the phone. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calling. (As in speaking on the telephone. Perhaps engaging in phone sex.)
4. Foto	<ul style="list-style-type: none"> - They exchange photos. 	
5. Face-to-Face	<ul style="list-style-type: none"> - They decide to meet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meeting in real life. (Perhaps engaging in real sex.)

Tab. 3: Beziehungsentwicklung im Netz als Abfolge von Medienwechseln

Anhand der Inhaltsanalyse der im *Archive of Cyber Love Stories* enthaltenen Erfahrungsberichte lässt sich dieses Ablaufmuster bestätigen. Dabei ist zu beachten, dass die Erfahrungsberichte insofern verzerrt sind, als das erste Medium (Umstände des Kennenlernens) und das Face-to-face-Treffen (Realitäts-Test) in den Erzählungen stärker hervorgehoben und Medienwechsel dazwischen unvollständiger berichtet werden.

Obwohl sich also ein typisches Ablaufmuster herauskristallisieren lässt, sind enorme Differenzen hinsichtlich der Zeitspannen zu verzeichnen, die zwischen den Medienwechseln liegen. Manche Paare kommen binnen vier Stunden vom Erstkontakt im Chat-Forum über den Privatchat bis zum Telefonat, andere greifen erst nach vielen Monaten des Mailens und Chattens zum ersten Mal nervös zum Hörer. Ähnlich verhält es sich mit dem Face-to-face-Treffen: Manche kaufen nach zwei Wochen schon Flugtickets, um den Atlantik oder Pazifik zu überqueren, andere kennen ihre Cyberliebe schon monatelang und haben ein Treffen noch gar nicht ins Auge gefasst, wobei zum Teil natürlich auch äußere Hindernisse eine Rolle spielen (z.B. Kosten, berufliche Verpflichtungen, Verbote durch Eltern oder Partner).

3.2 Intimität, Leidenschaft und Verbindlichkeit

Wendet man das Drei-Komponenten-Modell der Liebe von Sternberg (1986) an, so lässt sich feststellen, dass die Komponente der *Intimität* in Cyberromanzen besonders stark ausgeprägt ist. Beschleunigte Selbstoffenbarung und hohe Kontaktfrequenz lassen bei Cyberromanzen das Gegenüber schnell zur engsten Vertrauensperson werden (vgl. Gwinell 1998, 104f).

"I met Shaman in July of 96, during one of my desperate attempts to talk to someone unknown while house-sitting. We became fast friends, and when I had to go off-line for a few months, due to lack of funds, he emailed me daily and was my lifeline. However, we both never considered the thought that love could be lurking, for we needed each other as friends too much." (Story 87)

"I missed my message to a total stranger. This stranger and I started talking. His sharp sense of humour immediately attracted me, and we became casual friends. One night, he was very upset, having had a fight with his girlfriend. He asked me to call him. I did. We ended up talking on the phone for 7 hours that night! After that, we spent hours online and on the phone talking. Our relationship grew, (as did our phone bills) and strengthened. I knew though, that it would never be anything more than just friends. We lived 3,000 miles apart. (He in Virginia, me in California). Not only that, but he was 10 years younger than I. My logical mind kept telling me that anything more than just friends was impossible. However, my heart had something totally different in mind! After 7 months of online/phone conversations, I was certain. I totally and completely loved this man! All my life I was convinced that real true love was the stuff of silly romance novels and country western songs. (I had been married for almost 13 years and *knew* there was no such thing as 'fireworks'.) Now suddenly I found myself thinking of this man constantly. Planning when we could next 'be together'. He knew me so well." (Story 92)

Während manche in erster Linie über ihre *Leidenschaft* sprechen und eine Erfüllung beim Face-to-face-Treffen herbeisehnen, tauschen andere auch virtuell Zärtlichkeiten aus und geben sich dem Cybersex hin. Wie lebendig sie die virtuellen Handlungen erleben, hängt von der Bereitschaft und Fähigkeit der Beteiligten ab, ihr Verlangen

zu verbalisieren und sich aufeinander einzustellen. Vielen Erfahrungsberichten ist zu entnehmen, dass virtueller Körperkontakt via Chat durchaus als sehr unmittelbar und befriedigend erlebt werden kann:

"We started playing spades together in one of the game rooms. We flirted with and sought each other constantly, until one day we realized we were not just playing anymore, the flirting had transformed into very deep feelings for both of us. He had reached deep inside my heart and touched where no other man has ever before. I think of him day and night and whenever I see his name, I feel a thrill through my body. I can feel his presence, his touch and the endearing hugs he gives me. How well we have both grown to love and know each other this way. When he takes my hand, it is such an incredible feeling of belonging, comfort and warmth." (Story 124)

Die hier beschriebenen Interaktionen haben sich komplett im Chat abgespielt, ein persönliches Treffen hat nicht stattgefunden. Obwohl es natürlich auch bei virtuellem Körperkontakt zu Unstimmigkeiten kommen kann, so ist es doch deutlich einfacher als in Face-to-face-Situationen, eine entspannte und angstfreie Situation herzustellen. Allerdings kann eine Cyberromanze gerade durch ihre Intensität nicht nur auf emotionaler, sondern auch auf sexueller Ebene schneller ausbrennen:

"Cybersex ist, trotz allem, eine recht armselige Angelegenheit. Die Worte beginnen sich abzunutzen, auch wenn man sich Mühe gibt, neue Formulierungen zu finden, neue Wege zu gehen, den Reiz zu verschieben, zu verändern, zu verfremden. Worte verbrauchen sich – so sehr man sich auch dagegen wehrt. Wie viele verbale Ausdrucksmöglichkeiten gibt es für den Liebesakt? Welche Worte kann ich finden für meine und des Partners Körperteile und Handlungen? Hier zeigt sich der Vorteil der analogen gegenüber der digitalen Kommunikation – gnadenlos. Denn währenddem das Wort 'Hand' nur 'Hand' bedeutet (vier Buchstaben als Symbol für all die vielfältigen möglichen Ausprägungen und Erscheinungsformen dieses Körperteils), hat eine reale Hand viel mehr Möglichkeiten als nur das Wort, sich selbst verständlich und vielseitig erfahrbar zu machen. Kann ich adäquat beschreiben, wie mannigfaltig Berührungen sein können? Die gleiche Hand kann am einen Tag leblos, stumpf und gegenüber Zärtlichkeiten unempfindlich sein und am nächsten Tag vor Energie und Feuer nur so sprühen. Finde ich genügend Worte dafür? Vielleicht kann man auch im Cyberspace durch viel Erfahrung ein besserer Liebhaber werden. Aber auch dann, und mit einiger schriftstellerischer Begabung, ist unser noch so grosser Wortschatz kläglich klein im Vergleich zu den real erfahrbaren, ertastbaren, fassbaren Adern, Venen, Flaumhaaren, Fingerabdrücken, fleischigen Kuppen, Nägeln und Falten. Man betrachte seine Hand und versuche, jeden einzelnen Quadratmillimeter individuell und adäquat zu benennen. Genau das ist das Problem des Cybersex. Und deshalb verteidigt er einem auch schneller als der richtige." (Priscilla 1999, 12.04.1999)

Von der Online-Welt zur Offline-Welt zu wechseln und ein Face-to-face-Treffen anzubereiten ist von allen Medienwechseln hinsichtlich *Verbindlichkeit* sicherlich der gravierendste Schritt. Von den 116 Erfahrungsberichten im *Archive of Cyber Love Stories* behandelten 68% (n=79) FtF-Treffen: In den meisten Fällen (59%, n=47) hatte ein Face-to-face-Treffen bereits stattgefunden (n=31) oder war zumindest fest geplant (n=16), was bei längeren Beziehungen häufiger vorkam als bei kürzeren (Tab. 4). (Aufgrund der großen Anzahl fehlender Werte hat dieses Ergebnis freilich rein explorativen Stellenwert.)

Beziehungsdauer	kein FiF-Treffen bislang	FiF-Treffen fest geplant	ein oder mehrere FiF-Treffen absolviert	
bis 1 Monat	56% (5)	33% (3)	11% (1)	100% (9)
mehrere Monate	39% (24)	19% (12)	42% (26)	100% (62)
über 1 Jahr	37% (3)	12% (1)	50% (4)	100% (8)
Summe	32	16	31	79

Tab. 4: Face-to-face-Treffen in Abhängigkeit von der Beziehungsdauer (absolute Häufigkeiten, Zeitprozentage) (Quelle: Erfahrungsberichte im Archive of Cyber Love Stories)

Ist Bindungswilligkeit gegeben, so wird zum Teil auf traditionale Rituale zurückgegriffen (z.B. Cyberverlobung). Für Cyberhochzeiten stehen sogar dezidierte Cyber-Chapels im WWW zur Verfügung. Bei Long-Distance-Relationships sind die Beteiligten nicht selten bereits nach ein oder zwei Face-to-face-Treffen bereit, ihre Heimat zu verlassen, um mit ihrer Cyberliebe zusammenziehen:

"I live in Atlanta Georgia US and met my fiancée on the Internet he lives in Germany. We met face to face in January for the first time and it was wonderful!! He was just like I know him on the internet but a much better!! He is now selling his business and moving so we can marry..this seems to be the wave of the future and just think I found a perfect match for me and never had to leave my home!" (Story 4)

Ein Mangel an ernsthaften Bindungsabsichten ist Cyberliebenden also nicht per se vorzuwerfen.

3.3 Erfolgs- und Misserfolgskriterien

Ist nach dem ersten Kennenlernen das Stadium der Beziehungsvertiefung erreicht, so sind verschiedene Verläufe möglich. Die Netzromanze kann sich *stabilisieren*, sie kann *abbrechen*, in eine platonische Freundschaft *transformiert* werden oder in ihrem Status weiter *unklar* bleiben (Tab. 5). (Die hier dargestellte inhaltsanalytische Auswertung ist rein explorativ zu verstehen; Zuordnungskriterien sind den folgenden Abschnitten zu entnehmen, es wurde allerdings keine Intercoderreliabilität bestimmt.)

Beziehungsstatus	Anzahl	Anteil
Stabilisierung	66	57%
Abbruch	12	10%
Transformation	8	7%
Unklarer Status	23	20%
Keine Angabe	7	6%
Summe	116	100%

Tab. 5: Beziehungsstatus von Cyberromanzen (Quelle: Erfahrungsberichte im Archive of Cyber Love Stories)

Die *Stabilisierung* von Netzromanzen ist durch verlässliche und befriedigende Interaktionen bei fortschreitendem Medienwechsel gekennzeichnet. Typisch ist der Wunsch der Beteiligten, letztlich außerhalb des Netzes dauerhaft zusammenzusein, der in konkrete Handlungen umgesetzt wird (z.B. wiederholte Besuche, Verlobung, Umzugsplanung). Da bei Cyberromanzen die Beteiligten nicht selten unterschiedlichen Ländern und Kulturen entstammen (vgl. Abschnitt 2.2) und zudem wenig Gelegenheit für gemeinsame Aktivitäten außerhalb des Netzes hatten, stehen sie beim Übergang ihrer Online-Romanze in eine Offline-Beziehung nicht nur vor der Herausforderung, einen gemeinsamen Alltag zu gestalten, sondern auch – privat wie beruflich – kulturelle Differenzen zu überbrücken, die anfangs womöglich unterschätzt werden.

Können die Beteiligten sich nicht auf eine gemeinsame Beziehungsdefinition einigen, hegen sie inkompatible oder viel zu hohe Erwartungen, so sind gerade angesichts der Intensität von Verliebtheitsgefühlen Turbulenzen zu erwarten, bevor es zu einem *Beziehungsabbruch* kommt, der mindestens eine Person mit Enttäuschung, Wut, Selbstzweifeln und anderen belastenden Gefühlen zurücklässt (z.B. andere Person meldet sich einfach nicht mehr). Der Erfolg von Netzromanzen wird wahrscheinlicher, wenn die Beteiligten sich über den besonders hohen Projektionsanteil bewusst sind und dementsprechend durch gezieltes Nachfragen und rechtzeitige Medienwechsel Realitäts-Tests vornehmen. Zu solchen *reality checks* wird auch in der Ratgeber-Literatur dringend geraten (z.B. Booth & Jung 1996, 212f; Gwinnell 1998, 78f). Schließlich mag es auch günstig sein, wenn die Beteiligten jeweils Gesprächspartner in ihrem Umfeld finden, die ihre Online-Romanzen ernst nehmen und gerade in schwierigen Phasen unterstützend an der Entwicklung teilnehmen, was manchmal vielleicht ein vorzeitiges Aufgeben verhindern kann.

Wenn eine Stabilisierung aufgrund äußerer Widerstände (z.B. Rücksicht auf bestehende Ehen, unüberbrückbare geografische Distanzen) unmöglich, eine völlige Trennung jedoch nicht gewünscht ist, können die Beteiligten sich zu einer *Transformation* ihrer Liebesbeziehung in eine platonische Freundschaft entschließen. Ein solcher Ausgang ist besonders dann möglich, wenn die Beteiligten bei aller wechselseitigen Attraktion hoffnungsfroh sind, auch anderweitig ihr Glück zu finden:

"I was talking on this chat line, when I met a guy I thought was rather odd! He seemed to be a joker and I really didn't want much to do with him....He started emailing me and he got sad when I didn't reply, so I did! Pretty soon I found myself telling this individual absolutely everything! He seemed to understand me and to be able to accept me for who I was! He told me he loved me without even having seen my picture! I told him that I felt the same way....Both of us had been thinking the same thing but were too insecure to say it to one another! Every time I talked to him...it's hard to put into words! It was great! Sadly enough I realized how hard this was on me...I cared for this guy a lot! I didn't think it was possible that we would meet any time soon...So I decided to end it with him! Merely because I felt I would only grow closer and if I didn't meet him...well it would hurt all the more! He understood, it had been tearing him apart too! We still remain friends, and we have a really close bond! We live half a world away from each other...that's the boundary that we have to live with! My experience with cyber love...it may not have had a totally happy ending but I don't regret it for one moment!" (Story 55)

Schließlich kann der Beziehungsstatus auch über mehr oder minder lange Zeiträume hinweg *ungeklärt* bleiben, was bei Netzromanzen womöglich häufiger auftritt als bei herkömmlichen romantischen Beziehungen. Ein unklarer Status ist durch relativ große Unzufriedenheit, Unsicherheit und fehlende Handlungspläne gekennzeichnet. Cyberromanzen mobilisieren mit der intensivierten Fantasietätigkeit romantische Liebesideale. Die Intensität des eigenen Erlebens wird zum Anlass genommen, die Cyberromanze als Schicksalswendung zu stilisieren und dabei äußere Hindernisse ebenso wie die Widerstände des Gegenübers zu ignorieren und einfach weiterhin zu warten und zu hoffen.

4. Funktionen romantischer Netzbeziehungen

Da Netznutzung bislang nur für eine Minderheit in der Gesamtbevölkerung zum Alltag gehört und innerhalb der Netzpopulation wiederum nur eine Minderheit einen sozial-expressiven Nutzungsstil pflegt, bei dem intime Bindungen entstehen (vgl. Abschnitt 2.1), werden romantische Netzbeziehungen in der breiten Öffentlichkeit meist als erklärungsbedürftige Ausnahmeerscheinungen wahrgenommen: Man fragt sich, *warum* einige Menschen sich überhaupt auf *so etwas* einlassen anstatt ganz *normale* Beziehungen zu pflegen. So berechtigt und interessant die Frage nach den psycho-sozialen Funktionen von Netzbeziehungen ist, so ungerechtfertigt ist jedoch eine vorschnelle Problematisierung (oder gar: Pathologisierung) dieses – von der statistischen Norm abweichenden – Beziehungsverhaltens. Beim jetzigen Forschungsstand lässt sich festhalten, dass Personen, die sich im Netz verlieben, in psychosozialer und soziodemografischer Hinsicht unauffällig sind, und dass Netzromanzen als reguläre soziale Beziehungen universale Bindungsbedürfnisse befriedigen. Diese Feststellung schließt jedoch nicht aus, dass romantische Netzbeziehungen aufgrund ihrer qualitativen Besonderheiten spezifische Funktionen häufiger oder effektiver erfüllen als herkömmliche Beziehungen dies tun. Die in der Sach- und Fachliteratur sowie in Erfahrungsberichten thematisierten besonderen Funktionen von Cyberromanzen lassen sich grob den Bereichen *Eskapismus* (4.1), *Kompensation* (4.2) und *Exploration* (4.3) zuordnen.

4.1 Eskapismus

Unter Eskapismus versteht man Realitätsflucht: Probleme, die im Alltag auftreten, werden nicht angenommen und konstruktiv bewältigt, stattdessen zieht man sich (z.B. mit Hilfe von Drogen, Medien, Sport oder Sexualität) in eine Traumwelt zurück. Das Eintauchen in die Scheinwelt ist mit angenehmen Empfindungen verbunden und bietet kurzfristige Entlastung vom Problemdruck. Da das Engagement in Netzromanzen die Aufmerksamkeit stark absorbiert und zahlreiche positive Gefühle vermittelt, lässt es sich auch eskapistisch betreiben wie das folgende Posting aus der Newsgroup <de.talk.romance> illustriert:

"Subject: Online-Liebe allerdings nur meinerseits

Date: 1997/10/15

Hallo,

Ich habe mich online verliebt und zwar gleich derraßen, daß ich nicht mehr davon wegkomme, sondern mittlerweile sogar fast behaupte, daß ich von ihm abhängig bin. Eine Aussicht auf Gegenliebe besteht nicht, da er nichts von mir wissen will außer einer normalen Freundschaft und auch mit jemand zusammenlebt, die auch 27 Jahre jünger ist. Das Ganze geht bei mir jetzt schon über ein Jahr und ich komme einfach nicht mehr damit klar. Die ganze Zeit konnten wir wenigstens noch uns über Telegramme miteinander reden, aber das will er jetzt plötzlich auch nicht mehr. Wenn ich mit ihm am Telefon rede, klappt immer alles wunderbar. Er und auch seine Freundin wissen auch von meiner Liebe zu ihm und sie chattet immer noch mit mir. Ich weiß nicht mehr wie ich damit fertig werden soll, denn das war das einzige was ich noch konnte und worauf ich mich noch gefreut hatte. Es wäre natürlich einfach zu sagen, ich sollte einfach nicht mehr online gehen, aber das schaffe ich nicht, denn es ist auch im Prinzip das einzige was ich noch habe."

Im Zusammenhang mit der vieldiskutierten "Online-Sucht" (für eine entsprechende Selbsthilfe-Initiative siehe <http://www.onlinesucht.de/>) nehmen denn auch Cyberromanzen und Cybersex einen wichtigen Stellenwert ein. Denn letztlich ist es nicht das Internet als solches, das bei eskapistischer Tendenz eine Gegenwelt bietet, sondern unter anderem der verheißungsvolle Kontakt zu anderen Menschen. Cooper et al. (1999) stellten in ihrer WWW-Fragebogen-Studie fest, dass 8% der n=9.177 Befragten ihren erotisch-sexuellen Netzaktivitäten (z.B. Fotos herunterladen, erotische Chat-Kontakte pflegen) in obsessiver Weise nachgingen und dadurch psychosoziale Beeinträchtigungen erlebten. Alleine in der befragten Stichprobe befanden sich also bereits über 700 betroffene Personen. Das Problem ist folglich ernstzunehmen, sollte jedoch andererseits auch nicht dramatisiert werden: Zum einen entwickeln die allermeisten Menschen mit Netzzugang einen dosierten und konstruktiven Umgang auch mit sexualbezogenen Unterhaltungsangeboten und Kontaktforen. Zum anderen ist ein eskapistischer oder obsessiver Umgang mit Romantik, Erotik oder Sexualität nicht dem Internet selbst anzulasten, sondern findet hier nur neue Manifestationsformen.

Sich durch pausenloses Engagement in Online-Flirts und Cyberromanzen von beruflichen Anforderungen, körperlichen Beschwerden oder sonstigen individuellen Problemen abzulenken, ist eine Sache, aus Unzufriedenheit mit der bestehenden Partnerschaft Cyberaffären einzugehen, eine andere. Ist bei Krisen oder Konflikten in der Partnerschaft die Versuchung ohnehin schon groß genug, die offene Konfrontation zu vermeiden und sich lieber anderweitig zu orientieren, so begünstigen Cyberaffären diese Form des Eskapismus besonders (vgl. auch Gwinnell 1998).

4.2 Kompensation

Ob eine Cyberromanze nur Ersatzbefriedigung bietet und von realen Problemen ablenkt, oder ob sie nicht vielmehr reale Bedürfnisse befriedigt und Defizite kompensiert, die anderweitig kaum oder gar nicht behebbar sind, dürfte in vielen Fällen nicht so leicht zu beantworten sein. Zumindest dann nicht, wenn wir Cyberromanzen als soziale Beziehungen mit einem vielfältigen Gratifikationspotential ernstnehmen.

anstatt sie von vornherein als Schein-Beziehungen abzuqualifizieren. Am ehesten zugestanden wird ein konstruktiver Kompensationseffekt bei Personen, die aufgrund äußerer Handicaps (z.B. schwerste Körperbehinderung) in Face-to-face-Situationen kaum romantische Kontaktchancen haben, im Netz jedoch gleichberechtigt als attraktive Partner auftreten können. Wie schwierig die Abgrenzung zwischen destruktivem Eskapismus und konstruktiver Kompensation ist, zeigt sich gerade am Reizthema Cyberaffären:

"About a month ago I met an Australian med student on the chat lines. We hit it off and talked forever. It was amazing how it felt that we had known each other for a long time. He gave me his e-mail address and before I went to bed that night I e-mailed him, not really expecting to get any in return. Well I was wrong, he has written me every single day since then. We constantly remind each other how lucky we are to have each other for a friend. See, as an undergrad I always dreamed of moving to Australia and hooking up with an Aussie. I would get a teaching job over there because they were supposed to be having a shortage. As everyone knows life has a way of controlling you rather than you controlling it, and I never got to Australia. I got back home where I had started out with a husband and little boy. I have since divorced that husband and thought I was destined to a life alone. Then came my current husband a little over a year ago we got married. I have no regrets, but I married him because I trusted him and knew that he loved me so much that he would never hurt me, and that my son needed a father figure before he got any older. Now I have met this Australian. I'm not saying that our relationship is to the love stage by any means, in fact it is not, but we so highly respect one another, and it excites me every day to get his mail. We also have a very wonderful time when we chat, so wonderful that it actually feels like we are in the same room doing the things we are typing. I don't know that we will ever get to meet. I do plan on calling him and talking to him in person in the near future. I also have found myself daydreaming about what if... I soon wake up and realize it would be impossible because my son is so close to his grandparents and aunts and uncles that taking him around the world would be detrimental. I also could not divorce my husband because he does love me so much and I love him too. It would kill him if I did. He is a good father to my son. So I'm destined now to a life of daydreams and happy thoughts about a life I can never have. Only God knows what the future holds, but I don't want to do anything morally wrong that will hurt anyone." (Story 59)

Die in einer Vernunftfiche lebende nicht-berufstätige Mutter eines kleinen Kindes hat durch Bindung an das häusliche Umfeld und soziale Kontrolle einen kleinen Aktions- und Kontaktradius, der sich via Internet plötzlich erweitert. In einer anregungsarmen Lebenssituation, die sich aus pragmatischen und ethischen Gründen nicht ohne weiteres verändern lässt, bietet die Cyberromanze in intellektueller, emotionaler und sexueller Hinsicht Abwechslung und Ausgleich. Die Distanz zum Alltag, die durch die Cyberaffäre geschaffen wird, ist nicht notwendigerweise mit Problemflucht gleichzusetzen, sondern kann sich auch als Moratorium erweisen: Der Kompensationsbedarf macht auf ungelebte Sehnsüchte aufmerksam, verstärkt teilweise auch die Unzufriedenheit, so dass langfristig eine eskapistische Stagnation weniger wahrscheinlich ist als eine Eskalation im Sinne zunehmender Konflikte in der bestehenden Partnerschaft. Ob sich die Krise als Chance erweisen kann, hängt dann von diversen Rahmenbedingungen ab. Kurzschlussreaktionen im Sinne übereilter Trennungen sind ein offensichtliches Risiko, da es besonders leichtfällt, die Cyberaffäre zu idealisieren.

Hinter der vor allem in der Ratgeber-Literatur (z.B. Greenfield & Cooper o.J.) verbreiteten Empfehlung, auf Cyberaffären zu verzichten, und sich stattdessen der bestehenden Beziehung zuzuwenden, die dann keine Wünsche mehr offenlassen soll, steckt freilich auch eine gewisse Machbarkeits- und/oder Verzichts-ideologie. So gehen einige Paare mit der zwiespältigen Frage der Öffnung ihrer Beziehung für intime Außenkontakte so um, dass sie Affären und Nebenbeziehungen akzeptieren, so lange sie rein virtuell bleiben (vgl. Turkle 1995, 224).

4.3 Exploration

Netzbeziehungen ermöglichen es den Beteiligten, ungewohnt schnell emotionale Nähe herzustellen und gleichzeitig in Reserve zu bleiben. Durch diesen Umstand eignen sie sich besonders gut, romantische und erotische Sehnsüchte zu explorieren, die im realen Leben als zu unsicher, riskant oder beängstigend erscheinen, um in die Tat umgesetzt zu werden. Dabei mag es vielfach gar nicht um besonders spektakuläre Wünsche gehen, sondern eher um die spektakuläre Tatsache, tatsächlich selbst aktiv involviert zu sein und sich beispielsweise als Mann erstmals auf schwule Kontakte einzulassen (Shaw 1997) oder als Frau mehrere Liebhaber zu nehmen (Skriloff & Gould 1997). Die im Netz gesammelten Erfahrungen sind real genug, um als Erweiterung des eigenen Handlungsspielraums erlebt zu werden, und sie sind virtuell genug, um nicht im selben Maße soziale Verurteilung, Scham- und Schuldgefühle auf den Plan zu rufen wie entsprechende Episoden außerhalb des Netzes dies wohl oft tun. Es ist auch nicht einfach als Täuschung oder Unehrlichkeit abzutun, wenn Menschen im Netz anders erscheinen als außerhalb: Denn es gibt Selbst-Aspekte, die im Alltag außerhalb des Netzes unterrepräsentiert sind, weil die Gelegenheiten fehlen, sie darzustellen, oder weil sie durch das äußere Erscheinungsbild quasi überdeckt werden (z.B. wenn Menschen mit körperlichen Handicaps oder im höheren Alter als asexuell wahrgenommen werden). Die ungewohnten Erfahrungen im Netz mögen teilweise auf den Netzkontext beschränkt bleiben, teilweise im Sinne von Probehandeln auch Verhaltensänderungen außerhalb des Netzes begünstigen, die im Idealfall als "befreiend" beschrieben werden.

Die Selbsterkundung betrifft aber nicht nur die Auseinandersetzung mit bislang ungenutzten Handlungspotentialen, sondern auch eine Reflexion überkommener Denk- und Handlungsmuster:

"Natürlich habe ich mich dann auch bald einmal gefragt, wie MrNorth aussieht. Das heisst: zuerst hatte ich einfach ein imaginäres Bild von ihm. Ca. 1.85 m gross, braune Haare, braune Augen. Wie kam ich bloss darauf? Laurec sagt, er finde es nicht cool, wenn man eine neue Chat-Bekanntschaft gleich nach ihrem Äusseren fragt. Und doch tun es die meisten. MrNorth und ich waren cool. Wir fragten uns lange nicht danach. Und doch kam mir irgendwann einmal siedendheiss in den Sinn, dass er ja einen Schnauz und eine getönte Metallgestell-Brille tragen könnte. Danach musste ich mich dann doch erkundigen. Er fragte, ob ich Cyrano de Bergerac kenne - das sei er. Er habe weder Schnauz noch Brille, aber er sei 1.65 m gross. Wie mich das erschreckte. Es enttäuschte mich - denn ich hatte ihn mir grösser gewünscht. Die Idee, mit einem so kleinen Mann zu chatten, trübte meine Freude an unseren Gesprächen. Und das erschreckte mich dann gleich nochmals. So viel bedeutete mir also sein Äusseres? Mir, die ich doch immer die Wichtigkeit der inneren Werte betonte? Das war nun definitiv nicht cool. Und es war alles

nochmal anders. Die Sache stellte sich als Scherz heraus - mein virtueller Gesprächspartner hatte mich auf die Probe stellen wollen. In Wirklichkeit ist er um einige Zentimeter grösser als ich. Obwohl mich der "Scherz" ein bisschen ärgerte - er hatte gegessen. Ich begann mir über meine Erwartungen Gedanken zu machen. Und entdeckte da bei mir so einige ganz beschränkte Idealvorstellungen, von denen ich dachte, dass ich sie längst überwunden habe. Das auf der einen Seite - und auf der anderen wurde mir dadurch erst richtig bewusst, was mir am Äusseren eines Mannes wirklich wichtig ist. Dabei verändern sich auch einige bisher unhinterfragte Ideen." (Priscilla 1999, 09.12.1998)

5. Schlussbemerkung

Die Virtualität gegen die Realität, die Online-Beziehung gegen die Offline-Beziehung zu kontrastieren ist fragwürdig und notwendig zugleich. Fragwürdig deswegen, weil dichotome Schematisierungen generell den Nachteil haben, die in der Erfahrungswirklichkeit vorkommenden Unschärfen, Übergänge und Ambivalenzen durch Polarisierung zu vereindeutigen. Notwendig deswegen, weil die Beteiligten selbst ihre Erfahrungen in diesen Konzepten interpretieren. Dass Cyberromane im Zuge ihrer Entwicklung über verschiedene Medienwechsel hinweg in Richtung Offline-Beziehung tendieren und durch einen besonders hohen Grad an Selbstoffenbarung und Intimität gekennzeichnet sind, widerlegt den pauschalen Vorwurf, es würde sich nur um unverbindliche oder gar eskapistische Schein-Beziehungen handeln. Welches Fazit ziehen die Beteiligten? *Enttäuschung, Begeisterung und abgeklärte Akzeptanz* stehen nebeneinander:

- Love is hard. CyberLove is impossible. I have learned this. (Story 130)
- I have found my one true love and for anyone that thinks that it can't happen online, you are wrong! Love can be found online! (Story 161)
- A sad cyberlove story, but a true one. On one hand the sceptics were right, it didn't work out, but it did for 3 months, and those three months, were among the best of my life. (Story 119)

Literatur

- Adamse, Michael & Motta, Sheree (1996). *Online Friendship, Chat-Room Romance and Cybersex. Your Guide to Affairs of the Net*. Deerfield Beach, FL: Health Communications Inc.
- Albright, Julie & Conran, Tom (1995). *Online Love: Sex, gender and relationships in cyberspace*. [Online-Dokument] <http://www.scf.usc.edu/~albright/onlineluv.txt>.
- Anderson, Traci (1999a). *The Experience of Online Romance*. [Online-Dokument] URL <http://members.aol.com/andersont/surveys/romancesurvey.htm>.
- Anderson, Traci (1999b). *Perceptions of Online Relationships and Affairs*. [Online-Dokument] URL <http://members.aol.com/andersont/surveys/CMRTsurvey.htm>.
- Becker, Leni (1999). *Über mich: Leni Becker aka / crispy, desiree*. [Online-Dokument] URL <http://www.crispy.de/set/persoennesliches.html>.
- Bierhoff, Hans & Grau, Ina (1999). *Romantische Beziehungen: Bindung, Liebe, Partnerschaft*. Bern: Huber.

- Booth, Richard & Jung, Marshall (1996). *Romancing the Net. A "Tell-All" Guide to Love Online*. Rocklin, CA: Prima Publishing.
- Casimir, Roswitha & Harrison, Roger (1996). *Cyberrom@zen. Online-Beziehungskisten und Partnersuche im Internet*. Berlin: Bollmann.
- Cooper, Alvin, Scherer, Coralie, Boies, Sylvian & Gordon, Barry (1999). *Sexuality on the Internet: From Sexual Exploration to Pathological Expression*. In: *Professional Psychology: Research and Practice*, 30 (2), 154-164. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.apa.org/journals/pro/pro302154.html>.
- Debatin, Bernhard (1997). *Analyse einer öffentlichen Gruppenkonversation im Chat-Room. Referenzformen, kommunikationspraktische Regularitäten und soziale Strukturen in einem kontextarmen Medium*. (Vortrag gehalten auf der Jahrestagung der Fachgruppe Computervermittelte Kommunikation der DGPK in München 1997.) [Online-Dokument] URL <http://www.uni-leipzig.de/~debatin/German/Chat.htm>.
- Döring, Nicola (1999). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Francis (1999). *Francis' Tagebuch*. [Online-Dokument] URL <http://eurogay.net/tagebuch/>
- Greenfield, David & Cooper, Alvin (o.J.). *Crossing the Line - On Line. Self-Help and Psychology Magazine* [Online-Dokument] URL <http://www.shpm.com/articles/sex/sexcross.html>.
- Gwinnell, Esther (1998). *Online Seductions. Falling in Love with Strangers on the Internet*. New York, NY: Kodansha International.
- Hamman, Robin (1998). *The Online/Offline Dichotomy: Debunking Some Myths about AOL Users and the Affects of Their Being Online Upon Offline Friendships and Offline Community*. (MPhil Dissertation, University of Liverpool, Department of Communication Studies.) [Online-Dokument] URL <http://www.socio.demon.co.uk/mphil/index.html>.
- Hinde, Roben (1993). *Auf dem Wege zu einer Wissenschaft zwischenmenschlicher Beziehungen*. In: Auhagen, Ann & von Salisch, Maria (Hrsg.), *Zwischenmenschliche Beziehungen*. Göttingen: Hogrefe, 7-36.
- Katz, James & Aspden, Philip (1997). *A nation of strangers? Friendship patterns and community involvement of Internet users*. In: *Communications of the ACM*, 40 (12), 81-86. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.iaginteractive.com/wemfa/friendship.htm>.
- Kim & Kellie (1999). *Kim and Kellie's Commitment Ceremony*. [Online-Dokument] URL <http://www.geocities.com/WestHollywood/Village/6400/cc.html>.
- Levinger, George & Snoek, J. Diedrick (1972). *Attraction in Relationship: A new look at interpersonal attraction*. Morristown: General Learning Press.
- Lohmann, Dorothee (1999). *Baggereien auf #flirt.de - mit Kommentaren*. [Online-Dokument] URL <http://home.kamp.net/home/hans.lohmann/Deutsch/baggereien.html>.
- McManus, Pamela (1999). *Online Romantic Relationship Survey*. [Online-Dokument] URL http://www.shsu.edu/~ccp_pwm/.
- Odzer, Cleo (1997). *Virtual Spaces. Sex and the Cyber Citizen*. New York, NY: Berkley Books.
- Parks, Malcolm & Floyd, Kory (1996). *Making Friends in Cyberspace*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1 (4), March 1996 [Online-Dokument] URL <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/parks.html>.
- Parks, Malcolm & Roberts, Lynne (1997). *"Making MOOSic": The development of personal relationships on-line and a comparison to their off-line counterparts*. (Paper presented at the Annual Conference of the Western Speech Communication Association, Monterey, California.) [Online-Dokument] URL <http://psych.curtin.edu.au/people/roberts/moosic.htm>.
- Pedds & Birdie (1999). *Peddler & Nitebird's Beachouse*. [Online-Dokument] URL <http://members.xoom.com/Beachouse/>.
- Phlegar, Phyllis (1996). *Love Online: A Practical Guide to Digital Dating*. Cambridge, MA: Addison Wesley Longman.
- Priscilla (1999). *Priscillas Tagebuch*. [Online-Dokument] URL <http://www.priscilla.ch/ bzw. http://paeps.psi.uni-heidelberg.de/doering/priscilla/>
- Reisch, Elisabeth (1997). *Vernetzte Herzen. Chat, Flirt und Leidenschaft im Cyberspace*. München: Econ.

- Sannicolas, Nikki (1997). Erving Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships. *Cybersociology Magazine*, 1. [WWW Dokument] URL <http://members.aol.com/Cybersoc/is1nikki.html>.
- Schildmann, L, Wirausky, H. & Zielke, A. (1995). *Spiel- und Sozialverhalten im MorgenGrauen*. Hausarbeit für das Seminar "Technik und Gesellschaft" an der Universität Bielefeld. [Online-Dokument] URL <http://www.mud.de/Forschung/verhalten.htm>
- Shaw, David (1997). Gay Men and Computer Communication: A Discourse of Sex and Identity in Cyberspace. In: Jones, Steven G. (Hrsg.), *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage, 133-145.
- Sinclair, Carla (Hrsg.) (1996). *Netchick: A Smart Girl Guide to the Wired World*. New York, NY: Allen & Unwin Henry Holt & Company. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.snarly.com/Unsassy/netlove.html>.
- Skrilloff, Lisa & Gould, Jodie (1997). *Men are from Cyberspace. The Single Woman's Guide to Flirting, Dating and Finding Love On-Line*. New York, NY: St. Martin's Press.
- Sternberg, Robert (1986). A triangular theory of love. In: *Psychological Review*, 93, 119-135.
- Sue (1997). New to Cyber Liaisons. *Cybersociology Magazine* 1. [Online-Dokument] URL <http://members.aol.com/Cybersoc/is1sue.html>.
- Theman, Dan (1997). *Beyond Cybersex: Charming Her Online, Meeting Her Offline*. San Francisco, CA: Liberty Publishing.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Ullman, Ellen (1996). Come in, CQ: The Body and the Wire. In: Cherny, Lynn & Weise, Elizabeth Reba (1996), *Wired Women*. Seattle: Seal Press, 3-23.
- Wetzstein, Thomas, Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lenties, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

"bin ich-klick ich" – Variable Anonymität im Chat

Heike Gallery

1. Identitäten und Kommunikation im Internet

"bin ich-klick ich" – mit diesem Slogan warb 1998 der Fernsehsender ProSieben für seine Onlinesite im Internet (<http://www.prosieben.de>). Im Zuge der entstehenden Netzkultur transportieren sich Individuen nun durch einen einfachen Mausklick in virtuelle Welten oder existieren gar erst, weil sie eben diesen Mausklick tätigen. Folgt man diesem, zugegebenermaßen banalen, Gedankenspiel, scheinen die Grenzen von Identität und Identitätsbildung im Netz hybride zu werden. Bewegen wir uns nun im Internet, weil wir Identitäten sind, die sich in einem spielerischen Umgang neuartige Kommunikationsstrukturen zu eigen machen? Generieren wir gar erst durch den Gebrauch dieser Kommunikationsstrukturen unsere Identität (Dabiri & Helten 1998)? Oder kann in elektronischen Netzen womöglich nicht mehr von Personen, sondern nur noch von "künstlichen Identitäten" ausgegangen werden (Krämer 1997)?

Dass solche Fragestellungen überhaupt möglich sind, liegt im Grunde an der einfachen Tatsache, dass im Falle der computervermittelten Kommunikation (CMC) im Gegensatz zur Face-to-face-Kommunikation (FTF) die Kommunizierenden nicht körperlich präsent sind. Körper und Kommunikation entkoppeln sich dahingehend, dass der gesamte interpretierte Körper, mit all seinen Gesten und seiner Mimik als kommunikative Symbole, nicht nur belanglos, sondern auch gegenstandslos wird. Als Auswirkungen dieser Entkörperlichung werden in der derzeitigen Diskussion insbesondere Unsicherheiten bezüglich der Authentizität des anderen (Krotz 1997) angeführt. Es wird diagnostiziert, dass ein Großteil der Kommunikation anonym verläuft (Wehner 1997, Kiesler, Siegel & McGuire 1984) und sogar per se nicht personalisierbar sei (Esposito 1995). Bei der Suche nach dem Sozialen im Netz erscheint die mögliche Anonymität der Kommunizierenden folglich als wesentliches Charakteristikum computervermittelter Kommunikation. Es entstehen neuartige Formen und Grade der Anonymität zwischen den Kommunizierenden, da Anonymität bzw. anonyme Strukturen im Kommunikationsverlauf nicht ausschließlich durch die technischen Gegebenheiten produziert, sondern von den Kommunizierenden selbst hergestellt werden.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Anonymität als ein Konzept angesehen werden kann, das in elektronischen Netzen neuartige Ausformungen annimmt. Es soll gezeigt werden, dass die Kommunizierenden selbst unterschiedliche Grade der Anonymität erzeugen können und über unterschiedliche Methoden verfügen, eine mögliche Anonymität der Kommunikationspartner aufzulösen. Es stellt

sich also die Frage nach der tatsächlichen Anonymität der Kommunizierenden im Internet. Untersucht wird dies an der einzigen textbasierten computervermittelten Kommunikationsform, die trotz der Entkörperlichung eine zeitlich synchrone Präsenz der Kommunizierenden gewährleistet, dem Chat. Es wird weiterhin die These vertreten, dass differierende Nutzungsbedingungen der Chats, bspw. die Auswahlmöglichkeiten eines Nicknames oder die Entstehung sogenannter "Chat-Welten", einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Kommunikationssituation haben.

2. Anonymitätsstrukturen in elektronischen Netzen

Eine der Formen des Privatseins ist Anonymität, also ganz einfach unbekannt zu bleiben, selbst wenn man in aller Öffentlichkeit etwas in einem Laden kauft und mit Bargeld bezahlt, oder wenn man in ein Restaurant oder in ein Museum geht. Doch was heißt eigentlich anonym zu sein? Laut Duden Fremdwörterbuch bedeutet anonym zunächst "ungenannt, ohne Namen, ohne Angabe des Verfassers, namenlos". Eine Person ist demnach solange anonym, wie wir ihren Namen nicht kennen, oder anders formuliert: Sobald wir den Namen einer Person kennen, sei es nun der "richtige" Name oder nicht, ist diese Person für uns nicht mehr anonym. Es wird deutlich, dass die Anonymität einer Person in diesem Sinne nicht mit den sonst üblichen Kategorien von Identität, bspw. Geschlecht, Alter, ethnische Herkunft etc. korreliert. Auch wenn wir nichts über diese Kategorien wissen würden, wäre die Anonymität aufgrund der Bekanntheit des Namens aufgehoben. Im Falle computervermittelter Kommunikation und insbesondere im Chat könnte im Anschluss daran per definitionem nicht von anonymer Kommunikation ausgegangen werden. Kommunikation im Chat ist gerade nicht namenlos, sondern immer an die Nutzungsbedingung der Angabe eines sog. Nicknames gebunden. Es stellt sich jedoch die Frage, ob in computervermittelter Kommunikation der Name einer Person tatsächlich ausreicht, um Anonymität aufzuheben. Bisherige Untersuchungen zeigen, dass dies aus Sicht der Kommunizierenden nicht der Fall ist, sondern gerade die o.g. Identitätskategorien eine entscheidende Rolle spielen (bspw. Kiesler, Siegel & McGuire 1984, Sproull & Kiesler 1986, Serpentelli 1993, Turkle 1995).

Infolgedessen soll gezeigt werden, dass Anonymität aufgrund unterschiedlicher Faktoren in Chatkommunikationen sowohl hergestellt als auch aufgehoben werden kann. Hierzu zählen: erstens die technischen Bedingungen durch das Medium (Hardware), zweitens die differierenden Nutzungsbedingungen der Chats (Software) und drittens die kommunizierte Persönlichkeit der Chatteilnehmer (mitgeteilte Informationen der Kommunizierenden und deren Umgang mit den Hard- und Softwarebedingungen). Entscheidend ist, welche Konstellationen dieser drei Faktoren einen maßgeblichen Einfluss auf die Anonymität in computervermittelter Kommunikation haben.

2.1 Personale oder intertextuelle Kommunikation?

Die Darstellung der Anonymität der Kommunizierenden setzt zunächst die Annahme voraus, dass computervermittelte Kommunikation eine personale Kommunikationsform ist, auch wenn der Kommunizierende und sein Körper, sei es als Text, sei es als digitalisiertes Bild, nur noch als Zeichen "anwesend" sind. Durch die Kombination dieser Entkörperlichung und der grundlegenden Textbasiertheit (beides Bestandteile der technischen Bedingungen durch das Medium) kommen einige Autoren jedoch zu dem Schluss, dass hierbei nicht von einer Kommunikation zwischen Personen ausgegangen werden kann. Einer personalen Kommunikation wird eine intertextuelle Kommunikationsform gegenübergestellt, d.h. im Vergleich zur interaktiven Face-to-face-Kommunikation habe es der Netzteilnehmer nicht mehr mit Personen, sondern ausschließlich mit Texten zu tun, an deren Veränderung er nach persönlichen Vorlieben mitwirken kann (Wehner 1997, 146).

"Die Zeichen übernehmen – so wie in der Schriftkommunikation – die Führung, aber sie weisen jetzt nicht mehr wie etwa beim Buch oder beim Brief auf einen Autor oder eine Person 'hinter' den Zeichen, sondern ausschließlich auf andere Zeichen." (Wehner 1997, 144)

Zugespitzt formuliert stellt computervermittelte Kommunikation daher eine "künstliche Kommunikation" dar, in der nicht Personen, sondern "künstliche Identitäten", sog. "Chiffrenexistenzen" miteinander verkehren (Krämer 1997). Aus diesem Grund findet im Internet ausschließlich anonyme Kommunikation statt, da der Kommunizierende nach Esposito (1995, 252) nie in der Lage sei zu unterscheiden, ob man es mit einem Menschen oder mit einem sog. Robot, d.h. mit einem interaktiven Programm, zu tun hat.

"Das Netz realisiert also eine ganze Reihe der für die Kommunikation typischen rekursiven Regulierungen, während die Partner (...) fern, einander unbekannt und sogar mit anderem beschäftigt sind. Und die Kommunikation bleibt völlig unpersönlich, obwohl sie für jeden Teilnehmer hoch spezifisch ist." (Esposito 1995, 253)

Diese Auffassung, dass computervermittelte Kommunikation inhärent depersonalisiert sei, wird jedoch seit einiger Zeit durch widersprechende Befunde in Frage gestellt. Schon 1992 zeigt Walther, dass trotz der Unterschiede zur Face-to-face-Kommunikation auch unter den Bedingungen computervermittelter Interaktion personalisierte Kommunikation stattfindet. Unterschiede bestehen bspw. darin, dass die Kommunizierenden zwar mehr Zeit benötigen, um persönliche Bezüge aufzubauen, gleichzeitig jedoch diese Kommunikationsform durchaus intensiver erlebt werden kann. Walther (1996) spricht in diesem Zusammenhang von "hyperpersonalen Kommunikation". Weitere Untersuchungen zeigen auch, dass bspw. über den Chat, E-Mails oder Newsgroups persönliche Kontakte geknüpft und Freundschaften zwischen den Kommunizierenden geschlossen werden.

Des Weiteren kann der o.g. These gegenübergestellt werden, dass bei einem weiten Medienbegriff jede Art der Kommunikation "vermittelt" ist, sei es über Sprache, Schrift, Gestik, Mimik und vieles mehr. Höflich definiert eine technisch ver-

mittelte interpersonale Kommunikation infolgedessen als eine "Kommunikation zwischen zwei oder mehr Personen unter Verwendung von Kommunikationstechnologien bzw. technischen und im besonderen elektronischen Medien" (Höflich 1996, 17). Kommunikationstechnologien werden erst durch den Gebrauch zu Medien interpersonaler Kommunikation, so dass auch im folgenden davon ausgegangen wird, dass computervermittelte Kommunikation zwar eine durch das Medium neuartige Kommunikation, aber dennoch eine Kommunikationsform zwischen real existierenden Personen darstellt.

2.2 Massen- oder Individualkommunikation?

Wie Döring (1997) zu Recht zeigt, ist CMC-Kommunikation aufgrund der unterschiedlichen Online-Dienste (bspw. Chat, E-Mail, MUD) und Teilnehmerzahlen in sich stark heterogen. Mittels eines Vergleichs mit der klassischen Massenkommunikation soll im Folgenden versucht werden eine Klassifikation des Chats einzuführen, anhand derer unterschiedliche Anonymitätsstrukturen sichtbar werden. Nach Maletzke ist Massenkommunikation

"[...] jene Form der Kommunikation, bei der Aussagen öffentlich (also ohne begrenzte und personell definierte Empfängerschaft) durch technische Verbreitungsmittel (Medien) indirekt (also bei räumlicher oder zeitlicher oder raumzeitlicher Distanz zwischen den Kommunikationspartnern) und einseitig (also ohne Rollenwechsel zwischen Aussagendem und Aufnehmendem) an ein disperses Publikum [...] vermittelt werden." (Maletzke 1972, 32)

Im Gegensatz dazu kann der Chat als eine Form der Kommunikation beschrieben werden, bei der Aussagen sowohl öffentlich als auch privat durch technische Verbreitungsmittel (Medien) teilweise indirekt (durch räumliche Distanz zwischen den Kommunikationspartnern) und sowohl einseitig als auch beidseitig (mit Rollenwechsel zwischen Aussagendem und Aufnehmendem) an ein disperses Publikum oder an explizit adressierte Kommunikationspartner vermittelt werden. Chatkommunikation kann daher sowohl "one-to-many"-, "one-to-one"-, "many-to-many"- als auch "many-to-one"-Kommunikationen beinhalten. Gleich welche Form der Kommunikation auch vorliegt, hat der Empfänger im Gegensatz zur klassischen Massenkommunikation immer die Möglichkeit, in das Kommunikationsgeschehen aktiv einzugreifen, so dass nicht von der strukturellen Anonymität eines dispersen Publikums ausgegangen werden kann (vgl. auch Sandbothe 1997). In der Chatkommunikation kann also auf den gleichen Übertragungswegen sowohl Gruppen- als auch Individualkommunikation stattfinden (Höflich 1997). Vor diesem Hintergrund diagnostiziert Sandbothe (1997) für den Chat eine "sekundäre Anonymisierung", die durch die Angabe des Nicknames (als Bestandteil der Nutzungsbedingungen der Chats) konstituiert wird. Da die Wahl eines Namens elementare Grundbedingung zur Teilnahme am Chat ist, eröffnet dies nicht nur die Möglichkeit, dass sowohl Sender als auch Empfänger aktiv in das Kommunikationsgeschehen eingreifen können, sondern ist gleichzeitig Voraussetzung dieser Kommunikationsform.

2.3 Anonymität aus Sender- und Empfängerperspektive

Betrachtet man Anonymität aus einer solchen Sender- und Empfängerperspektive, ist auffällig, dass diese Unterscheidung schon in der etymologischen Herkunft des Begriffes angelegt ist. Ausgehend vom griechischen "anon", also namenlos, ungenannt oder ohne Nennung des Namens, wird deutlich, dass Anonymität in Bezug auf eine bestimmte Person, oder auf einen von einer bestimmten Person verfassten Text, auf zweierlei Arten verstanden werden kann. Der Name und die damit verbundene Identität einer Person kann seitens des Empfängers entweder nicht bekannt und damit namenlos sein oder seitens des Senders (bewusst) nicht genannt werden. Infolgedessen kann der Empfänger immer nur passiv Anonymität registrieren, während der Sender durchaus in der Lage ist, Anonymität aktiv herzustellen.

Diese einseitige Kommunikation bspw. im Falle eines anonymen Briefes, bei dem der Empfänger nicht gleichzeitig als Sender agieren kann, wird im Falle der Chatkommunikation aufgehoben. Durch die Möglichkeit, dass jeder Empfänger Anonymität nicht nur passiv registrieren, sondern aktiv herstellen kann, kommt es u.a. zur beidseitigen Kommunikation. Jedoch gibt es in computervermittelter Kommunikation weniger kommunikative Kontexte als bei direkter Kommunikation, an denen sich ein Teilnehmer orientieren kann, wenn er etwas über den anderen erfahren will bzw. wenn er die Aussagen des anderen verstehen will. Man weiß von den anderen nur, was sie von sich preisgeben. Während mediatisierte Kommunikation bisher in recht genau umgrenzten Sinnprovinzen (im Sinne Schütz' 1971) und abgegrenzten sozialen Welten (im Sinne Shibutani 1955) stattfand, vermischen sich angesichts des umfassenden Potentials computervermittelter Kommunikation die Konturen und Relationen solcher Bestimmungen und Abgrenzungen (Krotz 1997, 111). Seitens des Empfängers können infolge der reduzierten Rückschlüsse bspw. auf sozialen Status, emotionale Befindlichkeit oder andere bedeutsame Merkmale des Kommunizierenden, neuartige Unsicherheiten bezüglich des Kommunikationsvorganges auftreten (Wehner 1997, Kiesler 1986, Kiesler, Siegel & McGuire 1984). Daher kommt es bspw. zu einer stärkeren Gewichtung der erhaltenen Informationen (Walther 1992). Seitens des Senders besteht im Gegensatz dazu die Möglichkeit einer optimalen Selbstpräsentation, da die Informationen selektiv preisgegeben werden können. Walther spricht von einer "selective self-presentation":

"Among zero-history CMC participants particularly, one was not bound by the cues to personality others infer from physical appearance or vocalic attributes. They were better able to plan, and had increased opportunity to self-censor. With more time for message construction and less stress of ongoing interaction, users may have taken the opportunity for objective self-awareness, reflection, selection and transmission of preferable cues." (Walther 1992, 60)

Zwischen Sender und Empfänger kommt es des Weiteren zu positiven Rückkopplungen: Mitteilungen, die vom Empfänger als Zuwendung oder Bestätigung eigener Positionen aufgefasst werden, führen zu Antworten ähnlichen Gehalts (Walther 1996).

3. Der Nickname als Gradmesser der Anonymität

Der Nickname ist nicht nur die Eintrittskarte in den Chat, er stellt gleichzeitig auch so etwas wie die Visitenkarte des jeweiligen Chatters dar. Mit ihm werden Identitäten aufgebaut und Teilrepräsentationen des Selbst gezeigt. Knüpft man an Modelle an, in denen Identität als Konstruktion beschrieben wird (im Sinne Meads 1973) wird deutlich, dass das Selbst nicht aus einer passiven Übernahme von Rollen etc. heraus entsteht, sondern aktive Integrationsleistungen erbringen muss. Es wird durch die Fähigkeit des Menschen zur Selbstreflexion und Eingliederung von neuen Inhalten in die eigene Person konstruiert. Hintergrund dieser Annahme stellt das "Working Self-Concept" (Markus & Wurf 1986) dar, nachdem nicht alle Teilrepräsentationen des Selbst oder der Identität zu einem Zeitpunkt für das Subjekt erreichbar sind, sondern je nach Situation ein aktuelles Selbst aus der eigenen sozialen Erfahrung konstruiert wird. Infolgedessen berücksichtigt dieser Ansatz ein Selbst, das gleichzeitig stabil und formbar ist. Das "working self" besteht folglich aus einem Kernstück von Selbstkonzepten und ist eingebettet in eher periphere Selbstkonzepte, die an die vorherrschenden Umstände angebunden sind:

"At any one time, only some subset of these various representations is accessed and invoked to regulate or accompany the individual's behaviour. The important remaining task is systematically to implicate these diverse representations of the self and the various organizations they can assume in the regulation of behaviour; and conversely, to delineate how actions in turn influence these various self-representations." (Markus & Wurf 1986, 307)

Auf dem Bildschirm und im Netz besitzt das Individuum somit eine eigene personale Präsenz: als Name mit Identitätsbeschreibung.

3.1 Die Qual der Wahl

Bei der Wahl eines Nicknames hat der Kommunizierende jederzeit die Möglichkeit, seinen echten Namen in Anspruch zu nehmen. So nah dies auch liegt, so sehr bleibt diese Tatsache bei der Beschreibung der Anonymität aufgrund von Nicknames oftmals unberücksichtigt. Sofern der Kommunizierende seinen echten Namen jedoch nicht verwenden will, sieht er sich vor die Aufgabe gestellt, eine Entscheidung bezüglich dieser neuen Benennung zu treffen. Der Nickname ist somit das erste Moment seiner Selbstdarstellung und verleiht ihm eine Identität, auf die sich andere Chatteilnehmer beziehen können (Dabiri & Helten 1998).

"Im Gegensatz zum herkömmlichen Spitznamen, der überwiegend ein Produkt des gesellschaftlichen Umfeldes darstellt, ist die Vergabe des Pseudonyms nicht fremdbestimmt, sondern geschieht als Teil der Selbstinszenierung. Auswahlkriterien zur Etikettierung sind dabei offensichtlich spezifische Neigungen, Interessen, Hobbies und Idole, aber auch Provokationen, Humor und Ironie." (Wetzstein 1995, 81)

Die Bereiche, aus denen die Nicknames stammen, sind so breit gefächert und heterogen, dass es kaum einen Sinn macht eine Kategorisierung dieser Bereiche vorzu-

nehmen. Entscheidend scheint jedoch zu sein, dass jeder, der schon einmal einen Nickname registrieren wollte, das Problem kennt, dass der gewünschte Nickname bereits vergeben ist. Dies hat u.a. zur Folge, dass die Möglichkeiten der eigenen Selbstdarstellung stark durch die der anderen Kommunizierenden mitbestimmt wird. Das Auftreten, die Wiedererkennung und die Akzeptanz eines Nicknames sind nicht ausschließlich durch die eigenen Überlegungen bestimmt, sondern müssen immer auch in kommunikativer Absicht gewählt werden. Es stellt sich daher nicht nur die Frage, was derjenige mit seinem Nick darstellen will, sondern auch: welches Publikum er ansprechen will, über welches Einstiegsthema er kommunizieren möchte und mit welchen Assoziationen seine Identität verknüpft werden soll.¹

Infolgedessen wirkt sich allein schon die Wahl eines Nicknames, als Bestandteil der Nutzungsbedingungen der Chats, wie auch der kommunizierten Persönlichkeit, in erheblichem Maße auf die Anonymität, bzw. auf die Auffindbarkeit und Wiedererkennung eines Nicknames aus. Ein ausgefallenerer Nickname mit eindeutiger Schreibweise, bspw. der Nickname "Fluid Dynamics", ist den anderen Chatteilnehmer nicht nur eingängiger, sondern auch wesentlich leichter im Internet aufzuspüren als ein gängigerer.

Neben der Wahl eines ausgefalleneren Nicknames besteht auch die Möglichkeit, durch Veränderung der Schreibweise, bspw. durch Hinzufügen eines Asterisk, den Nickname möglicherweise doch registrieren zu lassen. Die folgende Tabelle zeigt einen kleinen Ausschnitt der Variationsbreite des Nicknames "Biene":

• *Biene*, **Biene**, ***Biene***	• Biene (28)
• BIENE	• Biene (w)
• DieBiene	• bienerich
• Die Biene	• bienegirl
• Bienchen	• Bienenkönigin
• BieneMaya	• Bieniece
• BieneMaier	• Bienlih

Tab. 1: Variationen des Nicknames "Biene"

Diese geringfügigen Veränderungen an gleichen Wortstämmen führen dazu, dass relativ viele ähnliche Nicknames im Internet vorhanden sind. Durch die Wahl solch eines geläufigen Nicknames ist die Anonymität stärker ausgeprägt, da die Wahrscheinlichkeit sehr hoch ist, dass die verschiedenen Nicknames auch verschiedene Personen hinter den Namen präsentieren.

¹ Dies würde auch der o.g. Annahme Wetzsteins widersprechen, dass die Wahl des Nicknames nicht fremdbestimmt sei.

3.2 Registrierung und Onlinezeit

Neben der Auswahl des Nicknames hat auch die Registrierung, insbesondere die Art der Registrierung, maßgeblichen Einfluss auf die Anonymität des Chatters. Mittels einer Registrierung ist es möglich, den ausgewählten Nickname durch ein Passwort zu schützen, so dass innerhalb des jeweiligen Chats ein registrierter Nickname zukünftig nur noch von demjenigen Chatteilnehmer genutzt werden kann, der das Passwort kennt. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass ein einmal registrierter Nickname nicht unbegrenzt gültig ist. So wird in fast allen Chats nach einer bestimmten Zeit, die ein Nickname nicht genutzt wurde, der Nickname wieder freigegeben.² Ein weiterer Unterschied der Registrierung besteht darin, dass es nicht in jedem Chat Pflicht ist, den Nickname registrieren zu lassen.³ In Chats ohne Registrierungspflicht fällt die Identifizierung einer Person mit einem unregistrierten Nickname erheblich schwerer, da innerhalb kurzer Zeit mehrere Chatter den gleichen Nickname hintereinander nutzen können. Dies hat gleichzeitig zur Folge, dass die Anonymität des Nicknames wesentlich stärker ausgeprägt ist. Weiterhin gibt es bspw. in "Metropolis" einen Channel, der nur durch Angabe einer Domain-E-Mailadresse betreten werden kann, d.h. dass öffentliche E-Mailadressen bspw. über Yahoo oder Hotmail nicht akzeptiert werden. Hier wird zumindest für den Chatbetreiber die Anonymitätsgrenze dahingehend aufgehoben, dass der Standort des Chatters eindeutig lokalisiert ist. Das gleiche gilt auch, wenn die Registrierung kostenpflichtig ist, da hierbei der Chatter wesentlich mehr Angaben über seine Person, bspw. seine Bankverbindung, preisgeben muss, als bei einer gebührenfreien.

Diese differierenden Nutzungsbedingungen der Chats wirken sich bezeichnenderweise auf die kommunizierte Persönlichkeit und das Kommunikationsverhalten innerhalb des Chats aus. Durch einen registrierten Nickname verbindet jeder andere Teilnehmer immer die gleiche Person mit diesem Nickname. Infolgedessen kann ein Teilnehmer auch in nachfolgenden Chatkommunikationen wiedererkannt und daraufhin angesprochen werden. Diese Wiedererkennung zeigt sich besonders deutlich, wenn nach der Meldung des Chatprogramms, dass ein bestimmter Chatter den Chat betreten hat, dieser von anderen begrüßt wird, ohne dass er sich selbst schon im Chat geäußert hat. Der folgende Gesprächsmitchnitt stellt solch eine Begrüßung dar. Interessanterweise ist in diesem Fall mit der Wiedererkennung des Chatters gleichzeitig die Aufforderung verbunden, denselben zu ignorieren, da er am Tag zuvor einige Chatter innerhalb dieses Channels stark attackiert und beleidigt hatte.

01 Skunk hat den Kanal betreten
 03 happy: oh shit, wat wil der schon wieda
 07 *Dj Harry*: ignore@skunk
 09 Alysa: skunk: stink hier ja nicht wieder rum
 14 Skunk: hier sind ja wieder die gleichen Arschos wie gestern
 21 happy: skunk: dein scheiß action gestern war zuviel!!!!
 23 Alysa: recht haste happy
 24 Skunk: happy halts Maul
 29 *Dj Harry*: hey leute ignored ihn, dann haut er eh ab

² Dieser Zeitraum variiert bspw. zwischen 4 Wochen ("Chatcity") und 6 Monaten ("Metropolis").

³ Pflichtregistrierung ist bspw. in "Metropolis", freiwillige Registrierung in "Chatcity" der Fall.

30 Skunk: euch fällt wohl auch nix bessres ein
 33 happy: *Dj Harry*: du hast recht, da ist jedes Wort zuviel
 35 happy: an ALLE: ignore auf skunk⁴

Es wird deutlich, dass allein die Meldung des Chatprogramms "Skunk hat den Kanal betreten" ausreicht, um bei den anderen Chattern Ressentiments hervorzurufen. Dies geht soweit, dass *Dj Harry* zu verstehen gibt, dass er diesen Chatter ignorieren wird,⁵ wodurch Skunk jegliche Möglichkeit der Kommunikation entzogen werden soll. Diese Ignore-Möglichkeit kann mitunter auch als die größte Strafe innerhalb eines Chats angesehen werden, da ja gerade hier der Wunsch nach Kommunikation im Mittelpunkt steht. Die erste Äußerung von Skunk (Zeile 14) bestätigt die Annahme der anderen Chatter, dass es sich hierbei um die gleiche Person wie am Vortag handelt. Alysa und happy referieren auf Äußerungen Skunks am Abend zuvor, worauf Skunk wiederum aggressiv reagiert. Nach der Aufforderung von happy, dass alle anderen Chatter Skunk ignorieren sollen, beteiligt sich dieser tatsächlich nicht mehr am weiteren Gespräch. Es wird deutlich, dass ihm auf der Grundlage seines registrierten Nicknames und seines vorhergehenden Kommunikationsverhaltens die Möglichkeit zur weiteren Kommunikation entzogen wurde. Durch die Registrierung des Nicknames war sichergestellt, dass es sich um den gleichen Chatter handelt, so dass die Anonymität bezüglich dieses Chatters weitestgehend aufgehoben wurde. Für weitere Chatkommunikationen bleibt diesem Chatter nichts anderes übrig, als einen neuen Nickname, eine neue Identität anzunehmen oder in einen anderen Chat zu wechseln, in dem er unter diesem Nickname noch nicht bekannt ist.

Graduelle Unterschiede bezüglich der Anonymität eines Nicknames lassen sich in diesem Zusammenhang auch besonders deutlich anhand der Informationsverbindung von Registrierungsdatum und Onlinezeit, die Zeit, die ein Chatter tatsächlich im Chat präsent, also online ist, zeigen. Je nach Chananbieter ist es möglich, über den Befehl "/whois" weiterführende Informationen über den Nickname zu erhalten. So erhält man im Chat "Metropolis" bspw. die Informationen, ob ein Bild hinterlegt wurde, ob eine E-Mailadresse angegeben wurde, wann der Nickname registriert wurde, wann und in welchem Kanal der Chatter das letzte Mal diesen Chat betreten hat und welche Online-Zeit dieser Nickname hat.

Private Mitteilung von ChannelMaster an Dich:
 User-Informationen über: ***Biene***
 Bild: - nicht angegeben -
 Email: Biene@yahoo.com
 Registriert am: Sunday, 06 Jun 1999, 14:19
 Zuletzt gesehen: Monday, 07 Jun 1999, 14:15
 Im Kanal: Metropolis
 Online-Zeit: 27 Minuten

Abb. 1: "Newbie"

Private Mitteilung von ChannelMaster an Dich:
 User-Informationen über: Die Biene
 Bild: - nicht angegeben -
 Email: dje_biene@hotmail.com
 Registriert am: Friday, 28. Aug 1998, 14:02
 Zuletzt gesehen: Sunday, 30. May 1999, 21:37
 Im Kanal: faraly
 Online-Zeit: 23 Tage, 18 Stunden, 28 Minuten

Abb. 2: "Stammchatter"

⁴ Dieses Gespräch wurde im Channel "Community" im Webchat "Metropolis" mitgeschnitten.

⁵ Durch den Befehl "/ignore" können die Nachrichten eines Chatters ausgeblendet werden.

Gerade die Informationsverbindung aus Registrierungsdatum und Online-Zeit ermöglicht weitreichende Rückschlüsse über den jeweiligen Chatteilnehmer. So zeigt Abb. 1 einen sog. "Newbie" im Chat, da nur eine relativ kurze Onlinezeit vorhanden ist. Im Gegensatz dazu kann der Chatteilnehmer in Abb. 2 eher als "Stammchatter" angesehen werden, da eine relativ lange Onlinezeit und ein weiter zurückliegendes Registrierungsdatum vorliegt. Bezüglich der Anonymität ergibt sich, dass aufgrund der Nutzungsbedingungen der Chats eine solche Einordnung weiterführende Rückschlüsse zulässt. Ein Chatter mit einer längeren Onlinezeit ist im Chat nicht nur bekannter, sondern kann fast schon als vertrauenswürdiger angesehen werden kann, da sein Kommunikationsverhalten, im Gegensatz zu dem o.g. Beispiel von "Skunk", angemessen ist.

3.3 Zusatzinformationen und Informationsabfragen

In manchen Chats ist es neben der Wahl eines Nicknames auch möglich, ständige Zusatzinformationen dem Nickname beizufügen. So können bspw. in "Chatcity" einem registrierten Nickname weitere Angaben zur Person oder sonstige Informationen zugefügt werden. Diese können dann von anderen Chattern über den Befehl "/about" abgerufen werden. Für die Chatter "Tim18" und "DieSehnsucht" erscheinen bspw. folgende Informationen in Chatcity:

Tim18 About "Tim18": ich bin 18 Jahre alt, 1.80m, habe blonde kurze Haare und blaue Augen, wenn dich das neugierig macht, dann chatte mit mir
 DieSehnsucht About "DieSehnsucht": ...denn nur wer die Sehnsucht kennt, weiß wie sehr ich leide

Während diese Zusatzinformationen seitens des Senders aktiv produziert werden, gibt es außerhalb der jeweiligen Chatprogramme seitens des Empfängers zahlreiche Möglichkeiten, weiterführende Informationen über einen bestimmten Nickname zu erlangen. So kann man sich über spezielle Suchmaschinen (z.B. <http://www.webchat.de>) anzeigen lassen, ob ein gesuchter Nickname auch in anderen Chats vorzufinden ist. Dies kann sowohl über den Zeitraum der letzten zwei Wochen als auch "live", d.h. im Moment der Eingabe oder des Chatters, überprüft werden.

Gefundene Chatter: 21 von 478711			
Nickname	Chat (Kanal)	Tag	Uhrzeit
BIENE	Swisstalk (Deutsch)	06.06.1999	14:00
Biene	Amica-Talk	06.06.1999	01:42
Biene	EDENCITY	06.06.1999	01:01
Biene	SchulWab-Chat (Schulhof)	06.06.1999	00:09
Biene	Flirtline	05.06.1999	23:55
Biene	Parkroom	04.06.1999	22:26
Biene	18+ 3D-Chat	04.06.1999	22:10
Biene	Erotic-Chat	04.06.1999	21:30
Biene	Flirtline II	04.06.1999	21:11
Biene	Ruebiland-Chat (*Welcome)	04.06.1999	16:43
Biene	Friends Online Chat	04.06.1999	16:02

Abb. 3: Auszug aus dem Suchergebnis für "Biene"

An dieser Stelle wird noch einmal deutlich, welche Auswirkungen ein ausgefallenerer Nickname gegenüber einem verbreiteteren hat, der sich nur in der Schreibweise unterscheidet, da bei einem ausgefalleneren die Wahrscheinlichkeit doch wesentlich höher ist, dass sich immer der gleiche Chatter dahinter verbirgt, so dass das Auffinden und die "Kontrolle" über den jeweiligen "Aufenthaltsort" dieses Chatters relativ leicht fällt. Dies illustriert folgendes Suchergebnis:

Gefundene Chatter: 1 von 516644			
Nickname	Chat (Kanal)	Tag	Uhrzeit
Fluid Dynamics	Metropolis Community	15.07.1999	22:11

Abb. 4: Suchergebnis für "Fluid Dynamics"

Die Nutzung eines verbreiteten Nicknames verspricht graduell eine höhere Anonymität, als ein ausgefallenerer Nickname. Infolgedessen wirken sich die Nutzungsbedingungen der Chats stark auf die Möglichkeiten der kommunizierten Persönlichkeit des auf diese Art gesuchten Chatters aus.

3.4 Blind Date – oder die Maskierung eines Nicknames

Ein besonderer Fall bezüglich der vermeintlichen Anonymität von Nicknames im Chat stellt der Channel "Blind Date" innerhalb "Metropolis" dar. Innerhalb dieses Channels ist dem Chatter die Möglichkeit gegeben, seinen Nickname mittels einer Chiffrenummer zu verschlüsseln. Kommunikation im Channel "Blind Date" findet somit nicht im Namen eines Nicknames, sondern im Namen einer Chiffrenummer statt. Welche Gründe könnte es jedoch geben, einen angeblich schon anonymen Nickname durch eine Maskierung noch einmal zu anonymisieren? Eine zusätzliche Verschlüsselung des Nicknames kann in solch einem Fall nur heißen, dass die Anonymität des Nicknames als zu gering empfunden wird. Der folgende Gesprächsausschnitt innerhalb dieses Channels zeigt, dass die Aussagen über die Verwendung von Chiffrenummern durchweg negativ konnotiert sind:

517 Mockman: 830> Wir alle wollen wissen, wer Du bist!
 525 Chiffre #516830: mock: ist doch nicht wichtig *fg*
 527 Fonebone: mock: hi! moment mal, ich scheid drauf, zu wissen, wer ein chiffre ist
 528 (me ist mitglied im chiffre-hasser-club)
 537 Fonebone: nur ein toter chiffre ist ein guter chiffre
 541 Mockman: Fone> Ich glaube aber nicht, dass das ein echtes Chiff ist!
 550 Chiffre #516830: mock: ein toter mock ist ein guter mock *fg*
 560 Mockman: 830> Jetzt wirst Du persönlich!*grummel*
 573 Fonebone: chiffre= SUMPF-DUMPF-SCHRUMPF-him
 575 Mockman: Fone> Hast wohl recht!

Besonders interessant scheint die unvermittelte Antwort von Fonebone (Zeile 527) zu sein, der im Gegensatz zu Mockman darauf besteht nicht wissen zu wollen, wer sich hinter der Chiffrenummer verbirgt, da er im Mitglied des "chiffre-hasser-club" sei. In diesem Channel ist hierfür auch die Bezeichnung "ACC" für "Anti-Chiffre-

Club" eine übliche Bezeichnung. Mockmans Erwiderung, dass es sich seiner Meinung nach nicht um ein "echtes Chiff" handelt, macht deutlich, dass hier stark unterschieden wird zwischen einer Person hinter dieser Chiffre, die üblicherweise im Chat durch einen anderen Nickname vertreten ist, und einer Person, die ausschließlich versucht mit einer Chiffrenummer zu chatten. Mockman ist durchaus bereit mit Chiffre #516830 zu chatten, denn erst als Chiffre #516830 die Aussage von Fonebone "nur ein toter Chiffre ist ein guter chiffre" auf Mockman umformuliert, fühlt sich dieser persönlich angegriffen. Seine Verärgerung "grummel" zeigt sich auch in seiner plötzlichen Zustimmung zu Fonebone (Zeile 575). Anhand dieses Gesprächsausschnittes wird deutlich, wie stark die Aversionen einiger Chatter gegenüber Chiffrenummern ist. Fonebones Spektrum reicht von Ignoranz ("ich scheiß drauf, zu wissen, wer ein chiffre ist"), über die aggressive Äußerung ("nur ein toter chiffre ist ein guter chiffre") bis zur persönlichen Beleidigung ("SUMPF-DUMPF-SCHRUMPF-him").

Es kann weiterhin gezeigt werden, dass die Frage nach der Identifizierung des Chatters eindeutig mit dem Nickname einhergeht. Dies illustriert auch folgender Gesprächsausschnitt:

```
709 Ariane1000: 830>wer bist du??
715 Chiffre #516830: ariane: ich bin 516830
723 Ariane1000: ach ne*g*und der nickname??
739 Chiffre #516830: ariane: ist das so wichtig, ich mag meinen nick nicht so *fg*
```

Die Frage von Ariane1000 "wer bist du" zielte, wie die Aussage "ach ne*g*und der nickname?" zeigt, auf das Herausfinden des Nicknames dieses Chatters ab. Somit kann gezeigt werden, dass der Nickname ausreicht, um den jeweiligen Chatter zu identifizieren. Besonders deutlich wird dies auch an folgender Aussage von Fonebone:

```
890 Fonebone: ich würde gerne mal wissen, ob die chiffres soviel courage besitzen,
sich
891 bei chattertreffen 'ben sticker auf die kutte zu pappen, auf dem chiffre #..... steht
892 anstatt der nick.
```

An diesem Beitrag wird offensichtlich, welche Unterschiede mit einem Nickname und einer Chiffrenummer impliziert werden. Gerade auf den Chattertreffen, also im sog. "real live", scheint es nach Ansicht dieses Chatters keinerlei Probleme zu geben, seine Identität hinter dem Nickname endgültig zu lüften, während im Falle einer Chiffrenummer der Chatter wesentlich mehr Courage beweisen müsste. Eine Chiffrenummer scheint somit weit weniger vertrauenswürdig zu sein als ein Nickname. Solch ein Verhalten im Chat widerlegt auch die anfangs beschriebene These, dass es um eine künstliche Kommunikation zwischen sog. Chiffrenexistenzen handelt.⁶

⁶ Interessanterweise spiegelt sich dieser Zugang mit der Anonymität von Nicknames auch in wissenschaftlichen Untersuchungen zu Kommunikationsformen im Internet wider, in denen Anonymität zwar thematisiert wird, aber sowohl Namen bzw. Nicknames noch einmal durch Pseudonyme maskiert,

Die Erwähnung von Chattertreffen weißt gleichzeitig auf einen weiteren Aspekt der Chats hin. Wenn der vermeintliche Reiz der Chatkommunikation ausschließlich in der Anonymität der Chatter läge, könnte nicht erklärt werden, warum das Verhalten der Chatter darauf zielt diese aufzuheben. Gerade innerhalb relativ großer Webchats, wie Metropolis, wird die Transparenz gesucht. Chiffrenummern scheinen nicht transparent genug zu sein, Chatwelten versuchen diese Transparenz herzustellen.

4. Chatwelten

In der stetig wachsenden Anzahl sogenannter Webchats zeigt sich die Tendenz zur Auflösung von Anonymität in der Errichtung sogenannter Chatwelten. Der Chat dient nicht mehr nur als synchrones Kommunikationsmedium, sondern baut durch seine verschiedenen Foren eine virtuelle Umgebung auf, die hochgradig rekurrent erscheint. Auch wenn in einem Webchat wie Metropolis das Chatprogramm als solches nach wie vor im Mittelpunkt steht, erhält es durch die Verfügbarkeit weiterer Online-Dienste eine Erweiterung interner und externer Kommunikationsmöglichkeiten. Zu diesen Chatwelten zählen folgende Bereiche:

Chatwelten in Metropolis:	Inhalt (Auswahl):
Jetzwelt	Chatkanäle, Club, Chattertreffen
Meinewelt	Homepages
MeinE-Mail	Mailprogramm
Handelszone	Warenshop
Ausserwelt	Games, Sport, Filme
Innerwelt	Avatarverzeichnis, Blindmail
Kunstwelt	Malerei, Neue Medien, Musik

Tab. 2: Chatwelten in Metropolis (<http://www.metropolis.de/sitemap/>).

Mittels solcher Welten wird schon durch den Chatbetreiber ein Gemeinschaftsgefühl zwischen den Chattern forciert, das sich insbesondere auch in der Ansprache der Chatter als "Bürger von Metropolis" zeigt. Metropolis mit derzeit über 410 000 registrierten "Bürgern" stellt sich infolgedessen als die größte und kreativste Chatstadt in Deutschland dar (siehe auch Tuma 1999); dies geht soweit, dass bspw. in der "Handelszone" zahlreiche Merchandisingprodukte angeboten werden.

Prägend für die Anonymitätsstrukturen in solchen Chatwelten stellen sich insbesondere die Verknüpfungen der einzelnen Welten zum Chat und somit auch zum jeweiligen Chatter dar. Durch die Möglichkeit einer eigenen Homepage wird bspw. die Art der Selbstdarstellung über den Nickname hinaus stark erweitert. Hier können in einem wesentlich stärkeren Umfang Informationen dargestellt werden. Mit dem

als auch die Channels, in denen sich die Interviewpartner häufig aufhalten, unkenntlich gemacht werden (vgl. bspw. Dabiri & Helten 1998).

Chatter verbindet sich sodann nicht nur ein Name, sondern ein Höchstmaß an gesteuerter Informationswiedergabe.

4.1 Die Verbindung von Chat und Homepage

Eine Verbindung der Chatwelten illustriert der folgende Auszug aus der Homepage des Chatters Koksna in Metropolis:

zu dem nick koksna bin ich gekommen. wie die jungfrau zum kind. bedingt durch die tasche, dass echt jeder zweite mann zwischen 30 und 40 jahren jörg heißt. war dieser nick natürlich schon vergeben. nach ein paar weiteren, nicht akzeptierten nicks, fiel mir dann plötzlich koksna ein [...] mittlerweile gibt es ja auch ein paar stimmung und tageszeit angepaßte koksna nicks. als da wären: koksi @ work, koksi for president, koksi freit schicken, koksi home alone, koksi im megastreß, koksi allein zubaue, koksi @ night.... und noch dutzend andere koksna nicks, deren eingabecodes ich schon längst vergessen habe. am meisten wurmt es mich, dass ich mich den nick koksi schreit ficken eingeben kann, weil die nickabfrage das nicht akzeptiert. ich finde das total piefig und spießig und deshalb KOKSI FOR PRESIDENT, der präsident des freedom of choice (<http://metropolis.de/koksna.html>).

Anhand dieses Auszuges kann gezeigt werden, dass der Vorname "Jörg", wie auch andere Nicknamevarianten, bei der Wahl des Nicknames bereits vergeben waren. Ferner werden weitere, von diesem Chatter verwendete Nicknames, veröffentlicht, wie auch Hinweise auf die Beschränkungen durch den Chatbetreiber vorzufinden sind. Der Chatter nutzt zudem die Möglichkeit, eine Fotografie auf der Homepage abzulegen, die er als Selbstporträt ausgibt, um auf diese Weise eine mögliche Anonymität seinerseits zu verringern. Während einer potentiellen Chatkommunikation mit Koksna ist daher für den jeweils anderen Kommunikationspartner jederzeit der Rückgriff auf diese Informationen möglich, wodurch die Chatkommunikation und die darin kommunizierte Persönlichkeit dieses Chatters maßgeblich beeinflusst wird.

Eventuelle Beziehungen zwischen den Chattern zeigen sich anhand der chatbezogenen Grüße und Anekdoten, die über die jeweiligen Homepages ausgetauscht werden. Dies illustrieren folgende Auszüge aus den Homepages der Chatter "Guitar Bachi" (<http://metropolis.de/guitarbachi.html>) und "Mypsi" (<http://metropolis.de/mypsi.html>) in Metropolis:

- Lisa, die erste und (bisher) einzige Chaterin, die mich in meiner privaten Umgebung kennengelernt hat. Und die einzige Chaterin, die mich noch mit langen Haaren zu sehen bekam
lach *ganzdollknudel*
- Sofari, mein bester Freund im Metro. Leider lange nicht gesehen
- jets, mein Lieblingsadmin, der mich per e-mail so wunderbar unterhält USAkushl*
- Katharin@, ich freu mich schon sehr, wenn wir uns mal treffen!

Anhand solcher Diskurse kann Transparenz im Chat konstituiert werden. Durch Hinweise über die Inhalte der jeweiligen (Chat-)Kommunikationen, wie auch auf bevorstehende und schon vergangene "reale" Treffen wird Anonymität reduziert. Es kann davon ausgegangen werden, dass zwischen diesen Chattern Beziehungen entstanden sind, die über ein einmaliges Gespräch im Chat weit hinausgehen.

4.2 Chattertreffen

Trotz aller Transparenz bleibt im Extremfall auch in Chatwelten die Möglichkeit bestehen, dass die mit einem Nickname verbundenen Informationen frei erfunden sind. Jedoch gibt es einen Bereich, der die mögliche Anonymität der Nicknames, im Sinne der Bekanntheit/Unbekanntheit der Chatter, im Netz aufhebt, die sogenannten Chattertreffen.

Chattertreffen sind Treffen, die in der Regel von den Chattern selbst organisiert werden. Hier kommt es zu einer Überführung der Chatkommunikation in eine Face-to-face-Kommunikation. Während in Chatkommunikationen die Frage nach der Person hinter dem Nickname offen ist, gilt es nun zu klären, welcher Nickname sich hinter der jeweiligen Person verbirgt. Zur Identifizierung der jeweiligen Chatter erhält daher jeder einen Sticker, auf dem der oder die jeweiligen Nicknames stehen. Im Sinne der historischen (oder kausalen) Theorie der Eigennamen von Kripke (1981) kann in diesem Zusammenhang von einer "Taufe" der jeweiligen Chatter gesprochen werden. Nach Kripke haben Eigennamen zunächst keinerlei Bedeutung, sondern sind Ausdrücke, mit denen Gegenstände bei Beginn ihrer Existenz oder zu einem bestimmten Zeitpunkt ihrer Existenz "getauft" werden. Um den Gegenstand zu taufen, muss er auf eine Weise identifiziert werden können, "sei es, daß wir in einer Wahrnehmungssituation auf ihn zeigen oder ihn durch eine Kennzeichnung identifizieren" (Tugendhat & Wolf 1983). Mittels der Kennzeichnung durch die Nicknamesticker können Chattertreffen als Taufvorgang beschrieben werden. Entscheidend hierbei ist, dass aufgrund der Taufe der Name gerade so verwendet wird, "dass er diesen Menschen zu jedem Zeitpunkt seiner Existenz und in beliebigen Gegebenheitsweisen bezeichnet" (Tugendhat/Wolf 1983). Infolgedessen kann in zukünftigen Chatkommunikationen zwischen "getauften" Chattern von einer aufgehobenen Anonymität ausgegangen werden. Da von jedem Chattertreffen Photos innerhalb der Chatwelten abgelegt werden, können auch Chatter, die nicht auf den Treffen waren, auf diesen Taufakt zurückgreifen. Photos von Chattertreffen, die immer mit den entsprechenden Nicknames versehen sind, können in diesem Sinne auch wie eine Taufanzeige eines Kindes in der Zeitung fungieren. Durch diese Photos, auf die jeder Zugriff hat, ist es ausgeschlossen, mit diesem Nickname anonym zu kommunizieren. Der Kommunizierende kann sich nun selbst ein "Bild" seines "Gegenüber" machen, da der Empfänger nun erstmals in der Lage ist, aktiv Anonymität aufzuheben – das "unsichtbare" Rätsel scheint gelöst.

5. Variable Anonymität im Chat

"Anonymität, vorzüglich wechselseitige, sagt' ich, ist allerdings etwas Geistermäßiges bei Untersuchungen. Auf Reisen sucht' ich oft mit einem zweiten Forscher zu gehen ohne Zu- und Vornamen [...]. Noch anonym wäre man ohne Gesicht; denn die Gesichtszüge sind halbe Namenszüge – aber auch unsichtbar, verriete wieder die Stimme – aber auch ohne diese, verriete wieder die Handschrift oder der Stil – Kurz, vollständige Anonymität bleibt, solange man existiert, wegen der Individuation fast unmöglich." (Paul 1980, 449)

Zu Beginn wurde die Frage nach der tatsächlichen Anonymität im Netz und speziell im Chat in den Raum gestellt. Anhand der vorgenommenen Analysen kann gezeigt werden, dass die Annahme einer vollständigen Bekanntheit der Kommunizierenden auf der einen Seite und einer vollständigen Unbekanntheit auf der anderen Seite für elektronische Netze nicht zufriedenstellend ist. Im Gegensatz dazu konstituiert sich Anonymität im Chat maßgeblich aufgrund unterschiedlicher Konstellationen der technischen Gegebenheiten durch das Medium, der Nutzungsbedingungen der Chats und der kommunizierten Persönlichkeit. Je nach Ausprägung und Umgang mit diesen Faktoren, kommt es daher zu verschiedenen Graden der Anonymität, die zwischen den Extrempolen "bekannt" - "unbekannt" liegen. Dies illustriert folgende Graphik:

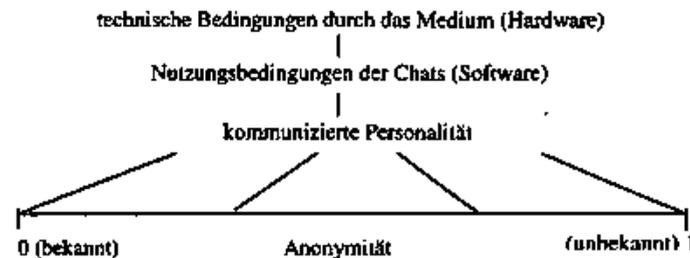


Abb.5: Variable Anonymität im Chat

Chatkommunikation verläuft somit im Spannungsfeld einer variablen Anonymität. Unter diesen Umständen stellt daher nicht die prinzipiell mögliche Anonymität den eigentlichen Reiz der Chatkommunikation dar, sondern der spielerische Umgang der Kommunizierenden mit den verschiedenen Graden derselben. Jeder Kommunikationsteilnehmer im Chat ist somit, unter Berücksichtigung der jeweiligen Faktoren, in der Lage, den Grad der Anonymität weitestgehend selbst zu bestimmen. Unter Beachtung auch der mit Anonymität verbundenen negativen Konnotationen stellt sich die Frage, in wie weit dem jeweiligen Nutzer dieser Anonymität ein Recht auf diese zugeschrieben werden kann.

Gesellschaften haben sehr unterschiedliche Formen entwickelt, wie Anonymität und Verantwortlichkeit im Verhältnis zueinander geregelt werden. Eine besondere Sichtweise stellt in diesem Zusammenhang ein Bericht der American Association For The Advancement of Science (1999) dar, welcher gerade die Frage nach dem Recht auf Anonymität aufwirft und im Anschluss daran das Recht, anonym zu kommunizieren, eng mit den Verfassungsrechten der Meinungsfreiheit und des Rechts auf Versammlung und auf Privatheit in Verbindung bringt (siehe auch Rötzer 1999). Vor diesem Hintergrund sei Anonymität im Internet ein "starkes Recht", das Vorrang vor anderen besitzt:

"Die 'Voreinstellung' im Internet sollte freie Rede sein, und folglich muß es Kanäle für anonyme Kommunikation geben. Einzelne und Organisationen, wozu Online-Foren, Online-Dienste und Internetprovider gehören, sollten die Möglichkeit besitzen, die Bedingungen festzulegen, unter denen sie anonyme Kommunikation gewähren. Nach dem Prinzip der 'Transparenz' müssen

Internetnutzer deutlich über den Grad der Anonymität und der Vertraulichkeit in den Online-Angeboten informiert werden, die sie benutzen wollen." (Rötzer 1999, o.S.)

So wird das Thema Anonymität im Netz, mit all seinen sozialen, politischen und wirtschaftlichen Implikationen, auch in Zukunft zu kontroversen Diskussionen Anlass geben.

Literatur

- American Association For The Advancement of Science (1999). *Anonymous Communications on the Internet*. Vol. 15/1999. [Online-Dokument] <http://www.aaas.org/spp/anon/>
- Batinic, Bernard (Hrsg.) (1997). *Internet für Psychologen*. Göttingen: Hogrefe.
- Collins, M. (1992). *Flaming: The Relationship Between Social Context Cues and Uninhibited Verbal Behavior in Computer-mediated Communication*. [Online-Dokument] <http://star.ucc.nau.edu/mauri/papers/flames.html>
- Dabiri, Gloria & Hellen, Dörte (1998). *Psychologische Grundlagenstudie zum Phänomen Internet Relay Chat. Qualitative Analyse der Bedeutungsschwerpunkte für die Anwender*. [Online-Dokument] <http://userpage.fu-berlin.de/~chlor/>
- Döring, Nicola (1997). Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze. In: Batinic, Bernard (Hrsg.), *Internet für Psychologen*. Göttingen: Hogrefe.
- Esposito, Elena (1995). Interaktion, Interaktivität und die Personalisierung der Massenmedien. In: *Soziale Systeme*, 1 (2), 225-260.
- Höflich, Joachim R. (1997). Zwischen massenmedialer und technisch vermittelter interpersonaler Kommunikation – der Computer als Hybridmedium und was die Menschen damit machen. In: Beck, Klaus & Vowe, Gerhard (Hrsg.), *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikation?* Berlin: Spiess, 85-104.
- Höflich, Joachim R. (1996). *Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Grundlagen, organisatorische Medienverwendung, Konstitution "Elektronischer Gemeinschaften"*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kiesler, Sara, Siegel, Jane & McGuire, Timothy W. (1984). Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication. In: *American Psychologist*, 39, 1123-1134.
- Krämer, Sybille (1997). Vom Mythos "Künstliche Intelligenz" zum Mythos "Künstliche Kommunikation" oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktion möglich? In: Münker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.), *Mythos Internet*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 83-107.
- Kripke, Saul A. (1981). *Name und Notwendigkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Krotz, Friedrich (1997). Hundert Jahre Verschwinden von Raum und Zeit? Kommunikation in den Datennetzen in der Perspektive der Nutzer. In: Beck, Klaus & Vowe, Gerhard (Hrsg.), *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikation?* Berlin: Spiess, 105-126.
- Maletzke, Gerhard (Hrsg.) (1972). *Einführung in die Massenkommunikationsforschung*. Berlin: Spiess.
- Markus, H. & Wurf, E. (1986). The Dynamic Self-Concept. Social Psychological Perspective. In: *Annual Reviews Psychology*, 38, 299-337.
- Mead, Georg Herbert (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mettler-Meibom, Barbara (1994). *Kommunikation in der Mediengesellschaft. Tendenzen – Gefährdungen – Orientierungen*. Berlin: Sigma
- Paul, Jean (1980). *Vorschule der Ästhetik*. Rcp. d. Ausgabe. 1935. Bd. 11, Sämtliche Werke, hrsg. von der Preussischen Akademie der Wissenschaften. Berlin.
- Postman, Neil (1992). *Das Technopol. Die Macht der Technologien und die Entmündigung des Bürgers*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Rötzer, Florian (1999). *Anonymität im Internet. Ein Bericht betrachtet anonyme Kommunikation als Verfassungsrecht*. [Online-Dokument] <http://www.heise.de/tip/deutsch/inhalt/te/5053/1.html>

- Sandboche, Mike (1997). Digitale Verflechtungen. Eine medienphilosophische Analyse von Bild, Sprache und Schrift im Internet. In: Beck, Klaus & Vowe, Gerhard (Hrsg.), *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikation?* Berlin: Spiess, 145-157.
- Schütz, Alfred (1971). *Das Problem der sozialen Wirklichkeit*. Gesammelte Aufsätze, Bd. 1. Den Haag: Nijhof.
- Serpentelli, J. (1993). *Conversational Structure and Personality Correlates of Electronic Conversation*. [Online-Dokument] <ftp://Xerox.Parc.com/pub/papers>.
- Shibutani, Tamotsu (1955). Reference Groups as Perspectives. In: *The American Journal of Sociology*, 60, 562-569.
- Spruill, Lee & Kiesler, Sara (1986). Reducing Social Context Cues: Electronic Mail In Organisational Communication. In: *Management Science*, 32, 1492-1512.
- Tugendhat, Ernst & Wolf, Ursula (1983). *Logisch-Semantische Propädeutik*. Stuttgart: Reclam.
- Tuma, Thomas (1999). Am Anfang ist das Wort :-). In: *Der Spiegel* 18/1999, 102-107.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, London, Singapore, Toronto, Sydney, Tokyo: Simon & Schuster.
- Volpert, Walter (1985). *Zauberlehrlinge: die gefährliche Liebe zum Computer*. Weinheim: Beltz.
- Walther, Joseph B. (1992). Interpersonal Effects in Computer Mediated Interaction: A Relational Perspective. In: *Communication Research*, 19, 52-90.
- Walther, Joseph B. (1996). Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction. In: *Communication Research*, 23, 3-43.
- Wehner, Josef (1997). Medien als Kommunikationspartner. Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit im Internet. In: Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt/Main, New York: Campus, 125-149.
- Wetzstein, Thomas, Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lentz, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen

Claudia Sassen

Einleitung¹

Vermutlich hatte Jarkko Oikarinen, als er 1988 den *Internet Relay Chat* (kurz: IRC) schuf, kaum damit gerechnet, dass er den Grundstein für eine neuartige Sprachvariante gelegt hatte, die kurze Zeit später zur Zielscheibe manch wissenschaftlicher Untersuchung mutieren würde.

Betrachtet man die Bestandteile des Begriffes *Internet Relay Chat*, zeichnen sich bereits wesentliche Eigenschaften dieses Kommunikationssystems ab: *Internet* steht für einen netz- und damit weltweiten Datentransfer. *Relay* ist ein Relikt aus der Chat-Historie, als noch über das sogenannte *Bitnet Relay* gechattet wurde. *Chat*, zu Deutsch *Plauderei*, bezeichnet eine Form der Kommunikation, die auf informeller, meist freundschaftlicher Ebene stattfindet, wobei eher Nebensächliches als Weltbewegendes thematisiert wird. Diese Bewertung darf aber so nicht stehenbleiben; denn anlässlich von Ereignissen internationaler Tragweite, wie des Putsches in Moskau 1991, wird der IRC immer häufiger für eine schnelle Nachrichtenübermittlung aus den jeweiligen Krisenregionen eingesetzt (Seidler 1997).

Gegliedert ist der IRC in Tausende von in sich abgeschlossenen Kanälen. Ein Kanal ist eine mit einem Namen versehene Gruppe von *Klienten* (Rechner). Diese Klienten können sämtliche Botschaften empfangen, die an diesen Kanal gerichtet sind. Es entstehen Dialoge von prinzipiell unbegrenzter Dauer, wobei sich die Kanalbenutzer, auch *Chatter* genannt, vermittels schriftlicher Botschaften austauschen. Der IRC als Medium für multilateral-dialogische Kommunikation ist die komfortable Variante von Programmen wie *talk*, die lediglich einen bilateralen Austausch zulassen (Reid 1991, Oikarinen & Reed 1993, Seidler 1997). Chatter sind durch einen selbstgewählten Nickname gekennzeichnet.

Aufgrund der medialen Besonderheiten des IRC haben sich für diese Art der Screen-to-Screen-Interaktion spezifische konversationelle Praktiken herausgebildet, die einerseits Merkmale mündlicher und schriftlicher Kommunikation in sich vereinen, andererseits aber auch mit Innovationen aufwarten, deren Zuordnung zu den allhergebrachten Kategorien der Mündlichkeit und Schriftlichkeit Probleme bereitet.

Ähnlich wie in Face-to-face-Interaktionen ist nicht jedem Benutzer, der sich auf einem IRC-Kanal befindet, garantiert, dass er am laufenden Chat beteiligt wird.

¹ Vielen Dank an Dafydd Gibbon für die wiederholte Durchsicht des Manuskripts und die wertvollen Tipps sowie an Nils Bokermann, Arne Brand und Ingo Strauß für die umfassende und fundierte IRC-Beratung.

Die vorliegende Analyse betrachtet aus linguistisch-konversationeller Perspektive das Spektrum an phatischen Zeichen und Strategien, die von Chattern auf dem IRC eingesetzt werden, um den Kontakt zu anderen aufzunehmen. Wichtige Bezugspunkte sind die in Face-to-face-Interaktionen zu beobachtenden Elemente kanalorientierter phatischer Sprachfunktionen im Sinne Jakobsons (1960) und Lavers (1974). Die Untersuchung verfolgt die Hypothese, dass, kanalbedingt, die im IRC vorhandene Variabilität an lexikalischen und strukturellen phatischen Markern deutlich über diejenige in Face-to-face-Interaktionen hinausgeht.

Analysegrundlage ist ein IRC-Korpus, das aus nicht-themengebundenen Beispielchats besteht, die 1997 und 1998 protokolliert wurden. Angehängt ist eine Liste von IRC-Befehlen, die in Zusammenhang mit der Analyse thematisiert wurden.

1. Phatische Kommunion in tradierten Kommunikationssystemen

Der von Malinowski (1923) geprägte Begriff *phatische Kommunion* hat im Laufe der Zeit zahlreiche inhaltliche Modifikationen erfahren, wobei die Analysen auf sehr unterschiedlichen Forschungskorpora beruhen. Malinowski definiert phatische Kommunion aus ethnographischer Sicht anhand von Beobachtungen an Naturvölkern und der westlichen Welt: Phatische Kommunion sei eine nahezu universale, auf rein linguistischer Ebene stattfindende, weitestgehend kontextunabhängige Sprachfunktion, die die Initiierung und Etablierung zwischenmenschlicher Kontakte ermöglichte, dabei allerdings nichts mit Informationsvermittlung zu tun habe. Der Terminus *Kommunion* verweise auf den Aspekt der sozialen Gemeinschaft.

Jakobson (1960) übernimmt Grundzüge von Malinowskis Überlegungen und hebt anhand seines Funktions-Faktorenmodells die Kanalspezifität phatischer Kommunion gesondert hervor. Heftige Kritik an der Universalität phatischer Kommunion äußert Hymes (1962). Er fordert ihre streng kontextbezogene Analyse und stellt in Frage, ob sie tatsächlich ein substantielles Werkzeug zur Etablierung von Gemeinschaft sei. Es könne ein rauschfreier Kanal bestehen und doch kein Rapport zum Gegenüber. Laver (1974) erweitert Malinowskis Modell hinsichtlich Form und Funktion. Er erforscht die Eröffnungs- und Schlussphasen englischer Face-to-face-Interaktionen, da gerade in diesen Gesprächsphasen phatische Kommunion praktiziert werde. Neben linguistischen Zeichen identifiziert Laver auch extralinguistische, non-vokale phatische Marker, die vor allem für die Etablierung und Konsolidierung eines Arbeitskonsens' im Sinne Goffmans (1959) entscheidend seien. Gleich aus mehreren phatischen Perspektiven, untersucht Schneider (1988) ein englisches *Small-Talk*-Korpus. Darunter fallen die sequentielle Organisation des *Themas Wetter*, Differenzierungen der Griceschen Höflichkeitsmaximen (1975) sowie geschlechtsspezifische Unterschiede im Gebrauch phatischer Marker. Die mediale Phase von Gesprächen zeichnet sich in phatischer Hinsicht vor allem durch Diskurspartikeln von multipler Funktion aus (Sassen 1996). Ausgehend von der Annahme, dass die Einheit von Prosodie und Diskurspartikeln als komplexes Diskurskontrollzeichen fungiert, schlagen Gibbon und Sassen (1997) ein in der *HPSG (Head-driven*

phrase structure grammar)-Tradition stehendes Modell sogenannter *Prosody-Particle-Pairs* vor.

Bei der Analyse von Gesprächseröffnungen ist Lavers Arbeit grundlegend. Darum an dieser Stelle ein ausführlicherer Blick auf sein Modell. Für die Anfangsphase von Gesprächen unterscheidet Laver (1974, 4-5) drei Funktionen (die in Klammern gesetzten Termini sind die von ihm selbst vorgeschlagenen Bezeichnungen):

- *Beschwichtigungsfunktion (propitiatory function)*: Die Sprecher bedienen sich konventionalisierter Äußerungen von zumeist deiktischer Referenz, die passend zur jeweiligen Situation selektiert werden. Dabei unterbinden Äußerungen wie *Nice day today*, *Out for a walk?* oder *This work rather kills me* das Aufkommen potentieller Feindseligkeit, Spannungen werden abgebaut und ein harmonischerer Gesprächsablauf gefördert.
- *Explorationsfunktion (exploratory function)*: Anhand indexikalischer Eigenschaften, d.h. linguistischer und paralinguistischer Merkmale, die jeden Redebeitrag begleiten, gewinnt der Zuhörer Informationen über seinen Gesprächspartner. Diese Informationen gibt der Sprecher unbewusst preis und verrät u.a. Aspekte seiner sozialen Identität, seines Alters, Gesundheitszustandes, seiner Herkunft und momentanen Stimmung. Indexikalische Informationen sind vor allem dann von Bedeutung, wenn zwischen den Gesprächsteilnehmern ein geringer Vertrautheitsgrad besteht und die Rollenverteilung noch nicht transparent ist. Sie erlauben die Entwicklung eines Arbeitskonsens' im Sinne Goffmans (1959).
- *Initiierungsfunktion (initiator function)*: Die Gesprächsteilnehmer solidarisieren sich; sie verringern ihre psychisch-physische Distanz stufenweise durch aufeinander abgestimmte verbale und non-verbale Konventionen und zeigen einander, dass sie zu einem weitergehenden Austausch bereit sind. Bei einem rollenspezifisch bereits definierten Verhältnis spielt sich die Gesprächseröffnung auf freundlicherer Ebene ab als zwischen Fremden.

Im Folgenden sollen Internet Relay Chats auf Lavers Funktionen der Gesprächseröffnung überprüft werden.

2. Phatische Kommunion im IRC

Obwohl manch linguistische Analyse zur Sprache des IRC existiert (z.B. December 1993, Hentschel 1998, Kneer 1994, Wöhlk 1996, Benning 1998), gibt es nur wenige Veröffentlichungen, die sich ausführlich mit phatischer Kommunion auseinandersetzen. Besonders zu nennen seien hier Runkehl, Schlobinski & Siever (1998), die die Begrüßungs- und Abschiedsrituale deutscher Kanäle einer statistisch-linguistischen Untersuchung unterziehen. Zwei wesentliche, mitunter systematisch kombinierte Merkmale von Begrüßungen sind *sprechsprachliche* Faktoren, angefangen bei den Basislexemen *hallo* oder *hi* über Abwandlungen wie *hi zusammen* bis hin zu individuell-komplex gestalteten Begrüßungsphrasen sowie *graphostilistischen* Elementen, unter denen den Smileys die auffälligsten Vertreter sind. Smileys wird die

beschwichtigende phatische Funktion der *Adressatenhonorifikation* zugeordnet. Smileys besitzen u.a. explorative Qualität, indem sie die Haltung des Senders zum Chat als positiv-freundschaftlich kennzeichnen und als *Kompensationsstrategie für den Gebrauch verbaler und non-verbaler Merkmale in der gesprochenen Sprache begriffen werden können* (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 99). Iterationen und Großschreibung fungieren als *emulierte Prosodie* (Haase, Huber, Krumeich & Rehm 1997, 68) und ersetzen das Fehlen intonatorisch-paralinguistischer Elemente. Der Stellenwert von Begrüßungen im IRC ist sehr hoch; denn er signalisiert einem Chatter, ob er wahrgenommen oder gar akzeptiert wird. Eine über das IRC-interne Hilfemenü abrufbare Chatiquette sieht Begrüßungsrituale dagegen als Störfaktor an, vor allem weil persönliche Begrüßungen den Kanal mit Phrasen fluten würden, und rät deshalb, phatisches Verhalten zu unterbinden oder zu privatisieren:

[...] And don't expect everybody to greet you back. On a channel with 20 people that would mean one screenful of hellos. It's sensible not to greet, in order not to be rude to the rest of the channel. If you must say hello to somebody you know, do it with a private /msg. [...] (zitiert in Pioch 1998)

Haase et al. (1997) weisen darauf hin, dass Begrüßungen, vor allem solche herzlicher Art, fast ausschließlich regelmäßigen Benutzern (*Stammchatter*) eines Kanals zuteil werden. Neulinge würden nicht beachtet oder höchstens formell begrüßt (ibid., 78). Eher am Rande machen sie die interessante Beobachtung, dass Äußerungen wie *"*Groover ist traurig"* (ibid., 79) von mehrschichtiger phatischer Natur sein können. Sie ordnen dieser Äußerung eine eher fragwürdige gesprächsterminierende Funktion zu, die jedoch genauso gut zu einem *neuen* Gespräch führen kann.

Im Rückgriff auf die Modelle von Jakobson (1960) und Laver (1974) wird *phatische Kommunikation* in dieser Untersuchung verstanden als kontextbezogene, kanalspezifische Sprachfunktion von linguistischer und extralinguistischer Form. Phatische Elemente katalysieren die Initiierung, Aufrechterhaltung und Beendigung von Gesprächen und konstituieren die jeweilige Gesprächsphase. Die vorliegende Untersuchung ist auf die phatische Funktion der Öffnung von Kommunikationskanälen und der damit verbundenen sozialen Bedeutung beschränkt. Zwei Hypothesen werden zugrundegelegt:

- Die Popularität des IRC liegt darin begründet, dass Chatter rund um Uhr und Globus miteinander Kontakt aufnehmen können. Der nahezu synchron verlaufende Datenaustausch im IRC trägt zur Entstehung eines *Registers*, d.h. einer der Situation angemessenen Sprache (vgl. Lewandowski 1990) bei, der auffallend viele Merkmale mit gesprochener Sprache gemein hat. Kommunikation als vorherrschende Funktion und eine postulierte Verwandtschaft zu tradierten Medien machen die Existenz phatischer Kommunikation auch für den IRC-Register wahrscheinlich. Um Gespräche zu etablieren, bedienen sich IRC-Benutzer imitativ verbaler und non-verbaler Konventionen, die ihr Pendant in der Kommunikation tradierter Systeme suchen.
- Angesichts eines auf die Übermittlung von Texten reduzierten Kanalsystems und einer angespannten Wettbewerbssituation unter Chattern, Gesprächspartner zu ge-

winnen, entwickeln IRC-Benutzer neben obengenanntem Code weitere Zeichen und Strategien, die tradierte Kommunikationssysteme in ihren phatischen Möglichkeiten übertreffen. Phatische Kommunikation erfährt tendenziell eine Form- und Funktionsverschiebung: Mit dem Ziel, sich aus dem Chatter-Einerlei hervorzuheben, werden unkooperative Strategien dienstbar gemacht, die eigentlich dazu gedacht sind, Gespräche zu erschweren oder gar zu vernichten.

Das Korpus besteht aus IRC-Dateien, die im Zeitraum von April 1997 bis Mai 1998 zwischen 11 und 16 Uhr MEZ im IRCII auf den Kanälen #germany, #london und #bielefeld protokolliert wurden. Da der Untersuchungsschwerpunkt jedoch auf deutschsprachigen Chats liegt, wird auf eine Auswertung der englischen Beispiele weitestgehend verzichtet. Der Gesamtumfang des Korpus beläuft sich auf etwa 450.000 Wörter. Der Anteil deutscher Daten beträgt ca. 65%. Die Protokollierung von IRC-Dialogen erfolgte wohlgerneht auf öffentlichen Kanälen, um dem Aufkommen moralisch-ethischer Problematiken vorzubeugen. Die Computer-Benutzer wurden weder von der Protokollierung noch von der Absicht einer wissenschaftlichen Analyse in Kenntnis gesetzt. Daten, die zur Identifizierung der Personen beitragen konnten, wurden geändert. Die übrigen Daten inklusive aller Tippfehler wurden übernommen. Die vorliegenden *logfile*s stammen

- von einem Chatter, der sich täglich bis zu vier Stunden am Kanal #bielefeld beteiligte.
- von der Autorin, die als normale Benutzerin an den Kanälen #germany, #london und zuweilen auch #bielefeld teilgenommen hatte. Um die Elizitierung von bestimmten Verhaltensweisen zu minimieren, hat sie darauf verzichtet, sich sprachlich einzubringen, auch wenn Schweigen als ungebührliches Benehmen bewertet wird (December 1993, 5). Einen Chat zu protokollieren, ohne dabei selbst in Erscheinung zu treten, ist aufgrund der automatischen Bekanntgabe benutzer-spezifischer Daten² nicht möglich. Um einen längeren Ausschnitt aus Chats zu erhalten, hat sich die Autorin versuchsweise durch ein Computerprogramm vertreten lassen. Dieses Programm hatte lediglich die Aufgabe, die Datenprotokollierung automatisch aufrechtzuerhalten. Ob der Klient in diesem Fall von einer Person oder einem Programm gesteuert wird, ist für Benutzer ohne IRC-Operatorrechte nicht zu erkennen.

Die Summe aller Handlungen innerhalb eines Kanals wird als *Gesamt-Chat* bezeichnet. Ein Gesamt-Chat besteht aus mindestens einem, in der Regel jedoch aus zahlreichen, oftmals parallel ablaufenden *Einzel-Chats* (Dialogsträngen), an dem mindestens zwei Benutzer beteiligt sind. Als *leeres Einzel-Chat* gelten Beiträge, die keine Reaktion eines anderen Chatters, also keinen Sprecherwechsel auslösen. Angesichts der hohen Fluktuationstendenz auf dem IRC fallen Interaktionen, die lediglich aus einem Sprecherwechsel bestehen, bereits unter Einzel-Chats. Einzel-Chats werden auf dem Bildschirm als Multiplex dargestellt: d.h., die Beiträge werden nicht in kohärenter Abfolge abgebildet, sondern erscheinen auf dem Bildschirm je nach dem, wie früh sie auf dem Server eingetroffen sind. Eine Untersuchung von IRC-

² Es handelt sich um IDENT@FQDN. "IDENT" ist ein sogenanntes "user identification protocol", "FQDN" steht für "fully qualified domain name". Beispiel: siehe Tabelle in 2.2.2.

Dateien erfordert deshalb die Rekonstruktion der einzelnen Dialogstränge durch Extraktion aus dem Gesamt-Chat. Um die Zugehörigkeit eines Beitrages zu einem Einzel-Chat zu bestimmen, wurden anaphorische Kriterien angewandt. Nicht jeder Beitrag konnte eindeutig einem Einzel-Chat zugeordnet werden. Als besonders hilfreich erwies sich die häufig angewandte Maßnahme der *Adressatenspezifizierung* (vgl. Runkehl 1998, 91), wobei Chatter den Nickname des Angesprochenen vor dem eigentlichen Redebeitrag zitieren:

```
#g3:9
<Jim> destan: mit einem irc/lehren bin ich ja eher noch newbie :-))aber das ist ja erfreulich,
dass man hier auch normalbleiben kann :)

<destan> Jim och doch, nicht jeder dreht am rad
```

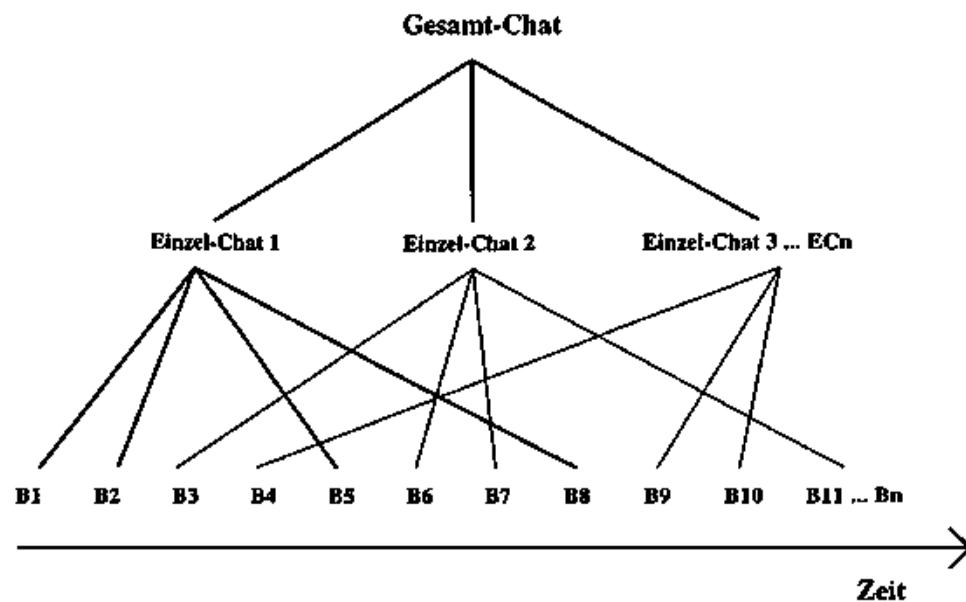


Abb. 1: Chat-Multiplex-Modell zum Aufbau eines Gesamt-Chats. Jedem Einzel-Chat werden rekonstruktiv die ihn konstituierenden Beiträge (= B) zugeordnet, so dass die konversationelle Organisation wie Paarsequenzierungen dargestellt werden kann. Die unterschiedlichen Linientypen indizieren, welcher Beitrag zu welchem Einzel-Chat gehört.

Auf Kanal #germany befanden sich zum Zeitpunkt der Protokollierung durchschnittlich 70 Chatter, von denen etwa nur 20 als Stamm-Chatter zu betrachten sind. Stamm-Chatter verbleiben gewöhnlich für längere Zeit auf dem Kanal und wirken aktiv am Gesamt-Chat mit. Die Präsenz der übrigen Chatter ist einer hohen Fluktuation unterworfen. Dies schließt jedoch nicht aus, dass sich Neulinge oder Durchreisende ebenfalls am Chat beteiligen. Kanal #germany hatte zur Zeit der Protokollierung unter IRCern einen schlechten Ruf, da die Kommunikation dort aus dem

Ruder zu laufen pflegt und sich hochaggressive Situationen abspielen, die gewöhnlich in Kaskaden von *Kicks* (Massenrauswürfen) gipfeln (zu Kicks siehe auch unten). Dadurch dass der Kanal #germany von sehr vielen Benutzern frequentiert wird, handelt es sich hier um ein Chat-Kontinuum, d.h. der Gesamt-Chat bietet keinen auf technisch oder inhaltlicher Ebene erkennbaren formalen Anfang bzw. Schluss. Jedes Protokoll bezeichnet den Ausschnitt eines Gesamt-Chats.

Kanal #bielefeld ist ein kleinerer Kanal, mit höchstens 20 Chattern, von denen sich etwa die Hälfte am Gespräch beteiligt. Kein Kanal war streng themenbezogen. Die Mehrheit aller Chatter haben Studentenstatus.

An dieser Stelle sei zu betonen, dass die Analyseergebnisse nicht den Anspruch auf statistische Signifikanz erheben; denn dazu wären größer angelegte Untersuchungen notwendig. In erster Linie sollen Beobachtungen diskutiert werden, die als Anregung für eine vertiefende statistische Aufarbeitung dienen könnten.

Es ist davon auszugehen, dass Chatter sich auf dem IRC versammeln, um miteinander zu kommunizieren (vgl. Groenewold 1998). Das *Wie* der Kontaktaufnahme und ihre Konventionen variieren von Kanal zu Kanal und von Chatter zu Chatter (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998). Besagtes Kommunikationspostulat lässt sich auch nicht durch das Wissen um die Existenz des Kanals '#Kampfidlen'¹ entschärfen, auf dem Schweigen zur Tugend erklärt und jede sprachliche Regung bedingungslos mit einem Kick geahndet wird. Der Kanal #Kampfidlen ist vielmehr für das vorherrschende Interesse an Kontakt symptomatisch: Die Idee, Kontaktaufnahmen ad absurdum zu führen, kann nur geboren werden, wenn das Phänomen, das kritisiert wird, überdeutlich ist. Die Vermutung drängt sich auf, dass Extreme wie #Kampfidlen eher für erfahrene Chatter attraktiv sein werden, da sie mit den Techniken eines herkömmlichen Chats sehr vertraut sind. Allerdings ist es kaum möglich nachzuvollziehen, was tatsächlich auf einem Kanal passiert, der aus Gründen der Anti-Kommunikation ins Leben gerufen wurde. Die Teilnehmer werden mit größter Wahrscheinlichkeit auf Privatkonversationen ausweichen, die lediglich für handverlesene Rezipienten sichtbar sind oder sich parallel auf andere Kanäle einwählen, auf denen verbale Kommunikation erwünscht ist.

Für die Analyse wurden Daten ausgewählt, die der Definition einer Kontaktaufnahme entsprechen. Darunter fallen sämtliche IRC-Zeichen, die mit der phatischen Intention gepaart sind, ein Gespräch zu beginnen.

Das *sprachliche Zeichen* ist in Anlehnung an HPSG-Modelle eine vierdimensionale Struktur, wobei jeweils zwei Dimensionen kompositional bzw. interpretativ ausgerichtet sind. Die kompositionalen Dimensionen umfassen die syntaktischen Eigenschaften des Zeichens, wie seine Distribution im unmittelbaren linguistischen Kontext, und sie verweisen auf die internen Komponenten, aus denen das Zeichen aufgebaut ist. Die interpretativen Dimensionen zielen einerseits auf die Oberflächenrepräsentation des Zeichens in orthographischer bzw. auch phonetischer Hinsicht, andererseits auf seine semantisch-pragmatische Realisation (vgl. Gibbon & Sassen 1997).

¹ *Idlen* bedeutet, auf einem Kanal anwesend zu sein, ohne sich jedoch sprachlich einzubringen.

Es existieren zwei Grundtypen von IRC-Zeichen: dies sind einerseits *Emulationen* (vgl. Haase et al. 1997), die der Imitation von Handlungen aus tradierten Kommunikationssystemen dienen, andererseits *Systemmeldungen*, die einhergehend mit der Ausführung IRC-spezifischer Befehle produziert werden und die Benutzer über systemimmanente Änderungen in Kenntnis setzen. Einen Subtyp von Systemmeldungen stellt die *erweiterte Systemmeldung* dar, die auf den ersten Blick als Hybrid aus Systemmeldung und Emulation interpretiert werden könnte. Der Benutzer hat bei diesem Befehl in der Tat die Option, auf der Befehlsebene einen Kommentar in Form einer beliebigen Zeichenkette (einer Emulation entsprechend) abzugeben, der der Systemmeldung angehängt ist. Die Ausführung des Befehls geschieht jedoch unabhängig davon, ob die Kommentaroption wahrgenommen wurde oder nicht. In der Oberflächenrepräsentation werden Emulationen in beitragsinitialer Position automatisch mit bestimmten Etikettierungen versehen. Dies geschieht durch den in spitze Klammern gesetzten Nickname des Senders, bzw. durch einen Asterisk, an den der Nickname des Senders automatisch anschließt (auch *Action* genannt). Diese Kennzeichen leiten in der Regel die Imitation einer linguistischen respektive einer nicht-linguistischen Handlung ein. Actions werden auch dazu verwendet, linguistische Handlungen in der dritten Person Singular zu beschreiben (weiteres siehe unten). Zuweilen gibt es auch Mischtypen linguistischer und nichtlinguistischer Handlungen innerhalb der jeweiligen Emulationstypen. Systemmeldungen werden ebenfalls in beitragsinitialer Position markiert, und zwar durch eine Kette von drei Asterisken. Erweiterte Systemmeldungen tragen zudem eine in runde Klammern gesetzte Extension in beitragsterminaler Position. Dem untenstehenden Chat-Ausschnitt werden die genannten IRC-Zeichentypen wie folgt zugeordnet:

```
#g2:76
*** netzlast has been kicked off channel #germany by Hoshi (□ mhhh bei mir steht schon
wieder alles und nur wegen dieser Netzlast ☹)) □) (erweiterte Systemmeldung)
*** netzlast (ham@die.fiese.wildsau.de) has joined channel #germany (Systemmeldung)
*** Mode change "+o netzlast" on channel #germany by TheX (Systemmeldung)
<netzlast> menno... immer auf mich (Emulation einer linguistischen Handlung)
* netzlast schmolzt (Emulation einer nicht-linguistischen Handlung)
<Hoshi> lalalalaaaaah (Emulation einer linguistischen Handlung)
```

Strategie bezeichnet die methodische Verwendung von Regeln mit dem Ziel, eine bestimmte Aufgabe zu lösen (vgl. Lewandowski 1990). Auf den IRC-Kontext bezogen bedeutet dies den planvollen Einsatz von Verhaltensressourcen, die imitativ aus tradierten Systemen übernommen werden bzw. als spezifisches Befehlsrepertoire im IRC bereits vorhanden sind. Die zu bewältigende Aufgabe besteht in der Kontaktaufnahme mit anderen Chattern, wobei keine Rolle spielt, ob die Kontaktaufnahme erfolgreich vollzogen wurde.

2.1 Phatische Kommunion in tradierten Kommunikationssystemen und Entsprechungen im IRC

Die von Laver (1974, 6) beschriebenen phatischen Funktionen der Initiation, Erkundung und Beschwichtigung dienen als Grundlage, um zu zeigen, ob und in welcher Form Chatter phatische Face-to-face-Konventionen nachempfinden (1974, 4). Die zur Illustrierung verwendeten Beispiele stammen aus Einzel-Chats, die nach dem Chat-Multiplex-Modell rekonstruiert wurden.

Spannungen entstehen, wenn ein Redebeitrag erwartet wird, die Gesprächspartner jedoch schweigen. Konventionalisierte Äußerungen helfen Spannungen abzubauen. Diese Äußerungen können in ihrer Form *neutral*, *fremdbezogen* oder *selbstbezogen* (ebd., 6) sein, sie sind situationsspezifisch, und viele weisen neben deiktischer Referenz eine einfache syntaktische, zumeist elliptische Struktur auf.

Neutrale Äußerungen in tradierten Kommunikationssystemen referieren auf Entitäten, die Sprecher und Hörer gleichermaßen betreffen. Konventionell wird die gegenwärtige Wetterlage thematisiert. Laver nennt die Beispiele *Nice day* und *Beautiful morning*. Während auch auf dem englischen Kanal über das Wetter gesprochen wurde, konnte zu diesem Thema in den deutschen Chats lediglich ein einziger gesprächsinitiiender Beitrag lokalisiert werden. Der allerdings war in Englisch gehalten. Ein inhaltliches Pendant zum Wetter scheint auf deutschen Kanälen der Grad der Performanz zu sein.

```
#bi2:5
<Bazooka> boah ey, ist das ruhig hier..... *echohall*
```

```
#bi2:13
<niteman> diese ruhe
<niteman> diese stille ;)
```

Insgesamt waren Äußerungen mit neutralem Gehalt in Chats unterrepräsentiert.

Tradierten fremdbezogenen (d.h. Hörerorientierten) Äußerungen wie *How's life?*, die nicht streng situationsgebunden sind, entsprachen IRC-Phrasen der Gestalt *Wie geht's?*, *Wie schaut's?* Situationsspezifische Äußerungen, von Laver mit *How do you like the sunshine then?* und *That looks like hard work* illustriert, konkretisierten sich bei den Chattern stets in Form direkter Fragen. Vorherrschend waren Äußerungen, in denen sie ihr Interesse an einer Kontaktaufnahme unmissverständlich zum Ausdruck brachten, wodurch die beschwichtigende Komponente des Beitrags zumindest auf inhaltlicher Ebene deutlich in den Hintergrund rückt: *Wer hat Lust mit mir rumzutexten?*, *Hat hier ein Girl Lust auf ein Abenteuer?*, *Jemand an einem deutschen Chat interessiert???*

Im Rahmen selbstbezogener (d.h. Sprecherorientierter) Äußerungen führt Laver die Beispiele *Hot work this*, *My legs weren't made for these hills* an. Die häufigste Form selbstbezogener Äußerungen im IRC folgt einem spezifischen Schema und zeigt neben gesprochensprachlichen Elementen deutliche Anleihen bei der Schriftsprache: Es handelt sich mehrheitlich um vollständige Satzkonstruktionen zuweilen hypotaktischer Struktur, die verwendet werden, um indirekte Fragen zu

formulieren (#g3:148, #g2:117), (non-)verbale Handlungen anzumoderieren (#g2:33) und/oder Beiträge zu produzieren, die einer Regieanweisung ähneln (#g2:30, #g3:77).

#g3:148

* Jim wundert sich *grad mal*, dass hier zwei Frauen im Raum rumsitzen

#g2:117

* Dann frägt *mal* wer den A-Klasse screensaver haben will???

#g2:33

* Lao-Tse weckt *mal* alles auf: TSCHACKA - TSCHACKA -TSCHACKA -TSCHACKA - TSCHACKA !!!

#g2:30

* Niquan verteilt *ma* ne Runde Knaecke im Channel

#g3:77

* *duke^smp* bricht *mal* eben zusammen ... 70 neue mails x

Diese Äußerungen wirken in zweifacher Hinsicht beschwichtigend: Chatter verwendeten bevorzugt das Action-Format. In diesem Format schreiben sie üblicherweise in der dritten Person Singular. Durch den Gebrauch der dritten Person signalisieren Chatter Distanz zu sich selbst. Sämtliche Äußerungen sind im Optativ-Modus gehalten, der Tentativität anzeigt und in den Allo-Formen *mal* und *ma* des Adverbs *einmal* mit den Extensionen *grad mal* sowie *mal eben* zum Ausdruck kommt.

Weitaus seltener waren selbstbezogene Äußerungen von inhaltlich provokativer Tendenz, die den obengenannten fremdbezogenen Formen entsprechend eingesetzt wurden, um Kommunikationsgesuche explizit darzustellen: *Hi ich suche Chat-Partner, Ich will Chatten, wer noch??*

Die Informationsübertragung im IRC ist auf den textuellen Kanal beschränkt. Chatter neigen jedoch dazu, das Fehlen paralinguistischer Merkmale typographisch zu kompensieren. Hier zwei Beispiele, die über Iterationen und Großschreibung (vgl. Runkehl, Schlobinski & Siever 1998) hinausgehen:

#g3:108

<_Psycho> morgäääh!!!

#g2:78

* SMUDO begrüßt den channel mit einem euphorischem hallo

Die Funktion indexikalischer Informationen, die in tradierten Kommunikationssystemen Aussagen über das Befinden der Teilnehmer ermöglichen, übernimmt in #g3:108 die onomatopoetisch modifizierte Endsilbe *-gäääh*, durch die der Chatter <_Psycho> zu verstehen gibt, dass er sich noch im Halbschlaf befindet. In #g2:78 legt eine regieanweisungsähnliche Emulation, in der ein Gruß explizit als *euphorisch* spezifiziert wird, nahe, dass <SMUDO>s Gemütszustand entsprechend einzuordnen ist.

Für die in Face-to-face-Interaktionen auf linguistischer und extralinguistischer Ebene stattfindende stufenweise Annäherung der Gesprächspartner, die Laver im Rahmen der Initiierungsfunktion beschreibt, gab es im IRC kaum Hinweise. Gründe sind vermutlich die Reduktion auf das Schriftliche und die Schnellebigkeit von Chats. Im englischen Chat wurde allerdings die metaphorische Aufnahme von Augenkontakt nach dem Schema ** X looks at Y* wiederholt praktiziert. Adressaten erwiderten ein ** Y looks up/at X*, bevor der Austausch in emulierte wörtliche Rede mündete.

2.2 IRC-spezifische phatische Zeichen und Strategien

Dieser Abschnitt konzentriert sich auf das phatische Potential IRC-typischer Zeichen und der damit verbundenen Systemmeldungen bzw. zugrundeliegenden Befehlen. Es wird gezeigt, wie Chatter IRC-spezifische Handlungsressourcen zum Zweck der Kontaktaufnahme einsetzen.

2.2.1 Nicknames

Der Schlüssel zur Kontaktaufnahme ist nach Bechar-Israeli (1995) der *Nickname*, dessen Übersetzung mit Spitz-, Kose-, Spott-, Rufname oder Pseudonym recht divergent ausfällt. Aus diesem Grund soll der englische Begriff beibehalten werden. Bechar-Israeli vermutet, dass Chatter ihre Benutzerkennungen durch Nicknames ersetzen, um für sich und andere den Bezug zur unpersönlichen, vielleicht sogar bedrohlich erscheinenden Technik der Computerwelt zu minimieren. Viele Benutzerkennungen bestehen aus zungenbrecherischen Abkürzungen des Vor- und Zunamens oder lediglich aus einem Nummerncode. Beschwichtigung geschieht über Personifizierung (ibid., 6). Haase et al. stellen allgemein fest,

"[...] daß Computerkommunikation an sich kommunikative Distanz vermittelt, die es durch nächstsprachliche Ausdrucksmittel abzubauen gilt." (1997, 78)

Jedoch aus der Perspektive der eigenen sozialen und personalen Identität betrachtet, wird gerade durch Substitution der Benutzerkennung ein Anonymisierungsakt vollzogen, der das freie Experimentieren mit sozialen Normen, Konstitutionen und Sanktionen erlaubt (vgl. Schütz in Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 87). Nicknames sind Identitätsträger und der Willkür ihres Urhebers unterworfen. Jeder Benutzer hat die Möglichkeit, unbegrenzt Identität zu konstruieren und mit ihr zu jonglieren, ja geradezu durch Identitäten zu vagabundieren (Turkle 1998, 287), so dass der Nickname unter Umständen für alles stehen kann, nur nicht für die Persönlichkeit des Inhabers. Ganz im Gegensatz zu tradierten Kommunikationssystemen verleiht sich ein Chatter im Rahmen der Selbstinszenierung seinen Nickname selbst (Wetzstein et al. 1995, 81). Ein allzu schrankenloser Umgang mit Identität im IRC ist nach Bechar-Israelis Beobachtung eher die Ausnahme:

jedem Chatter bekannt; man kann vorsichtig davon ausgehen, dass Chatter mit modifiziertem IRC-Namen bereits fortgeschrittene Nutzer sind.

```
#bi1/bok129
#g3:17
#bi-19:8
Aktueller Kanal  Nickname  Status  Ident@FQDN  IRC-Name
#bielefeld      Aladyn   H       peter@hrz...de  (konsumgeiles
Wohlstandskind)
#germany        Nina007  H@      agent@...netsurf.de  (Wer bin ich wohl?)
#germany        Sha      H       sha@hrz...de      (frag mich!)
```

2.2.3 Topic, Topic-Wechsel und Topic-(Wechsel-)Modus

Topics sind innerhalb und außerhalb eines Kanals abrufbar und im eigentlichen Sinne dazu da, über das gegenwärtige Gesprächsthema des Kanals zu informieren. Dabei decken sich *Topic* und tatsächliches Thema des Kanals in den seltensten Fällen, zumal in größeren Kanälen mehrere Themen überlappen. Kanal-intern wird einhergehend mit der Deklaration eines *Topic*-Wechsels der Urheber des neuen *Topics* benannt. Auf diese Weise wird die entsprechende Systemmeldung zu einer temporären Visitenkarte, die Nickname und Maxime eines bestimmten Chatters kombiniert.

```
#g3:19
*** Ge0rG has changed the topic on channel #germany to Clausthaler - alles was ein Hund
braucht *wuff
```

```
#g3:133
*** Rashid has changed the topic on channel #germany to Praktisch denken, särke schenken;
```

Zu beobachten waren auch kurze, initiale Einzel-Chat-Sequenzen, die sich aus *Topic*-Wechseln zusammensetzten, d.h. die Teilnehmer verpackten ihre Äußerungen mit der Umgebung eines *Topic*-Befehls. Diese Umgebung soll als *Topic*-(Wechsel)-*Modus* bezeichnet werden. Sie bietet Chattern die Möglichkeit, sich vermittels eines formalen Aspektes zu solidarisieren.

```
#g2:2
*** seppel has changed the topic on channel #germany to Der freundliche Kochchannel
*** VESPA has changed the topic on channel #germany to Der freundliche Kochchannel???????
Was'n das für'n Topic?
```

2.2.4 Signoff- und Away-Kommentare

Durch einen *Signoff*- bzw. einen *Away*-Befehl deklariert der Chatter seinen Fortgang vom Kanal. Die Besonderheit des *Away*-Befehls besteht darin, dass der Chatter sich offiziell aus dem Chat ausklinkt, jedoch ohne sich auszuloggen, so dass er sehr

schnell wieder auf den Chat zugreifen kann. *Signoff*- und *Away*-Befehle sind mit einer Kommentaroption ausgerüstet, die gewöhnlich der Imagepflege dient und damit zur Gesprächsinitiierung provozieren kann. Da mit Erscheinen der *Signoff*- und *Away*-Botschaften der Benutzer den Kanal bereits verlassen hat, erfolgen Reaktionen gewöhnlich auf der Ebene von privaten Botschaften im *allumfassenden Nirgendwo*, dem *Null-Channel*. Eine Ausnahme zeigt das Beispiel #bi2:28, in dem *<Irgendwas>* seinen Beitrag auf Kanal #bielefeld produziert.

```
#g2:24
*** Signoff: Rashid^ (Als Gott User diese channels sah wandte er sich ab und weinte
bitterlich...)
```

```
#g3:65
*** Signoff: chr (Man liest sich!)
```

```
#bi/bok:27
*** Signoff: Aladyn (Ich bin krank... ich will Chips... ich will Geschenke!)
```

```
#bi/bk:2
* Vertigo is away - Blut lecken - messages will be logged.
```

```
#bi2:28
* trigger is away - klosprueche lesen! - messages will be logged.
<Irgendwas> was für klosprüche?
```

2.2.5 Hit and run

Ebenso unkooperativ wie augenfällig ist ein ständiger Wechsel von *Join* und *Signoff*, d.h. eine hohe Wiederholungsrate beim Betreten und Verlassen des Kanals innerhalb minimaler Zeitintervalle, im IRC-Jargon auch als *Hit and run* bezeichnet (Wöhik 1996). Dieses Verhalten erinnert an einen Theaterschauspieler, der nach der Vorstellung mehrere Vorhänge hat, mit dem Unterschied, dass der Chatter sich die Vorhänge, also die Möglichkeit, im Mittelpunkt zu stehen, selbst genehmigt. Durch diese Strategie kann die Aufmerksamkeit besonders effizient auf eine *Signoff*-Message gelenkt werden, deren Inhalt oft aus einer sehr direkten Aufforderung zur Kommunikation besteht. Beiträge, die nicht Teil dieser Strategie waren, wurden ausnahmsweise nicht entfernt, da diese einen Anhaltspunkt für die Größe des Intervalls zwischen dem Betreten und Verlassen des Kanals geben. Die absolute Intervallgröße ist nicht feststellbar, da bei der Protokollierung Verzögerungen in der Datenübertragung nicht berücksichtigt werden.

```
#g12:4
*** sexMan (...@...ulla...de) has joined channel #germany
<Intel> hehe
*** Signoff: machineH (I Quit)
*** Micky (sitbon@ie2_12.ie2.u-psud.de) has joined channel #germany
*** Signoff: sexMan (Lust auf ein Abenteuer? Meine Adresse ist ...@...ulla...de)
*** sexMan (...@...ulla...de) has joined channel #germany
*** Signoff: sexMan (Lust auf ein Abenteuer? Meine Adresse ist ...@...ulla...de)
```

2.2.6 Modus-Änderung "+o"

Die Verleihung des Operator-Status (auch als *op* bezeichnet), der Privilegien für einen Chatter bedeutet, kann beschwichtigend wirken. Laut einigen Chattern ist ihre Funktion vergleichbar mit den verbalen Konventionen nach Laver, die während eines ersten Austausches produziert werden, um Schweigen zu umgehen. Die IRC-spezifische Handlungssequenz ist eine Alternative zu linguistischen Begrüßungsritualen und besteht darin, dass ein oder mehrere Operatoren einen ihnen bekannten Chatter mit einem *op* begrüßen, sobald dieser den Kanal betreten hat. Der Chatter bedankt sich daraufhin und der erste Austausch ist vollzogen. Diese Strategie wurde lediglich unter Chattern beobachtet, die miteinander sehr vertraut waren.

```
#g3:79
*** Wayne (...@...) has joined channel #germany
*** Mode change "+o Wayne" on channel #germany by Tokolosh
*** Mode change "+o Wayne" on channel #germany by quattro
<Wayne> d@nke tokolosh & quattro
```

2.2.7 Kick

Ein Kick-Befehl kann nicht von Normalbenutzern ausgeführt werden, sondern ist den Kanal-Operatoren vorbehalten. Kicks werden im ursprünglichen Sinne dazu eingesetzt, auf dem Kanal für Ordnung zu sorgen. Gekickt werden Chatter, die sich wider die Konventionen des aktuellen Kanals verhalten. Der Kick-Befehl tritt auch in ritualisierter bzw. de-kontextualisierter und re-kontextualisierter Form auf: dabei geht es nicht um negative Sanktionen, sondern um Kontaktaufnahme durch unkooperatives Verhalten – eigentlich ein Paradox, da ein Kick dem Opfer das Wort abschneidet, also Kommunikation sabotiert. Hentschel (1998) beobachtet, dass Kicks Flirtfunktion besitzen. Allerdings geht sie nicht näher auf dieses Phänomen ein.

```
#g:8
* Vera ist erleichtert - endlich hat Kücken sie verstanden *rekiss*
*** vera has been kicked off channel #germany by c (□jetz läuft aber Sonja!□)
*** vera (kuknichso@...) has joined channel #germany
<vera> c: häh????
<c> Vera am mittach is vorbei...
<vera> c: ich guck kein TV.
```

<c> provoziert <vera> zur Verständnissicherung, indem er/sie sich durch Kick in ein Einzel-Chat zwischen <vera> und <kuecken> einschaltet und einen Kommentar formuliert, der mit der Konversation von <vera> und <kuecken> nichts zu tun hat. <c> bezieht sich auf die Fernsehtalkshow *Vera am Mittag*, die den Namen der Moderatorin trägt. Vera lässt sich von <c> abwerben und verfolgt den Einzel-Chat mit <kuecken> nicht weiter.

3. Fazit

Phatische Kommunion mit dem Ziel der Kontaktaufnahme im IRC ist durch Übernahme und Abwandlung von Konventionen aus tradierten Kommunikationssystemen sowie durch Chat-spezifische Elemente geprägt. Ein Prozess der De- und Re-kontextualisierung sprechsprachlicher Komponenten, graphostilistischer Mittel sowie IRC-spezifischer Zeichen führt zu einem Stilmix bzw. einer Bricolage, die die linguistische und nichtlinguistische Variation erhöht und einen neuen Sprach- und Handlungsstil schafft. Befehle wie Kick oder der Vollzug von Join und Signoff werden beispielsweise einer solchen De- und Re-Kontextualisierung unterzogen, wodurch ihre Funktionalität erweitert bzw. neu definiert wird. Emulationen tradierter Konventionen wie Begrüßungsformeln existieren neben neuen Formen, die, im Gegensatz zu Konventionen der nicht-virtuellen Welt, das Interesse an Kommunikation explizit verbalisieren. Während phatische Rituale in Face-to-face-Eröffnungssequenzen auf die Beschwichtigung, Erkundung und die Solidarisierung mit dem Gegenüber ausgerichtet sind, erfolgt im IRC eine tendenzielle Verschiebung phatischer Formen und Funktionen zugunsten von Provokation und Profilierung. Chatter neigen zur Favorisierung phatischer Zeichen und Strategien, die im eigentlichen Sinne unkooperativem Verhalten entsprechen.

Viele IRC-spezifische phatische Zeichen sind multi-funktional. Beispielsweise fungieren Nicknames als Informationsträger, um Daten über eine, wenn auch nur konstruierte, Identität von Chattern zu vermitteln; ihre Verwendung kann dabei der Provokation dienen sowie der Beschwichtigung, indem sie sehr technische Bezeichnungen durch persönliche, weniger distanziert wirkende Namen ersetzen. Tabelle 1 fasst die Multifunktionalität IRC-spezifischer phatischer Elemente zusammen.

Funktion	Beschwichtigung	Exploration	Provokation	Initiierung (Solidarisierung)
Form				
Nickname	x	x	x	
IRC-Name	x	x	x	
IRC-Adresse	x	x	x	
Signoff-Kommentar	x	x	x	
Away-Kommentar	x	x	x	
Kick-Kommentar			x	
Topic/Topic-Wechsel		x	x	
Topic-(Wechsel-) Modus				x
Modus-Änderung "+o"	x			
Nick-Wechsel			x	
Kick			x	
Hit and run			x	

Tab. 1: Übersicht über die Multifunktionalität IRC-spezifischer Elemente, die der Kontaktaufnahme dienen.

Weitere Analysen phatischer Kommunion im IRC könnten auf eine statistische Aufarbeitung fokussieren: interessant wäre, wie hoch die Erfolgsquote im Falle der diskutierten phatischen Zeichen und Strategien ist oder ob es Unterschiede in der Effizienz der Kontaktgesuche von Neulingen und Stamm-Chattern gibt. Informelle Beobachtungen bestätigen, dass Neulinge tendenziell größere Schwierigkeiten haben Gespräche zu eröffnen als Stamm-Chatter (vgl. auch Haase et al. 1997). Neulinge könnten ihre Erfolgsquote vermutlich wesentlich erhöhen, wenn sie auf beschwichtigende Phrasen und allzu grobe Provokation verzichten würden. Zuviel verbale Vorsicht, mit anderen Worten zuviel der tradierten Konvention, wird nicht ernst genommen, zuviel Brutalität dagegen kann dauerhafte Verbannung vom Kanal nach sich ziehen; in Härtefällen wird der IRC-Zugang komplett verweigert. Bei Kontaktaufnahmen auf dem IRC ist es offenbar ratsam, ein Gleichgewicht zwischen Herausforderung und Anpassung zu halten. Gemäßigte Provokation, die man u.U. als Originalität bezeichnen könnte, verspricht am ehesten positive Resonanz. Benning (1998) bestätigt die Attraktivität des Ungewöhnlichen. Sie zitiert eine Gelegenheitschatterin:

"Es ist ein Kunststück, nicht zu abgegriffen zu formulieren. Nur so kann man im Kanal die Aufmerksamkeit anderer Chatter auf sich ziehen. Jeder Satz muß etwas Unerwartetes enthalten". (Benning 1998, 98)

Dabei ist es wahrscheinlich noch leicht, linguistisch innovativ zu sein. Denn was geschieht, wenn ein Kick als Konversationslockvogel zur Konvention gerät, also seinen besonderen Status einbüßt? Es scheint weitaus schwieriger, neue Strategien zu ersinnen, zumal die technischen Möglichkeiten des textuell-basierten IRC begrenzt sind.

4. Anhang

Dies ist eine alphabetische Liste der IRC-Befehle, die in Zusammenhang mit der vorliegenden Untersuchung thematisiert wurden. Allen IRC-Befehlen vorangestellt ist der Schrägstrich "/". In eckige Klammern "[]" gesetzte Ausdrücke stehen für Kommentare und sind optional. Wird von der Möglichkeit eines Kommentars kein Gebrauch gemacht, erscheint automatisch ein vordefinierter Text. Ausdrücke in geschweiften Klammern "{ }" sind obligatorisch.

Befehl	Ergebnis
/away [beliebige Zeichenkette]	hinterlässt die Mitteilung, dass der betreffende Chatter sich momentan nicht am Gesamt-Chat beteiligt
/help	ruft das Hilfemenu auf
/join {Kanalname}	definiert/kreiert den aktuellen Kanal

/kick {Kanalname} {Nickname des Rezipienten} [beliebige Zeichenkette]	entfernt einen spezifizierten Chatter vom Kanal (Befehl kann nur von Operatoren ausgeführt werden)
/leave {Kanalname}	verlässt einen Kanal
/list	holt Informationen inklusive des Topic über bestehende Kanäle ein
/me {beliebige Zeichenkette}	schickt einen beliebigen Kommentar, der sich auf den Sender bezieht, auf den Kanal (auch IRC-Action genannt)
/mode {Kanalname} {+, -} o {Nickname des Rezipienten}	verleiht (+) bzw. entzieht (-) einem Chatter den Operatorstatus (Befehl kann nur von Operatoren ausgeführt werden)
/msg {beliebige Zeichenkette}	verschiebt eine private Nachricht
/nick {Zeichenkette, nicht länger als 9 Zeichen}	ändert den Nickname
/signoff [{beliebige Zeichenkette}]	beendet die IRC-Sitzung
/topic	ruft den aktuellen Topic auf
/topic {beliebige Zeichenkette}	ändert das Thema des aktuellen Kanals (Befehl kann nur von Operatoren ausgeführt werden)
/who *	ruft eine Besetzungsliste für den aktuellen Kanal ab

Literatur

- Bechar-Israeli, Haya (1995). From 'Bonehead' to 'Clonehead': Nicknames, play and identity on Internet Relay Chat. In: *Journal of Computer-mediated Communication*, 1(2), special issue on Play and Performance in Computer-mediated Communication. Brenda Danet, guest editor. [Online-Dokument] <http://shum.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/vol1no2.html>.
- Benning, Maria (1998). KauderWebsch. In: *c't-Magazin*. Heft 10, 98-99.
- Danet, Brenda (guest editor) (1995). *Journal of Computer-mediated Communication*, 1(2), special issue on Play and Performance in Computer-mediated Communication.
- December, John (1993). Characteristics of Oral Culture in Discourse on the Net. Paper presented at the twelfth annual Penn State Conference on Rhetoric and composition, University Park, Pennsylvania. July 8, 1993. [Online-Dokument] <http://www.december.com/john/papers/pserc93.txt>.
- Gibbon, Dafydd & Sassen, Claudia (1997). Prosody Particle-Pairs as Discourse Control Signs. In: Kokkinatis, G., Fakotakis, N. & Darmatas, E. (Hrsg.). *EUROSPEECH 97, Proceedings of the 5th European conference on Speech Communication & Technology*. Vol. I, WCL, University of Patras, Greece. [Online-Dokument] <http://www.uni-bielefeld.de/~csassen/Pics/ppp.html>.
- Goffman, Erving (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Doubleday.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In: Cole, Peter & Morgan, John, L. (Hrsg.), *Syntax and Semantics*, Vol. 3 Speech Acts. New York: Academic Press, 41-58.

- Groenewold, Anke (1998). Chatten ist mehr als "Mist labern". In: *Neue Westfälische*. Nr. 260, 07.11.1998.
- Gruber, Helmut (1997). Themenentwicklung in wissenschaftlichen E-Mail Diskussionslisten. Ein Vergleich zwischen einer moderierten und einer nichtmoderierten Liste. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 105-128.
- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Rehm, Georg (1997). Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Henschel, Elke (1998). Communication on IRC. *Linguistic Online*, 1. [Online-Dokument] <http://userpage.zedat.fu-berlin.de/jasam/irc.html>.
- Husmann, Heike (1998). *Chatten im Internet Relay Chat (IRC). Einführung und erste Analyse*. München: KöPäd Verlag.
- Hymes, Dell (1962). The ethnography of speaking. In: Gladwin, T. G. & Sturtevant, W. (Hrsg.) (1962). *Anthropology and human behaviour*. The Anthropological Society of Washington, 13-53.
- Jakobson, Roman (1960). Closing statement: Linguistics and poetics. In: Sebeok, Thomas. A. (Hrsg.). *Style in Language*. Cambridge, Mass., MIT Press, 350-373.
- Kneer, Volker (1994). *Computernetze und Kommunikation*. Diplomarbeit, überarbeitete Fassung. [Online-Dokument] <http://www.uni-koeln.de/themen/emc/text/kneer.94a.txt>.
- Laver, John (1974). Communicative functions of phatic communion. In: Kemp, Alan, Urdall, Elizabeth & Sommerville, R. (Hrsg.). *Work in Progress*. 7. Edinburgh University, 1-15.
- Lewandowski, Theodor (1990). *Linguistisches Wörterbuch*. Wiesbaden: Quelle & Meyer, UTB.
- Malinowski, Bronislaw (1923; 1960, Reprint). The problem of meaning in primitive language. In: Ogden, Charles. K. & Richards, Ivor A. (Hrsg.), *The meaning of meaning*. London: Routledge and Kegan Paul, 296-336.
- Ogden, Charles. K. & Richards, Ivor A. (Hrsg.) (1923, 1960, Reprint). *The meaning of meaning*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Oikarinen, Jarkko & Reed, Darren (1993). *Internet Relay Chat Protocol*. [Online-Dokument] <ftp://cs-fp.bu.edu/irc/support/irc1459.txt>.
- Pioch, Nicolas (1998). *An IRC Primer*. [Online-Dokument] <http://home.erinet.com/adjustments/irc/contents.html>.
- Reid, Elizabeth M. (1991). *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. Honours thesis. University of Melbourne. [Online-Dokument] <http://www.cc.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.txt>.
- Runkehl, Jens, Schlobinski, Peter & Siever, Torsten (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Sassen, Claudia (1996). *Phatische Kommunikation. Begriffsklärung anhand dyadischer Telefonate und eines Rundfunkinterviews*. Examensarbeit, Universität Bielefeld.
- Seidler, Kai (1997). *Yet Another IRC Page*. Offizielle Web-Seiten der Irnet Server in .de. [Online-Dokument] <http://irc.fu-berlin.de/einfuehrung.html>.
- Schneider, Klaus Peter (1988). *Small talk. Analysing Phatic Discourse*. Marburg: Hitzeroth.
- Turkle, Sherry (1998). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg.
- Wetzstein, Thomas, Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lentos, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen.
- Wählk, Dörthe (1996). *Chat-line communication*. [Online-Dokument] <http://www.sprog.auc.dk/~drwo96/apph.htm>.

Chat-Kommunikation im Internet – eine kommunikative Gattung?

Gurly Schmidt

Einleitung

Das erste Kommunikationsprogramm für textbasierte, synchrone und interaktive Kommunikation im Internet IRC (Internet Relay Chat) wurde im August 1988 von einem finnischen Studenten programmiert und hat sich heute – rund zehn Jahre nach der Entstehung – über viele Länder ausgebreitet. Neben dem IRC treten inzwischen auch vermehrt sogenannte Webchats auf, die keine eigene Software benötigen, sondern über das World Wide Web mithilfe eines Browsers wie den Netscape Communicator oder den Internet Explorer bedient werden können. Ob im IRC oder in einem Webchat – aufgrund der Möglichkeiten, aber auch Einschränkungen, des Mediums entwickeln sich mit der immer größer werdenden Anzahl der weltweit über Chat kommunizierenden User den neuen Rahmenbedingungen angepasste soziale, interaktionale, sprachliche Phänomene, die Neuerungen offen gegenüberstehen, gleichzeitig aber auch eine Traditionalisierung durchlaufen.

Mit der Ausbreitung des Kommunikationsmediums Internet ergeben sich neue Forschungsfragen, die das Einordnen des Untersuchungsgegenstandes sowie Begriffsfestlegungen zu einer interdisziplinären Aufgabe machen. Die Fragestellung dieses Beitrags erörtert, ob der Chat als eine neue *kommunikative Gattung* nach der Luckmannschen Gattungsanalyse (Luckmann 1988) sowie dem darauf aufbauenden soziolinguistischen Gattungsanalysekonzert von Günthner & Knoblauch (1994), das sozio-kulturelle Aspekte, Interaktionsphänomene und innertextliche Elemente in einem Rahmenkonzept zusammenführt, angesehen werden kann. Es sollen die gemeinsam auftretenden gattungskonstituierenden Elemente des Chat beschrieben werden und deren Grad an Verbindlichkeit und Institutionalisierung aufgezeigt, sowie die Gesetzmäßigkeiten des kontinuierlichen, reziproken technisch-gesellschaftlichen Wandels miteinbezogen werden.

1. Die Analyse kommunikativer Gattungen

Kommunikation gewinnt gerade in der heutigen modernen Gesellschaft zunehmend an Bedeutung, sie entwickelt sich nach Habermas (1992) zur "Schlüsselform" des sozialen Handelns. Die "intersystematische Kommunikation, Vernetzung, Aushandlung und Kompromißbildung" zählt für Münch "zu den Grundbausteinen eines fundamentalen Wandels von der Industriegesellschaft zur Kommunikationsgesellschaft"

(1991, 15f). Gesellschaftliche Realitäten werden häufig durch kommunikative Vorgänge erst konstruiert, in jedem Fall aber rekonstruiert. Regelmäßig auftretende kommunikative Vorgänge, die zur Bewältigung kommunikativer Probleme herangezogen werden, entwickeln sich zu "typischen Mustern" (Günthner & Knoblauch 1994, 694).

Der Begriff der 'kommunikativen Gattung' entstammt der Soziologie, wo er in Anlehnung an die Arbeiten Bachtins' (1986) und Vološinovs (1929/75) von Luckmann (1986) eingeführt wurde. Die Gattungsanalyse bezeichnet die Untersuchung von Alltagsdiskurs und dessen spezifischen strukturellen Merkmalen, die von Akteuren in bestimmten Interaktionssituationen eingesetzt werden. Diese Merkmale treten gehäuft gemeinsam in Erscheinung und entwickeln sich zu einer eigenen Form mündlicher Kommunikation. Die Zusammenfügung einzelner kommunikativer Elemente bildet somit ein Gesamtmuster, dem die Handelnden folgen. Über kommunikative Gattungen werden sprachliche Abläufe institutionalisiert und nehmen dementsprechend eine Entlastungsfunktion¹ für die Handelnden ein. Sie sind

"historisch und kulturell spezifische, gesellschaftlich verfestigte und formalisierte Lösungen kommunikativer Probleme [...], deren – von Gattung zu Gattung unterschiedlich ausgeprägte – Funktion in der Bewältigung, Vermittlung und Tradierung intersubjektiver Erfahrungen der Lebenswelt besteht." (Luckmann 1986, 256)

Durch kommunikative Gattungen werden Probleme gelöst und die Ausführung der Kommunikation vereinfacht. Den Interagierenden wird somit ermöglicht, sich verstärkt auf die Inhalte anstatt auf deren Rahmung zu konzentrieren. Welcher Art die Probleme sind, die durch die Etablierung von kommunikativen Gattungen gelöst werden können oder welche Aufgaben sie zu bewältigen haben, ist abhängig von der jeweiligen kulturellen und kontextuellen Situation, in der die kommunikative Gattung entstand bzw. entsteht.

Die kommunikativen Muster, an welchen sich die Interagierenden orientieren, helfen den Handlungsablauf voraussagbarer zu gestalten. Sie

"erleichtern die Kommunikation, indem sie die Synchronisation der Handelnden und die Koordination ihrer Handlungsteile mittels mehr oder weniger vorbestimmter Muster in halbwegs verlässliche Bahnen lenken. Gattungen bilden somit Orientierungsrahmen, auf die sich Interagierende sowohl bei der Produktion als auch bei der Rezeption beziehen." (Günthner & Knoblauch 1994, 283)

Fällt die Wahl der Akteure auf eine bestimmte kommunikative Handlung, impliziert diese Wahl eine gewisse "Unterwerfung" (Bergmann & Luckmann 1995) unter die spezifischen Regeln dieser Gattung. Diese Regeln können "je nach sozio-kulturellen, situativen und subjektiven Umständen" (Günthner & Knoblauch 1994, 283) strikt befolgt oder verändert werden. Selbst ein "Spielen" mit den Regeln ist durchaus

¹ Bachtin spricht von "Speech Genres" (Redegattungen).

² Vgl. Gehlen (1956, 49), der die durch Institutionen gewonnene Entlastung von der permanenten Improvisation als "eine der großartigsten Kultureigenschaften" wertet, "denn diese Stabilisierung geht [...] bis in das Herz unserer geistigen Positionen".

möglich (Luckmann 1988, 283). Das soziale Umfeld determiniert nicht nur die Gattungen, sondern umgekehrt bestimmen Gattungen auch das soziale Umfeld: Kommunikative Gattungen stehen mit dem sozialen Umfeld in einem 'reflexiven Kontext'.

Die Gattungsanalyse geht von drei für den Analysezweck künstlich getrennten Ebenen aus, die jedoch nur im Zusammenhang gesehen werden können. Dies sind nach Luckmann (1986) die *Außenstruktur* und die *Binnenstruktur*. Knoblauch (1994) schlug eine weitere, intermittierende Strukturebene vor: die *Situative Realisierungsebene*. Die Ebene der Außenstruktur einer kommunikativen Gattung berücksichtigt das soziale Umfeld, die kulturellen und ethnischen Gruppierungen, die Institutionen und die Geschlechterkonstellationen; auch werden bei Mediengattungen die Eigenschaften des Mediums in die Ebene der Außenstruktur integriert. Die Binnenstruktur einer kommunikativen Gattung beinhaltet alle gattungskonstituierenden verbalen und non-verbalen Bestandteile innerhalb der kommunikativen Äußerungen. Die verbalen Bestandteile umfassen phonologische Variationen, lexiko-semantische Besonderheiten, morpho-syntaktische Elemente, Sprachvarietät sowie stilistische und rhetorische Figuren. Zu den non-verbalen Bestandteilen zählen prosodische Merkmale sowie gestisch-mimische Elemente. Die situative Realisierungsebene umfasst die Auswirkungen, die durch einen interaktiven dialogischen Prozess zwischen zwei oder mehreren Interaktionsbeteiligten entstehen: Die Sprecherwechselorganisation, die Paarsequenzen und Präferenzstrukturen sowie räumlich-zeitliche Aspekte und die Sozialbeziehung der Interagierenden.

Die Analyse kommunikativer Gattungen orientiert sich an einer empirischen Vorgehensweise, die die musterhaften Strukturelemente einzeln untersucht, um sie dann "rekonstruierend" (Günthner & Knoblauch 1994, 287) wieder zusammenzufügen, ohne die tatsächlichen Handlungen der Kommunizierenden aus den Augen zu verlieren. Die Zusammenführung der soziokulturellen Gattungsanalyse mit einer linguistischen Untersuchung ermöglicht eine Herangehensweise, die beide Disziplinen verbindet und somit eine umfassendere Betrachtung des reziproken Verhältnisses zwischen sozio-kulturellen, interaktiven und sprachlichen Phänomenen ermöglicht.

In diesem Beitrag soll zunächst die Außenstruktur, dann die situative Realisierungsebene und schließlich die Binnenstruktur der Chat-Kommunikation untersucht werden. Die Reihenfolge vom Großen zum Kleinen, also vom medialen und sozialen Kontext zu spezifischen linguistischen Phänomenen ist angebracht, da Erklärungen der Metastrukturen, besonders der in diesem Fall wichtigen Aspekte des Mediums, zum Verständnis der Phänomene der Mikrostruktur vorausgehen müssen und zudem die außenstrukturellen Merkmale die Kommunikationsform maßgeblich beeinflussen:

"Die Sprache des Internets erweist sich als ausgesprochen innovativ. Die Innovationen stehen in einem Zusammenhang zu den besonderen Bedingungen der Kommunikationsform." (Haase, Huber, Krumeich & Rehm 1997, 22)

2. Der Chat nach der Theorie der kommunikativen Gattungen

2.1 Die Außenstruktur der Chat-Kommunikation

Außenstrukturelle Merkmale einer kommunikativen Gattung können einen konstitutiv-prägenden Einfluss auf die Gattung haben.³

"Die 'Außenstruktur' kommunikativer Gattungen besteht aus Definitionen wechselseitiger Beziehungen, kommunikativer Milieus und kommunikativer Situationen sowie der Auswahl von Akteursgruppen (nach Geschlecht, Alter, Status usw.)." (Günthner & Knoblauch 1994, 295)

Die Außenstruktur der Kommunikationsform Chat ist von kontinuierlichen Veränderungen betroffen. Die notwendige Institution für die Chat-Kommunikation ist das dezentrale, weltweite Computernetzwerk Internet, welches die Kommunikation Mensch-Computer-Mensch erst ermöglicht. Chat-Kommunikation steht und fällt demnach mit dem Internet.

2.1.1 Das Medium

Bei Mediengattungen haben die technischen Bedingungen für die Kommunikation einen besonderen Stellenwert: Durch Medien werden räumlich-zeitliche Beschränkungen der natürlichen Kommunikationsformen überwunden. Neue Medien versuchen die Schwächen der bisherigen Kommunikationsformen zu kompensieren, "allerdings jeweils zum Preis neuer Schwächen, die wiederum ausgeglichen werden müssen" (Holly 1996, 14). Die Unüberbrückbarkeit von räumlichen Distanzen wurde technisch erst durch das Telefon gelöst, jedoch ist Telefonieren nur im Zweiergespräch oder in einer Telefonkonferenz möglich. Eine Telefonkonferenz ist wiederum nur auf eine kleinere Anzahl von Interagierenden beschränkt und die Organisation des Gesprächsablaufs wird um so komplexer, je mehr Personen an der Konferenz beteiligt sind. Der Chat hingegen bietet die Möglichkeit, mit einer sehr großen Anzahl von Interaktionspartnern in einem Raum zu kommunizieren. Obwohl alle Interagierenden durcheinander'reden', werden die verschiedenen Äußerungen linear sequentiell auf dem Bildschirm angeordnet und sind somit einfacher zu rezipieren.

Chat-Kommunikation wird elektronisch übermittelt, ist interaktiv und synchron, jedoch nicht am gleichen Ort. Alle vergleichbaren anderen elektronisch übermittelten Kommunikationsformen (E-Mail, News, elektronische Gästebücher u.a.) besitzen nicht die Synchronität des Dialogs, das heißt, sie werden gespeichert, bevor sie beantwortet werden.⁴ Produktion und Rezeption liegen bei diesen zeitlich auseinander. Beim Chat handelt es sich um ein Live-Medium. Die Übertragung beschränkt sich auf textlich-verbale, linear-dynamische Elemente (bewegte Schrift).

³ Vgl. auch Bachtin 1986, 62.

⁴ Eine Ausnahme bilden die MUDs (Multi User Dungeons). Sie sind synchrone, interaktive, textbasierte, computerübermittelte (Abenteuer-)Spiele im Internet, bei welchen allerdings das Spiel und nicht die Konversation im Vordergrund steht. Zu MUDs vergleiche auch Reid 1994.

Auditive und andere visuelle Elemente außer textlichen sind somit ausgeschlossen. Die Gespräche sind optisch dargestellt, nicht-akustisch, medial schriftlich, konzeptionell mündlich, teilweise öffentlich und teilweise privat (vgl. Holly 1996, 12).

Um im Chat kommunizieren zu können, muss entweder eine IRC-Client-Software installiert werden oder eine Browser-Software benutzt werden, die den Zugang zu sogenannten Webchats ermöglicht. Jedoch nicht nur Hard- und Software sind notwendige Voraussetzungen zur Initiierung von Kommunikation durch den Chat. Das Wissen um konversationsinitiierende und -durchführende Befehle sowie Vorgehensweisen ist unabdinglich, um kommunizieren zu können. Sämtliche Befehle zu kennen ist allerdings nicht notwendig, denn das Wissen um die Befehle und Funktionen wird auch im Verlauf der Kommunikation und bei wiederholter Inanspruchnahme eines Chatprogramms und durch Interaktion mit anderen erworben. Je mehr Befehle man jedoch kennt, desto effizienter wird die Gesprächsführung.

Die Wahl der Kommunikationsform Chat impliziert eine Unterwerfung unter die spezifischen Einschränkungen dieser Kommunikationsform. Unterwerfung bedeutet bei medienübermittelten Kommunikationsformen eine Unterwerfung in zweierlei Hinsicht: Zum einen unter die technischen Möglichkeiten und Einschränkungen, zum anderen die Anwendung bestimmter konventionalisierter Regeln und Normen den Kommunikationsablauf und dessen sprachliche Verwirklichung betreffend, die eng mit dem Umstand der technischen Bedingungen verbunden sind.

2.1.2 Kommunikatives Milieu

Das soziale Milieu der Internet-User im Allgemeinen und und somit auch der Chatter, die ethnisch/kulturellen Gruppierungen und die Geschlechterkonstellation unterliegen einem kontinuierlichen Wandel.⁵ Festgehalten werden kann, dass zumindest ein Computer mit Internetanschluss notwendig ist und Kenntnisse der Benutzung vorhanden sein müssen, um den Internetdienst Chat nutzen zu können. Der Anteil der Nutzung des Chat bei der Internetanwendung wird von verschiedenen unabhängigen Untersuchungen übereinstimmend mit circa 30% angegeben.⁶ Dies zeigt, dass der Chat kein Randphänomen im Internet darstellt, sondern ein großes Interesse an dieser Kommunikationsform vorhanden ist.

Eine kommunikative Gattung wird aber nicht nur vom sozialen Kontext beeinflusst, sondern determiniert auch selbst den sozialen Kontext: Nicht jeder fühlt sich von dieser Art der Kommunikation angesprochen. Viele schreckt die Vorstellung ab, vor einer Maschine zu sitzen und zu kommunizieren.

Eine genauere Untersuchung des sozialen Umfelds des Chat erweist sich als schwierig. Um aussagekräftige Daten zu erheben, ist eine umfassende demographische Untersuchung notwendig. Eine intensive Analyse des sozialen Umfelds so-

⁵ Wie die ARD/ZDF-Studie zur Internetnutzung vom 1. September 1998 belegt, stieg 1998 die Zahl der Internetnutzer im Vergleich zum Vorjahr um 60%. Dieser Anstieg lässt auf einen kontinuierlichen Wandel des kommunikativen Milieus schließen.

⁶ Vgl. die Internetstudie von ARD/ZDF (1998), die WB3-Umfrage von Fittkau & Maas 1998 und den GfK-Monitor 1998.

wie der möglichen Erstellung eines Psychogramms des durchschnittlichen stereotypischen Chatters steht noch aus, denn nur durch längerfristige Forschungsarbeit können hier Ergebnisse erzielt werden, die nicht nur auf spekulativen Hochrechnungen beruhen.

2.2 Situative Realisierungsebene

Bei der Analyse von kommunikativen Gattungen wird zwischen die Ebenen der Außen- und Binnenstruktur eine intermittierende, dritte Ebene eingefügt, die den "interaktiven Kontext des dialogischen Austauschs von Äußerungen zwischen mehreren Akteuren" untersucht, obwohl in dieser Zwischenebene auch binnenstrukturelle Merkmale enthalten sind. Dies begründen Günthner und Knoblauch folgendermaßen:

"Allein der Umstand, daß sich kommunikative Äußerungen auf verschiedene Akteure verteilen und mündliche Gattungen dialogisch erzeugt werden, erfordert [...] eine eigene Analyseebene. Dies ist besonders evident bei konversationellen Handlungen, die sich durch spezifische sequentielle Muster auszeichnen." (Günthner & Knoblauch 1994, 291)

Zur situativen Realisierungsebene werden u.a. das System des Redewechsels, Paarsequenzen, der Teilnehmerstatus sowie die zeitliche und räumliche Eingrenzung gezählt. In den folgenden Abschnitten wird gezeigt, dass beim Chat bestimmte sequentielle Muster wie die Sprecherwechselorganisation und Handlungsabläufe wie Korrekturen u.a. auftreten, die maßgeblich zur Konstituierung dieser Kommunikationsform beitragen. Weiterhin sind die räumliche und zeitliche Eingrenzung der Kommunikation Elemente der situativen Realisierungsebene.

2.2.1 Räumlicher und zeitlicher Kontext

Die Interaktion und Kommunikation des Chat findet in einem virtuellen Raum statt, der durch die Kommunikation selbst erschaffen wird. Real sitzen die Interagierenden meist alleine vor einem Computerbildschirm, und durch die Inanspruchnahme der Institution Internet und eines Chat-Programms wird das 'Eintauchen' in den virtuellen Kommunikationsraum ermöglicht.

Der virtuelle Raum – der sogenannte Cyberspace – hat besondere Gesetzmäßigkeiten: Er bietet den Interagierenden theoretisch die Möglichkeit, in einer unendlichen Anzahl virtueller Räume (Channels) gleichzeitig zu kommunizieren und zu interagieren. Die Unendlichkeit wird ausschließlich durch die Begrenztheit der kognitiven Fähigkeiten relativiert: Der User kann zwar virtuell-physisch in den Channels anwesend sein, tatsächlich ablaufende Kommunikation ist hingegen nur mit wenigen Chatpartnern möglich. Die Anzahl der gleichzeitig unabhängig voneinander geführten Gespräche hängt allein von subjektiven Gegebenheiten ab: Wie hoch ist die Produktions- und Rezeptionsgeschwindigkeit (Eintippen und Lesen), wie intensiv ist ein Gespräch, wie hoch ist die Wortanzahl, wie lange sind die Denkpausen und wie gut ist die technische Verbindung der Datenübertragung? Grundsätzlich kann jedoch festgestellt werden, dass weniger Inhalt kommuniziert werden kann je mehr Gesprä-

che gleichzeitig geführt werden. Auch werden die einzelnen Äußerungen kürzer und die Pausen zwischen ihnen länger.⁷

Eine weitere Besonderheit des Chat ist die Möglichkeit des Flüsterns⁸: Es können private Nachrichten an einen anderen User verschickt oder ein Zweiergespräch in einem separaten Fenster geführt werden, ohne dass dies für Dritte ersichtlich ist.

Zeitlich ist die Kommunikation nicht beschränkt. Jeder kann sich jederzeit einloggen und kommunizieren. Da das Internet eine nahezu weltumspannende Institution ist, ist ein Austausch mit Menschen aus allen Zeitzonen möglich, und somit kann davon ausgegangen werden, dass zu jeder Zeit Kommunikationspartner anzutreffen sind. Der virtuelle Kommunikationsraum ist somit niemals leer.

2.2.2 Status der Teilnehmenden und dauerhafte Beteiligung

Im kommunikativen Raum des Chat besteht zunächst ein Zustand vollkommener Anonymität. Es ist nicht möglich, einen unbekanntem Kommunikationspartner durch äußerliche oder stimmliche Merkmale zu kategorisieren, wie das bei einer Face-to-face-Konversation oder teilweise auch bei Telefongesprächen möglich ist. Niemand würde eine fremde Person einfach anrufen ohne dadurch Irritationen auszulösen. Beim Chat ist aber genau dies die Hauptmotivation: Man loggt sich ein, gerade um mit fremden Personen zu kommunizieren, ohne dass die Intimsphäre der anderen verletzt wird. Somit sind alle potentiellen Gesprächspartner zunächst gleich. Rice bemerkt dazu:

"Unlike face-to-face communication, where relations among individuals are influenced by socioeconomic status differences, norms, physical appearance, and speech behaviour, individuals using CMC [Computer-Mediated Communication] are not required to use indirect paths of interpersonal connections to communicate with each other, perhaps socially distant users: They can simply send a message to any person or set of persons on the system." (Rice 1987, 91)

Bestimmte Anhaltspunkte können jedoch durchaus der Auswahl von Gesprächspartnern dienen: Zunächst kann themenbezogen ausgewählt werden. Eine kommunikationssuchende Person begibt sich vorzugsweise in einen Raum oder einen Webchat, in dem ein präferiertes Thema behandelt wird. Eine zweite Möglichkeit ist die Auswahl von Gesprächspartnern nach Nicknames. Wird ein weiblicher Gesprächspartner bevorzugt, wird ein weiblicher Nickname angesprochen, was allerdings keinerlei Garantie dafür ist, dass sich hinter dem weiblichen Nickname auch tatsächlich eine weibliche Person verbirgt, denn das Spiel mit der Identität ist ein weitläufiges Phänomen des Chat (s. dazu die Beiträge von Gallery und Döring i.d.Bd.). So berichtet Reid (1991), dass die Anonymität der computerübermittelten Kommunikation dazu anregt, das eigene Aussehen zu verändern:

⁷ Die Pausen können in der Chat-Kommunikation schwer analysiert werden. Die Tendenz der Verzögerung kann aber aufgrund eigener Erfahrungen mit dieser Kommunikationsform bestätigt werden.

⁸ Haase et al. (1997, 21) bezeichnen dies als "Emuliertes Flüstern".

"How a [...] user 'looks' to another user is entirely dependant upon information supplied by that person. It becomes possible to play with identity. The boundaries delineated by cultural constructs of beauty, ugliness, fashionableness or unfashionableness, can be by-passed [...]. It is possible to appear to be, quite literally, whoever you wish." (Reid 1991, Kapitel: Anonymity)

Im Besonderen bietet der Chat die Möglichkeit des sogenannten gender-switchings:

"Chat destroys the usually all but insurmountable confines of sex: changing gender is as simple as changing one's nickname to something that suggests the opposite of one's actual gender." (ebd.)

Auch eine deutliche Abgrenzung geübter Chatter zu Neulingen ist zu beobachten. 'Newbies' benötigen Hilfestellung bei der technischen Handhabung sowie bei der Entschlüsselung kodierter Ausdrücke. Ein Neuling ordnet sich oft unter und findet sich in der Rolle des Fragenden wieder: Fragen über die Befehle, das Programm und die Handhabung der Kommunikationsform Chat. Nicht immer werden Newbies freundlich aufgenommen und eingewiesen. Betritt ein Neuling einen Raum zum ersten Mal, muss er sich zunächst einen gewissen Status erarbeiten: Man kennt die Neuen nicht und erst langsam entwickelt sich eine virtuelle Vertrautheit.

2.2.3 Voranstellung des Nickname zur Adressierung des Konversationspartners

In einem stark frequentierten Channel ist es nicht leicht, ein Zweiergespräch zu führen. Vergleicht man die Situation eines gutbesuchten Channels mit einem realen Raum, in dem sich Zweiergespräche inmitten aller anderen stimmlichen Äußerungen entwickeln, so formieren sich in einem realen Raum alle Äußerungen Dritter zu einem Hintergrundgeräusch. Im Chat jedoch werden sämtliche Äußerungen aller Teilnehmenden gleichwertig dargestellt. Des Weiteren ist beim Chat kein Blickkontakt vorhanden. Es müssen also Strategien entwickelt werden, um inmitten dieser vielen Äußerungen diejenigen hervorzuheben, die für den individuellen Teilnehmer von Belang sind. Dies geschieht mit der Voranstellung des adressierten Nickname oder einer Kurzform dessen vor die eigentliche Äußerung.

2.2.4 Begrüßung und Verabschiedung

In einem Channel, in dem viele Teilnehmer anwesend sind, ist es nicht möglich, jeden einzelnen persönlich zu grüßen. So erklärt Pioch (1992):

"It is not necessary to greet everyone on a channel personally. Usually one "Hello!" or equivalent is enough. And don't expect everyone to greet you back...On a channel with 20 people that would mean one screenful of hellos."

Bei einer Verabschiedung wiederum ist nicht ersichtlich, wann genau sich einer der Gesprächspartner ausloggt; bestenfalls ist das Ergebnis des Ausloggens als Servermeldung zu sehen. Dabei ist es recht schwierig, unter eine Abschiedssequenz einen definitiven Schlusspunkt zu setzen. Einer muss den ersten Schritt tun und die Ver-

bindung zum Server unterbrechen, ohne sich sicher zu sein, ob die zuletzt angezeigte Äußerung des Kommunikationspartners definitiv dessen letzte Äußerung war. Hier fehlen eindeutig gestisch-mimische Elemente sowie Körpersprache (zum Beispiel ein Sich-Abwenden bei einer Verabschiedungssequenz in einem Face-to-face-Gespräch oder die Intonation einer definitiv letzten Verabschiedungsfloskel in einem Telefongespräch).

2.2.5 Gliederungsmerkmale

Strukturelle Gliederungsmerkmale der Konversation sind ein weiterer Bestandteil der situativen Realisierungsebene einer kommunikativen Gattung. Wie wird die Produktion von Äußerungen durch Sprecherwechsel organisiert, wie werden längere Sprechsequenzen produziert, gibt es Überlappungen und welche besonderen Merkmale der Korrektur sind bei Chat-Konversationen vorzufinden?

Die Äußerungen werden über die Tastatur eingetippt und dann mit der Eingabetaste versandt. Die Rezipienten erhalten somit nur die Gesamtheit einer Äußerung. Ein besonderes Merkmal des Chatkonversation ist, dass die Möglichkeit besteht, die Äußerung vor dem Abschicken zu überarbeiten, somit sowohl Rechtschreib- und Tippfehler korrigiert werden können, also auch inhaltliche Veränderungen vorgenommen werden können. Die Äußerungen aller Interagierenden sind auf deren Bildschirmen teilweise sequentiell unterschiedlich angeordnet, denn welche Äußerung zuerst übermittelt wird, hängt von der individuellen Übertragungsrate ab.⁹ Demnach liegt es am Rezipienten, die Äußerungen in eine richtige Reihenfolge zu bringen. Sehr oft finden in einem Channel mehrere unabhängige Gespräche gleichzeitig statt, die aber ineinander verwoben dargestellt werden: Paarsequenzen sind selten nacheinander aufzufinden. Die Aufgabe des Rezipienten ist es daher, die für sich selbst wichtigen Äußerungen herauszufiltern und die anderen bestmöglich zu ignorieren. Betritt ein User einen Channel, so wird er mitten in eine fortlaufende Reihe von verschiedenen Äußerungen 'geworfen', ohne den vorherigen Zusammenhang zu kennen.

Sprecherwechselsignale sind kaum vorhanden. Ein "transition relevance place" (Sacks, Schegloff & Jefferson 1974) kann im Chat nur nach der Rezeption einer gesamten Äußerung vorhanden sein, unabhängig davon, aus wievielen Einheiten oder Sätzen diese Äußerung besteht. Der Sprechende sucht sich durch die Voranstellung des Nicknames des Rezipienten den nächsten Sprecher aus: Dies ist vergleichbar mit der direkten Rezipientenansprache in "Multi-Party Conversations" (Sacks, Schegloff & Jefferson 1974). Wird aber diese Art der Selektion nicht angewandt, dann kommt in einer Face-to-face-Konversation die zweite Regel Sacks', Schegloffs und Jeffersons zum Zug: "...first starter acquires rights to a turn, and transfer occurs at that place." (Sacks, Schegloff & Jefferson 1974, 704). Hierbei entstehen in der Chat-Konversation Probleme, denn wer "first starter" ist, ist von keinem der Teilnehmenden aufgrund der technischen Gegebenheiten eindeutig zu

⁹ Vergleicht man verschiedene 'Logfiles' (Mitschnitte) der gleichen Konversation, so kann man kleinere bis größere Unterschiede in der Reihenfolge der Äußerungen erkennen.

erkennen. Überlappungen, wie sie aus synchronen mündlichen Konversationsformen bekannt sind, sind im Chat aufgrund der sequentiellen Anordnung der Äußerungen auf dem Bildschirm nicht zu beobachten. Dennoch besteht im Grunde die gesamte Kommunikation aus einer Vielzahl andauernder, unsichtbarer bzw. nicht nachvollziehbarer Überlappungen. Die große Anzahl Interagierender sind alle mehr oder weniger gleichzeitig damit beschäftigt, Äußerungen zu produzieren und zu rezipieren – zu welchem Zeitpunkt dies geschieht, ist für die Partizipanten nicht ersichtlich. Die Frage ist demnach nicht, wer sich äußern darf, sondern wessen Äußerungen gelesen werden, auf wessen Äußerungen reagiert wird oder welche ignoriert werden.

Oftmals warten Teilnehmer auf ein Signal der Aufmerksamkeit des Rezipienten, bevor sie fortfahren. Die Verbalisierung minimaler Gesprächspartikeln wie "Continuers" und "Assessments"¹⁰ ist ein Bestandteil der kommunikativen Kompetenz, die mit der Zeit erlernt werden muss. In Face-to-face-Kommunikationen laufen diese verbalen Signale, neben den gestisch-mimischen Signalen, oft unbewusst ab. Bei der Chat-Kommunikation müssen sie aber bewusst eingesetzt werden – eine Fertigkeit, die besonders Neulinge noch nicht erlernt haben. Ohne das bewusste Einsetzen hat der Produzent keinerlei Rückmeldung darüber, ob seine Äußerungen überhaupt beim Rezipienten ankommen. So berichten Hiltz & Turoff (1994), dass computerübermittelte Kommunikation besser durchdacht, besser organisiert und reichhaltiger als natürliche Konversation sei. Erfahrene User entwickeln die Fähigkeit, diese non-verbalen Zeichen in schriftlicher Form einzubetten.

Tippen benötigt generell mehr Zeit als Sprechen, unabhängig davon wie flink ein Teilnehmender mit der Tastatur umzugehen weiß. Deswegen besteht ein großer Teil der Äußerungen aus sehr kurzen Redezügen. Welche Möglichkeiten bestehen aber, wenn Inhalte vermittelt werden sollen, die nicht in einer kurzen Äußerung abgehandelt werden können, sondern eine Reihe von Äußerungen nötig sind, die so viel Zeit zum Eintippen benötigen, dass die Konversation stocken würde?

Um das Rederecht nicht abgeben zu müssen, teilt der Produzent seine Äußerungen in kleinere Abschnitte auf. Somit wird signalisiert, dass das Rederecht für eine längere Sequenz von Äußerungen beansprucht wird. Betrachten wir folgendes Beispiel:

BOXES¹¹

- ```

1 <karlitoX> I can't belive how stupid people are
2 <Citlali> ok... I sense a story coming
3 <karlitoX> some USER wanted a list of boxes with files and info in em... a list of
the boxes kept in (Stadtname) (list in database)
4 <karlitoX> so i sent it
5 <karlitoX> "but there are boxes that have been destroyed on this list"
6 <karlitoX> the computer says they are active

```

<sup>10</sup> Vgl. Goodwin 1986.

<sup>11</sup> Sämtliche hier angeführten Datenbeispiele wurden aus einer Logfiles-Sammlung von IRC-Konversationen aus englischsprachigen Kanälen entnommen. Die Zeilennummerierung und die Formatierung sind nachträglich hinzugefügt.

- ```

7 <karlitoX> "oh. we never entered them in the computer. but we need a list of
boxes we have here. all we have are paper records of which ones we
destroyed"
8 <karlitoX> ASDFASDJFLASEFASDLFKASF@#Q$%@##%@$%#@%#$%
9 <Citlali> hehe I feel for you
10 <karlitoX> ok. i'm better now :)
11 karlitoX vents =]

```

KarlitoX deutet in Zeile 1 mit einem "preface" (vgl. Sacks 1971) eine Erzählung an, worauf *Citlali* in Zeile 2 ihm mit seiner Äußerung das Rederecht so lange einräumt, bis die Geschichte zu Ende zu sein scheint. Das "preface", das *KarlitoX* vorausgeschickt hat, kündigt nicht nur eine Erzählung an, sondern enthält Informationen darüber, wie die Geschichte ausgehen könnte. Der simulierte Wutausbruch in Zeile 8 signalisiert das Ende der Erzählung, somit auch die Erlaubnis für andere Konversationsbeteiligte, das Rederecht wieder zu beanspruchen.

Eine andere Möglichkeit, das Rederecht für eine längere Sequenz zu halten, ist eine syntaktische Zerstückelung von Äußerungen. Das folgende Beispiel kann diese Strategie verdeutlichen:

SARCASTIC REMARK

(*Ennui* erzählt von den negativen Reaktionen auf die Inhalte seiner Homepage, die er per E-mail erhält)

- ```

1 <ennui> and what i think he's really pissed about is how i have those little
comments on my site, and i never "tell them to his face" he
always finds out from lamers that e-mail him telling him to go to
my site and look at something
2 <hanni> ennui: but it goes to show ppl DO look at your site
3 <ennui> when someone
4 <ennui> writes me "oh..hey have you seen (NAME)'s website? check it out, he
made
5 <ennui> some sarcastic remark and comment about you, or the website." or hey
6 <ennui> check out what he wrote abot you in his mailing list.
7 <ennui> dammit ppl
8 <ennui> this shit makes me wanna quit
9 <pet> hmm

```

In den Zeilen 3 bis 6 zerteilt *ennui* seine Äußerungen an syntaktisch ungewöhnlichen Stellen. Nur so kann er davon ausgehen, dass die anderen Teilnehmer ihn nicht unterbrechen, da sie erst die nächste Äußerung abwarten müssen, um den Sinn der vorangegangenen zu erkennen. Interessant ist hierbei, dass die syntaktische Zerstückelung der Äußerungen erst ab Zeile 3 beginnt, während Zeile 1 ein sehr langer und aus zwei Sätzen bestehender Beitrag ist, der von *hanni* in Zeile 2 kommentiert wird. *Ennui* geht aber auf *hannis* Kommentar von Zeile 2 nicht ein, sondern bringt seine Erzählung zu Ende. Die Aufteilung seiner Äußerungen ab Zeile 3 kann als Maßnahme gegen Unterbrechungen wie in Zeile 2 interpretiert werden.

Eine weitere Möglichkeit der Organisation längerer Gesprächssequenzen ist das Nach- und/oder Voranstellen von drei oder mehr Punkten "..." an die Äußerung. Dies ist die orthographisch offensichtlichste Methode, anzuzeigen, dass der gegen-

wärtigen Äußerung eine weitere folgen wird beziehungsweise eine Äußerung an die vorangegangene anknüpft.

### 2.2.6 Korrekturen

Die Chat-Kommunikation hat aufgrund der Synchronität einen spontanen Charakter. So sind auch Korrekturen ein Teil der Handlungen, die als Reaktion auf wiederkehrende Probleme des Produzierens, Rezipierens und Verstehens auftreten (vgl. Schegloff, Jefferson & Sacks 1977). Inhaltliche Verständnisprobleme, die nicht auf formal fehlerhafte Produktion und Rezeption der Äußerungen zurückzuführen sind, führen auch im Chat zu Nachfragen, Korrekturinitiiierungen und -durchführungen. Die kürzeste Art der Fremd-Initiierung einer Korrektur wird mit einem oder mehreren Fragezeichen angedeutet. Betrachten wir folgendes Beispiel:

READ

|   |             |                                                                     |
|---|-------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1 | <NocTurnab> | I love to read but i dont                                           |
| 2 | <Kim>       | ?                                                                   |
| 3 | <Raven>     | ??                                                                  |
| 4 | <NocTurnab> | cause i am addicted and thats all i do till the book is over        |
| 5 | <NocTurnab> | If i pick up a book, I can do NOTHING till i have finished the book |

Die Äußerung *NocTurnals* in der ersten Zeile ist inhaltlich widersprüchlich. In den Zeilen 2 und 3 führt dies sogar zu zwei fremd-initiierten Korrekturen der beiden Teilnehmer *Kim* und *Raven*. Die Initiierung wird von beiden mit ein bzw. zwei Fragezeichen angedeutet – ein Indiz dafür, dass fremd-initiierte Korrektur inhaltlicher Verständnisprobleme mit dem Fragezeichen durchaus Verfestigungscharakter aufweist. Die Fragezeichen veranlassen *NocTurnal* in den darauffolgenden Zeilen, den inhaltlichen Widerspruch selbst zu korrigieren und aufzuklären.

Ein weiterer Grund für Korrekturen sind Tippfehler. Da die Gesprächsform medial schriftlich abläuft und wenig Zeit zum Korrekturlesen bleibt, werden oft Äußerungen mit vielen Tippfehlern abgeschickt, obwohl, wie bereits erwähnt, die Möglichkeit zur Überarbeitung der Äußerung vor dem Abschicken gegeben ist.<sup>12</sup> Es ist zu beobachten, dass Tippfehler in den seltensten Fällen von anderen Teilnehmern korrigiert werden. Vielmehr ist eine Präferenz für selbst-initiierte und selbst-durchgeführte Korrektur zu erkennen.<sup>13</sup>

Auf eine fremd-durchgeführte Korrektur wird allgemein negativ reagiert. Auch eine Korrektur, die fremd-initiiert wird, ist nur dann anzutreffen, wenn der Sinn des Wortes oder der Äußerung durch die Tippfehler vollkommen unersichtlich ist. Korrekturen von Tippfehlern, unabhängig davon wie schwerwiegend sie sind,

<sup>12</sup> Diese "unsichtbaren" Korrekturen sind in Logfiles nicht nachvollziehbar, machen aber einen wesentlichen Bestandteil der Chatkommunikation aus.

<sup>13</sup> Dies geht mit den Bemerkungen Schegloffs, Jeffersons und Sacks' über die Präferenzen bei Korrekturen einher: "[...] self-correction and other-correction are not to be treated as independent types of possibilities or events, nor as structurally equivalent, equipotential, or equally 'valued'. Rather [...], self-correction and other-correction are related organizationally, with self-correction preferred to other-correction." (Schegloff, Jefferson & Sacks 1977, 362)

werden also meist vom Absender selbst initiiert. Dass selbst kleine Tippfehler häufig selbst korrigiert werden, liegt am Bedürfnis der Teilnehmenden, zu demonstrieren, dass nicht die fehlende Intelligenz, sondern die Bedingungen des Mediums ursächlich sind. Fehlt beispielsweise ein Buchstabe eines Wortes, wird meist der fehlende Buchstabe, unabhängig davon ob er am Anfang, in der Mitte oder am Ende des zu korrigierenden Wortes steht, in einer neuen Äußerung angegeben. Korrigiert wird also nicht das gesamte falsche Wort, sondern nur der fehlende Buchstabe.

Die situative Realisierungsebene konnte an Rezipientenadressierung, Paarsequenzen, Sprecherwechsel, Strategien der längerfristigen Gesprächsorganisation und Korrekturen zeigen, dass bestimmte Probleme bei der Organisation des dialogischen Austauschs entstehen, die Lösungsstrategien erfordern. Sowohl die Probleme als auch deren Lösungsstrategien sind stark von den medialen Ausgangsbedingungen beeinflusst. Dennoch gelingt es den Teilnehmern teilweise, die Schwierigkeiten erfolgreich zu kompensieren.

### 2.3 Die Binnenstruktur

Die Binnenstruktur ermöglicht eine linguistische Detailanalyse verschiedener rekurrenter sprachlicher Phänomene. Günthner & Knoblauch (1994) zählen zur Binnenstruktur kommunikativer Gattungen

"jene prosodischen und verbalen Merkmale, die nicht von einer interaktiven Redezugabfolge geleitet sind. Hierunter fallen [...] prosodische Mittel wie Intonation, Lautstärke, Sprechgeschwindigkeit, Pausen, Rhythmus, Akzentuierung [...]."

[...]

"Ferner kann die Wahl eines bestimmten *Kodes* für ganze Gattungen [...] bestimmend sein. [...] Auch expressive Ausdrücke sowie *mimische* und *gestische Elemente* gehören zum möglichen Repertoire der Binnenstruktur. Ferner können bestimmte *phonologische Variationen*, *syntaktische Konstruktionen* bzw. *morpho-syntaktische Elemente* für eine Gattung konstitutiv sein [...]." (Günthner & Knoblauch 1994, 706)

#### 2.3.1 Kode

Der Kode beinhaltet die Sprachvarietät und das Sprachregister einer kommunikativen Gattung. Kann im Chat ein bestimmte verfestigte Sprachvarietät festgestellt werden? Hochsprache wird im Chat selten verwendet, vielmehr ist die Verwendung von Jargon sowie dialektalen und soziolektalen Ausdrücken erkennbar. Es kann mitunter eine Anlehnung an Jugend- und Slangsprache festgestellt werden. Da vor allem junge Menschen die Konversationsform anwenden, ist das Auftreten von Slangausdrücken nicht verwunderlich.

Ein weiterer Bestandteil des Kodes einer kommunikativen Gattung ist "die Wahl eines an den Situationstypus angepassten Sprachregisters ('frozen style', formales, konsultatives, informelles und intimes Register)" (Günthner & Knoblauch 1994, 706). Der Chat dient vorwiegend zur Unterhaltung und Freizeitbeschäftigung. Somit ist das Sprachregister in jedem Fall informell, gleichgültig, ob sich die Konversationspartner fremd sind oder nicht. Je nachdem aber, in welche Richtung sich

die individuellen Beziehungen der Teilnehmenden entwickeln, kann das Sprachregister auch einen gewissen Grad an Intimität aufweisen, abhängig davon wie vertraut die Kommunikationspartner sind. Zu vorschnelle Intimität wird auch bei Chat-Usern als sexuelle Belästigung angesehen<sup>14</sup>, gegen welche allerdings – je nach verwendetem Chatsystem – wenig Handlungsmöglichkeiten bestehen.

### 2.3.2 Körper- und Comicsprache

In einer nicht-visuellen, nicht-auditiven Kommunikationsform sind Körpersprache, Gestik und Mimik faktisch nicht existent. Die folgenden Beobachtungen zeigen jedoch, wie dieses Fehlen durch Innovationen oder Anlehnungen an bereits existierende Formen erfolgreich kompensiert werden kann. Somit fallen die gattungskonstituierenden Kategorien Körpersprache, Gestik und Mimik nicht aus dem Gesamtkonzept der kommunikativen Gattungen heraus, sondern sie werden lediglich auf eine veränderte, textbasierte Weise ausgeführt.

Um Gefühle sowie physische Zustände in die Kommunikation zu integrieren, muss ein Format gefunden werden, das diese Zustände eindeutig erkennbar macht und vom übrigen Text abhebt. Zu diesem Zweck werden Wörter in Asterisken eingeraht und entweder als einzelne Äußerung oder innerhalb einer Äußerung übermittelt. Haase et al. (1997) wählten für dieses Phänomen den Begriff der *Zustands- und Gefühlsäußerungen*<sup>15</sup>, der hier übernommen werden soll. Dasselbe Format wird aber auch für lautmalerische Elemente der Comicsprache verwendet. Da Chat-Kommunikation nur aus ASCII-Text besteht, wurde die bereits existente Form der lautmalerischen Schriftlichkeit der Comicsprache für die Zwecke des Chat instrumentalisiert und mit den vor- und nachgestellten Asterisken an die speziellen Gegebenheiten angepasst.

Betrachten wir ein Beispiel, das die Übernahme der Comicsprache in die Chat-Kommunikation verdeutlicht.

#### DROOL

- 1 <A> B: so, which MP3s<sup>16</sup> do you have? :)  
 2 <B> uh, a few  
 3 <B> heh  
 4 <B> like 100+ megs<sup>17</sup> worth  
 5 <A> \*drool\*

<sup>14</sup> Truong schreibt: "Many women who use Internet sites, electronic bulletin boards or other online services [...] report receiving invitations and messages of a sexually explicit nature in real-time 'chats' or via e-mail. These messages are variously analogous to obscene phone calls or whistles in the streets depending on their tone. [...] The problem is pervasive and annoying enough that many women choose to switch to non-gender-specific login names..." (Truong 1993, o.S.).

<sup>15</sup> Innerhalb der Chatgemeinschaft ist mitunter auch der Begriff *Actionformat* zu finden.

<sup>16</sup> "MPEG Audio Layer-3 Standard" (kurz MP3) ist ein vom Fraunhofer Institut Integrierte Schaltungen (IIS), Erlangen, entwickeltes Format für stark komprimierte, aber qualitativ hochwertige Sound-Dateien.

<sup>17</sup> 'Megs' ist die Abkürzung für Megabyte.

Auf die Auskunft Bs, er hätte über 100 Megabyte MP3-Sounddateien, reagiert A in Zeile 5 mit dem Wort DROOL, das er, der allgemeinen Konvention entsprechend, in Asterisken einrahmt. Mithilfe dieser kurzen Äußerung kann A auf komische und übertriebene Art und Weise einen Zustand großer Begeisterung übermitteln.

### 2.3.3 Äußerungen in der dritten Person

Ein in der gesamten Internetkommunikation einmaliges Phänomen sind Äußerungen in der dritten Person in Chatkonversationen. Mit dem sogenannten /Me- Befehl<sup>18</sup> wird der Nickname der sich äuernden Person vorne angestellt und die Äußerung in die dritte Person gesetzt. Das Format der Äußerung auf dem Bildschirm unterscheidet sich vom üblichen. Diese Äußerungen haben die Funktion einer Art *Regieanweisung*, die anzeigt, was die Person gerade tut oder wie sie sich fühlt, ohne dass die Ichform verwendet werden muss. So können auch Körpersprache sowie Mimik und Gestik in die Konversation eingebracht werden.

Das Format der dritten Person wird vor allem verwendet, um fehlende Aktionselemente in der Textkonversation zu kompensieren. Dadurch erhält der Chat neben der reinen Übermittlung von Äußerungen auch die Komponente einer tatsächlichen Interaktion. Elemente, die bei einer Face-to-face-Interaktion beiläufig ablaufen, werden beim Chat explizit gemacht und bewusst eingesetzt, um der Interaktion einen lebendigeren Charakter zu verleihen.

Gefühls- und Zustandsäußerungen sowie Comicsprache und Äußerungen in der dritten Person ermöglichen virtuelle Szenen wie die folgende:

#### VIRTUAL BATTLE

- 1 pet shoots Luik in the head  
 2 <Emma> hey now  
 3 <pet> \*BANG\*  
 4 Can kills Pet with a knife  
 5 <Can> \*szzzzzzzzz\*  
 6 Emma takes pety's gun...we'll have none of that mister  
 7 <Luik> hihihih  
 8 pet has armor, too bad for can  
 9 Can chokes pet  
 10 <Can> \*urgh\*  
 11 pet throw can out the window  
 12 <Luik> no!!!  
 13 <Luik> don't mess with my friends!  
 14 Can splashes on the ground  
 15 Luik kills pet  
 16 Can is dead  
 17 <pet> Luik  
 18 <Can> -----  
 19 <pet> i already killed you

<sup>18</sup> Dieser Befehl basiert auf dem IRC (Internet Relay Chat). Webchats haben möglicherweise eine andere Syntax für diesen Befehl, wie zum Beispiel /m.

Alle Äußerungen in der dritten Person mit dem /Me-Befehl (in den Zeilen 1, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 15, 16) sind als Ausdruck von Regieanweisungen für Handlungen zu verstehen. Die spielerische Inszenierung eines Kampfes mit Äußerungen in der dritten Person betont aber auch die Distanzierung der Akteure von der Handlung, da diese nur virtuell als Spiel geschieht. Die Aktionen mit dem /Me-Befehl werden mit Comicausdrücken in Asteriske kommentiert, wie in Zeile 3 \*BANG\* als Pistolknall, in Zeile 5 \*szzzzzzzzz\* als Messerstich und Zeile 10 \*urgh\* als orthographische Darstellung der Laute [əʔ], die das Erwürgen kenntlich machen. Das Beispiel kann zeigen, dass ohne das Format der Gefühls- und Zustandsäußerungen/Comicsprache sowie der Äußerungen in der dritten Person solche 'Szenen' kaum möglich wären, denn die Umschreibung in Äußerungen in der ersten Person ermöglicht weder die distanzierte Darstellung von eigenen Handlungen noch den Ausdruck von Lautwörtern.

### 2.3.4 Emoticons und das Lachen

Eine kürzere Alternative neben den in Asterisken umrahmten Zustands- und Gefühlsäußerungen sind 'Smileys'<sup>19</sup> oder 'Emoticons'<sup>20</sup>.

Emoticons sind allerdings nicht nur in Chats, sondern mittlerweile in fast allen Anwendungen des Internet auffindbar. Sie haben sich in der Zwischenzeit zu einem festen Bestandteil der Internetkommunikation verfestigt, sind aber ein wesentlicher Bestandteil vor allem auch der Chatkonversationen.

Eine besondere Zustands- und Gefühlsäußerung ist das Lachen, welches auf sehr verschiedene Art und Weise dargestellt werden kann. Um tatsächliches lautes Lachen zu signalisieren, gibt es das häufig benutzte Akronym LOL (*Laughing Out Loud*). LOL kann auch gesteigert werden, indem es wiederholt wird, wie das folgende Beispiel zeigt:

#### LOLOL

|   |           |                                        |
|---|-----------|----------------------------------------|
| 1 | <Cat>     | DAMN I SPLASHED BEER ON MY KEYBOARD!!! |
| 2 | <Dog>     | LOLOLOLOL                              |
| 3 | <Cat>     | no LOL at all                          |
| 4 | <Dog>     | you ARE drunk                          |
| 5 | *Dog lols |                                        |
| 6 | <Cat>     | no way                                 |
| 7 | <Cat>     | not of THIS beer                       |

Schadenfreudig kommentiert *Dog* in Zeile 2 das Missgeschick *Cats*, der in Zeile 3 andeutet, dass es absolut nichts zu lachen gibt, indem er das Akronym LOL aufnimmt. In Zeile 5 benutzt *Dog* den /Me-Befehl für eine Äußerung in der dritten Person und flektiert das Akronym LOL in die dritte Person.

<sup>19</sup> Vgl. Sanderson 1993.

<sup>20</sup> *Emoticon* ist eine Zusammensetzung aus den englischen Wörtern *Emotion* und *Icon*. Sie sind ikonische ASCII-Zeichen, die ein um 90 Grad nach links gedrehtes Gesicht darstellen sollen.

Weitere, allerdings eher spielerisch als häufig verwendete, Steigerungen sind ROTFL (*Rolling On The Floor Laughing*) und ROTFLBTC (*Rolling On The Floor Laughing Biting The Carpet*).

### 2.3.5 Geschwindigkeit, Lautlichkeit und Verschriftlichung: Effizienz und Spielerei

Tippen benötigt mehr Zeit als Sprechen, besonders da wenige der Chatter das Zehnfingersystem beherrschen. Des Weiteren spielt die technische Übertragungsrate, abhängig von der Anbindung aber auch vom verwendeten Chatsystem an sich, eine Rolle. Zur Effizienzsteigerung der synchronen Kommunikation wird deshalb versucht, die Zeichenanzahl auf ein Minimum zu reduzieren. Akronyme und Abkürzungen verringern die Menge an Zeichen und erhöhen somit die Geschwindigkeit der Konversation. Im Chat werden Wörter abgekürzt, wo es immer dies möglich erscheint. Das Akronym LOL ist nur ein Beispiel der Vielfalt der Chat- und Internetakronyme. Nicht nur das Lachen kann durch Akronyme ausgedrückt werden, sondern viele weitere Ausdrücke, Fachausdrücke, Wörter im allgemeinen und Redewendungen. Ein häufiges Abkürzungsphänomen sind Kontraktionen von Wörtern oder einer Reihe von Wörtern. Sie sind ein Abbild des 'Soundalike Slang'. Versucht wird, die Slangausprache orthographisch einzufangen.

Auch andere orthographische Spielereien aller Art lassen sich beobachten: Ob ganze Morpheme oder Wörter durch einzelne Buchstaben oder Zahlen ausgetauscht werden (Zahlen oder Buchstaben dienen als phonologisches Ideogramm), oder Wörter orthographisch lautmalerisch oder einfach 'anders' geschrieben werden – das spontane Spiel mit dem getippten Wort ist sehr beliebt.

Orthographische Variationen sind auch im Bereich der 'unanständigen Wörter' und Tabu-Wörter häufig zu finden.

### 2.3.6 Chat – eine Kommunikationsform zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit

Die Chat-Kommunikation ist eine Mischform schriftlicher und mündlicher Komponenten von Sprache. Mündlichkeit und Schriftlichkeit müssen einerseits in einem medialen, andererseits in einem konzeptionellen Kontext betrachtet werden (Koch & Österreicher 1994). Der mediale Begriff umfasst die Darstellungs- bzw. Ausführungsform der Kommunikation. Der konzeptionelle Begriff dagegen beinhaltet Eigenschaften wie Synchronität, Spontaneität und Interaktivität.

Chat-Kommunikation zeichnet sich einerseits durch Interaktivität bei der Organisation der Kommunikation, Spontaneität, die vor allem bei Humor deutlich wird, aber auch durch Ungeplantheit der Äußerungsbeiträge aus. Die Tendenz, Aspekte einer Face-to-face-Konversation wie Gestik, Mimik, Prosodie und Körpersprache in die Chat-Kommunikation zu integrieren, weist einen deutlichen Verfestigungscharakter auf. Andererseits stellen standardsprachliche Rechtschreib- und Grammatikregeln die allgemeine Grundlage für die Kommunikation dar, auch wenn diese häufig missachtet werden. Die Vielfalt an Abkürzungen sowie das Auftreten

nicht-aussprechbarer Akronyme<sup>21</sup> weisen auch einen eindeutigen Bezug zur Schriftlichkeit aus. Probleme bei der orthographischen Darstellung, vor allem bei von Befehlen und Computerbegriffen abgeleiteten Neologismen, lassen deutlich die beschränkten Möglichkeiten erkennen, die die Verschriftlichung der Mündlichkeit mit sich bringt.

Haase et al. bezeichnen die so entstandene Kommunikationsform als eine "neue Schriftlichkeit" (1997, 23). "Mündliche Äußerungen, wie sie z.B. in Gesprächen vorkommen, [werden] also in ein neues Medium verschoben." (Haase et al., 1997, 7). Der Ansatz der bloßen Verschiebung von mündlichen Äußerungen in ein schriftliches Medium ignoriert allerdings die Tatsache, dass nicht nur mündliche Komponenten für den Kommunikationsablauf wichtig sind, sondern gerade auch mit den schriftlichen und darstellerischen Bestandteilen gespielt wird: Die Orthographie(Veränderungen) und die graphische Darstellung der Äußerungen sind ebenso wichtig wie der Versuch, mündliche Komponenten zu integrieren.

Ausgangspunkt der Überlegungen muss jedoch das neue schriftliche Medium mit allen seinen Einschränkungen sein, und nicht die Face-to-face-Kommunikation. Der Kommunizierende verwendet dieses schriftliche Medium, bedient sich jedoch der Elemente anderer, bereits bekannter Kommunikationsarten, um die Möglichkeiten des Mediums auszunutzen, die Einschränkungen bestmöglichst zu kompensieren. Für die Chat-Kommunikation soll deshalb die Bezeichnung *vermündlichte Schriftlichkeit* verwendet werden. Dieser Begriff beinhaltet sowohl die mediale Ausgangsform der Schriftlichkeit, als auch den *aktiven* Prozess der Miteinbeziehung einer zugrunde liegenden mündlichen Konzeptionalität sowie einer Synchronität. Diese (inter-)aktive Vermündlichung rechtfertigt letztlich die Anwendung des Konzepts der Analyse mündlicher kommunikativer Gattungen, denn obwohl die Orthographie und der zeitliche Faktor der schriftlichen Realisierung eine große Rolle spielen, gewährleistet die Synchronität der Kommunikation die Etablierung eines spontanen dialogischen Austauschs, dessen Auswirkungen die mediale Schriftlichkeit um Elemente der konzeptionellen Mündlichkeit bereichern.

### 3. Abschließende Überlegungen

Der Rahmen des Gattungskonzepts kann eingesetzt werden, um die Besonderheiten der Kommunikationsform Chat darzustellen. Gattungen können allerdings "nicht losgelöst vom interaktiven Kontext, in dem sie produziert und interpretiert werden und den sie zugleich miterzeugen, analysiert werden" (Günthner 1995, 209). Neben der rein beschreibenden Funktion leistet dieser Analyserahmen folglich auch, die Bedeutungen sprachlicher sowie interaktionaler Phänomene in den bestimmten kommunikativen Vorgang einbetten und erklären zu können. Die Chat-Kommunikation weist spezifische Phänomene aus Außenstruktur, Binnenstruktur und situa-

tiver Realisierungsebene auf<sup>22</sup>, die in dieser Zusammenstellung in keiner bisher existenten Kommunikationsform zu beobachten waren. Die "Einzelkomponenten" können zwar "kaum als spezifisch, d.h. unverwechselbar und ausschließlich auf EINE Gattung beschränkt angesehen werden"<sup>23</sup> (Stempel, 1972, 179), denn sie sind auch in weiteren Kommunikationsformen, vor allem denen des Internet, aufzufinden, jedoch die *Kombination* dieser Einzelelemente ergibt eine eigene, spezifische Form. Die besonderen technischen außenstrukturellen Bedingungen des Mediums geben der gesamten Interaktion strikte Vorgaben, die die organisatorische sowie sprachliche Ausführung der Kommunikation maßgeblich beeinflussen. Die Entwicklung besonderer kommunikationsstrukturierender Strategien wie der Rezipientenadressierung mit der Voranstellung des Nicknames oder der Kontaktaufnahme und -beendigung zeigen dies deutlich. Vor allem aber die Punkte, die für die Konversationsanalyse eine wichtige Rolle spielen, wie Sprecherwechsel, Paarsequenzen und die Produktion längerer sequentieller Abläufe, zeichnen sich in der Chat-Kommunikation durch eine neuartige, den Bedingungen des Mediums stark angepasste, Realisierung aus.

Der räumliche Kontext beschränkt sich auf die computererzeugte Virtualität – der Raum, in der die Kommunikation abläuft, zugleich aber erst durch die Kommunikation erschaffen wird. Verfestigungstendenzen lassen sich auch in den (kurzen) Begrüßungsritualen und Abschiedssequenzen ohne richtigen Schlusspunkt beobachten. Das Auftreten von Tippfehlern, aber auch die selbstinitiierten Korrekturen sind ein Phänomen, das sich wieder auf die besonderen Bedingungen des Mediums zurückführen lässt. Binnenstrukturell kann das inzwischen weltweit verfestigte informelle Sprachregister festgehalten werden, aufzufinden auch in Newsgroups, Schwarzen Brettern und mitunter in E-Mails.

Neben den interaktionalen Phänomenen der situativen Realisierungsebene sind auch die emulierten verbalen und prosodischen Verfahren in der Binnenstruktur besonders auf das Fehlen visueller und auditiver Aspekte zurückzuführen. Der Wunsch der Teilnehmer, den abgebildeten linearen ASCII-Text mit den verschiedenartigsten Elementen aus anderen, insbesondere dem Mündlichen entstammenden Aspekten zu beleben, ist sehr deutlich zu erkennen. Die starke Tendenz zur Verkürzung der Äußerungen – sei es durch Einsparungen von Wörtern oder Satzzeichen, Verwendung und Neukreierungen von Abkürzungen oder Akronymen oder auch Lexikalisierung von Computerbefehlen zur Umgehung umständlich langer Beschreibungen – ist zurückzuführen auf die Zeitkomponente, die die schriftliche Ausführung der Kommunikation verursacht.

Auch die "sprachlichen Ausdrucksformen bestimmter Emotionen [sind] sehr stark abhängig von den betreffenden Gattungen, in denen sie auftreten" (Günthner 1995, 213). In einer Umgebung, in der der Ausdruck von Emotionen nur durch sehr umständliche, explizite Beschreibung möglich wäre, wurden Formate entwickelt, die

<sup>22</sup> Nach Luckmann existiert kaum eine Gattung mündlicher Kommunikation, in der nicht Charakteristika aus allen drei Strukturebenen auftreten (Luckmann 1992, 18).

<sup>23</sup> Als ausschließlich im Chat auftretende Einzelkomponente der Binnenstruktur kann die Möglichkeit der Äußerungen in der dritten Person mithilfe des '/Me'-Befehls gesehen werden.

<sup>21</sup> D.h. Akronyme ohne Vokale.

sowohl Emotionen als auch Körpersprache, Gestik und Mimik spontan und verhältnismäßig einfach in die Interaktion einbinden können und sie gleichzeitig als solche vom übrigen Text abheben. Dabei bedient sich die Chat-Interaktion einerseits der schon vorhandenen Comicsprache, die wiederum durch das in Asteriscke eingerahmte Format an die ASCII-Schriftlichkeit angepasst wird, macht aber auch durch Äußerungen in der dritten Person die Darstellung von körperlichen (sowie mentalen) Aktionen möglich. Das Auftreten der Emoticons schließlich ist eine perfekte Kombination von emulierter Körpersprache, Gestik und Mimik mit dem Geschwindigkeitsfaktor, der ASCII-Schriftlichkeit sowie dem von Luckmann (1986) hervorgehobenen "Spielen" mit den Konventionen der Gattung. Bestimmte Charakteristika der Chat-Kommunikation haben sich verfestigt und konventionalisiert, das heißt, sie werden zur Realisierung bestimmter Kommunikationsphänomene verwendet und auch in diesem Bedeutungszusammenhang rezipiert, sie sind jedoch flexibel und werden keineswegs immer und von jedem Teilnehmer gleich häufig verwendet. Die "formalen Charakteristika sind keineswegs als immanente, normative, festgelegte Textstrukturen zu erfassen" (Günthner 1995, 213f). Dies deckt sich mit Luckmanns Aussage, dass für jede kommunikative Gattung bestimmte Merkmale "typisch" sind, jedoch nicht alle gleichermaßen relevant sein müssen (Luckmann 1992, 18). Sie stehen allen Teilnehmer sozusagen als Kommunikationsrepertoire zur Verfügung, an dem sich diese bedienen und/oder orientieren können.

Abschließend kann festgestellt werden, dass die synchrone computerübermittelte Kommunikation des Chat verfestigte, gattungsähnliche Strukturformen aufweist, die darauf schließen lassen, dass mit ihr eine neue kommunikative Mediengattung entstanden ist, die sich durch verfestigte Elemente auf allen drei Strukturebenen auszeichnet und einen deutlichen Anfang und ein Ende hat. Schon im Jahr 1983 postulierte Fox in seiner Untersuchung über Computernetzwerke in amerikanischen Highschools, dass dieses Medium zu einer Entwicklung von neuen Formen der expressiven Kommunikation führen könne. Baym (o.J.) unterstützt diese These, indem sie sich auf Bachtins Theorie (1986) bezieht:

"Eventually new forms of speech, or genres, unique to that community evolve. Indeed, countless new forms of speech have been created and conventionalized as part of the interactive process in computer-mediated communities. A few of these innovations are ways to express affect, new vocabulary, new kinds of jokes, and new categories of talk all together." (Baym o.J., 2)

Der Chat weist sicherlich Ähnlichkeiten, besonders in der Binnenstruktur, mit E-Mail- und Newsgroupkommunikation auf, unterscheidet sich jedoch vor allem in Punkten der Außenstruktur und der situativen Realisierungsebene so wesentlich von ihnen, dass eine eigene Kategorie sinnvoll erscheint. Da es sich jedoch um eine sehr junge Gattung handelt, unterliegt sie besonderen Veränderungen, die durch die Benutzergruppe und -anzahl stark beeinflusst wird. Dies geht konform mit der Definition von Gattungen, die als "historische und kulturelle Produkte [...] offen für historischen Wandel und kulturelle Variation" (Günthner 1995, 213) sind. Inwieweit sich die Gattung stark verändert oder möglicherweise durch andere Gattungen verdrängt wird, hängt von den Kommunizierenden selbst, jedoch auch von der Technik-

entwicklung ab, die es bald ermöglichen wird, Ton- und Bildübertragung über das Internet komfortabel zur Verfügung zu stellen. Für Mediengattungen ist folglich nicht nur historischer und kultureller Wandel relevant, sondern insbesondere auch der technische Wandel, der wiederum in einer Wechselbeziehung mit historisch-kulturellem Wandel zu sehen ist.

Entgegen der Hypothese Haases et al. (1997), die synchrone computerübermittelte Kommunikation würde bald von synchronen Audio- und Videoübertragungen im Internet verdrängt werden, wird sich die Gattung m.E. erhalten: Kein anderes Medium bietet den Kommunizierenden das Gefühl der Sicherheit, Unverbindlichkeit, Informalität und Anonymität wie der Chat. Die Frage wird dann sein, in welchen Kommunikationssituationen welcher Personentypus welches Medium und welche kommunikative Gattung bevorzugt, beziehungsweise inwiefern sich der Kommunikationsablauf und die Sprache bei abwechselnder oder gleichzeitiger Inanspruchnahme verschiedener (Medien)gattungen anpasst und verändert.

## Literatur

- ARD/ZDF (1998). *ARD/ZDF-Online-Studie 1998: Onlinemedien gewinnen an Bedeutung. Nutzung von Internet und Onlineangeboten elektronischer Medien in Deutschland*. Sonderdruck aus MP 8/1998.
- Bachtin (Bakhtin), Michail M. (1986). *The Problem of Speech Genres*. In: Bachtin (Bakhtin), Michael M. & MacGee, V. W. (Hrsg.), *Speech Genres and Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press, 60-102.
- Baym, Nancy K. (o.J.). *The Emergence of Community in Computer Mediated Communication*. [Online-Dokument] <http://209.120.1.169/jcmc/vol1/issue2/baym2.html>.
- Bergmann, Jörg R. & Luckmann, Thomas (1995). *Reconstructive genres of everyday communication*. In: Quasthoff, Uta M. (Hrsg.), *Aspects of Oral Communication*. Berlin: de Gruyter, 289-304.
- Fitkau & Maas (1998). *7. W3B-Umfrage*. Fitkau & Maas, W3B Hamburg, Hermannstraße 14, 20095 Hamburg. <http://www.w3b.de>.
- Fox, B. A., & Jaspersen, R. (1995). *A syntactic exploration of repair in English conversation*. In: Davis, P. W. (Hrsg.), *Alternative Linguistics. Descriptive and theoretical modes*. Amsterdam: Benjamins, 77-134.
- Fraunhofer Institut, Integrierte Schaltungen (IIS), Erlangen (o.J.). *MPEG Audio Layer-3*. [Online-Dokument] <http://www.iis.fhg.de/amm/technik/layer3/index.html>.
- Gehlen, Arnold (1956). *Urmensch und Spätkultur. Philosophische Ergebnisse und Aussagen*. Bonn.
- Goodwin, Charles (1986). *Between and Within: Alternative sequential treatments of continuers and assessments*. In: *Human Studies*, 9, 205-217.
- Günthner, Susanne & Knoblauch, Hubert (1994). 'Forms are the Food of Faith'. *Gattungen als Muster kommunikativen Handelns*. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 4, 693-723.
- Günthner, Susanne (1995). *Gattungen in der sozialen Praxis*. In: *Deutsche Sprache*, 3, 193-217.
- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Georg Rehm (1997). *Interne Kommunikation und Sprachwandel*. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer?* Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Habermas, Jürgen (1992). *Faktizität und Geltung. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Hilza, S.R. & Turoff, M. (1994). *The Network Nation: Human communication via computer*. MIT Press.
- Holly, Werner (1996). *Alte und Neue Medien. Zur inneren Logik der Mediengeschichte*. In: Rüschoff, Bernd & Schmitz, Ulrich (Hrsg.), *Kommunikation und Lernen mit alten und neuen Medien*.

- Beiträge zum Rahmenthema "Schlagwort Kommunikationsgesellschaft" der 26. Jahrestagung der Gesellschaft für Angewandte Linguistik GAL e.V. Frankfurt/Main, Berlin, New York: Lang.
- HORIZONT (1998). Weniger intellektuelle Überflieger: Zweite Welle des GfK-online-Monitors mit aktuellen Strukturdaten. *Horizont* 31 (10).
- Koch, Peter & Oestereicher, Wulf (1994). Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, Hartmut & Ludwig, Otto (Hrsg.), *Schrift und Schriftlichkeit*. Handbücher für Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Berlin/New York. Bd. 1, 588-604.
- Luckmann, Thomas (1986). Grundformen der gesellschaftlichen Vermittlung des Wissens: Kommunikative Gattungen. In: Neidhardt, Fritz et al. (Hrsg.), *Kultur und Gesellschaft*. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Sonderheft 27.
- Luckmann, Thomas (1988). Kommunikative Gattungen im kommunikativen Haushalt einer Gesellschaft. In: Smolka-Koerdt, G. (Hrsg.), *Der Ursprung der Literatur*. München: Fink, 279-288.
- Münch, Richard (1991). *Dialektik der Kommunikationsgesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Pioch, Nicholas (o.J.). *Chat-Primer* 1992. [Online-Dokument] <http://www.cip.informatik.uni-erlangen.de/org/irc/ircprimer.html> (Stand 25.01.1996).
- Reid, Elizabeth (1991). *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*, Honours Thesis on Chat. University of Melbourne. [Online-Dokument] <http://people.we.mediaone.net/elizrs/work.html>.
- Reid, Elizabeth (1994). *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. Masters Thesis on MUDs. University of Melbourne: [Online-Dokument] <http://people.we.mediaone.net/elizrs/work.html>
- Sacks, Harvey, Schegloff, Emanuel, & Jefferson, Gail (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language*, 50, 696-735.
- Sanderson, David W. (Hrsg.) (1993). *Smileys*. Engl. Compiled by: Text by Dale Dougherty.
- Schegloff, Emanuel, Jefferson, Gail, & Sacks, Harvey (1968). Sequencing in conversational openings. In: *American Anthropologist* 70, 1075-95.
- Schegloff, Emanuel, Jefferson, Gail, & Sacks, Harvey (1977). The preference for self-correction in the organization of repair in conversation. *Language*, 53, 361-382.
- Stempel, Wolf-Dieter (1972). Gibt es Textsorten? In: Güllich, Elisabeth, & Rabe, W. (Hrsg.), *Textsorten*. Frankfurt, 175-180.
- Truong, Hoai-An (1993). *Gender Issues in Online Communications*. [Online-Dokument] <http://www.uni-koeln.de/themen/cmc/truong.93.txt>.
- Vološinov, Valentin N. (1929/1986). *Marxism and the Philosophy of Language*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Weingarten, Rüdiger (Hrsg.) (1997). *Schrift computerbasierter Medien und die Bildung sprachlicher Normen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

## Die Spur des Internetflaneurs – Elektronische Gästebücher als neue Kommunikationsform

Hajo Diekmannshenke

Dialektik der Flanerie: einerseits der Mann, der sich von allem und allen angesehen fühlt, der Verdächtige schlechthin, andererseits der völlig Unauffindbare, Geborgene. Vermutlich ist es eben diese Dialektik, die "Der Mann der Menge" entwickelt.

Walter Benjamin, Das Passagen-Werk

### Vorbemerkung

Das Internet gilt als die Domäne der Jungen, Dynamischen, Erfolgreichen. Dementsprechend ist das Surfen die dem Internet und seinen NutzerInnen angemessene Fortbewegungsart, schnell, dynamisch, risikofreudig, eben Ausdruck eines 'modernen' Lebensgefühls und Beweis der sicheren Beherrschung eines neuen Mediums. Schnelligkeit, Zielgerichtetheit und erfolgreiches Spiel mit diesem Medium (als Stellvertreter des 'natürlichen' Elements) sind denn auch zwei wichtige Charakteristika, die immer wieder genannt werden, wenn vom Internet die Rede ist. Dies ist unzweifelbar zutreffend, und doch zeigt sich daneben noch ein anderer Trend, der als eine Art Gegenbewegung betrachtet werden kann: das (mitunter ziellose) Flanieren durch die riesige Welt der Daten. Ort und Ausdruck dieser Wiederbelebung einer alten und schon überholt geglaubten Fortbewegungsart ist eine Internet-Textsorte, die bei den meisten auf den ersten Blick vielleicht nur als Relikt einer Zeit vortechischer Handschriftlichkeit angesehen wird – das elektronische Gästebuch. Doch ein Blick ins Netz fördert Erstaunliches zutage: Recherchen mittels der großen Suchmaschinen Yahoo und Alta Vista förderten Mitte August 1998 unter dem Stichwort Gästebuch 55.546 und unter 'Guestbook' 7.373.090 Dokumente zutage. Die Liste derjenigen Seiten, auf denen man Gästebücher findet, ist lang und oft überraschend: Einzelpersonen, Schulen, Sport- und sonstige Vereine, Bibliotheken, Fanclubs, das Mütterzentrum Karlsruhe, Pfadfinder, Rollenspiel-Gruppen, Zoologische Gärten, Wirtschaftshäuser, Sender, Zeitungen und Zeitschriften, Behörden, Städte, Parteien, Tagungen, Jahrmärkte, Museen, Umweltorganisationen, Anbieter für Haustierbedarf, Anbieter ganz spezieller – vielfach in der öffentlichen Meinung als internettypisch angesehener – 'Dienste', Banken, Naturkostläden u.v.a.m. bieten ihren Besuchern die Möglichkeit zum Eintrag. Und ein erster Blick in diese Gästebücher zeigt nicht minder Überraschendes. Elektronische Gästebücher erfreuen sich eines überaus starken Zuspruchs durch die UserInnen und weisen vielfach eine hohe Zahl an Einträgen auf. Zugleich präsentieren sie sich als Ort einer neuen, bislang noch nicht recht zur Kenntnis genommenen Kommunikationsform im Internet, neben den inzwischen schon vielfach analysierten Kommunikationsformen E-Mail, Chat,

Diskussionsforum, News-Group und Mailing-List. So stellt sich denn die Frage, welches die Gründe für diese Beliebtheit sind. Um einer Lösung auf die Spur zu kommen, soll im Folgenden zuerst ein kurzer Blick auf die Strukturmerkmale traditioneller Gästebücher geworfen werden, um anschließend Gemeinsamkeiten und Unterschiede der elektronischen Vertreter herauszuarbeiten. Weiterhin soll gezeigt werden, dass die Gästebucheinträge einer Vielfalt von Handlungstypen folgen, die zu einem beträchtlichen Teil dazu dienen, sich im Internet zu präsentieren, Kontakte zu knüpfen, private Kontakte öffentlich zu pflegen, zu klatschen und zu tratschen und vieles andere mehr, und zudem einen Typus von User herausbildet, der nicht mehr *Guest* im traditionellen Verständnis ist, sondern sich als Internetflaneur erweist.

### 1. Das traditionelle Gästebuch

Traditionelle Gästebücher gehören zu den bisher von der Forschung weitgehend vernachlässigten Textsorten, allein Adamzik (1995) erwähnt sie in ihrer Textsortenliste. Dies erstaunt vor allem deshalb, weil Gästebücher wohl auch heute noch in vielen Haushalten, Museen, Hotels, Kinos, Sehenswürdigkeiten oder auch in Kirchen existieren und zum Eintrag ausliegen. Ein möglicher Grund für diese Nichtbeachtung liegt einerseits in dem hohen Grad an Privatheit der meisten Gästebücher, der die Erstellung eines entsprechenden Untersuchungskorpus stark erschwert (schließlich werden Gästebücher anders als Privatbriefe und Tagebücher normalerweise nie veröffentlicht und es gibt bislang zwar ein 'Tagebucharchiv', aber keine vergleichbare Einrichtung für Gästebücher), andererseits aber auch in einer weit verbreiteten Geringschätzung dieser Textsorte, welche sie übrigens mit verwandten Erscheinungen wie Poesiealben, Kondolenzbüchern und Fotoalben (als Mediensorte) teilt.<sup>1</sup>

Geht man von einer pragmatisch ausgerichteten Textsortenklassifikation aus, wie sie z.B. Brinker (1992) zugrunde legt, so kann man für private Gästebücher (Diekmannshenke 1999), die den Prototyp des traditionellen Gästebuchs darstellen, die Kontaktfunktion als dominant ansehen.

Die Wohnung angeschaut,  
das Essen genossen,  
über vieles gesprochen –  
es war ein gemütlicher, plauschiger Abend – danke!  
12. Juli '91                      H.F.

C.F.

*privates Gästebuch*

Der durch den *Gastgeber* initiierte (einseitige) handschriftliche Eintrag seitens des *Gastes*, womit auch meist eine besondere Wertschätzung verbunden ist, dient selbst in erster Linie der KONTAKTBESTÄTIGUNG oder gar einer KONTAKTÜBERHÖHUNG. Darüber hinaus erfüllt er noch die Funktion des SICH VERABSCHIEDENS – schließlich wird der Eintrag in aller Regel als Abschluss eines Besuchs/einer Einladung getätigt – und des SICH PRÄSENTIERENS gegenüber dem *Gastgeber* und weiteren Eintragenden, welche die vorhergehenden Einträge lesen (können). Da zu diesem Zweck durchaus mehrere Handlungen gleichzeitig vollzogen werden können – DANKEN<sup>2</sup>, ANERKENNEN, EHREN, SICH FREUEN, GLÜCK WÜNSCHEN, RESÜMIEREN, EHREN, LOBEN usw. –, zeigt sich die für Rituale typische soziale Mehrsträngigkeit, die sich handlungslogisch am besten durch eine INDEM-Relation darstellen lässt (Heringer 1974, Hartas 1983), an dieser Stelle schon vorgehend als Vergleich zwischen traditionellen und elektronischen Gästebüchern:

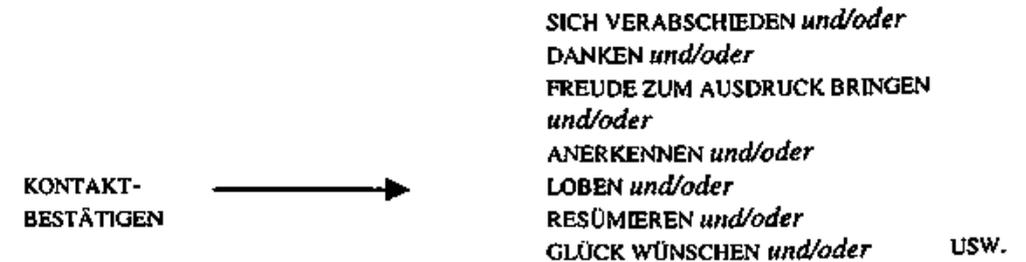


Abb. 1: Traditionelle Gästebücher

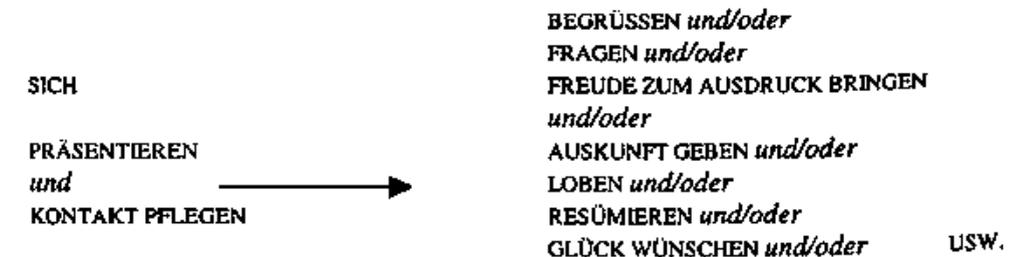


Abb. 2: Elektronische Gästebücher

Wir haben es also mit einer komplexen Form (hand-)schriftlicher Kommunikation zu tun, die vom *Gastgeber* initiiert, dann aber im Gästebuch selbst nur unidirektional vom *Guest* realisiert wird, teilweise unter Einsatz kalligraphischer *und/oder* gra-

<sup>1</sup> Dass diese Geringschätzung nicht immer vorhanden war, zeigen die historischen Vorläufer der modernen Gästebücher, die Stammbücher des 16. Jahrhunderts (Henning 1989, Grümm 1990). Interessanterweise gibt es im Internet inzwischen – wenn auch bislang nur in geringer Zahl – auch elektronische Fotoalben.

<sup>2</sup> DANKEN und LOBEN gelten allgemein als prototypische Handlungen, die *Gäste* in ihren Einträgen gegenüber den *Gastgebern* vollziehen: So verzeichnet der DUDEN unter dem Stichwort 'Gästebuch': "Buch, in dem sich der Gast [mit einigen Worten zum Dank o.ä.] einträgt" (DUDEN 1993, 1219).

phischer Mittel, in neuerer Zeit auch mittels eingeklebter Fotos und dergleichen mehr. Die Kohärenz der einzelnen Gästebucheinträge wird in diesem Falle fast ausschließlich durch den 'Buch'-Charakter aller Einträge zusammen und das spezifische Wissen des *Gastgebers* um den jeweiligen situativen und sozialen Kontext hergestellt – mit Ausnahme derjenigen eher seltenen Einträge, die aufeinander Bezug nehmen, und im Falle einer späteren Lektüre durch den Eintragenden selbst oder durch andere *Gäste*. Die Erinnerungsfunktion erweist sich dabei als grundlegende Intention für die An- und Auslage eines solchen privaten Gästebuchs. Und anders als bei Gästebüchern, die in öffentlichen Räumen wie den genannten Museen, Hotels u.a. ausliegen und mehr als Ort für Sprechhandlungen des DANKENS, LOBENS, ANREGENS, KRITISIERENS usw. dienen, wird in diesem Fall der *Gast* üblicherweise persönlich vom *Gastgeber* zum Eintrag aufgefordert.

Traditionelle Gästebücher sind durch eine charakteristische Verwendung und Anordnung von Textbausteinen – oder in der Terminologie von Heinemann & Viehweger (1990) von 'Text-Strukturierungstypen' – gekennzeichnet, die in ihrer Dreiteilung grundsätzlich dem Muster des 'Briefs' (Ermert 1979) folgen<sup>3</sup>, was schon die Stammbücher des 16. Jahrhunderts als Vorläufer heutiger Gästebücher kennzeichnet (Henning 1989, 33f), und in spezifischer Weise ausgeformt<sup>4</sup> werden. Textbaustein 1 besteht aus den fakultativen Elementen ANREDE und DATUM, Textbaustein 2 enthält den (obligatorischen) THEMATISCHEN EINTRAG, Textbaustein 3 als obligatorisches Element die NAMENSNENNUNG sowie die fakultative SCHLUSSFORMEL. Wahlweise kann das Datum auch in diesem Baustein untergebracht werden.

Grundsätzlich gilt für alle Gästebücher, zu denen man auch die exklusiven 'Goldenen Bücher' zählen kann, dass der *Gast* persönlich oder durch einen Hinweis im oder am Gästebuch zu seinem Eintrag explizit aufgefordert wird, wie im folgenden Fall,

Ihre Meinung ist uns wichtig.  
Gästebuch Hotel Gardenia Beach/Karaburun (Türkei)

dieser jedoch ein bloßes Nebenprodukt im Rahmen eines anderen, wichtigeren Ereignisses darstellt. Niemand besucht Freunde, eine Ausstellung oder fährt in Urlaub, um sich in ein möglicherweise vorhandenes Gästebuch einzutragen und/oder bereits vorhandene Einträge zu lesen. Letzteres ist zwar nicht generell nur dem *Gastgeber* vorbehalten, wird normalerweise aber vor allem von ihm ausgeführt oder dient anderen *Gästen* als Anregung und Orientierung für den eigenen Eintrag, welcher sich damit mehr oder weniger explizit in die Tradition solcher Einträge stellt.

<sup>3</sup> Die wichtigsten Abweichungen vom Muster des 'Briefs' bestehen im grundsätzlichen Fehlen der Ortsangabe (Ort des Eintrags ist immer der Ort des Gästebuchs), sowie in der Fakultativität von Anrede, Schlussformel und Datum, wobei Letzteres nicht grundsätzlich realisiert sein muss, üblicherweise aber realisiert wird.

<sup>4</sup> Diese charakteristische Ausformung erlaubt denn auch die Verbreitung von Gästebuch-Ratgebern, die Verse- und Sprüche-Suchenden entsprechendes anbieten (als Beispiel hierfür Kuß 1996).

## 2. Elektronische Gästebücher

Bisherige linguistische und medienwissenschaftliche Untersuchungen zur Internetkommunikation zeichnen sich insgesamt durch eine bemerkenswerte Nichtberücksichtigung der elektronischen Gästebücher aus. So finden sich inzwischen zwar eine Vielzahl von Veröffentlichungen zu E-Mail-, Chat- und Newsgroup-Kommunikation (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998), im englischsprachigen Bereich auch zu MUDs (Multi User Dungeons; Turkle 1998), gelegentlich – in der Regel im Rahmen umfassenderer Abhandlungen – auch zu anderen Diskussions- und ähnlichen Foren. Vereinzelt, seltene Hinweise auf Gästebücher verkennen zum Teil deren kommunikative Besonderheiten. So erwähnt z.B. Jakobs (1998b) zwar Gästebücher als Textsorte, die das Online-Angebot von Zeitungen erweitert, wobei sie auf die über die 'traditionellen' Formen des Gästebucheintrags hinausgehenden Handlungstypen wie KONTAKTIEREN und BESCHAFFUNGSBITTEN aufmerksam macht, diese ihrer Meinung nach jedoch das Gästebuch 'zweckentstellen': "Die Zuschriften dokumentieren ein Kommunikationsbedürfnis, das in der *ZEIT online* nicht über geeignete Angebote der Redaktion abgedeckt wird, was dazu führt, dass Angebote wie das Gästebuch zweckentstellt genutzt werden." (Jakobs 1998b, 100). Storrer (1999, 3) sieht in ihnen vor allem ein Angebot an 'BesucherInnen' einzelner Homepages, aus ihrer 'Anonymität' hervorzutreten und Botschaften, Mitteilungen usw. dort zu hinterlassen.

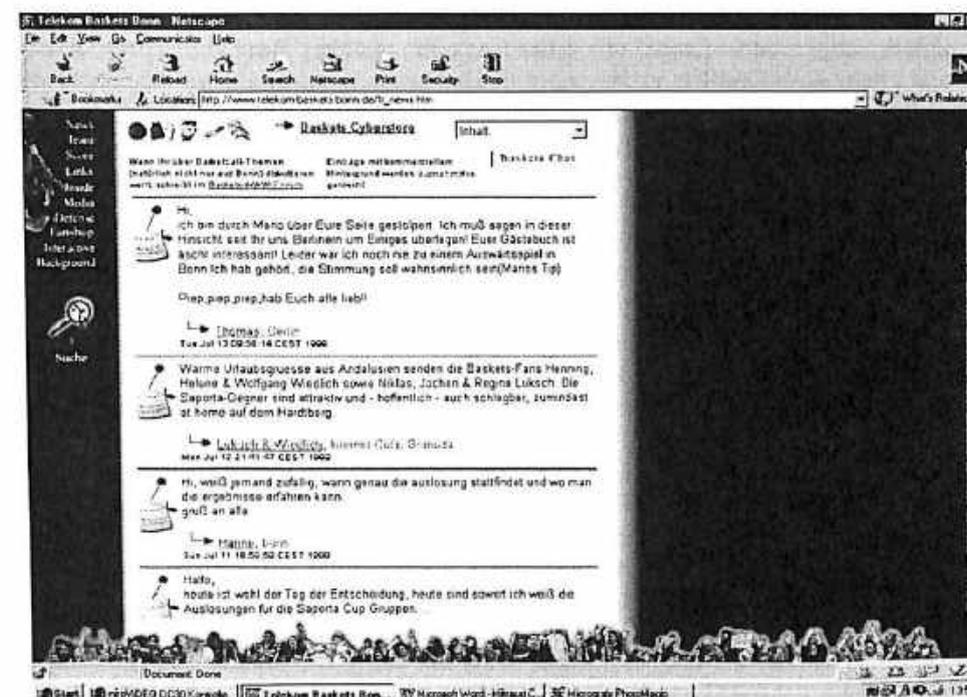


Abb. 3: Auszug aus dem telekom-baskets Gästebuch

Die am Anfang genannten Zahlen dokumentieren eindrucksvoll solch ein spezifisches Kommunikationsbedürfnis, welches offensichtlich nicht durch die übrigen Kommunikationsangebote im Internet wie E-Mail, Chatrunden oder Diskussionsforen befriedigt wird. Untersucht man nämlich Websites, die neben einem Gästebuch auch andere kommunikative Angebote enthalten, so stellt man fest, dass diese gleichfalls, wie Befragungen von UserInnen belegen, aber anders genutzt werden. Gästebücher erfüllen, diese These soll hier aufgestellt werden, andere kommunikative Funktionen als die genannten Formen. Sie sind neben den bereits genannten traditionellen kommunikativen Handlungen, die für Gästebücher insgesamt konstitutiv sind, der Ort der Selbstdarstellung, sowie eines weitgehend unspezifisch adressierten Klatsches und Tratsches, an dem persönliche Kontakte in vergleichsweise unverbindlicher Weise angeboten, angebahnt und gepflegt werden, an dem – für das Internet typisch (Imhof & Schulz 1998) – Privates öffentlich präsentiert und der allgemeinen Kommentierung preisgegeben wird. Dabei darf nicht vergessen werden, dass es über die erfassten Einträge hinaus gerade bei Gästebüchern eine offensichtlich nicht unerhebliche Zahl von Nur- und/oder Auch-LeserInnen solcher Einträge, im Insiderjargon auch 'Lurker' genannt, gibt. Während E-Mails in aller Regel nur von den spezifischen AdressatInnen gelesen werden<sup>5</sup>, es sei denn, sie werden mittels der WEITERLEITEN-Funktion weitergeschickt, lassen Newsgroups und Chats selbstverständlich auch eine passive Nutzung zu. Allerdings dürfte hier die Zahl der passiven NutzerInnen gegenüber der der aktiven vergleichsweise gering sein. Nur Neulinge und wissenschaftlich Interessierte werden vermutlich über einen längeren Zeitraum eine solche Beobachterperspektive aufrechterhalten, schließlich zielen diese Kommunikationsformen gerade auf eine aktive Teilnahme. MUDs dagegen dürften praktisch Lurker-frei sein.

Gästebücher, die bereits eine längere Zeit im Netz existieren, weisen durchweg hohe Eintragszahlen auf, so z.B. "Gabis und Thomas Hochzeitsseite" insgesamt 131 Einträge, Karins Gästebuch 226, der Bonner EXPRESS (<http://www.express.de>) sogar 634, während das Gästebuch der Telekom Baskets Bonn (<http://www.telekom-baskets-bonn.de>), das seit Ende April 1996 existiert, inzwischen mehrere hundert Einträge verzeichnet.<sup>6</sup> Vielfach – so beim Deutschen Historischen Museum in Berlin (<http://www.dhm.de>) oder den Telekom Baskets Bonn – existieren sogar schon eigene Gästebuch-Archive. Während bei den traditionellen Gästebüchern die privaten den überwiegenden Teil bilden, kann dies für das Internet nicht mit Bestimmtheit behauptet werden. Gästebücher sind in der Regel nicht bei kommerziellen Anbietern im Firmen- oder Unternehmensbereich zu finden, nicht bei Behindertenorganisationen, Archiven, Verlagen, kleineren Fachmuseen, Jugendherbergen, Reiseveranstaltern, Universitäten<sup>7</sup>, während Privatpersonen inzwischen oft eigene Homepages, in vielen Fällen aber (noch) keine Gästebücher (im Unterschied zu den Zugriffszählern)

<sup>5</sup> Junk- und Spam-Mails, sowie 'Ketten-Mails' sollen hier unberücksichtigt bleiben.

<sup>6</sup> Genaue Zahlen sind auch hier kaum zu ermitteln, da nur sehr wenige Gästebücher über eine Eintragszählung verfügen.

<sup>7</sup> Möglicherweise stimmt dies inzwischen nicht mehr, da nach einem Vortrag über Elektronische Gästebücher an der Gesamthochschule Universität Essen dort die Einrichtung eines solchen Gästebuchs erwogen wurde.

haben.<sup>8</sup> Oftmals scheint dies als Defizit angesehen zu werden, denn inzwischen gibt es im Internet eine große Zahl von Anbietern kostenloser 'Gästebuchseiten':

So, jetzt habbe ma schoma ein Gästebuch :-)

Rainer

*privates Internet-Gästebuch*

Weil, das is ja schließlich wichtig!!!

Rainer

*privates Internet-Gästebuch*

Hallo Peter, nun ist Dein Wunsch doch noch in Erfüllung gegangen. DU HAST EIN GAESTEBUCH FUER ESYS !!!!

M.S.

*Internet-Gästebuch von ESYS [Europäisches Segel-Informationssystem]*

Sicher kennen Sie das Problem: da hat man nun bei seinem Internetprovider / Onlinedienst eine kostenlose Homepage mit X Speicherplatz, muß aber auf solche Nettigkeiten wie ein Gästebuch verzichten, nur weil der Provider es nicht erlaubt CGI-Scripts auf Ihren Seiten einzubinden. [...]

FreeGuest hilft Ihnen, Ihre Seite trotzdem mit einem Gästebuch auszustatten. [...]

Bereits ca. 30 Sekunden nach der Registrierung ist Ihr kostenloses Gästebuch verfügbar und die ersten Gäste können sich eintragen (sofern Sie es schaffen in 30 Sekunden Ihre Homepage zu aktualisieren :-))

([http://www.myweb.de/home/kostenlos\\_freeguest.html](http://www.myweb.de/home/kostenlos_freeguest.html))

Die technischen Möglichkeiten des Internet und der dort erhältlichen Software führen zumindest innerhalb einer gewissen 'Szene' zur Herausbildung bestimmter Standards für die Gestaltung der eigenen Homepage, wozu offensichtlich auch ein elektronisches Gästebuch gehört. Was aber auch dazu führt, dass einzelne Homepages in ihrem Umfang immer weiter zunehmen und die Zahl der Seiten permanent ansteigt.

Im Unterschied zu den traditionellen Gästebüchern sind ihre elektronischen Verwandten als generell öffentlich einzustufen. Die oben genannten besonderen Bedingungen, die der Besucher dort vorfindet, gelten hier nicht. Der Zugang zum Gästebuch ist grundsätzlich und unbeschränkt möglich. Allein technische Gründe können dies verhindern oder erschweren. Gehört zum traditionellen Gästebuch der *Gast*, so muss diese Bezeichnung für die elektronischen Vertreter dieser Textsorte überprüft bzw. modifiziert werden. Der User im Internet benötigt keine Einladung mehr, ihm genügt der oft zufällige Link auf eine entsprechende Seite. Und auch die Rolle des *Gastgebers* hat sich verändert. Musste der ursprünglich besondere Bedingungen schaffen, die erst einen Eintrag ermöglichen (Einladung zu einer Feier, Ausstellung usw.), so reicht nun die bloße Existenz einer solchen Internetseite aus.

Hi! You signed my guestbook before and I wanted to say thanks! :)

I don't understand most of your page, because I only speak english. But it looks well done and laid out! Keep up the good work!

[Patti]

*privates Internet-Gästebuch*

<sup>8</sup> Die große Zahl der Dokumente, die Gästebücher enthalten, lassen keine absolut zuverlässigen Aussagen hierüber zu.



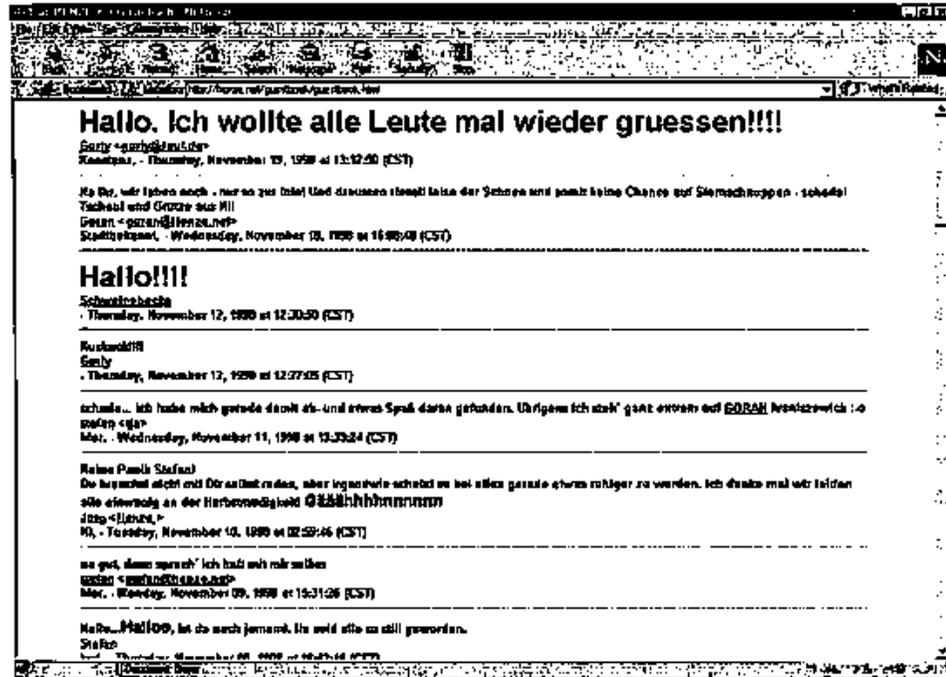


Abb. 4: Das HENZE.net Gästebuch

Sind Einträge in traditionellen Gästebüchern grundsätzlich handschriftlich, so können sie in elektronischen nur mittels der Tastatur erfolgen. Während in der traditionellen Form der *Gast* selbst über das Aussehen seines Eintrags entscheidet – legt er Wert auf das Schriftbild oder nicht, verziert er seinen Eintrag o.ä. –, gibt dies nun weitgehend das jeweilige Formular vor. War die Handschriftlichkeit des Gästebuchs auch Ausdruck der Persönlichkeit des Eintragenden, so hat diese im Internet keine Bedeutung mehr. Einträge in elektronische Gästebücher sind Einträge in elektronische Formulare (Schanze & Kammer 1990), die die Struktur des Eintrags und anschließend auch deren Präsentation auf dem Monitor (welche zudem noch vom benutzten Browser abhängig sein kann) wesentlich festlegen. Das bezeichnenderweise meist 'Kommentar'<sup>11</sup> genannte Feld erlaubt nur den Einsatz derjenigen Mittel, die die spärliche PC-Tastatur zulässt und die zur Herausbildung jener für Internet- und E-Mail-Kommunikation typischen neuen Zeichencodes wie 'Emoticons' (Sanderson 1995), der Verschriftlichung von Körperhandlungen vor allem mittels des Einsatzes von graphisch ausgezeichneten Verbstämmen (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 108f) und eines speziellen 'Jargons' (Wichter 1991, 91f; Raymond 1996) geführt haben, die in erster Linie der Kompensation non- und paraverbalen

<sup>11</sup> Auf diese Möglichkeit und deren Realisierungsversuche in einzelnen Gästebüchern hat mich Gury Schmidt (Konstanz) aufmerksam gemacht.

<sup>12</sup> Allerdings scheint dies auf eine mangelhafte Übersetzung des engl. 'comment' zurückzugehen, womit nicht nur 'Kommentare', sondern ganz allgemein 'Bemerkungen' gemeint sind.

Kommunikationssignale dienen und allgemein als Charakteristikum dieser Kommunikationsformen angesehen werden (Lenke & Schmitz 1995, 122ff), wobei inzwischen eine ganze Reihe von ihnen den Status partieller Konventionalisiertheit erreicht haben (Diekmannshenke 1997, 161f).

hi primel....welch nette hp genau so, wie man es sich eben von einer primel vorstellt ;o)) danke für die lieben grüße,wenn ich ausgebrüet habe,wirst du die erste sein,die ein windelkartonfoto vom ersten waldbaby bekommt,ok??!! \*liebknuddel\* Bea  
*Fantasy-Internet-Gästebuch*

Ulm Meister 98? ROTFLMAO<sup>13</sup> .. klar, und der FC Köln bleibt in der 1. Liga...  
SESE  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Keine Panik Stefan!  
Du brauchst nicht mit Dir selbst zu reden, aber irgendwie scheint es bei allen gerade etwas ruhiger zu werden. Ich denke wir leiden alle einwenig an der Herbstmüdigkeit! Gähhhhhmmmm  
Jörg  
*privates Internet-Gästebuch*

Insgesamt gesehen werden diese Mittel bei Gästebucheinträgen aber nur in geringem Umfang verwendet, vielmehr sind sie domänen- und diskurstypisch, wie dies auch für andere Kommunikationsformen beobachtet werden kann (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 115f). Je intensiver die interpersonale Kommunikation und die Interaktion zwischen einzelnen UserInnen oder UserInnengruppen ausgebildet ist, also kommunikative Nähe realisiert wird, umso intensiver werden auch die genannten Mittel eingesetzt – dies kann zumindest derzeit angenommen werden.

Wird die Bandbreite der individuellen Gestaltungsmöglichkeiten durch die Formularvorgaben drastisch eingeschränkt, so hat der *Gast* auch praktisch keinerlei Einfluss mehr auf die Präsentation seines 'Kommentars'. Ob hier Schmuckelemente eingebunden werden, wie es z.B. beim Gästebuch der Telekom Baskets der Fall ist, ob ein farbiger Hintergrund benutzt wird, der mitunter das Lesen erschwert, ob Randleisten, Werbeelemente, Links u.a. die Präsentation des Eintrags beeinflussen, entzieht sich dem Einfluss des *Gastes*. Vergleichbar dem Unterschied im Erscheinungsbild zwischen Privat- bzw. Geschäftsbrief und E-Mail werden in jeden Eintrag automatisch vom Formular erzeugte Informationen eingebunden (Günther & Wyss 1996, 64f; Handler 1996, 251f). So verändern sich auch die Text-Strukturierungsmittel in markanter Weise. Ansonsten fakultative Elemente wie Datum und Herkunft werden hier automatisch erzeugt und angezeigt, wobei ersteres, wie in diesem Medium üblich, um die Uhrzeit des Eintrags ergänzt wird<sup>14</sup>, letzteres aber nicht mehr

<sup>13</sup> Solche vorrangig englischen Akronyme, die auch in deutschsprachigen Newsgroups, IRC-Kanälen und E-Mails üblicherweise verwendet werden (Haase, Huber, Krumeich & Rehm 1998, 83), finden immer mehr Verbreitung auch in Gästebüchern. Zur Verschriftlichung von Körperaktionen siehe auch Jakobs (1998a).

<sup>14</sup> Im Privatbrief findet sich gelegentlich auch die Angabe von Uhr- oder Tageszeiten. Diese dient jedoch dazu, eine bestimmte Atmosphäre beim Rezipienten zu erzeugen, für den es vielleicht wichtig ist, dass gerade dieser Brief spätabends noch geschrieben wurde.

die reale Herkunft des *Gastes*, d.h. seinen Wohnort, sondern seine virtuelle Heimat meint, also URL und E-Mail-Adresse. Manche Formulare numerieren die einzelnen Einträge und ergänzen selbständig fehlende Angaben, was den Formular- und Listencharakter der Einträge noch stärker unterstreicht:

217

Datum: 21.8.98/11:25

*Unknown* (no E-Mail / no homepage):

Wir sind ein Internetcafé für Mädchen und Frauen und haben uns für unsere Recherchen Frauenpages angesehen. Deine hat uns sehr gut gefallen. Das Team vom Surf in galaxy.  
*privates Internet-Gästebuch*

Die Individualität des Eintrags besteht nun ausschließlich im Eintragstext, in der E-Mail, auch 'Body' genannt (Wetzstein, Dahm, Steinmetz, Lentes, Scharpaul & Eckert 1995, 74), prinzipiell erscheinen alle Einträge in ihrer Ansicht gleich.

Der Sprachgebrauch der Gästebucheinträge ähnelt weitgehend dem in Newsgroups, Chats und E-Mails. Die mehrfach konstatierte Nähe zur Mündlichkeit (Haase et al. 1997, Pansegrau 1997, Jakobs 1998a; in kritischer Sicht dazu Runkehl, Schlobinski & Siever 1998) und hier besonders Dialogizität, Spontaneität und Emotionalität (Koch & Österreicher 1985) finden ihren Niederschlag auch in einer Vielzahl von Gästebucheinträgen.

"In manchen Newsgruppen beeinflusst sogar eine gewisse Privathcit und Vertrautheit der Kommunikationsteilnehmer die Äußerungen, besonders in Gruppen, an denen sich nur wenige Teilnehmer aktiv beteiligen und die deshalb schon sehr vertraut miteinander sind, auch wenn sie sich wahrscheinlich niemals persönlich kennengelernt haben. Beiträge aus Newsgruppen entstehen unter einer ähnlichen Kommunikationssituation wie der des Briefeschreibens und folgen in ihrem Aufbau der Briefstruktur." (Feldweg, Kibiger & Thielen 1995, 143)

Dieser Befund hat gleichermaßen Geltung für (viele) Gästebucheinträge, wobei sich hier kleinere Insider-Gruppen herausbilden können, die das Gästebuch als eine Art Diskussionsforum nutzen. Versicherung und Pflege bzw. Stabilisierung dieser Insidergruppe gehört zu den wesentlichen Aufgaben der Gästebucheinträge solcher Internetnutzer. Die Benutzung gruppenkonstituierender Insider-Ausdrücke (Jakobs 1998a, 194) und -Namen zählt hierbei zu den wesentlichen Stilmitteln und findet ihre Parallele im Sprachgebrauch Jugendlicher (Schlobinski, Kohl & Ludewigt 1993, Wetzstein et al. 1995, 81 f):

The dark brutal deathmetalier:

Eure Website is' voll fat am abmoshen!

*Internet-Gästebuch des Deutschen Historischen Museums Berlin*

1. DSF – Deutsches Scheiss Fernsehen
2. Arvid (for you in English):
  - a) stop shooting hook shots
  - b) no three pointers anymore

- c) no trash talking with referees
3. freier Eintritt für die richtigen Fans (Ich und meine Freunde)
4. Buschmann. geh zurück in den Busch
5. Rhöndööörf zweite Liga
6. Grüße an die Macher und Überwacher dieser Homepage  
BummBumm-Bambi  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Moin, Moin,

das ist schon eine ungeheuer gut Seite übers Segeln.

Übrigens ich bin Takelmeister des TÜYC. Wer Interesse aus dem Raum RT/TÜ am Bodensee hat, bitte melden.

Ansonsten bin ich Skipper der JANIN, liegt an der Schlei.

Die JANIN ist eine Sadler 29 – wer hat noch eine? Ich bin an allem interessiert.

„immer eine handbreit Wasser in der Pütz.

W.S.

*Internet-Gästebuch von ESYS*

Seid erneut begrüßt. Wie der edle Herr Tobi bereits trefflich formulierte wächst und gedeiht hier eine vorzügliche Seite. Ich habe gelesen den Text zum Tuniere im November, den ihr nennet Anduin Con Drei. Geneigt bin ich Euch sofort zuzusagen, doch einem näherem Studium der Informationen bedarf es noch.

gez.

Lord Legolas

*Fantasy-Internet-Gästebuch*

Die Kenntnis des jeweiligen gruppenspezifischen Diskurses der Baskets-Fans, von Segelfreunden oder Fantasy-Fans ist Voraussetzung für ein Verstehen der einzelnen Einträge.

Der Gebrauch von Pseudonymen gehört zu einer der am weitesten verbreiteten Erscheinungen im Internet. TeilnehmerInnen an Chats greifen vorrangig zu diesem Mittel, um die eigene Identität zu verschleiern.

"Das Internet ist prinzipiell ein öffentlicher Raum, in dem private Kommunikation in einen öffentlichen Kontext gerät, sich die Kommunikatoren aber häufig bemühen, daß nicht deutlich wird, wer da kommuniziert." (Krotz 1998, 115)

Diese Identität kann für die Insidergruppe durchaus unverschleiert sein und erinnert dann an die ebenfalls bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen beliebten 'Fantasy-Rollenspiele'<sup>15</sup>, deren Fortsetzung die MUDs und deren Verwandte sind. Hier stellen sie ein individuelles Stilmittel dar, welches im Gegensatz zum Spitznamen nicht vergeben, sondern selbst gewählt wird und der Selbstinszenierung dient (Rheingold 1994, 183ff; Wetzstein et al. 1995, 81). Zugleich werden damit 'Outsider' auf Distanz

<sup>15</sup> Diese Fantasy-Rollenspiele dürfen nicht mit den bekannten Rollenspielen im Unterricht verwechselt werden. Hier werden in einer fiktionalen und phantastischen Welt 'Rollen' übernommen, um in aller Regel 'das Böse' zu besiegen und damit die Erde oder irgendeine andere fiktive Welt zu erlösen und zu retten. Eine wichtige Funktion hat dabei der Spielmeister, der das Handlungsgeschehen lenkt und kontrolliert. Eine Identifikation mit der eigenen Spiel-Rolle ist nur für die Dauer des Spiels notwendig, eine Reflexion über diese Rolle selbst hingegen überhaupt nicht.

gehalten, was besonders in Chats immer wieder zu beobachten ist. Andererseits bietet das Pseudonym aber auch die Möglichkeit, die eigene Identität gegenüber den anderen Chatern zu verschleiern und für sich selbst eine zweite (oder dritte oder vierte) Identität zumindest für den Zeitraum des Chattens anzunehmen (Reid 1991). Dies beginnt bei Gästebucheinträgen bereits bei der Namensnennung (z.B. *Knuddeli*, *Manticor*, *OliOnline*, *ropu*, *BummBumm-Bambi*, *princess tears*, *HaHa-Fanclub*) und beschränkt sich nicht nur auf bestimmte (Spiel-) Kreise<sup>16</sup>. In den MUDs, aber auch beim Chatten erlaubt diese 'Verschleierungstaktik' außerdem einen 'Geschlechtswechsel' (Neverla 1998b). Eine andere Möglichkeit besteht darin, wie die folgenden Beispiele aus dem Gästebuch des Deutschen Historischen Museums belegen, öffentlich obszöne und beleidigende, in einem Fall auch rechtsextreme Äußerungen zu hinterlassen, ohne die eigene Identität preisgeben zu müssen:

Sex Man:  
Ihr seid scheiße  
*Internet-Gästebuch des Deutschen Historischen Museums Berlin*

klomann:  
wie kann man nur so'n scheiss veröffentlichen  
*Internet-Gästebuch des Deutschen Historischen Museums Berlin*

Loki Van Gullegem (Mengele Jozef@hotmail.com):  
88<sup>17</sup>  
*Internet-Gästebuch des Deutschen Historischen Museums Berlin*

Robert Einsle:  
Ficken  
*Internet-Gästebuch des Deutschen Historischen Museums Berlin*<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Dies wird oft kritisch gesehen, wie der folgende Eintrag im Diskussionsforum der Telekom Baskets Bonn zum Thema "Netiquette und andere nette Dinge" (21.12.1998) belegt, der sich explizit zwar nur auf Diskussionsbeiträge in diesem Forum bezieht, aber auch für Einträge in das Gästebuch gelten kann: "Hinzu kommt oft das 'Verstecken' hinter Pseudonymen, anstatt mit seinem Namen zur eigenen Aussage zu stehen." Auch einzelne UserInnen betonen diesen Aspekt: "Wichtig ist mir, mich nicht unter einem Pseudonym [einzutragen]". E-Mail v. 28.11.1998

<sup>17</sup> Im rechtsextremen Zeichengebrauch steht 88 (als Verschleierung für Außenstehende und zur Absicherung gegen Strafverfolgung, für Gleichgesinnte jedoch unmissverständlich) für den 8. Buchstaben des Alphabets, also für HH und damit für den sog. Hitler-Gruß.

<sup>18</sup> Schriftliche Nachfragen bei den einzelnen Webmastern, wie mit solchen Einträgen umgegangen wird, zeigen die ganze Problematik öffentlicher Äußerungen im Internet. Trotz einhelliger Ablehnung solcher Einträge reicht die Bandbreite der Reaktionen vom Löschen solcher Einträge über Kommentierung bis hin zur Duldung, um sich nicht dem Vorwurf der Zensur auszusetzen. Ein Hinweis auf mögliche Eingriffe seitens der Betreiber wie im Gästebuch des Rundfunkmuseums Havixbeck findet sich auch in anderen Gästebüchern: "Für die Inhalte ist allein der Veröffentlichende verantwortlich. Der Betreiber behält sich vor, Informationen von der Veröffentlichung auszuschließen, die öffentlich Anstoß erregen, Dritte verunglimpfen oder gegen geltendes Recht verstoßen."

(<http://222.havixbeck.de/rundfunkmuseum/gaeste.html>)

#### 4. Soziale Interessen und Herausbildung einer neuen Kommunikationsform

Warum tragen sich UserInnen in elektronische Gästebücher ein und welche kommunikativen Handlungen vollziehen sie damit? Oder anders gefragt: Was machen UserInnen in Gästebüchern? Die Antwort ist einfach und gleichermaßen kompliziert: Alles. Wollte man alle jene Handlungen nennen, die in einzelnen Gästebüchern vollzogen werden, ergäbe dies eine vermutlich unübersichtlich lange Liste deutscher Sprechhandlungsverben. UserInnen SAGEN GUTEN TAG, FRAGEN, ANTWORTEN, GRÜSSEN, KOMMENTIEREN, SUCHEN KONTAKTE, SUCHEN INFORMATIONEN, STELLEN SICH SELBST DAR, INFORMIEREN, KRITISIEREN, LÄSTERN, BITTEN, BIETEN HILFE AN, NENNEN ADRESSEN, WEISEN AUF INTERESSANTE WEBSEITEN HIN, WERBEN und vieles andere mehr. Dennoch soll versucht werden, in dieser Vielfalt kommunikativer Möglichkeiten für Gästebucheinträge textsortenspezifische Strukturen zu erkennen und vor allem im Vergleich zu traditionellen Gästebüchern charakteristische Erscheinungen herauszuarbeiten.

Ein vorrangiges Interesse liegt offensichtlich in der Selbstpräsentation der UserInnen. Eine Umfrage von Runkehl, Schlobinski und Siever (1998, 175) unter Studierenden an der Universität Hannover ergab, dass von den 23,7% der Studierenden, die eine eigene Homepage besitzen, 44,9% angaben, dies zu tun, um Präsenz zu zeigen. 46,9% gaben an, sie wollten ein Informationsangebot machen, 36,7% sie würden dies aus Spaß tun, während 28,6% diese ohne konkreten Hintergrund eingerichtet hätten (Mehrfachnennungen waren möglich). Ist dies besonders bei Einträgen in traditionelle private Gästebücher nur bedingt möglich, da die Zahl der zukünftigen LeserInnen normalerweise sehr beschränkt ist, so eröffnen elektronische Gästebücher dank ihres öffentlichen Charakters ein Feld unbegrenzter Möglichkeiten.

Wie eine Befragung von UserInnen zu ihrer Nutzungsweise von Gästebüchern im Internet ergab<sup>19</sup>, erfolgt ein großer Teil der Einträge eher zufällig, was den Angaben auf "Gabis und Thomas Hochzeitsseite" entspricht. Viele UserInnen stellen sich dabei (bewusst oder unbewusst) in die Tradition der Gästebucheinträge, indem sie vor allem LOBEN:

Cooler Seite, geile Zeitung. Mal wieder ein (schleim, schleim) LOB!  
[Dennis]  
*Internet-Gästebuch einer BMX-Seite*

Grundsätzlich suche ich Gästebücher nicht gezielt auf. Bei Gefallen oder Missfallen von Ausstellungen, Einrichtungen, Restaurants usw. nehme ich Gästebucheinträge vor. Meistens verteile ich dabei Komplimente (tolle Ausstellung, Lob an den Küchenchef für seine Kochkunst). Gelegentlich bewerte ich auch die entsprechenden Homepages.  
E-Mail v. 7.1.1999

<sup>19</sup> Es wurden im November und Dezember 1998 etwa 200 Personen, die sich in Gästebücher eingetragen haben, per E-Mail angeschrieben und hinsichtlich ihrer Nutzungsgewohnheiten von Gästebüchern und anderen Kommunikationspraxen befragt. Der Rücklauf lag bei ca. 25%.

Abweichend vom traditionellen Gästebucheintrag, der eine explizite Anrede eher vermeidet und auch nur vereinzelt Schlussformeln beinhaltet, ist dies in elektronischen Gästebucheinträgen weitaus häufiger zu beobachten. Die Erklärung für diese Erscheinung liegt in der prinzipiellen Öffentlichkeit dieser Gästebücher begründet. Die Tatsache, dass Gästebücher auch von anderen Personen gezielt oder zufällig gelesen werden – und dass die (meisten) Eintragenden dies wissen –, ermöglicht erst deren Einsatz für ein Kommunizieren unter- und miteinander. Wird hauptsächlich der Kontakt mit anderen Nutzern gesucht, so erfordert dies eine – zumindest für den fokussierten Adressaten – eindeutige Adressierung. Er oder sie muss explizit wissen, dass er/sie auch gemeint ist, um damit die beziehungsstabilisierende Funktion des Eintrags erkennen zu können.

sandy, und so was muß ich von jemandem aus trier lesen, schäm dich...tsetze rita, hab feststellen müssen, das ihr ja keine eigene homepage habt...hihi hannes, komm mal wieder ins TS, wirst da schon vermisst (das war keine schwärmerie, keine liebeserklärung, sondern nur ne feststellung !!!) und PETER, ich will auf unser homepage auch so'n gästebuch, wenn man hier schon net mehr flirten und schwärmen darf...heul...machs aber schnell!!! !!! muß mal wieder vom hartmut schwärmen...grins und grüße an die bonner basketballe  
TINA  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Hey Tina, ich versteh nix falsch aber alles richtig...und wenn ich hier noch weiter mit Dir flirte (was ich wirklich allzugeme tüt) haut der udo mir den Kopp ab...hey udo, wir haben uns doch noch in den Armen gelegen, darf ich nochmal?? Und was diese Sandy betrifft...noch nie nen ordentlichen Satz auf die Reihe bekommen, aber sich hier einmisch...dati hamm wir jern...so, und jetzt noch den Gästebucheintragschein zu wahren...  
Arvid war toll, Sinisa war toll, Klaus war toll, Hannes war toll...  
Hannes  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Diese beiden aufeinanderfolgenden Einträge, die im Gästebuch der Telekom Baskets aber in umgekehrter Reihenfolge zu lesen sind – entsprechend der umgekehrten Verlaufsrichtung zum traditionellen Gästebuch von links oben nach rechts unten stehen hier die zeitlich späteren Einträge vor bzw. oberhalb der früheren Einträge, was Auswirkungen auf die Rezeption solcher Gästebücher durch Dritte hat, da diese die ursprüngliche Reihenfolge erst wiederherstellen müssen –, nutzen das Bonner Gästebuch zu einem eigenen Kommunikationsforum. Während Tina vier verschiedene individuelle AdressatInnen nennt (und ganz allgemein die Bonner Basketballer), antwortet Hannes unmittelbar auf ihren Eintrag, wobei es in Gästebüchern immer wieder vorkommt, dass dazwischen einige andere Einträge liegen, die intratextuellen Bezüge – vergleichbar der Struktur in Chatrunden – somit nicht sofort erkennbar sind und u.U. nur für InsiderInnen sichtbar werden. Besonders interessant erscheint mir in diesem Zusammenhang, dass die UserInnen einerseits diese Funktion nutzen, sich andererseits aber auch der Tradition des Gästebuchs und der typischen Text-Strukturierungs- und prototypischen Formulierungsmuster durchaus bewusst sind, wie der sprechsprachliche Hinweis "so, und jetzt noch den

Gästebucheintragschein zu wahren..." zeigt. Das Spiel mit den 'Regeln' des (traditionellen) Gästebucheintrags gehört ebenso zur kommunikativen Praxis wie das scheinbare Sanktionieren von allzu offensichtlichen Verstößen gegen Gästebucheintragskonventionen<sup>20</sup>:

hey leute,  
kriegt euch mal wieder ein! das is' doch keine flirtline hier! und noch was: keine beleidigungen an sandy!!!  
tina, unser provider muß für das gästebuch noch ein paar einrichtungen vornehmen. wir warten selber darauf. kleiner tip: schick doch 'mal' ne E-Mail an info@icteam.de.  
herzlichen Glückwunsch baskets!  
Peter  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Der Bezug auf andere Einträge, also ein eher tryadisches Kommunikationsmodell, ist in traditionellen Gästebüchern eher selten (Diekmannshenke 1999). In elektronischen Gästebüchern wird diese Möglichkeit von den UserInnen dagegen wesentlich stärker und von manchen sogar systematisch genutzt. Der Grund hierfür liegt einerseits indem bei InternetuserInnen grundsätzlich zu beobachtenden Bestreben, die Möglichkeiten dieses Mediums kreativ (für die eigenen Zwecke) zu nutzen, andererseits aber auch darin, dass der öffentliche Charakter des Internets ein häufiges oder sogar regelmäßiges 'Besuchen' der Gästebücher erlaubt. Zwischen mehrfachen Einträgen derselben Gäste in traditionellen privaten Gästebüchern liegen meist lange Zeitspannen, und Ausstellungen werden von der überwältigenden Zahl der Gäste nur einmal besucht. Zudem dürfte kaum jemand ein zweites Mal kommen, nur um die seit seinem ersten Besuch erfolgten Einträge zu lesen. Das Internet und seine Gästebücher bieten dagegen diese Möglichkeit. So lassen sich in einzelnen Gästebüchern mehrfache Einträge derselben Personen in vergleichsweise kurzen Zeiträumen beobachten. Mehr im Sinne von 'Pinwänden', die ebenfalls vereinzelt angeboten werden, und in dem Fall, dass es auch ein Gästebuch gibt (wie bei den Telekom Baskets), aber praktisch nicht genutzt werden<sup>21</sup>, machen sich einzelne Besucher hier immer wieder bemerkbar. Es kann sogar vermutet werden, dass diese elektronischen Gästebücher gezielt wegen dieser vorhandenen Kommunikationsmöglichkeiten besucht werden. Ein Indiz hierfür ist, dass z.B. oben genannter Hannes auch systematisch die Gästebücher anderer Basketballvereine besucht und dort Einträge hinterlässt.

<sup>20</sup> Dies wird auch deutlich aus einem Beitrag im Diskussionsforum der Telekom Baskets Bonn unter dem Titel "Gästebucheintrag falsch verstanden!": "Hallo! Also ich muss mal nachfragen ob nur ich das so sehe! ich dachte immer im Gaestebuch trägt man sich zu Thema Baskets ein und nicht um irgendeine Privatnachrichten los zu werden. ich glaube die Frage ob man schon Vokaveln gelernt hat, hat nichts hier zu suchen dafür sind doch mails erfunden worden! Bye Caiphi!" (Eintrag v. 5.12.1998) Selbstverständlich blieb auch dieser Eintrag nicht unkommentiert: "Stimmt eigentlich...aber einfach drüber hinweglesen...Wir waren ja alle mal 13 :)" (Eintrag v. 5.12.1998). Übrigens zeigen diese beiden Beiträge auch, dass Gästebücher offensichtlich aufmerksam gelesen werden.

<sup>21</sup> Der Fußballbundesligist Borussia Mönchengladbach bietet dagegen nur eine 'Pinwand', aber kein Gästebuch an. Dennoch entsprechen die Einträge hier denen in Gästebüchern.

Hi Dragons, so schwer es mir auch fällt, aber irgendwie muß ich Euch jetzt mal meine Solidarität zeigen (falls se jemand haben will). Was der Tarnoj und Solzbacher da abziehen, ist wirklich das allerletzte. Ich stell mir nur mal vor, wenn unsere Baskets nach Hintertupfingen verkauft würden. Ich denke, es würde einen mittleren Aufstand geben, und den solltet ihr auch machen! Ich biete meine meine Unterstützung gerne an. Ich halte bei ner Demo dann ein Schild mit der Aufschrift: "Frankfurt kann ich als Feind nicht akzeptieren" hoch...  
Schöne Jrooß!  
Hannes  
*Internet-Gästebuch des TV Tatami Rhöndorf*

Auch andere UserInnen suchen die Gästebücher anderer Basketballvereine, von Rollenspielgruppen oder Museen immer mal wieder auf – zumeist jedoch nicht gezielt –, um diese zum Informationsaustausch und für andere kommunikative Zwecke zu nutzen.

Ich habe die Seiten des Museums aufgesucht und wie bei allen Seiten die ein GB haben, habe ich mich dort eingetragen. Da hieraus oft überraschende und interessante Bekanntschaften resultieren.  
*E-Mail v. 17.2.1999*

Dass ich ein spezielles Gästebuch immer gezielt aufsuche, kann ich nicht direkt sagen, wenn dann schaue ich, wenn ich im Bonner Diskussionsforum war auch noch in deren Gästebuch. Ansonsten benutze ich andere Gästebücher nur, um zu grüßen oder um nach einem besonderen Spiel zu schauen, was in den Gästebüchern drüber so geschrieben wird. Also ich schaue überall ab und zu mal rein, suche aber ein spezielles Gästebuch (ausser das des TVG) nicht gezielt auf.  
*E-Mail v. 12.1.1999*

Prinzipiell nutzen die einzelnen Personen Gästebücher für ihre eigenen sozialen und kommunikativen Interessen. So dient das Gästebuch des Trierer Basketball Bundesligisten TVG Trier nach dessen Umbenennung in HERZOGtel Trier im März 1999 wochenlang als Diskussionsforum, in dem mitunter heftig über diese Umbenennung debattiert wird. In der Zeit vom 15. bis zum 31. März beschäftigen sich 46 von 53 Einträgen, d.h. 87%, mit diesem Thema, was Ende März schließlich zur Einrichtung eines spezifischen Diskussionsforums zu diesem Thema auf der Internetseite des neuen Hauptsponsors führt, die aber nur bedingt genutzt wird.

Raphael:  
Hallo Fans! Jetzt ist es soweit, TVG heißt jetzt Herzog Tel. Trier. Obwohl ich gestern gesagt habe, dass ich für die Herzog Tel. Bin tut es mir jetzt sehr Leid um den Namen TVG. Ich denke, dass wir trotzdem immer mit dem TVG verbunden bleiben egal ob wir jetzt Herzog Tel. heißen! Tja, jetzt müssen wir uns wohl einen euen Anfeuerungsruf einfallen lassen müsse. Vielleicht: "Hier regiert die HTT?" Ich weiß es nicht.  
*Internet-Gästebuch von HERZOGtel Trier*

[anonym]:  
Endlich mit dem Eintrag von P. Heckmann mal ein sachlich richtiger Beitrag. Ansonsten denke ich, daß wir im Moment doch eher eine erfreuliche Entwicklung erleben. Mit dem neuen Sponsor-Vertrag, und vor allem mit der neuen Halle. Mich wundert schon, daß hier nur kritische Bei-

träge zu finden sind anstatt sich mal zu freuen, daß mit diesen Entwicklungen die Grundlage für eine dauerhafte gute Zukunft des TVG (!) gelegt wurde.  
*Internet-Gästebuch von HERZOGtel Trier*

Darüber hinaus dient das elektronische Gästebuch nicht nur der virtuellen Kontaktaufnahme, welche die generell vorherrschende Kontakform darstellt, sondern im Einzelfall auch als Ausgangspunkt für eine Face-to-face-Begegnung 'in real life':

Mal sehen, vielleicht komme ich zur Con. Mal anschauen, wer eigentlich hinter dieser Page hier steckt.  
CU,  
Darklord  
*Internet-Gästebuch einer Fantasy-Homepage*

Die folgenden Beispiele aus einem privaten Internet-Gästebuch zeigen, dass ein solches Gästebuch sogar die Form eines reinen Insider-Forums für Verwandte und Freunde haben kann, in dem gequatscht und rumgealbert wird und zudem die technischen Möglichkeiten des Mediums chaotisch-kreativ genutzt werden:

Guten Abend, gute Nacht, jetzt wird der Computer aus gemacht-#+\*'%[=:>CU<0  
Göran

Watt is nu mittem tschätten , he ??? sach doch mal , alter Finanzminister, wie bringen wir denn das zum gehen ???  
S.t.e.f.a.n. <hiß kannsta miß schreiben>  
flowsburg

Ey Stefan, ich hab Deinem Bludel eine mail geschickt, ob er vielleicht irgendein Chat-Script hat aber scheinbar weiß der garnicht worum es geht! ;-))  
PERL ist aktiv – how you can see – und was fehlt ist das Script und ein bisel Know How  
ICQ: 19786140  
Mehr kann ich zur Zeit auch nicht sagen...  
Jörg <ist doch langsa, bekannt>  
Die Stadt mit dem Grauschleier

Wer drei dieser Fragen beantworten kann, liegt über dem IQ von 30!! >1. Zwei Dreiecke ergeben ein... 2. Ohne Sicht auf die Rwy muß der Pilot... 3. Der neue Kanzler von der Bundesrepublik heißt... 4. Die Blümchen auf Stefans Klopapier sind... 5. Der Satz des Galileo lautet... 6. Energie ist gleich Masse mal Lichtgeschwindigkeit zum Quadrat bedeutet... 7. ISA ist die Abkürzung von... 8. Formel 1 fahren kann... 9. Computer sind... <(3xRichtig IQ=30 / 6xRichtig IQ=130 / Alle Richtig IQ=Einstein)  
IQ-Tester <IQ@Alzheimer.net>  
Tumbdorf

Uuahh... gäh! !  
Übrigens: es heißt Alzheimer.  
Stefan <im Haus>

Antwort:  
1. Ein Paar  
2. Genauer hinsehen.  
3. Chef  
4. Dreckig

5. Alles dreht sich nur um mich!
  6. Das Licht was wiegen tut.
  7. Immer Super Angebote
  8. ohne Frontantrieb
  9. Alles kann ich auch nich wissen!!!
- Geschätzter IQ >130, da ich mind. 7 Richtig hab.  
Jörg  
Heimatstadt  
*privates Internet-Gästebuch (alle Einträge)*

Eine weitere wichtige Kommunikationsform für viele UserInnen von elektronischen Gästebüchern scheint der 'Klatsch' zu sein:

Neuesten Tratsch im Sommerloch gefällig?  
Gerade bin ich an der Adenauerallee an einem Unfall mit Blechschaden vorbeigefahren. Die beiden Beteiligten waren grade heftig dabei, die Schuldfrage zu klären...und ich muß mich schon verdammt verguckt haben, wenn der eine von den beiden nicht Klaus Perwas<sup>22</sup> war..  
Hannes  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Anmerkung zum Kommentar von Hannes:  
Wieviele Autos hast Du denn gesehen? Wenn Du so VOLL wie sonst warst, solltest Du lieber kein Fahrzeug bewegen :-)  
CU Udo  
*Internet-Gästebuch der Telekom Baskets Bonn*

Was im folgenden Eintrag von Aloys in ein traditionelles privates Gästebuch nur den Anlass für eben diesen Eintrag darstellt – die Möglichkeit ungezwungenen Klatschens und Tratschens unter Freunden –, wird in elektronischen Gästebüchern auch schon mal zum eigentlichen Inhalt (wenn auch nicht zum einzigen).

Ich genieße die Stunden hier außerhalb des Kurses, wo ich kein Blatt vor den Mund nehmen muß, sprich, lästern kann  
Aloys  
*privates Gästebuch*

So sieht denn auch Dunbar (1996, 223) im Klatsch vor allem die Funktion der "Selbstdarstellung" erfüllt, wobei in Übereinstimmung mit Bergmann (1987, 47) dabei "soziale Ereignisse thematisiert [werden], die für die Klatschteilnehmer Vergangenheit sind und deshalb rekonstruiert werden müssen." So zeichnet sich denn auch Klatschkommunikation durch ihren letztlich öffentlichen Charakter aus, lebt sie doch von der "Diskrepanz zwischen der kollektiven öffentlichen Ächtung und der kollektiven privaten Praktizierung von Klatsch" (Bergmann 1987, 28; Hervorhebung im Original). Während der Klatsch im traditionellen Gästebuch auf den gemein-

<sup>22</sup> Es handelt sich bei der namentlich genannten Person um einen prominenten Bonner Basketballspieler. Bergmann (1987) hat gezeigt, dass sich gerade der Prominentenklatsch einer besonderen Beliebtheit erfreut, da hier ein allgemein geteiltes Wissen unter den Klatschenden vorausgesetzt werden kann, schließlich ist das geteilte Wissen über eine bestimmte Person wesentliche Voraussetzung für eine 'erfolgreiche' Klatschkommunikation.

samen Klatschhandlungsvollzug im Wechselspiel zwischen *Gast* und *Gastgeber* beschränkt bleibt und dadurch viel von seinem eigentlichen 'Flair' verliert (und folglich eine nur unter- bzw. nebeneordnete Rolle spielt), bietet die grenzenlose Öffentlichkeit des Internet den Klatschenden eine geradezu überwältigende Perspektive. Potentielle Klatschpartner sind – zumindest virtuell – jederzeit präsent, ein körperlich anwesender Klatschpartner ist nicht mehr erforderlich, und zudem garantiert das Medium eine maximale Verbreitung des jeweiligen Klatschthemas. So fehlen allerdings die den Klatsch einleitenden und die Klatschbereitschaft kontrollierenden Prä-Sequenzen (Bergmann 1987, 127), da es sich in diesem Fall um eine Form der indirekten Kommunikation handelt, Themen und Themenausführung also nicht ausgehandelt werden müssen und können. Ebenso scheint das Prinzip des Karrierens – vor allem mittels des Zitates – und des übertriebenen Ausschmückens (Bergmann 1987, 164) weitgehend zu fehlen.

Sowohl privater Klatsch kann – als 'Insiderklatsch', den wiederum nur Insider verstehen – realisiert werden, wie auch der allseits beliebte 'Prominentenklatsch', wobei dieser durchaus domänenspezifisch eingeschränkt werden kann, wie in den folgenden Beispielen aus der Basketballszenen:

Nun ja, auch wenn Du das Niveau nicht besonders doll findest lieber Frank, ich fands auch klasse! Hat Mehrens wieder seinen Stinkefinger gezeigt (von wegen Niveau)?  
Hannes  
*Internet-Gästebuch des TV Tatami Rhöndorf*

Leute, Leute, so geht das nicht. Man kann uns doch nicht einfach unseren "Lieblingsfeind" wegnehmen. Über wen sollen wir uns denn lustig machen wenn Euer Hallensprecher brüllt "Jetzt geht's los hier, Defense"? Das Dorf Team in Frankfurt bei den Schlipsträgern und nor Zweitliga Basketball im Dorf und das nicht einmal im sagenumwobenen neuen Dragondome? Kann es sein, daß Herr Solzbacher mehr die Belange seiner Geldbörse und der ASW im Auge hat als die Belange der Stadt und der Vereins? Die Diskussion ist eröffnet!  
Udo  
*Internet-Gästebuch des TV Tatami Rhöndorf*

Dies geschieht jedoch nicht zufällig, wie die Antworten von UserInnen hinsichtlich ihrer 'Gästebuch-Aktivitäten' zeigen:

Ich saug hier alles auf, zum "rumprügeln", ablästern, diskutieren usw.  
E-Mail v. 28.11.1998

ich benutze das gästebuch um informationen zu finden und hineinzuschreiben, um leute zu grüßen und mit dem tvg und fans in kontakt zu bleiben  
E-Mail v. 6.1.1999

Das Gästebuch des TVG suche ich gezielt auf, um immer "auf dem neuesten Stand" zu bleiben. Kontakte zu pflegen und zu knüpfen etc. [...]  
Es macht einfach Spass. Am wichtigsten erachte ich den Kontakt zu Trierer Basketballfreunden zu pflegen und neue Basketballfreunde (auch von anderen Vereinen) kennenzulernen und vielleicht eine a-mailfreundschaft aufzubauen. Ausserdem erfährt man durch die Einträge, was andere Fans so denken und fühlen. Zudem ist es auch amüsant, die Diskussion zu verfolgen oder sich selber darin einzuschalten. [...]

Gut finde ich auch, dass man den "Schreiberlingen", sofern sie ihre mailadresse angeben, auch privat schreiben kann.  
E-Mail v. 12.1.1999

Die enge Verbindung von Klatsch und Kontaktpflege wird nicht nur in diesen Antworten deutlich. Als neu gegenüber traditionellen Gästebüchern kann dabei vor allem das Bestreben vieler UserInnen angesehen werden, neue, in aller Regel und trotz aller Hollywood-Inszenierungen a la *e-m@il für Dich* unverbindliche Kontakte aufzubauen. Der Eintrag wird als unverbindliches Kommunikations- und Kontaktangebot an potentielle InteressentInnen verstanden, ohne dass – im Gegensatz zur direkten Face-to-face-Kommunikation – die Verpflichtung zur Beziehungsthematisierung besteht. Wer will, kann, muss aber nicht kommunizieren und braucht zugleich keinerlei Begründung für eine ablehnende Haltung abzugeben. Wird jedoch das Kommunikationsangebot angenommen, so bietet der Klatsch über Dritte – 'wie im richtigen Leben' – innerhalb eines gemeinsam geteilten Interessenrahmens, welcher für Gästebücher allgemein üblich ist, durch seine beziehungsstabilisierende soziale Funktion einen geeigneten Ort, diesen Kontakt weiterhin unverbindlich zu pflegen, geschieht dies alles doch öffentlich.

Insgesamt gesehen zeigen sich wesentlich komplexere sprachliche Handlungsstrukturen als im traditionellen Gästebuch, die mittels der einzelnen Gästebucheinträge realisiert werden. Neben dem vorrangigen SICH (ÖFFENTLICH) PRÄSENTIEREN sind es vor allem Handlungen des BEGRÜSSENS und des KONTAKT PFLEGENS, zu denen allerdings je nach Eintrag eine große Zahl weiterer Handlungen treten kann, wie bereits in Abb. 2 schematisch dargestellt.

## 5. Fazit

Neben E-Mail, Newsgroups, Diskussions- und Chatrunden haben sich elektronische Gästebücher als eigenes Kommunikationsforum im Internet etabliert. Wie diese zeichnen sie sich durch eine stark textuelle Orientierung sowie einen eher asketischen, in der Regel durch die technischen Möglichkeiten vorgegebenen Umgang mit den sonstigen Merkmalen des Internets wie Bildhaftigkeit und Multimedialität aus. Im Gegensatz zu ihren traditionellen Vorläufern dominieren nicht mehr die Handlungstypen SICH VERABSCHIEDEN und KONTAKTBESTÄTIGEN/ KONTAKTÜBERHÖHEN im Vordergrund, vielmehr sind neben das KONTAKTIEREN, das BEGRÜSSEN und SICH PRÄSENTIEREN als Grundhandlungen eine große Zahl weiterer Kommunikationstypen wie INFORMIEREN/MITTEILEN, RATGEBEN u.ä. getreten, welche sich durchaus auch in traditionellen Gästebüchern finden, dort aber spezifisch an den/die *Gastgeber/in* adressiert sind. Diese spezifische, einseitige Ausrichtung auf den *Gastgeber* (als Person oder Institution) wird in elektronischen Gästebüchern aufgegeben und unterscheidet diese auch von den übrigen Kommunikationspraxen im Internet. Während für die E-Mail eine spezifische Adressierung mit zeitlicher Verzögerung der Antwort konstitutiv ist, zeichnet Simultaneität die Chat-Runden aus. Gästebuch-

einträge dagegen entwickeln sich (neben ihren weiterhin existierenden traditionellen Handlungstypen) zu einem Ort des unspezifisch adressierten Klatsches. Analog zum Pausen- oder Kaffeeklatsch (Bergmann 1987) scheint es gerechtfertigt, hier einen neuen Klatschtypus, den des *Gästebuchklatsches* zu konstatieren. Folgt man Dunbar (1996) in seiner Annahme, dass Klatsch und Tratsch die wesentliche Funktion der Sprache darstellt, so erfüllen sie ein genuin menschliches Bedürfnis in hervorragender Weise. Aber auch wenn man nicht so weit gehen möchte, so erfüllt der Klatsch doch eine wichtige Funktion im Rahmen sozialen Handelns und wirkt gruppen- und beziehungskonstituierend. Anders als in der virtuellen Schnelligkeit der Chats ist in elektronischen Gästebüchern Langsamkeit – und dies ist bemerkenswert für den Datenhighway! – die Regel. Und im Unterschied zu den Newsgroups sind die Einträge nicht thematisch festgelegt und niemand erhält automatisch die Beiträge der anderen, wie dies bei Diskussionslisten der Fall ist. Man kann zum Thema kommunizieren – aber was ist eigentlich das Thema? Man hinterlässt seinen Klatsch- und Tratsch-Beitrag, ohne dass jemand direkt angesprochen werden kann und muss und ohne sich irgendwie festzulegen. Zugleich kann dieser Beitrag auch unspezifisch adressiert abgelegt werden, in der Hoffnung, dass andere ihn aufnehmen und kommentieren werden, während die Beiträge der Anderen in gleicher Perspektive wahrgenommen werden. Öffentliches Kommunizieren mit anderen Flaneuren ist möglich und erwünscht, jedoch ohne dass ein (potentieller) Kommunikationsteilnehmer dies unmittelbar oder überhaupt annehmen muss. Gleichgesinnte werden gesucht und gefunden. Diskussion ohne die strengen Regeln der Diskussion, Kontaktsuche ohne den Zwang zur Kontaktpflege, freie Themenwahl selbst in einem thematisch festgelegten Umfeld, die (selbstgefällige) Spur des Internetflaneurs, Schreiben und Gelesenwerden, Angebot und Interesse, aber auch Marktplatz der kommunikativen Möglichkeiten – dies alles bieten elektronische Gästebücher. Unverbindlichkeit und das Spiel mit Themen und Beziehungen steht an erster Stelle, was vielleicht auch die Beliebtheit dieser Gästebücher allenthalben erklärt. Die elektronischen Gästebücher bewegen sich wie viele andere Text- und Mediensorten im Internet noch im Spannungsfeld zwischen tradierten Formen und Mustern und der kreativen Veränderung dieser Traditionen innerhalb spezifischer Domänen. Noch bestimmt das Suchen und Experimentieren mit diesen Möglichkeiten das Erscheinungsbild, und wir sind in der glücklichen Lage, das Entstehen und den Wandel einer Textsorte und einer Kommunikationsform unmittelbar erleben zu können.

## Literatur

- Adamzik, Kirsten (1995). *Textsorten – Texttypologie. Eine kommentierte Bibliographie*. Münster: Nodus.  
Bergmann, Jörg R. (1987). *Klatsch. Zur Sozialform der diskreten Indiskretion*. Berlin/New York: de Gruyter.  
Diekmannshenke, Hajo (1997). Öffentlicher Sprachgebrauch. In: *Zeitschrift für Semiotik* 19, 149-167.

- Diekmannshenke, Hajo (1999). Elektronische Gästebücher. Wiederbelebung und Strukturwandel einer alten Textsorte. In: *ZfAL* 1999, 49-75.
- Duden (1993). *Das große Wörterbuch der deutschen Sprache in 8 Bänden*. 2., völlig neu bearb. u. erw. Aufl.. Mannheim [u.a.]: Dudenverlag.
- Dunbar, Robin (1996). *Klatsch und Tratsch. Wie der Mensch zur Sprache fand*. München: C. Bertelsmann.
- Ermert, Karl (1979). *Briefsorten. Untersuchungen zur Theorie und Empirie der Textklassifikation*. Tübingen: Niemeyer.
- Feldweg, Helmut, Kibiger, Ralf & Thielen, Christine (1995). Zum Sprachgebrauch in deutschen Newsgruppen. In: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie* 50, 143-154.
- Grümmer, Gerhard (1990). *Rostocker Stammbücher*. Rostock: Warnow.
- Günther, Ulla & Wyss, Eva Lia (1996). E-Mail-Briefe – eine neue Textsorte zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. In: Hess-Lüttich, Ernest W.B. & Posner, Roland (Hrsg.), *Code-Wechsel. Texte im Medienvergleich*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 61-86.
- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Rehm, Georg (1997). Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Handler, Peter (1996). Zwischen "Flames" und "Netiquette". Elektronische Kommunikation als Sprachbiotop versus Textmülldeponie. In: Fill, Alwin (Hrsg.), *Sprachökologie und Ökoinguistik. Referate des Symposiums Sprachökologie und Ökoinguistik an der Universität Klagenfurt 27.-28. Oktober 1995*. Tübingen: Stauffenburg, 247-267.
- Heinemann, Wolfgang & Viehweger, Dieter (1991). *Textlinguistik. Eine Einführung*. Tübingen: Niemeyer.
- Henning, Hans (1989). Zur Entstehung und Inhalt der Stammbücher des 16. Jahrhunderts. In: Klose, Wolfgang (Hrsg.): *Stammbücher des 16. Jahrhunderts*. Wiesbaden: Harrassowitz, 33-50.
- Heringer, Hans Jürgen (1974). *Praktische Semantik*. Stuttgart: Klett.
- Hess-Lüttich, Ernest W.B., Holly, Werner & Püschel, Ulrich (Hrsg.) (1996): *Textstrukturen im Medienwandel*. Frankfurt/Main [u.a.]: Peter Lang.
- Imhof, Kurt & Schulz, Peter (Hrsg.) (1998): *Die Veröffentlichung des Privaten – Die Privatisierung des Öffentlichen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Jakobs, Eva-Maria (1998a): Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungsstadien elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluß auf Kommunikationsformen. In: Holly, Werner & Biere, Bernd Ulrich (Hrsg.), *Medien im Wandel*. Opladen: Westdeutscher Verlag., 187-209.
- Jakobs, Eva-Maria (1998b). Online-Zeitungen: Potentiale und Prozesse. In: Strohner, Hans & Sichelschmidt, Lorenz & Hielscher, Martina (Hrsg.), *Medium Sprache*. Frankfurt/Main [u.a.]: Peter Lang, 91-108.
- Koch, Peter & Österreicher, Wulf (1985): Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: *Romanistisches Jahrbuch* 36, 15-43.
- Krotz, Friedrich (1998): Digitalisierte Medienkommunikation: Veränderungen interpersonaler und öffentlicher Kommunikation. In: Neverla, Irene (Hrsg.), *Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 113-135.
- Neverla, Irene (1998b): Geschlechterordnung in der virtuellen Realität: Über Herrschaft, Identität und Körper im Netz. In: Neverla, Irene (Hrsg.), *Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 139-151.
- Pansegrau, Petra (1997). Dialogizität und Degrammatikalisierung in E-mails. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 86-104.
- Raymond, Eric S. (1996). The Jargon File [Version 4.0.0 v. 24.7.1996]. [Online-Dokument] <ftp://prep.ai.mit.edu/pub/gnu/jarg400.txt.gz>.
- Reid, Elizabeth M. (1991). Electropolis: Communication and Community on Internet Relay. [Online-Dokument] <http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.txt>.
- Rheingold, Howard (1994). *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Bonn [u.a.]: Addison-Wesley.

- Runkehl, Jens, Schlobinski, Peter & Siever, Torsten (1998a). *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Runkehl, Jens, Schlobinski, Peter & Siever, Torsten (1998b). Sprache und Kommunikation im Internet. In: *Muttersprache* 108, 97-109.
- Sanderson, David S. (1995). *Smileys*. Bonn: O'Reilly/International Thomson Verlag.
- Schanze, Helmut & Kammer, Manfred (1990). Brief, Dokument und Memorial. Zum Problem der "Formulare" in der elektronischen Kommunikation. In: Hess-Lüttich, Ernest W.B. & Posner, Roland (Hrsg.), *Code-Wechsel. Texte im Medienvergleich*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 257-270.
- Schlobinski, Peter, Kohl, Gaby & Ludewig, Irmgard (1993). *Jugendsprache. Fiktion und Wirklichkeit*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schmitz, Ulrich (1995). Geistiges Sammelsurium in technischer Perfektion. Schreibbarock und Schreibaskese am Computer. In: Jakobs, Eva-Maria, Knorr, Dagmar & Molitor-Lübbert (Hrsg.), *Wissenschaftliche Textproduktion. Mit und ohne Computer*. Frankfurt/Main [u.a.]: Peter Lang, 149-168.
- Schmitz, Ulrich (1996). Zur Sprache im Internet. Skizze einiger Eigenschaften und Probleme. [Online-Dokument] [http://linse.uni-essen.de/papers/sprache\\_internet.htm](http://linse.uni-essen.de/papers/sprache_internet.htm)
- Schmitz, Ulrich (1997). Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 131-158.
- Storer, Angelika & Waldenberger, Sandra (1998). Zwischen Grice und Knigge: Die Netiketten im Internet. In: Strohner, Hans & Sichelschmidt, Lorenz & Hielscher, Martina (Hrsg.), *Medium Sprache*. Frankfurt/Main [u.a.]: Peter, 63-77.
- Storer, Angelika (1999). Was ist eigentlich eine Homepage? Neue Formen der Wissensorganisation im World Wide Web. In: *Sprachreport* 15, H. 1, 2-8.
- Turkle, Sherry (1998). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek: Rowohlt.
- Weitzstein, Thomas A., Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lentz, Anja, Schampoul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Wichter, Sigurd (1991). *Zur Computerwortschatz-Ausbreitung in die Gemeinsprache. Elemente der vertikalen Sprachgeschichte einer Sache*. Frankfurt/Main [u.a.]: Peter Lang.

## Chatten vor dem Bildschirm: Nutzerkommunikation als Fenster zur alltäglichen Computerkultur

Michael Klemm & Lutz Graner

### 1. Ausgangspunkte: Internet-Chats zwischen Mythen und Empirie

Internet-Chats sind in letzter Zeit zu einem beliebten Forschungsobjekt unterschiedlicher Disziplinen geworden.<sup>1</sup> Aus sprachwissenschaftlicher Sicht wird zum Beispiel diskutiert, ob es zu einer Annäherung der Schriftkommunikation an die Mündlichkeit kommt oder ob man angesichts der spezifischen Eigenarten des Sprachgebrauchs (Emoticons, Akronyme, Jargonismen etc.) gar von einer "Sondersprache des Internet" (Haase et al. 1997, 53) als "Ausdruck einer im Entstehen begriffenen Netz-kommunikationskultur" (Jakobs 1998, 194) sprechen kann. Zudem wird hervorgehoben, dass der Chat "das einzige synchrone Medium [sei], das auf geschriebener Sprache beruht" (Lenke & Schmitz 1995, 121).

Soziologen, Psychologen und Kulturphilosophen beschäftigen sich vor allem mit der Frage, welche Konsequenzen die Anonymität der computervermittelten Kommunikation für den Einzelnen und die Gesellschaft haben könnte. Die einen befürchten die Reduzierung direkter sozialer Kontakte bis hin zur Isolation oder durch das Spiel mit Pseudonymen und virtuellen Identitäten einen partiellen Realitäts- und Identitätsverlust der Teilnehmer (übrigens Topoi, die von kulturkritischer Seite auf fast jedes neuere Medium bezogen wurden), manche konstatieren gar die Entstehung einer "künstlichen Kommunikation", in der nicht Menschen, sondern nur noch "Symbolketten" (Krämer 1997, 97) interagierten.<sup>2</sup> Andere betonen demgegenüber die emanzipatorischen bzw. therapeutischen Chancen, welche gerade die schriftliche, entkörperlichte und anonyme Kommunikation etwa für behinderte oder "sozial gehemmte und kommunikationsarme Menschen" (Lenke & Schmitz 1995, 127) eröffne, da Stereotype über sozialen Status, Rasse, Geschlecht oder Aussehen im Chat keine Rolle spielen (ebd., 123) – womit eine solche Kommunikation dem Habermasschen Ideal des herrschaftsfreien Diskurses nahe komme. Zudem erhoffen sich manche (im Sinne Brechts) einen Demokratisierungsschub durch die "Privatisierung" von Massenmedien, da im Internet die bisherigen Rezipienten selbst zu Produzenten würden und dort – über raumzeitliche Grenzen hinweg und weitgehend

unkontrollierbar von staatlichen Organisationen – kommunikative Nischen zur "Mitregierung" entstünden (z.B. Dyson 1999, 74).

Diese Zusammenfassung aktueller Ansichten über die Internet- und speziell die Chatkommunikation ließe sich zweifellos noch fortsetzen. Die Erforschung der Internetkommunikation ist – und dies ist keineswegs vorwurfsvoll gemeint – momentan eher noch in der Phase der "Mythenbildung" (dazu Munker & Roessler 1997), empirisch erhärtete Ergebnisse sind noch rar gesät. Die Kommunikationsformen sind noch so neu, die Überschreitung von Raum- und Zeitgrenzen ist so faszinierend, dass man leicht der Versuchung erliegt, das Neuartige zu betonen und es warnend oder euphorisch überzubewerten. Solche kommunikationstheoretischen Beschreibungen sind sicher wichtig für die gesellschaftliche Diskussion um die Rolle der neuen Medien, sie "lassen allerdings die Frage offen, wie die verschiedenen Potentiale des Multimediums Computer in der alltäglichen Nutzung" (Habscheid 1998, 126) für die Teilnehmer selbst Bedeutung erlangen.

Feldstudien oder Befragungen von Chat-Teilnehmern (vgl. z.B. Wetzstein et al. 1995, Lenke & Schmitz 1995, Turkle 1998) haben gezeigt, dass es eine Vielzahl von Nutzungsformen und damit einhergehenden alltäglichen "Computerkulturen" gibt, dass Chats z.B. zur Anbahnung von Beziehung oder auch als Ersatz für fehlende direkte Kontakte genutzt werden können, dem Experimentieren oder Probedandeln mit fremden und fiktiven Identitäten dienen oder einfach nur als unterhaltsames Kommunikationsspiel betrieben werden.<sup>3</sup> Pauschalurteile über die Chatkommunikation sind somit obsolet.

Allerdings wurden bisher nur die Motive und Handlungsweisen einzelner Teilnehmer untersucht, stillschweigend voraussetzend, dass Chatten eine rein individuelle Tätigkeit ist. Doch dies ist nicht zwangsläufig der Fall: Gemeinsames Chatten findet u.a. statt, wenn eine Gruppe von Freunden nur über einen Rechner mit Internetzugang verfügt, wenn ein erfahrener Chatter einen anderen in die Welt des Chats einführt oder wenn man durch "Team-Chatten" den Spaß am kommunikativen Spiel noch steigern möchte. Es fällt schwer zu beurteilen, ob Chatten in der Gruppe einen Normal- oder Sonderfall darstellt; Erhebungen darüber sind uns nicht bekannt. Der Vorzug des gemeinsamen Chattens aus Forschersicht ist aber, dass hierbei der Umgang mit dem Computer von Gesprächen begleitet wird, deren Analyse – wie wir mit unserem Beitrag zeigen wollen – ebenfalls Aufschluss über Sichtweisen und Probleme der Nutzer, auch des einzelnen Chatters, geben kann. Die Prämissen eines solchen Ansatzes umreißen Holly & Habscheid (i.Dr.) so:

"Es sind nicht zuletzt die Menschen selbst, die neue Technologien sozusagen 'domestizieren', sie für den Alltag verfügbar machen und Probleme im Umgang mit der Technik aktiv bewältigen [...]. Handlungen dieser Art gehen über die im Programm angelegten Strukturen hinaus [...]. Wir verstehen sie als Verfahren der sprachlichen – instrumentellen wie rituellen – Medienanignung: Neues, Fremdes wird unter kreativer Verwendung vorhandener Modelle und Handlungsmuster strukturiert, eingesetzt, erlebt und bewertet. Die empirische Nutzungsforschung sollte [...] auch

<sup>1</sup> Einen Überblick über (kontroverse) Ansichten zur Internet- und Chat-Kommunikation geben z.B. Runkehl, Schlobinski & Siever (1998). Zu (sprachlichen) Besonderheiten des Chats vgl. u.a. Haase, Huber, Krumeich & Rehm (1997), Lenke & Schmitz (1995) sowie einige Beiträge in diesem Band.

<sup>2</sup> Krämer (1997, 96) versteht das "Operieren im elektronischen Netz als ein Umgehen mit Texten und nicht mit Personen": "Nicht Personen, sondern mit selbstgeschaffenen Namen gekennzeichnete 'künstliche Identitäten' verkehren miteinander: Chiffrenexistenzen."

<sup>3</sup> Vgl. dazu Runkehl, Schlobinski & Siever (1998, 206): "Die Chat-Kommunikation ist ein komplexer Kommunikationsraum, der aus unzähligen Channels besteht, in denen sich Menschen treffen, um zu plaudern, neue Leute kennenzulernen, Informationen auszutauschen, zu spielen und zu flirten."

Phänomene erfassen, die zunächst nur verstehend zugänglich sind: Wie sehen Nutzer intuitiv den Computer? Zu welchen Zwecken machen sie ihn – je nach Situation und Gruppe – im Alltag verfügbar? Was irritiert sie und wie werden sie mit den Irritationen fertig, sachlich und psychosozial?"

Wie wichtig die Erforschung der alltäglichen persönlichen Gespräche über Medien für ein angemessenes Verständnis der Medienkommunikation ist, haben in den letzten Jahren Untersuchungen zur "kommunikativen Fernsehaneignung", also zu Formen und Funktionen der Kommunikation unter Fernsehzuschauern gezeigt (z.B. Püschel & Holly 1997, Hepp 1998, Charlton & Klemm 1998, Klemm 1998a und 1998b). Die dabei entwickelten Methoden wollen wir in unserem Beitrag auf die Analyse von Chat-Kommunikation übertragen und damit einen weiteren empirisch fundierten Zugang zu den oben skizzierten Fragen und Problemen aufzeigen. Welche der beschriebenen Charakteristika des Chats werden von den Teilnehmern selbst in einer konkreten Kommunikationssituation relevant gesetzt? Wie thematisieren und bewältigen sie damit zusammenhängende positive wie negative Erfahrungen? Die Analyse erfolgt aber nicht im Stile einer "Rasterfahndung", bei der es die beschriebenen Merkmale bloß zu belegen oder widerlegen gilt, sondern datengeleitet. Standen bisher meist Möglichkeiten und Gefahren der Chat-Kommunikation im Mittelpunkt der Forschung, so wollen wir anhand von chatbegleitenden Äußerungen der Frage nachgehen, wie der Chat von den Teilnehmern gestaltet, "verstanden, erlebt, gedeutet und bewertet wird" (Holly & Habscheid 1997, 13). Eine solche zusammenhängende Fallstudie zur Chat-Produktion wurde unseres Wissens bisher noch nicht durchgeführt. Als Datenbasis dient uns eine Tonbandaufnahme aus dem Korpus des DFG-Projekts "Die sprachliche Aneignung von Computermedien", das wir im nächsten Abschnitt kurz vorstellen möchten.

## 2. "Die sprachliche Aneignung von Computermedien" – Konzeption und Ziele eines DFG-Projekts

Seit August 1998 untersuchen Chemnitzer Sprachwissenschaftler in dem von Werner Holly und Stephan Habscheid geleiteten DFG-Projekt "Die sprachliche Aneignung von Computermedien", wie im Alltag über den Computer (Hard- und Software) gesprochen wird, um einen "Zugang zu den weitgehend unreflektierten Deutungen, Problemen und Bedürfnissen der Anwender" (Holly & Habscheid 1997, 1) zu finden.<sup>4</sup> Diesen Zugang bilden Situationen, in denen mehrere Personen vor einem Computer sitzen und miteinander sprechen: Jemand hat Probleme mit einem Pro-

<sup>4</sup> Dieses Projekt ist eines von neun Teilprojekten der von der Deutschen Forschungsgemeinschaft an der TU Chemnitz eingerichteten interdisziplinären Forschergruppe "Neue Medien im Alltag: Von individueller Nutzung zu soziokulturellem Wandel", in der Linguisten, Literaturwissenschaftler, Soziologen, Psychologen und Informatiker unterschiedliche Aspekte der alltäglichen Computernutzung und -deutung untersuchen. Aktuelle Informationen zu unserem Teilprojekt sind im Internet unter <http://www.tu-chemnitz.de/phil/germanistik/sprachwissenschaft/projekte/computer/> verfügbar, Informationen zur Forschergruppe unter <http://www.tu-chemnitz.de/phil/NeueMedien/>.

gramm und bittet eine Kollegin um Rat, ein "Profi" instruiert einen Laien, man koordiniert die gemeinsame Arbeit in einem Büro oder spielt mit anderen Anwesenden ein Computerspiel ... Einerseits sprechen die Anwesenden in solchen Situationen natürlich über die anstehenden Aufgaben und Probleme, nebenbei geben sie aber – so die These – auch ihre allgemeinen Ansichten zum Medium preis.

Die Untersuchung des Sprechens bei der Internet-Kommunikation ist nur ein Randaspekt des Projekts, da es zunächst darum geht, die Facettenvielfalt des kommunikativen Umgangs mit dem Computer zu erforschen. Als Ausgangspunkte dienen u.a. folgende Fragen (ausf. Holly & Habscheid 1997 und i.Dr.): Welche (im besten Sinne) "naiven" Deutungen und metaphorischen Beschreibungen von Technik werden im Sprechen über Computer offenbart? Wie unterscheiden sich diese aktiv angelegenen und sprachlich wiedergegebenen Sichtweisen von den reflektierteren Modellen, welche die öffentlichen Technikdebatten prägen? Wie werden Probleme thematisiert und Frustrationen bewältigt, die aus dem Mangel an Interaktionsmöglichkeiten zwischen Mensch und Maschine entstehen (dazu Holly & Habscheid i.Dr.)? Wie lösen die Nutzer gemeinsam Orientierungsprobleme im Umgang mit dem Medium? Welchen Einfluss haben darauf unterschiedliche Settings und Nutzungssituationen? Letztlich geht es um die Erforschung der sprachlich-kommunikativen Konstruktion des Mediums Computer aus der Perspektive des Alltags und aus der Perspektive der Nutzer(gruppen).

"Zu einer empirisch fundierten Antwort auf die Frage nach der kulturellen Bedeutung, den Potentialen und Problemen der neuen Medien gehört daher wesentlich die systematische Analyse unserer alltäglichen Kommunikation im Umgang mit diesen Medien, und zwar im Hinblick auf sprachliche Verständigungsmittel wie auf Perspektivierungen des Objektbereichs." (Habscheid 1998, 125)

Diese Konstrukte sind den Beteiligten oft gar nicht bewusst und deshalb durch nachträgliche Befragung kaum zu ermitteln, zumal bei elizitierten Daten die Gefahr besteht, "weniger die unmittelbaren Erfahrungen im Umgang mit dem Computer als die Aneignung von Topoi des öffentlichen Diskurses in den untersuchten Gruppen greifbar zu machen" (Habscheid 1998, 131).

Das Multimediale Computer lässt die Art seiner Nutzung, etwa als Schreib- und Zeichengerät, Speicher- oder Ausstrahlungsmedium, Kommunikationsmittel, Spielfläche bzw. Spielpartner (vgl. dazu Habscheid 1998, 126) offen. Um das damit einhergehende Spektrum und das "kommunikative Repertoire" der sprachlichen Computeraneignung zu erfassen, wird im Rahmen des Forschungsprojekts die Nutzerkommunikation in acht unterschiedlichen, beruflichen wie privaten Settings (von der Erstellung einer Seminararbeit oder Mail über Internet-Surfen und Computerspiele bis zur beruflichen Computernutzung in einem Architekturbüro oder einer Modellbaufirma) untersucht. Die Datenerhebung erfolgt über teilnehmende Beobachtung, die von studentischen Hilfskräften in ihnen vertrauten Umgebungen durchgeführt wird. Gleichzeitig werden auf diskrete Weise Audioaufnahmen der Gespräche vor dem Computer sowie Videoaufzeichnungen der jeweiligen Bildschirmhalte erstellt. Beides wird protokolliert, ausschnittsweise im Detail transkri-

biert und gesprächsanalytisch ausgewertet. Die Datenerhebungsphase ist mittlerweile weitgehend abgeschlossen. An dem folgenden Fallbeispiel wollen wir eine Form der Datenauswertung demonstrieren – das Spektrum der Fragestellungen und Herangehensweisen innerhalb des Projekts ist weitaus größer.

### 3. "Tolle\_Preise\_zu\_gewinnen" – Ein Fallbeispiel zur Kommunikation während eines Internet-Chats

Ort der Handlung ist ein Wohnzimmer auf dem Campus einer sächsischen Universität. Franz und Martin, beide Studenten, möchten den WWW-Chat der Studentenzeitschrift "Unicum" testen und haben sich dort aus diesem Anlass mit ihrem Kommilitonen Dieter, der sich in einem anderen Wohnheim befindet, verabredet. Alle drei sind eher sporadische Chatter, aber ansonsten im Umgang mit neuen Medien versiert. Obwohl der Rechner Franz gehört, bedient ausschließlich Martin die Tastatur, da er nach Aussage von Franz schneller schreiben kann. Der analysierte Ausschnitt ist – vom Eintreten in den Chat bis zum Verlassen – rund eine Stunde lang und kann hier nicht in seinem gesamten Verlauf analysiert werden. Wir wollen ihm dennoch weitgehend chronologisch folgen, um die Kontinuitäten und Brüche innerhalb der Chat-Teilnahme nachzuzeichnen, konzentrieren uns aber auf exemplarische Stellen, an denen einige der eingangs beschriebenen Besonderheiten der Chat-Kommunikation von den Teilnehmern selbst thematisiert und perspektiviert werden.<sup>5</sup> Insbesondere zwei Fragen sind dabei analyseleitend: 1) Zu welchen kommunikativen Aktivitäten und Sinnstiftungen nutzen Martin und Franz den Chat? 2) Welche strukturellen Besonderheiten und Probleme der Chat-Kommunikation werden in der begleitenden Kommunikation deutlich?

#### \* dann klappt's auch mit dem Nachbarn – Die Auswahl des Pseudonyms

Vor Eintritt in den Chat wird das obligatorische Pseudonym verlangt. Beide haben sich darüber vorab keine Gedanken gemacht und zunächst fällt ihnen auch kein guter "Nickname" ein. Martins Vorschlag "Hermie" wird von Franz abgelehnt ("nee das klingt ja wie hirn"). Nun kommt Martin der Zufall zu Hilfe: Von einem blinkenden Werbebanner auf der Startseite inspiriert, schlägt er "Tolle Preise zu gewinnen" vor, was von Franz mit einem Lachen akzeptiert wird. Allerdings gibt Martin – trotz einer Warnung von Franz – den Namen mit Leerzeichen ein, weswegen dieser vom Programm abgelehnt wird. Nachdem er die Lücken mit Unterstreichungsstrichen gefüllt hat, klappt die Anmeldung schließlich und "Tolle\_Preise\_zu\_gewinnen" wird in den "Space-Chat" hineingelassen.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Für zahlreiche Anregungen zur Analyse dieses Fallbeispiels danken wir den Forscherkollegen aus dem eben skizzierten DFG-Projekt, namentlich Heike Baldauf, Jana Haase, Stephan Habscheid, Werner Holly, Heike Lehnert und Carsten Schulz.

<sup>6</sup> Erläuterungen zu den Transkriptionssymbolen erfolgen in Kapitel 5.

Beispiel 1: dann klappt's auch mit dem nachbarn

|    |        |                                                                                                                                                           |
|----|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Martin | naja okay da hab ich jezt nen schön neuen nam                                                                                                             |
| 02 | Franz  | ((atmet lachend aus))                                                                                                                                     |
| 03 | Martin | das is doch echt echt ma'n origineller name * ich meene só führt man nen                                                                                  |
| 04 |        | chat ja                                                                                                                                                   |
| 05 | Franz  | ((lacht))                                                                                                                                                 |
| 06 | Martin | ((reibt die Hände)) du musst reingehn mit'm originelln nam dann klappts auch mit dem nachbarn *3* "du betrittst den raum" *2* "meister des leisen wortes" |
| 07 |        | [...]                                                                                                                                                     |
| 08 |        | "ich will tolle preise" *2* also gut * mein text *2* ich liebe euch alle                                                                                  |
| 09 | BA     | [gibt Text ein und schickt ihn ab]                                                                                                                        |
| 10 | CV     | [Text erscheint kurz darauf im Chatfenster]                                                                                                               |
| 11 | Martin | ja okay ((lacht)) *2* spricht mit mir * spricht mit mir                                                                                                   |
| 12 | BA     | [gibt Text gleichzeitig ein]                                                                                                                              |
| 13 | CV     | [Text erscheint kurz darauf im Chatfenster]                                                                                                               |

Martin ist von dem ausgewählten Pseudonym selbst so begeistert ("das is doch echt ma'n origineller name"),<sup>7</sup> dass er, der kurz zuvor noch mit der Eingabe des Namens Probleme hatte, nun sogar eine kleine "Belehrung" anschließt: "ich meene só führt man nen chat ja du musst reingehn mit'm originelln nam dann klappts auch mit dem nachbarn". Martin möchte offenbar mit seinem Nickname nicht die "persönliche Identität camouflieren" (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 85), sondern sieht im Pseudonym ein Element der Selbstinszenierung, mit dem man die Aufmerksamkeit der anderen Teilnehmer erregen muss (und natürlich auch dem Nebenmann seine Originalität nachweisen kann). Dies umschreibt er allerdings mit der Adaption des Werbeslogans "dann klappt's auch mit dem Nachbarn", einer typischen Form von "sekundärer Medienthematisierung" (vgl. Holly & Püschel 1993, 8), nämlich dem Spiel mit medialen Versatzstücken in Alltagsgesprächen.

Die Erregung von Aufmerksamkeit ist sicher nur ein mögliches Motiv für die Wahl des Pseudonyms<sup>8</sup> – gerade die dadurch gegebene Möglichkeit zur spielerischen Übernahme fremder Identitäten ist ja der in der Forschung am häufigsten diskutierte Aspekt der Chat-Kommunikation. Regelmäßige Chatter werden deshalb möglicherweise mehr Bedeutung in die (dauerhafte) Namenwahl hineinlegen, kann doch mit dem Pseudonym nach dem Prinzip "Nomen est omen" ein komplexes "Teilnehmerprofil" (Musfeld 1999, 16) kreiert und sukzessive zu ganzen Rollen spielen ausgestaltet werden.<sup>9</sup> Chat-Teilnehmer können sich so innerhalb der Chat-

<sup>7</sup> Auch im weiteren Verlaufe des Chats artikuliert Markus mehrmals seine Freude über die gelungene Namensfindung (z.B.: "tolle\_preise\_zu\_gewinnen – das is schon ein cooler name").

<sup>8</sup> Vgl. dazu Weitzstein et al. (1995, 81): "Im Gegensatz zum herkömmlichen Spitznamen, der überwiegend ein Produkt des gesellschaftlichen Umfeldes darstellt, ist die Vergabe des Pseudonyms nicht fremdbestimmt, sondern geschieht als Teil der Selbstinszenierung. Auswahlkriterien zur Etikettierung sind dabei offensichtlich spezifische Neigungen, Interessen, Hobbies und Idole, aber auch Provokationen, Humor und Ironie."

<sup>9</sup> Wie heterogen die Namen und wohl auch die Motive für ihre Auswahl in Chat-Kanälen sein können, deutet eine Auswahl der Teilnehmer an, die sich zusammen mit Martin und Franz im Unicum-Chat befinden: Meister des leisen Wortes, QT, Louis XIV, Callgirl, Jammertal, R100, Roßfuchsin, PenelopeBear, Blitzwasser, Flittchen, Prachikerl, Dan21, VincentVega, Loreley, Spiderman, HeribertFaßbender, Prometheus, Orbit, Lummerland, Vector, McLeod, Schlumpfine, Idefix, Hubschraubär, Sokrates. Hier gehen die Namensressourcen noch über die von Weitzstein et al. (1995,

Welt ein Image geben, das mit ihrer lebensweltlichen Rolle nicht übereinstimmen muss (oder soll). Dieses Phänomen ist allerdings keineswegs chat-spezifisch, wenn man etwa an die phantasievolle Ausgestaltung von Kontaktanzeigen denkt (nur muss es im Chat nicht zum "Tag der Wahrheit", also der realen Begegnung mit dem anderen kommen). Sicher: Die Wahl des Pseudonyms erlaubt ein Spiel mit Identitäten oder experimentelle Erfahrungen wie das "Gender swapping", den Wechsel des Geschlechts (vgl. Musfeld 1999). Der Chat mag ein geeignetes Testfeld für real ungewohnte oder gar unmögliche Kommunikationserfahrungen sein, aber all dies spielt für Franz und Martin zumindest hier keine Rolle.

Nach Betreten des Chatraums (Zeile 07) versucht Martin zunächst, sich im laufenden Chat zu orientieren, indem er die Teilnehmerpseudonyme durchgeht ("meister des leisen wortes"). Schon Sekunden später werden sie erstmals angesprochen, Martin liest den entsprechenden Turn von "R100" vor: "ich will tolle preise". Die Strategie hat also funktioniert, der Einstieg ist gelungen, nun ist Martin an der Reihe, einen eigenen Beitrag zu leisten: "also gut \* mein text". Jetzt stehen beide vor der zweiten Hürde für einen gelungenen Auftritt auf die Chat-Bühne: Auch der erste eigene Beitrag sollte originell sein, um im "unaufhörlichen Fluß von Rede und Gegenrede" nicht unterzugehen und "das Rauschen der Floskeln für sich zu strukturieren" (Schütz 1995, 113). Hierfür gibt es zumindest zwei Strategien: Man kann gezielt eine Äußerung einer bestimmten Person aufgreifen und sich in ein laufendes "Gespräch" einklinken bzw. hineindrängeln oder die Teilnehmer begrüßen und sich somit zugleich an alle Chatter wenden. Martin favorisiert die zweite Variante, indem er sich mit einer übertriebenen, ironisch gebrochenen "Liebeserklärung" an die anderen "heranschmeißt": "ich liebe euch alle". Die nachgeschobene explizite Aufforderung "spricht mit mir \* spricht mit mir" ist eigentlich paradox, da sich "R100" ja kurz zuvor schon an ihn gewandt hat, sie zeigt aber, wie offensiv Martin um die Aufmerksamkeit der anderen buhlt. Auffallend ist hier auch, dass er in der ersten Person formuliert ("spricht mit mir"), den anderen Chattern also signalisiert, dass es sich nur um eine Person handelt. Der Gebrauch von Singular und Plural variiert während des Chats aber mehrmals, da Martin offenbar selbst unsicher ist, ob beide als Team oder als Einzelperson auftreten sollen.

- *was gibts bei dir für preise zu gewinnen* – Die "Eigendynamik" des Pseudonyms

Weitere Anfragen bleiben zunächst aus, so dass Franz und Martin sich wieder im Chat orientieren, indem sie einzelne Beiträge vorlesen ("callgirl verlässt den raum" oder "irgendwelche hessen heute hier"). Gerade als Martin überlegt, sich in ein laufendes Gespräch einzumischen ("wen quatsch ma'n mal an"), hakt aber "R100" nach und möchte wissen, was es denn zu gewinnen gäbe:

#### Beispiel 2: was gibt es bei dir für preise zu gewinnen

|    |        |                                                                               |
|----|--------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Martin | "was gibts bei dir für preise zu gewinnen" ((lacht, reibt Hände)) was gibts'n |
| 02 |        | für preise zu gewinn ((lacht))                                                |
| 03 | Franz  | ähm * lass mich mal überlegen *                                               |
| 04 | Martin | es gibt ein * ein/                                                            |
| 05 | Franz  | eine rote kaffeemaschine                                                      |
| 06 | Martin | eine * schöne * alte * ausgabe des * wilhelm tell                             |
| 07 | BA     | {gibt Text gleichzeitig ein und schickt ihn ab}                               |
| 08 | CV     | [Text erscheint kurz darauf im Chatfenster]                                   |
| 09 | Franz  | na toll                                                                       |
| 10 | Martin | ((lacht und reibt Hände))                                                     |

Das aus einer Laune des Augenblicks, aber nicht beliebig entstandene Pseudonym entwickelt sich nun zum Selbstläufer und eröffnet eine fiktive Welt, in der Martin und Franz "tolle Preise" zu vergeben haben. Die spontane Erzeugung ganzer Phantasieszenarien ist nichts Neues oder Spezifisches, denn viele Alltagskommunikationen sind durchdrungen von Fiktionalisierungen (dazu z.B. Bergmann 1998), wenn auch nicht, wie zumindest im vorliegenden Chat, allein über den Spaß am kommunikativen Spiel definiert.<sup>10</sup>

Martin freut sich hörbar (Lachen, Händereiben) über das Interesse von "R100", wird nun aber auch zum spontanen und möglichst originellen Ausgestalten des Phantasieszenarios gezwungen. Nun müssen beide gemeinsam und möglichst schnell einen geeigneten Preis finden ("was gibts'n für preise zu gewinn"). Franz schlägt nach kurzem Nachdenken eine "rote Kaffeemaschine" als Preis vor – wieder ein Zitat, das sich auf eine frühere Fernsehshow von Hape Kerkeling bezieht, in der als Running gag eine rote "Mitropa-Kaffeemaschine" verschenkt wurde. Martin ignoriert allerdings diesen Einfall und stellt statt dessen "eine alte Ausgabe des Wilhelm Tell" in Aussicht. Dies ist erneut ein Produkt "lokaler Sensitivität" (vgl. Bergmann 1990), da zufälligerweise ein Stapel Bücher auf Franz' Schreibtisch liegt. Von dieser spontanen Idee ist Martin selbst am meisten begeistert, er lacht und reibt sich die Hände (10), während Franz wenig angetan ist ("na toll"). Auch "R100" hält den Preis für wenig lukrativ: "iih die kannst du gerne für dich behalten". Allen Beteiligten ist klar, dass es hier weder etwas Reales zu vergeben noch zu gewinnen gibt. "R100s" Ablehnung ist lediglich Teil eines kommunikativen Spiels, indem es für Martin darum geht, möglichst originelle Objekte "anzubieten" und so seine Schlagfertigkeit zu belegen. Das Spiel geht in die nächste Runde, indem Martin nun doch auf Franz' Vorschlag eingeht:

<sup>10</sup> Bezogen auf Internetkommunikation stellt Musfeld (1999, 11) fest: "Hier entsteht die Welt als Text, als unendliche Ansammlung von Zeichen auf dem Bildschirm, die sich mühselos hin- und zurückscrollen lässt, die aber, sobald der Bildschirm ausgeschaltet wird, verschwindet. [...] Was zählt, ist die Fähigkeit zu kommunizieren, zu phantasieren, was zählt ist Beweglichkeit und Textlichkeit. [...] die virtuelle Realität, die auf diese Weise entsteht, verdient diesen Namen nur bedingt: es handelt sich durchaus um eine reale Kommunikation, denn es stehen ja reale Personen hinter dem Geschehen. Auch ist die Ebene des Phantasmatischen in jeder Kommunikation enthalten, wenngleich in der Regel nicht in dieser losgelösten bzw. verselbständigten Form."

81) bzw. Runkehl, Schlobinski & Siever (1998, 86) genannten Bereiche Fantasy/Sagen/Mythen', Tierwelt', Musik', Comic', Film', Computer', Produkte' und 'Vornamen' hinaus.

## Beispiel 3: eine rote kaffeemaschine

|      |        |                                                                                         |
|------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| [ 01 | Martin | eine rote • kaffee • maschine                                                           |
| L 02 | BA     | [gibt Text "Okay: eine rote Kaffeemaschine" ein und schickt ihn ab]                     |
| 03   | CV     | [Text erscheint zunächst nicht im Chatfenster]                                          |
| 04   | Martin | was war denn jetzt                                                                      |
| 05   | Franz  | äh s'is manchmal verzögert •3•                                                          |
| 06   | Martin | na los                                                                                  |
| 07   | Franz  | dächt ich • na                                                                          |
| 08   | CV     | [Text erscheint endlich im Chatfenster]                                                 |
| 09   | Martin | okay eine rote kaffeemaschine wird das so geschrieben ja <sub>2</sub> naja mit doppel e |
| 10   |        | und doppel f <sub>2</sub>                                                               |
| 11   | Franz  | {{lacht}}                                                                               |
| 12   | Martin | hm <sub>2</sub>                                                                         |
| 13   | Franz  | nadürlich                                                                               |
| 14   | Martin | {{seufzt}} [mit kindlicher Stimme] ja nich so klar ni <sub>2</sub> manchma sehr •       |
| 15   |        | fragwürdig •3• {{schmalzt}} wenigstens redet eener mit mir                              |

Nachdem Martin seinen Text eingegeben hat, ist er verwundert, dass dieser nicht im Chat erscheint ("was war denn jetzt"). Franz beruhigt seinen Partner und erläutert, dass sich die Wiedergabe manchmal verzögert. Hier wird deutlich, dass im Gegensatz zur Face-to-face-Kommunikation der Ablauf dieses "Gesprächs" nicht nur von der Schlagfertigkeit der Beteiligten, sondern auch von der technischen Übermittlung abhängt. Als der Text endlich auf dem Bildschirm zu lesen ist, kommen Martin plötzlich Zweifel an seiner orthographischen Kompetenz ("eine rote kaffeemaschine wird das so geschrieben ja<sub>2</sub> naja mit doppel e und doppel f<sub>2</sub>"). Schon die Frage ist blamabel für den Studenten, weswegen er auch von Franz Lachen und Spott erntet ("nadürlich"). Martin versucht daher, die Peinlichkeit durch den Wechsel in eine kindliche Modalität zu überspielen (14/15). Insgesamt zieht er aber ein positives Zwischenfazit: "wenigstens redet eener mit mir". Die Höchststrafe in der Chat-Welt, von den anderen ignoriert zu werden, bleibt ihm erspart.

- *bist du oskar<sub>2</sub>* – Die Rahmung des Chats als Entlarvungsspiel

Die erste Phase des Chats, der Einstieg und die Etablierung in der Chat-Gemeinschaft, wurde somit recht erfolgreich abgeschlossen. Nun können Martin und Franz zum nächsten Schritt übergehen: der Suche nach ihrem Kommilitonen Dieter, mit dem sie sich verabredet haben. Fortan heißt das Spiel: "Entlarven wir Dieter". Der Versuch, andere Teilnehmer zu demaskieren, ist in der Kommunikationsform Chat nicht unbedingt angelegt, gehört aber, wie man sieht, zu dessen Potential, so dass Franz und Martin den Chat als Entlarvungsspiel "rahmen" können (zum Konzept der Rahmung vgl. Goffman 1974/1993). Bedingung hierfür ist allerdings, dass man zumindest einen Teilnehmer persönlich kennt. Varianten des Spiels sind aber auch in der Anonymität des virtuellen Maskenballs möglich, wenn man etwa versucht, das Geschlecht oder Alter eines Teilnehmers herauszufinden.

Eine direkte Frage nach Dieter würde gegen die "Chatiquette", vor allem gegen die Konvention der Anonymität verstoßen. Deshalb weicht Martin auf eine in-

direkte Variante aus: Dieters Spitzname ist "Oskar", was daraus entstanden ist, dass der offizielle Rechnername von Dieters Computer auf diesen selbst übertragen wurde. Zunächst probiert Martin es mit einer gezielten Aufforderung ("Oskar, entlarve dich, wir sind es"), die aber erwartungsgemäß keinen Erfolg hat. Anschließend versucht Martin, mit einer Selbstidentifikation den Kontakt zu Dieter anzubahnen: Er gibt Insiderwissen preis ("Tolle Preise sind 3 Kisten Bücher von Axel"), mit dem nur Dieter etwas anfangen kann ("damit er uns erkennen kann"). Als dieser auch darauf nicht reagiert, wollen sie ihn anhand des Pseudonyms entlarven, und diskutieren, welchen Namen Dieter gewählt haben könnte ("ben23 betritt den Raum nee so'n beschissn/ bekloppten nam wird er sich ja nich geben • aber peter parker könnt ich mir ganz gut vorstellen • hm<sub>2</sub>"). Dazu nutzen beide die anklickbare Liste aller Teilnehmer, ein Spezifikum der Chat-Kommunikation, kapitulieren aber schnell angesichts der "wahnsinnig vielen" Chatter, die sich im Raum befinden. Deshalb geht Martin in die Offensive: Er fragt der Reihe nach mehrere Teilnehmer, deren Pseudonyme zu Dieter passen könnten, gerade heraus, ob sie "Oskar" seien (z.B. "Blitzwasser, bist du Oskar?", "Peter, bist du Oskar?").

- *das ist zu fies* – Selbstkontrolle trotz Anonymität

Auch diese Strategie ist nicht von Erfolg gekrönt, zieht aber die Aufmerksamkeit anderer auf sich. So fragt der angesprochene "Blitzwasser" nach, wer Oskar sei:

## Beispiel 4: das is zu fies

|      |        |                                                                               |
|------|--------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 01   | CV     | [Im Chat erscheint die Frage von "Blitzwasser" "Wer ist Oskar?"]              |
| [ 02 | Martin | "blitzwasser" •2• blitzwasser alter sack • nee das schreib ich nich das is zu |
| 03   | BA     | [gibt Text parallel ein] [löscht "Sack"]                                      |
| [ 04 | Martin | fies • alter alter alter teutone oskar das ist ein freund von uns •           |
| L 05 | BA     | [gibt "Teutone" ein, dann restlichen Text]                                    |
| [ 06 | Martin | kennst du ihn                                                                 |
| L 07 | BA     | [schickt Text ab]                                                             |

Zunächst wählt Martin für seine Antwort eine recht derbe Anrede ("blitzwasser alter sack"), erkennt aber während des Schreibens ins Eingabefeld, dass dies wohl doch "zu fies" sei (und vielleicht auch nicht seiner Selbstdarstellung dient), sucht nach einer harmloseren Variante und schreibt statt dessen schließlich "alter Teutone". Die Anonymität des Sozialraums Chat ist also offenbar für Martin kein Freibrief für ungezügelte Beschimpfungen.<sup>11</sup> Hier mag zudem die Anwesenheit von Franz und der Umstand, dass mit Dieter zumindest ein weiterer Teilnehmer Martin kennt, mäßi-

<sup>11</sup> Ein ähnlicher Fall ergibt sich nochmals später im Ausschnitt: Dieter hat gegen die Chatiquette verstoßen (dazu Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 76), indem er das Alter von Martin und Franz verraten hat. Zudem hat er beide als "tolles Paar" bezeichnet. Um sich an ihm zu rächen, erwägt Martin einen Imageangriff: "sprechen wir über dein nicht vorhandenes sexuelleben", korrigiert dies aber noch vor dem Absenden der Eingabe: "na das is gemein okay okay über deine derzeitige depressive phase". Hier ist es allerdings so, dass Martin Dieter persönlich kennt und – trotz aller Freundschaft – mit realen Problemen rechnen muss, wenn er dessen Image massiv angreift.

gend wirken. Darüber hinaus zeigt sich, dass man beim Chat nicht von einer völlig spontanen und synchronen Kommunikation ausgehen kann, sondern von einem für Schriftkommunikation typischen, wenn auch unter verschärftem Zeitdruck stehenden Formulierungsprozess. Martin muss die Äußerung zunächst in die Eingabezeile eingeben und kann dabei die Angemessenheit seiner Beiträge testen, bevor er sie unwiderruflich in den Chat-Raum abschickt. Im Gegensatz zum Gespräch von Angesicht zu Angesicht sind Äußerungen im Chat durch diesen Zwischenschritt reflektier- und korrigierbar. Diese Prozesse der Produktion und Revision von Äußerungen offenbaren sich aber nur, wenn man quasi den Teilnehmern über die Schulter schaut und die gesamte Kommunikation – auch die wieder gelöscht Eingaben – vor Absenden des Textes aufzeichnet und auswertet.

• *dandy21* – Verballhornungen und kleine Provokationen

Unmittelbar nach der Antwort an "Blitzwasser" betritt ein neuer Teilnehmer den Raum: "Dan21". Dieser Name reizt Martin zu einer kleinen Provokation:

Beispiel 5: *dandy21*

|    |        |                                                               |
|----|--------|---------------------------------------------------------------|
| 01 | CV     | [Im Chat erscheint die Information "Dan21 betritt den Raum"]  |
| 02 | Martin | "dan21" *3* "dan21 hi"                                        |
| 03 | BA     | [Martin gibt Text ein: "dandy21 ... huhu" und schickt ihn ab] |
| 04 | Franz  | ((lacht))                                                     |
| 05 | Martin | [mit höherer und weicherer Stimme] dandy21 * huhu *ach herje  |
| 06 | CV     | [Text erscheint im Chatfenster]                               |
| 07 |        | [...]                                                         |
| 08 | Franz  | "was heißt hier dandy" ((lacht))                              |
| 09 | Martin | "was heißt hier dandy" ((lacht))                              |
| 10 | Martin | wie denn sonst                                                |
| 11 | BA     | [gibt Text parallel ein und schickt ihn ab]                   |

Zunächst liest Martin den automatisch angezeigten Namen ("dan21"), dann die Begrüßung des neuen Chatters ("dan 21 hi") vor, anschließend gibt er – ohne den Text mitzusprechen, was er ansonsten zur Orientierung von Franz macht – einen Beitrag ein, in dem er den Namen verballhornt: "dandy21 ... huhu".<sup>12</sup> Als der Text im Chat erscheint, liest Martin ihn nicht nur vor, sondern spricht mit einer höheren und weicheren Stimme, mit der er wohl einen Homosexuellen nachahmen möchte (05). Zumindest vor dem Bildschirm macht er damit deutlich, dass es ihm nicht nur um eine Verballhornung, sondern vor allem um eine kleine Provokation geht, vergleichbar mit dem sog. "Dissen" innerhalb von Jugendgruppen. Dementsprechend reagiert der Angesprochene auch kurz danach ("was heißt hier dandy"), was Franz und Martin fast synchron vorlesen und mit einem lauten Lachen quittieren: Dieser Pfeil hat ge-

troffen. Mit der Replik "wie denn sonst" (10) wird die Frotzelei, bei der sicherlich die Humorkomponente überwiegt, weiter aufrechterhalten.

• *das entgleitet mir* – Orientierungs- und Koordinierungsprobleme

Mittlerweile agiert Martin somit an mehreren Fronten: Er steht mit "Blitzwasser" im Austausch über "Oskar" und hat seinerseits "Dan21" attackiert. Diese Bündelung und Überlagerung von "Gesprächssträngen" erweist sich schnell als Bumerang. Martin, der zu Beginn die Strategie "gleichzeitig an alle wenden" gewählt und im Laufe des Chats nun schon zahlreiche Chatter direkt angesprochen hat, wird die Geister, die er rief, so schnell nicht los:

Beispiel 6: *das entgleitet mir*

|    |        |                                                                                 |
|----|--------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 01 | Martin | *3* "ich kenn nur einen oskar der is finanzminister is das ein freund von euch" |
| 02 | Franz  | ((lacht))                                                                       |
| 03 | Martin | noch ist er das nicht aber er ist * äh was issem was issem noch ist er das      |
| 04 | BA     | [gibt Text parallel ein] [löscht "aber er ist", schickt Text ab]                |
| 05 | Martin | nicht *3* "ganz einfach dan" *2* wer hat'n hier dan geschrieben *3* ((stöhnt))  |
| 06 |        | "*hi penelopebear*" *2* oh mann mann mann mann dan = ich ich gloobe das         |
| 07 |        | entgleitet mir * das ist zu viel * da kriegste ja die krise ey                  |
| 08 | Franz  | ((lacht)) "ja genau den oskar lafontaine kennen die wie hätten die denn sonst   |
| 09 |        | tolle preise zu vergeben" ((lacht)) steuersenkung                               |
| 10 | Martin | okay okay okay tolle preise vergeben zehnmal steuersenkung ((lacht))            |
| 11 | BA     | [gibt Text parallel ein und schickt ihn ab]                                     |

Zunächst wird Martin wieder von "Blitzwasser" angesprochen, der eine witzige Frage stellt: "Ich kenne nur einen Oskar und der ist Finanzminister. Ist das ein Freund von euch?" Während Martin noch nach einer passenden Antwort sucht und dabei zwischen Selbstgespräch und Hilfeersuchen an Franz schwankt ("äh was issem was issem"), antwortet bereits wieder "Dan21" ("ganz einfach dan"). Nun verliert Martin allmählich den Überblick ("wer hat'n hier dan geschrieben"), stöhnt und murmelt den laufenden Chatter vor sich hin, bevor seine Desorientierung in einem Anfall von Verzweiflung und Kapitulation vor der Datenflut gipfelt: "ich ich gloobe das entgleitet mir \* das ist zu viel \* da kriegste ja die krise ey".

Hier spiegelt sich die kommunikative Komplexität des Chats unmittelbar in der Nutzerkommunikation. Zum einen hat Martin mehrere Aufgaben zugleich zu bewältigen: Er muss den Chat verfolgen, um Anfragen anderer Teilnehmer zu erfassen, er muss möglichst schnell mit eigenen Äußerungen reagieren und soll sich nebenbei noch mit dem real anwesenden Chat-Partner unterhalten – auch wenn diese direkte Kommunikation nur empraktisch, also handlungsbegleitend erfolgt und somit sein Schweigen aufgrund der übergeordneten Aufgabe 'Teilnahme am Chat' prinzipiell legitimiert ist (vgl. dazu Baldauf & Klemm 1997). Vor allem aber muss er die Komplexität des Chat-Textes bewältigen, dieses Wirrwarr an Turns, die rein zufällig bzw. technisch bedingt in eine lineare Abfolge gebracht werden (auch aus diesem Grunde greift die manchmal vorgenommene Etikettierung als "schriftliches Tele-

<sup>12</sup> Pseudonyme gehören zumindest im untersuchten Chat zu den häufigsten Themen der Chat-Kommunikation (vgl. auch Bsp. 7). Franz und Martin kommentieren und bewerten mehrmals Teilnehmernamen, sowohl vor dem Bildschirm als auch in ihren Chat-Beiträgen.

fionieren" zu kurz). Der so entstehende "Textfluss" ist in sich meist inkohärent, ja konfus, da sich mehrere Kommunikationen überlappen, er ist allenfalls vergleichbar mit der Textcollage beim Zappen durch Fernsehprogramme (dazu Schmitz 1996)<sup>13</sup> – der Begriff 'Text' lässt sich hier nur noch in einer rezipientenorientierten Fassung aufrechterhalten (dazu etwa Püschel 1997). Aus diesem Strom der Äußerungen, unaufhörlich wie ein Nachrichtenticker, müssen die Teilnehmer die relevanten und für sie bestimmten herausfiltern, ähnlich wie Piloten oder Taxifahrer, die den Funkverkehr sondieren.<sup>14</sup> Das "Stimmengewirr" gleicht dem Treiben an der Börse oder auf dem Jahrmarkt. Schon die Vergleiche aus dem Bereich mündlicher Kommunikation zeigen, dass beim Chat eine "Zwitterstellung zwischen synchronen Kommunikationsformen gesprochener Sprache und asynchronen Medien geschriebener Sprache" (Lenke & Schmitz 1995, 121) vorliegt, genauer gesagt, die Prozesshaftigkeit der Schriftkommunikation mit der Synchronität und dem Tempo von Face-to-face-Kommunikation kombiniert wird.<sup>15</sup>

Franz hat für all dies wenig Verständnis oder gar Mitleid mit seinem gestressten Partner. Er lacht nur kurz über Martins Ausbruch (08) und liest dann einen Kommentar "Jammertals" zu "Blitzwassers" Vermutung vor: "ja genau den Oskar Lafontaine kennen die wie hätten die denn sonst tolle Preise zu vergeben". Nun stehen Franz und Martin wieder etwas unter Zugzwang, aber dieses Mal fällt Franz schnell eine passende Replik ein: "steuersenkung". Martin ergänzt die Idee seines Stichwortgebers und stellt als "tolle Preise" "10 x Steuersenkung" in Aussicht. Wieder wurde somit aus einem Name eine fiktive Szenerie entwickelt.

Ein Effekt hat Martins Verzweiflungsschrei aber doch: Franz schlüpft stärker als bisher in die Rolle des Vorlesers. Hieran zeigen sich die Vorteile des kooperativen Chatters: Im Sinne einer Arbeitsteilung kann Franz die eingehenden Äußerungen kontrollieren und relevante Texte vorlesen, so dass Martin sich weitgehend auf die Eingabe eigener Beiträge konzentrieren kann. Gemeinsames Chatten dient somit auch der Reduktion der beschriebenen Komplexität. Überhaupt handelt es sich über weite Strecken des Fallbeispiels um eine gemeinsame Textproduktion, die durch das begleitende Sprechen beobachtbar und analysierbar wird. So liest Martin zum Beispiel meist seine Entwürfe während des Eintippens vor, so dass Franz jederzeit intervenieren kann.

<sup>13</sup> Es gibt aber auch deutliche Unterschiede zum Zap-Text: Beim Zappen wird die Textcollage durch die Aktivität eines Zuschauers bestimmt und kontrolliert, beim Chat ist sie Resultat des gleichzeitigen Handelns vieler Menschen. Zudem nehmen zumindest einige Chat-Turns aufeinander Bezug.

<sup>14</sup> Vgl. dazu auch Jakobs (1998, 196): "Teilnehmer in Quatschkanälen stehen vor dem Problem, unter Zeitdruck eine Vielzahl parallel verlaufender Gesprächsstränge gleichzeitig zu verfolgen und dabei die 'Gesprächssituation' in ihren Teilen wie auch als Ganzes zu überblicken, um sich im geeigneten Moment – möglichst witzig und originell – selbst an der 'Gesprächsrunde' beteiligen zu können."

<sup>15</sup> Es ist übrigens ungenau, von einer Verbindung von Schriftlichkeit und Mündlichkeit zu sprechen. Der Chat kombiniert Schriftlichkeit (das heißt z.B. auch Speicherbarkeit) mit *synchroner* und *interaktiver* Mündlichkeit. Die Mündlichkeit an sich, wie sie etwa auch in Monologen oder Selbstgesprächen vorkommt, ist kein entscheidender Faktor, auch nicht für Syntax und Lexik, wenn man etwa die nicht-synchrone E-Mail-Kommunikation mit einem Chat vergleicht.

• *sach ma was fieses* – Konfliktaustragung und Maulheldentum

Nach dem Intermezzo mit "Dan21" und "Blitzwasser" kehren Martin und Franz wieder zu ihrer Strategie zurück und sprechen weitere Teilnehmer an, ob sie "Oskar" sind ("Loreley, hey Lori bist du es?", "Prachtkerl, du bist es aber!"). Anschließend provoziert Martin – ratifiziert durch das Lachen von Franz – erneut einen anderen Chatter wegen seines Pseudonyms ("ich halte fozziebear für einen un/anständigen nam"). Trotz seiner zahlreichen Bemühungen, mit anderen in Kontakt (oder auch Konflikt) zu treten, bleibt Martin aber dennoch eher in der Rolle des Außenseiters. Dies könnte man zumindest aus seiner anschließenden Vermutung "sach ma die kénen sich wo alle" schließen, die Franz weder bestätigen noch entkräften kann ("keine ahnung"). Während Martin als Neuling im "Unicum"-Chat noch um Aufmerksamkeit kämpft, sind die meisten Teilnehmer seiner Ansicht nach untereinander bekannt. So ganz anonym verläuft dieser Chat vielleicht doch nicht. Dass Martin und Franz eher die Rolle des Störenfrieds in einem eingespielten Chat spielen, wird direkt im Anschluss deutlich: Die penetrante Abfragerei führt nämlich zu einem Konflikt.

Beispiel 7: *sach ma was fieses*

|    |        |                                                                                    |  |         |
|----|--------|------------------------------------------------------------------------------------|--|---------|
| 01 | Martin | "owen wird gleich wieder böse wenn die tollen preise nicht ruhig sind"             |  |         |
| 02 | Franz  | ((lacht))                                                                          |  |         |
| 03 | Martin | ((lacht)) okay [lachend] owen owen                                                 |  |         |
| 04 | Franz  | schieß zurück                                                                      |  |         |
| 05 | Martin | wer is'n owen is das der is das der leit/ is das der leiter? ** wer is'n das?      |  |         |
| 06 | Franz  | nee                                                                                |  |         |
| 07 | Martin | na komm mal ran                                                                    |  |         |
| 08 | BA     | [gibt Text ein, verschreibt sich: "mnb!"]                                          |  |         |
| 09 | Franz  | ((lacht)) ** halt du hast mnb! geschrieben                                         |  | hohoho  |
| 10 | Martin | bist du mal ran                                                                    |  | bist du |
| 11 | BA     | [korrigiert Text und ergänzt: "Bist du                                             |  |         |
| 12 |        | Oskar?"]                                                                           |  |         |
| 13 | Franz  | ((lacht)) "owen zieht tolle preise zu gewinn den klapp-                            |  |         |
| 14 | Martin | was'n? * lies ma vor                                                               |  |         |
| 15 | Franz  | stuh) über"                                                                        |  |         |
| 16 | Martin | ((lacht)) fozziebear ((lacht)) ** ah =was was was was was was= is'n fies * sach    |  |         |
| 17 |        | ma was fieses ich ich will ich will jetz ma also ich will ja nich obszén sein aber |  |         |
| 18 |        | ich will dem jetz tierisch eene reinwürgn *2* ((atmet aus)) wo steh'n das mit      |  |         |
| 19 |        | dem mit dem mit dem klappstuhl                                                     |  |         |
| 20 | Franz  | hier * "wer is denn nu oskar" * und hier [zeigt auf Bildschirm]                    |  |         |
| 21 | Martin | ähm ähm oskar eins achtsechzich blond äm äm äm äm                                  |  |         |
| 22 | BA     | [gibt Text gleichzeitig ein und schickt ihn am Ende ab]                            |  |         |
| 23 | Franz  | ((lacht)) blödd ((lacht))                                                          |  |         |
| 24 | Martin | rapperr *2* rapperr ** lange nase *2* spitzes kinn                                 |  |         |
| 25 | Franz  | ((lacht))                                                                          |  |         |

Im Chat-Fenster erscheint die "Drohung" eines anderen Teilnehmers, die Martin vorliest: "owen wird gleich wieder böse wenn die tollen preise nicht ruhig sind".

Offenbar fühlt sich "Owen" durch die vielen Fragen Martins in seinem eigenen Chatten gestört. Der Chat stellt ja lediglich einen "Interaktionsort" dar, der erst durch die Teilnehmer und deren kommunikative Absichten inhaltlich gefüllt wird. Da die Teilnehmer zur gleichen Zeit äußerst verschiedene "Rahmungen" vornehmen können und zum Beispiel rein phatische oder aber themenbezogene und ziel-orientierte Unterhaltungen führen möchten, können divergente Rahmungen auch zu (spielerischen) Konflikten führen.

Martin und Franz fühlen sich durch "Owens" offene "Drohung" herausgefordert und stellen sich dem "Kampf" ("okay owen owen"). Franz fordert Martin – ganz in der Metaphorik des nun anstehenden "Duells" – zu einer scharfen Antwort auf ("schieß zurück"). Die Anwesenheit eines anderen kann somit den Schreiber nicht nur zügeln, sondern auch anstacheln und aufwiegeln. Martin ist aber zunächst etwas verunsichert, ob "Owen" nicht der Leiter des Chats ist und er möglicherweise Sanktionen befürchten muss (05), was Franz aber für ausgeschlossen hält (zumal ja Martin bei einem Rauswurf aus dem Chat sofort wieder unter neuem Namen eintreten könnte). Nun möchte Martin seinerseits Owen zum Kampf auffordern ("na komm mal ran"), doch bevor er nach der Korrektur eines Tippfehlers den Text in den Chat geben kann (10), hat "Owen" bereits nachgelegt, wie Franz' Aufmerksamkeitsmarker "hohohoho" signalisiert. Martin, der noch mit der Eingabe beschäftigt ist, bittet Franz, den Text vorzulesen (14): "owen zieht tolle preise zu gewinn den klappstuhl über". Aus der verbalen Drohung wird eine virtuelle physische Handlung, die Beschreibung einer körperlichen Aggression, die symbolisch im Duell der (jugendlichen) "Mauhelden" vollzogen wird. Auch solche virtuellen Handlungen sind nicht spezifisch für die Internetkommunikation, im kommunikativen Alltag fallen sie nur weniger auf. So simuliert man mit einem "ich umarme Dich" oder "Tausend Küsse" am Ende eines Briefes ebenso körperliche Handlungen. Symbolisches wiegt dabei immer leichter als die physische Tat, deshalb wird auch hier von "Owen" dicker aufgetragen als es in einem realen Kampf der Fall wäre. Zudem trägt die Anonymität und Folgenlosigkeit des Chats wohl zur Verschärfung des Kommunikationsstils bei, wobei der Zwischenfall aber sicher im Kontext dieses Chats einen eher spielerischen Charakter besitzt.

Martin und Franz sind nun noch zwingender zu einer passenden und vor allem schnellen Parade aufgefordert. Martin gerät angesichts des Zeitdrucks ins Haspeln und erhofft sich Unterstützung von seinem Ko-Chatter ("=was was was was was was= is'n fies • sach ma was fieses"). Die Konstellation ähnelt dem "Telefonieren zu dritt", bei dem man den Hörer zuhält, um die Antwort zunächst mit einem Anwesenden abzustimmen. Martin spezifiziert zudem noch, wie böse die Rache sein darf: "ich will ja nich obszön sein aber ich will dem jetzt tierisch eene reinwürgn". Er definiert gegenüber Franz seine Tabuzone und spricht sich damit quasi für einen "mittleren Härtegrad" aus. Hier zeigt sich wieder, dass der reflektiertere Schreibprozess die Spontaneität des Chats zumindest einschränkt und das Tempo des Schlagabtauschs im Vergleich zum Gespräch hemmt. Die gemeinsame Formulierungssuche wird nun aber unterbrochen von einer erneuten Nachfrage "Blitzwassers" ("wer ist denn nun Oskar?"). Martin geht (vielleicht dankbar für die Ablenkung) darauf ein und phantasiert zur Belustigung von Franz eine frei erfundene

Beschreibung "Oskars" (21/24). Hier zeigt sich, dass ein Chat ausschließlich ein "Raum aus Sprache" ist, ein "Möglichkeitsraum" (Musfeld 1999, 12f), in dem man unkontrollierbar von anderen der Phantasie freien Lauf lassen kann.<sup>16</sup>

In einem direkten Wortduell mit "Owen" hätte Martin bereits verloren, da Face-to-face die Schlagfertigkeit zählt. In der Blindkommunikation des Chats ist dies etwas anders. Hier liegt das Problem, sprich die Unsicherheit eher auf seiten des Provokateurs: Wird mein Angriff ignoriert? Gibt es technische Verzögerungen? Ist der Kontrahent noch mit der Eingabe beschäftigt? Oder hat er meinen Text womöglich gar nicht gelesen? Das Entziehen aus einer Konfrontation oder das Aussetzen eines Konflikts fällt im Chat somit leichter als in der Face-to-face-Interaktion, zumal hier niemand mit seiner Person oder gar seinem Körper haften muss.

- *in mein augen betreibt ihr hier realitätsflucht* – Nestbeschmutzung

Unmittelbar nach der fiktiven Beschreibung von "Oskar" nimmt Martin sich wieder die Zeit, um die eingehenden Turns durchzulesen und zu kommentieren.

#### Beispiel 8: in mein augen betreibt ihr hier realitätsflucht

|      |        |                                                                                     |
|------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 01   | Martin | "flittchen betritt den raum" ((klatscht in die Hände und reibt sie)) das is so      |
| 02   |        | krass                                                                               |
| 03   | Franz  | ((lacht))                                                                           |
| 04   | Martin | rapper mit e ((lacht)) is/ is das heftig heftig heftig •2• "die last der geschichte |
| [ 05 |        | was" •2• sagt mal •2• wie könnt ihr •2• so ein •                                    |
| [ 06 | BA     | [Gibt ein: "Sagt mal"] [gibt parallel Text ein]                                     |
| 07   | Martin | dussliges spiel spiel • chatter soll'ch das schreiben z                             |
| 08   | Franz  | ((lacht)) mach doch ((lacht))                                                       |
| 09   | Martin | schreibt man das so z • so hier                                                     |
| 10   | Franz  | nee                                                                                 |
| 11   | BA     | [Martin korrigiert "Chater" in "Chatter", schickt Eingabe ab]                       |
| [ 12 | Martin | ((lacht und reibt Hände)) in mein augen •• ((lacht)) betreibt ihr •3•               |
| [ 13 | BA     | [gibt parallel Text ein]                                                            |
| [ 14 | Martin | hier rea•litätsflucht ((lacht)) •2• ((lacht)) "ich hab ne                           |
| [ 15 | BA     | [schickt Eingabe ab]                                                                |
| 16   | Martin | schlechte prüfung zurückbekomm" • ach (ja mensch • ihr kennt euch wohl              |
| 17   |        | auch noch alle                                                                      |
| 18   | BA     | [gibt Text ein: "ihr kennt euch woh", schickt ihn aber noch nicht ab]               |
| 19   | CV     | [Owen schreibt: "Tolle_Preise_zu_gewinnen überzieh"]                                |
| 20   | Martin | ((lacht)) "überzieh" ((lacht)) was is überzieh • soll sich mal klar ausdrücken      |
| 21   | BA     | [löscht den vorher eingegebenen Text]                                               |

Zunächst mokiert Martin sich wieder über ein Pseudonym ("flittchen betritt den raum das is so krass"), dann bemerkt er, dass er bei seinem letzten Beitrag "Rapper" mit "e" geschrieben hat, und findet dies recht amüsant ("is das heftig"). Offenbar kommt

<sup>16</sup> Auch diese Konstellation ist nicht chat-spezifisch. So vergleicht z.B. Schütz (1995, 114) die kommunikative Konstellation beim Chat nicht zu Unrecht mit Telefongesprächen in Night-Talk-Sendungen im Fernsehen oder Radio, bei denen auch nicht überprüfbar ist, ob der anonyme Anrufer gerade die Wahrheit sagt oder eine Lügengeschichte erzählt.

ihm nun urplötzlich die ganze Situation recht trivial vor, jedenfalls wechselt er aus der Rolle des engagierten Mitspielers in die des distanzierten Kritikers und wird somit endgültig zum Stänkerer: "sagt mal \*2\* wie könnt ihr \*2\* so ein \*dussliges spiel spielen \* chatter". Bevor er diesen Rundumschlag abschickt, holt er sich aber das Einverständnis von Franz ein ("soll'ch das schreiben"). Kurz darauf legt er zu dessen Belustigung eine noch kritischere Provokation nach: "in mein augen \*\* ((lacht)) betreibt ihr \*3\* hier rea\*litätsflucht". Indem er – im Glashaus sitzend – einen gängigen Topos der Kulturkritik reproduziert, wird Martin zum Nestbeschmutzer, der aus einer elitären Position heraus die Trivialitäten "der anderen" verurteilt. Auch dieser Affront dient sicher primär der Selbstinszenierung und der Erregung von Aufsehen. Es mag zudem sein, dass diese Rollendistanz beim gemeinsamen Chatten leichter fällt; die Anwesenheit von Franz sorgt dafür, dass Martin sich nie ganz in den Chat "versinken" lassen kann.

Es überrascht wohl kaum, dass Martin auf diese Provokation keine einzige Reaktion erhält; es sei denn, "Owens" Vollzugsmeldung [den Klappstuhl] "überzieh", im typischen Internet-Slang als Verbstamm realisiert und für Martin deshalb irritierend (20) – bezieht sich darauf.

• *ich kann den nicht so richtig angreifen – Probleme der Anonymität*

Allmählich verliert Martin das Vergnügen am Chat und fragt Franz, ob sie den Raum verlassen sollten, wobei er im selben Zug offenbart, dass er ihre bisherige Rolle im Chat selbst als die des Störenfrieds definiert ("wolln mer mal wechseln oder wolln mer die noch'n bisschen nerven"). Andererseits ist er "Owen" noch eine Antwort schuldig. So kommt Martin rund fünf Minuten nach der "Drohung" "Owens" wieder auf den Konflikt zurück und begründet zugleich, warum er sich mit seiner Replik schwer tut: "ah ich weeb nich was der owen fürn typ ist ich kann den nicht so richtig angreifen". Was soll man auch jemandem antworten, von dem man nur das Pseudonym und ein, zwei Äußerungen kennt?

Hier zeigt sich die Problematik, aber auch die Ambivalenz der Anonymität im Chat: Die Maskierung erlaubt Freiheiten im kommunikativen Handeln, denn das Spiel mit der (offen) verdeckten Identität macht sicherlich einen Großteil des Reizes der Chat-Kommunikation aus.<sup>17</sup> Die Anonymität schafft aber auch Verhaltensunsicherheiten,<sup>18</sup> weshalb immer wieder versucht wird, sie teilweise aufzuheben, etwa durch Fragen nach Alter oder Geschlecht der Teilnehmer.<sup>19</sup> Zur Anonymität hinzu tritt das Fehlen eines gemeinsamen Wahrnehmungs- und Handlungsraums

<sup>17</sup> Vgl. dazu Schütz (1995, 112): "Die Maskierung ermöglicht den Benutzern Abenteuer, die sie im Alltag nie eingehen würden."

<sup>18</sup> Dazu Runkehl, Schlobinski & Siever (1998, 206): "Während in der Face-to-face-Kommunikation die physische Identität non-verbal und verbal die personale und soziale determiniert, wird in der Netzkommunikation Personalität außer Kraft gesetzt, die Kommunikation wird insofern fragiler."

<sup>19</sup> Zu letzterem bemerkt Musfeld (1999, 18): "Es wird insgesamt viel Energie darauf verwendet, herauszufinden, ob das Geschlecht, das eine persona hat, auch dem realen Geschlecht des Nutzers entspricht, obwohl eigentlich allen Beteiligten klar sein müsste, dass dies nicht zu überprüfen ist, dass es also unklar bleiben kann, mit wem ich tatsächlich kommuniziere." Auch im vorliegenden Chat fragt ein Teilnehmer: "Rotfüchsin, bist du wirklich w?"

(vgl. Krämer 1997, 83) – ein Defizit, das der Chat aber mit dem Großteil der Schriftkommunikation und dem Telefonieren teilt. Bei der Diskussion um die Anonymität im Chat darf man nicht übersehen, dass Interaktionen mit Unbekannten im Alltag nichts Ungewöhnliches sind, wenn man etwa an Zufallsgespräche auf der Straße denkt (vgl. dazu auch Dyson 1999, 441). Die Probleme, den richtigen Ton für eine Unterredung mit einem noch unbekanntem Menschen zu treffen, kennt zum Beispiel jeder, der sich auf ein Bewerbungsgespräch vorbereitet hat.

Martins Unsicherheit führt letztlich dazu, dass er keinen Gegenangriff startet, sondern auf eine humorvolle Lösung des Konflikts ausweicht: "owen hast du denn eigentlich einen klappstuhl \* ansonsten kannst du bei mir einen gewinnen". Dabei produziert er allerdings einen Schreibfehler ("mit" statt "mir"), den er mit dem Kommentar "na ich schreibe auch viel zu schnell" rechtfertigt. Der Tempodruck der Chat-Kommunikation hinterlässt somit erneut seine orthographischen Spuren.

Just in dem Moment, als Martin seinen Widerpart mit der fingierten Meldung "Owen verläßt den Raum" doch noch provozieren will, verläßt dieser tatsächlich den Chat und entzieht sich somit der "Rache" Martins. Kurz darauf wechseln Franz und Martin in den uninterne Talk, eine Art schriftliches Telefonieren mit nur einem gezielt adressierten Partner, und sprechen den bisher vergeblich gesuchten Dieter direkt an. Sie erfahren, dass dieser nicht nur bereits die ganze Zeit im "Unicum-Chat" war, sondern auch weiß, wer die "Tollen Preise" sind. Das eigene Pseudonym gibt Dieter aber nicht preis: "sonst macht das doch keinen Spaß ich sehe euch so gern zu, wie ihr euch abstrampelt" – das "Entlarvungsspiel" geht in die nächste Runde.

• *da wird ja die kommunikation sozusagen negiert – Irritationen*

Martin verliert nicht nur gelegentlich den Überblick, er ist zuweilen auch unsicher, ob er gerade angesprochen wird oder nicht. So bezieht er zum Beispiel "Flittchens" Angriff "du bist ein ganz schöner Klugscheißer" zunächst auf sich: "meent die meent das flittchen mich damit \* ich weeb doch nie wen die meenen \* ich kann gar nimmer mit'm lesen hinterherkomm". In Bezug auf das Lesen kommt beiden aber ein weiteres Spezifikum des Chats zugute: Im Gegensatz zum flüchtigen Gespräch wird hier die Kommunikation protokolliert, so dass man sich kurzfristig aus der laufenden Interaktion ausklinken und den abgelaufenen Chat rauf unter runter "blättern" kann. Franz und Martin nutzen dies kurz darauf, um nach Indizien für die Entlarvung Dieters zu suchen. Beim Nachlesen erkennt Martin erst, wie wenig strukturiert diese "Viele-zu-viele-Kommunikation" abgelaufen ist: "das is ja wirklich das reinste Chaos hier, da wird ja die kommunikation sozusagen negiert".<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Mit dieser konfusen Abfolge einher geht häufig auch der Eindruck inhaltlicher Banalität. Allerdings geben hier Lenke und Schmitz (1995, 139) zu bedenken: "Was in gedruckter Form wie eine Ansammlung von Trivialitäten aussehen mag, wird von den Teilnehmern als aufregendes und schnelles Geschehen erlebt, in dem Kreativität, Schlagfertigkeit und Konzentration gefordert sind, um den sich entwickelnden Kommunikationssträngen zu folgen und sie mit zu formen."

- *so fuhren sie dahin ...* – Absurdes Theater oder Der Chat als "Literaturzirkel"

Auch das wiederholte Studieren des Protokolls gibt Franz und Martin keinen Aufschluss über die Identität Dieters, so dass beide zur alten Frage-Strategie zurückkehren: "Schlumpfine bist du Oskar?". Martin hat aber mittlerweile die Lust am Demaskierungsspiel verloren und geht recht unvermittelt einem neuen spontanen Einfall nach: Er schreibt sätzewise – und damit für einen Chat unüblich lang – aus "Wilhelm Tell" ab, der gerade auf dem Schreibtisch liegt, assistiert von Franz, der ihm diktiert: "So fuhren sie dahin, der Vogt, Rudolf der Harras und die Knechte ...". Und ausgerechnet mit Schiller entdecken sie kurze Zeit später, dass Dieter hinter dem Pseudonym "Jammertal" steckt, da dieser den "Tell" auf Anhieb erkennt: "durch die hohle Gasse muß er kommen, gib uns mehr, tolle Preise". Anhand des Protokolls rekonstruieren beide nun, dass sie schon viel früher auf Jammertals Fährte hätten kommen müssen, aber leider einen Turn übersehen hatten.

Obwohl Martin das eigene Tun für albern hält ("das is total jeck total bescheuert" und "mein Gott ist das niveaulos [...] ich fühl mich so schön doof") setzen beide ihren "literarischen Exkurs" minutenlang fort, zumal nun auch Dieter mit Zitaten aus Kleists "Penthesilea" und Homers Epen einstimmt. Mit ihren ungewöhnlichen Beiträgen dominieren sie immer mehr den gesamten Chat, was von "Darth Vader" mit Lob honoriert ("na also doch nicht alle Chatter sind Kulturbanausen"), von vielen anderen aber als massive Störung empfunden wird. Dies ist "Jammertal" durchaus bewusst ("tolle Preise wenn wir so weitermachen haben wir bald den Chatraum für uns alleine") und wird von Martin sogar noch forciert ("na gut kloppstocks oden damit kriegen wer sie alle nieder • hört uns oh schatten himmelan steigen wir mit kühnheit ..."). Das im wörtlichen Sinn absurde Theater dient also neben der Selbstdarstellung als intellektuelle Literaturkenner und dem Auffallen um jeden Preis auch dem eigenen Vergnügen an der wieder spielerischen Provokation der anderen Chatter.

- *ich habe jetzt ein neues Image* – Pseudonym und Rollenhandeln

Kurz darauf verlieren Martin und Franz dann aber doch die Lust an ihrer Rolle des Störenfrieds und entschließen sich, den Chat zu verlassen, um sich ein neues Pseudonym zuzulegen. Sie kehren – inspiriert von "Penthesilea" – als "Hector" zurück, sind nun aber erneut gezwungen, einen gelungenen Einstieg zu finden. Vor allem ist mit der Namensänderung zugleich ein Imagewechsel verbunden, wodurch für Martin die bisherigen Albernheiten tabu sind ("ich habe jetzt ein neues image ich hab jetzt respekt"). Der Wechsel des Pseudonyms hat somit unmittelbare Konsequenzen für Martins Auftreten und Schreibstil. Dementsprechend anders fallen nun auch seine (zusammen mit Franz frei erfundenen) Begrüßungsworte aus: "Ich grüße alle Totgeweihten unter euch. Was für ein Jammertal! Mich dünkt ich müsse sterben, wär ich nicht schon tot drunten im Hades." Es entspannt sich nun innerhalb des Chats eine Diskussion über die griechische Mythologie, der beide aber nur noch mit gebremstem Elan folgen. Martin beobachtet lieber Dieters Aktivitäten und fragt diesen

(im "Flüstermodus"), wie dieser es geschafft habe, sich so gut in den Chat zu integrieren. Dieters Antwort fasst Martins Probleme recht gut zusammen: "du muß auch zuhören können und dich für die Probleme anderer interessieren." Martins hektische Betriebsamkeit und sein Versuch, sich an viele (und damit an keinen intensiv) zu wenden, hat nicht nur zur Überkomplexität geführt (Beispiel 6), sondern auch zum Desinteresse anderer Teilnehmer. Etwas frustriert verlassen Martin und Franz wenige Minuten danach den Chat endgültig.

#### 4. Schlussbetrachtung: Zur Relevanz des Forschungsansatzes

Was kann man nun zusammenfassend über dieses Fallbeispiel sagen? Für Martin und Franz ist die Teilnahme am Chat eine rein phatische Angelegenheit. Sie verfolgen im Wesentlichen zwei Ziele: Zum einen, durch eine originelle Selbstdarstellung, Schlagfertigkeit und offensive Strategien die Aufmerksamkeit und Zuwendung der anderen Chatter zu gewinnen, zum anderen, ihren Freund Dieter zu demaskieren. Beide Ziele bewegen sich im Rahmen einer spielerischen Modalität. Die Sinngabe erfolgt ausschließlich innerhalb des Chats, mit dem Ausloggen ist sie vorbei, der Chat bleibt folgenlos – wenn man davon absieht, dass Martin aus dem letztendlichen Scheitern seiner Chat-Strategie möglicherweise Konsequenzen zieht. Vor allem Martin schwankt nämlich zwischen Lust und Frust: Einerseits erlebt er den Chat als Quell der Freude über eigene Ideen, witzige Formulierungen (auch anderer Chatter), erfolgreiche Strategien und gelungene Provokationen, andererseits löst dieser aber auch Verunsicherung durch Orientierungs- und Koordinationsprobleme aus – und die Enttäuschung, nicht richtig integriert zu sein.

Bezüglich des kommunikativen Handelns finden wir "nichts Überraschendes, was wir nicht schon aus anderen gesellschaftlichen Praxen kennen" (Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 116). Die kommunikativen Spiele, die hier stattfinden, kennen wir auch aus "realen" Kommunikationssituationen: Der Smalltalk mit vielen Menschen in kurzer Zeit ähnelt einem Stehempfang, die Lust am Spielen und Phantasieren, an der Verhüllung und Demaskierung dem Karneval, das scherzhafte Austragen von Konflikten und Wortduellen erinnert an das Kräfteressen unter Jugendlichen. Der Chat ergänzt in dieser Hinsicht eher das Spektrum der Kommunikationsformen, als dass er etablierte ersetzt oder revolutioniert.<sup>21</sup> Das Spezifische und wirklich Neue an der Chat-Kommunikation liegt eher auf der strukturellen Ebene, sprich in der Kombination verschiedener tradierter Kommunikations-

<sup>21</sup> Dies gilt auch für die Internet-Kommunikation insgesamt. Vgl. dazu Runkehl, Schlobinski & Siever (1998, 208): "Das Internet ersetzt nicht alle Kommunikationspraxen, sondern erweitert und modifiziert einige, erübrigt andere und tangiert viele überhaupt nicht." Nach Holly (1996) sind zwei Entwicklungslinien leitend für die Mediengeschichte: Erstens der Versuch, sukzessive die vorhandenen Mängel einer Kommunikationsform zu kompensieren (z.B. die Flüchtigkeit der Zeichen, fehlende optische und akustische Kanäle, ungenügende Aktualität), zweitens die Tendenz zu einer möglichst lückenlosen funktionalen Ausdifferenzierung, was dafür sorgt, dass kein "altes" Medium aufgrund eines neuen verschwindet, solange es spezifische Vorzüge hat.

formen und in der Überwindung raumzeitlicher Grenzen. Der Chat verbindet die Vorzüge der Schriftkommunikation (vor allem Prozesshaftigkeit und Speicherbarkeit) mit der Interaktivität und dem Tempo des mündlichen Austauschs – wenn man denn mit den Anforderungen dieser kommunikativen Komplexität zurechtkommt. Man sollte daher die strukturellen Aspekte dieser Art von Schriftkommunikation in ihrer Spezifik beschreiben und nicht allein an der Face-to-face-Interaktion messen.<sup>22</sup>

Sicher lassen sich auf Grundlage eines einzelnen und auch nicht repräsentativen Fallbeispiels keine weit greifenden Schlüsse ziehen, aber generelle Aussagen über die Kommunikationsform sind angesichts der Vielzahl an möglichen Chat-Haltungen sowieso nicht angemessen – dafür sind die soziokulturellen Milieus der Nutzer(gruppen), die Beziehungen untereinander, die Kommunikationsanlässe und Ziele, die Themen und die situativen Rahmungen viel zu heterogen. Kommunikationsformen sind zunächst leere Hüllen, die erst im Rahmen der konkreten Nutzung inhaltlich profiliert werden. So wie ein Brief als Geschäftsbrief, Liebesbrief, Drohbrief etc. immer wieder andere Funktionen übernehmen kann und in sehr verschiedenen Stilen verfasst ist, so differenziert muss man die Nutzung von Chats betrachten. Für welche kommunikativen Gattungen man ihn nutzt, ob man ihn als belanglosen "Quatschkanal" (Jakobs 1998, 194) betrachtet oder aber als themenzentriertes Diskussionsforum, hängt stets davon ab, wie sich die Teilnehmer in die konkrete Kommunikation einbringen. Ohne empirische Fundierung lassen sich nur die Potentiale und Prototypen der Chat-Kommunikation erfassen, nicht aber deren Variabilität und vor allem nicht deren lebensweltliche Relevanz überprüfen. Um es am Sprachlichen zu illustrieren: Natürlich gibt es für den Chat bzw. die Internetkommunikation spezifische Register und Codes, etwa die vielzitierten Emoticons, Akronyme oder Verbstämme, um Mimik, Gestik, Proxemik, Paraverbales oder nichtsprachliche Handlungen zu simulieren – aber von diesem Inventar machen Martin und Franz keinen Gebrauch und chatten dennoch.<sup>23</sup>

Der hier gewählte methodische Zugriff erlaubt, exemplarisch zu untersuchen, wie kommunikationstheoretisch herausgearbeitete Chat-Charakteristika wie Entkörperlichung, Anonymität, textuelle Komplexität, spezifische Jargons, Tempo oder Flüchtigkeit von einzelnen Nutzer(gruppe)n empfunden und bewältigt werden. Die Analyse der begleitenden Kommunikation liefert Informationen, die allein auf der Grundlage des Chat-Texts nicht zu erhalten wären, etwa zur Entstehung und Moti-

<sup>22</sup> Vgl. dazu die Einschätzung von Wehner (1997, 135): "Das Internet wird als Raum für die Erprobung und Kultivierung einer bislang unbekanntem Literalität verstanden, in der sowohl die für das Lesen typische Konfrontation mit einem fixierten und unpersönlichen Text als auch die für das Schreiben charakteristische Entkopplung der Verschriftlichung eines Gedankens von seiner Veröffentlichung und Rezeption zurückgenommen werden."

<sup>23</sup> Bezogen auf manche pauschalen Annahmen zur "Sondersprache Internet" kann man sich daher nur der Einschätzung von Runkehl, Schlobinski & Siever (1998, 116) anschließen, "dass Aussagen über 'die Sprache in computervermittelter Kommunikation', beziehungsweise über 'die Sprache des Internet' weit entfernt sind von der sprachlichen Realität, wie sie sich in ihrer Vielfältigkeit den Teilnehmern des Internet zeigt."

vation der Beiträge sowie zur Rezeption fremder Turns,<sup>24</sup> und stellt somit eine Ergänzung zu anderen Methoden der qualitativen Erforschung der Computernutzung dar. Was der Computer ist und macht, für den Einzelnen wie auch gesellschaftlich, wird nicht zuletzt im Zuge der sprachlich-kommunikativen Aneignung des Mediums durch seine Nutzer bestimmt, die es auf jeweils eigene Weise in ihren Alltag integrieren. Der Einzelfall als solcher, sprich Martins und Franz' Umgang mit dem "Unikum"-Chat, ist dabei sicher von untergeordneter Relevanz, zumal die versprochenen Kategorien, Perspektiven und Handlungsweisen der Nutzer in sich keineswegs stabil oder konsistent sein müssen. Vielmehr geht es darum, das Musterhafte, das sozial Geteilte in diesen Sichtweisen und Nutzungsformen herauszuarbeiten und auf breiter empirischer Basis zu dokumentieren.

Unsere Fallstudie liefert zum Beispiel keine Evidenz für den sozial isolierten, mit der virtuellen Identität spielenden und vor der Realität flüchtenden Teilnehmer – auch wenn Martin genau dies provokativ behauptet. Das Vorkommen pathologischer Fälle soll damit nicht bestritten werden (vgl. z.B. Turkle 1998, Tuma 1999). Die Teilnahme an einem Chat bedeutet aber zumindest nicht zwangsläufig einen Verzicht auf direkte soziale Kontakte und ist schon gar nicht als "künstliche Kommunikation" zu etikettieren. Es sitzen sich nicht nur lauter Monaden im Cyberspace gegenüber, sondern Menschen, die auch vor dem PC interagieren können. Das gemeinsame Chatten erweist sich bei näherer Betrachtung sogar als mehrfach funktional. Franz und Martin können gemeinsam die ihnen weitgehend unbekannte Welt des Chats erkunden. Durch Arbeitsteilung wird die Komplexität der Interaktion reduziert. So fungiert Franz als Stichwortgeber, Souffleur, Kritiker, Korrektor, Diktierer, Motivator, Mäßiger und Antreiber, Experte ("sag mal kann man hier nicht vorgefertigte Kurzbefehle verwenden") und manches mehr. Darüber hinaus ist er aber auch ein dankbares Publikum für Martins Scherze (und vice versa): Bereits die Interaktion vor dem Bildschirm wird so zu einem geselligen Beisammensein. Im Team macht der Wettstreit der Worte doppelt Spaß – gemeinsam lassen sich aber auch Probleme und Frustrationen besser bewältigen.

Es bedarf noch vieler "Vermessungs- und Erkundungstrupps" (Gräf & Krajewski 1997, 8), die den Sozial- und Kommunikationsraum Chat ethnographisch erkunden und hinter dem technisch Möglichen die tatsächliche Nutzung aufspüren. Die hier dokumentierte phatische Nutzung ist ja nur eine mögliche Haltung, denn auch ernsthaftere Modalitäten gehören zum Spektrum der Kommunikationsform und lassen sich in kontrastiven Fallstudien erforschen. Hier mag aber auch eine Grenze der vorgestellten Methode liegen: Manche Chat-Nutzungen wie etwa intime "Gespräche" werden wohl eher allein erfolgen, so dass dafür andere Zugänge gefragt sind. Mit einer Pluralität an Methoden und einer Vielzahl kontrastiver Fallbeispiele ließe sich mosaikartig ein Bild heutiger Chat- bzw. Internetkulturen aufbauen, ließe sich die alltägliche Aneignung und Ausgestaltung der neuen Medien erfassen. Eine solche datengeleitete und am Alltag der Nutzer ansetzende Vorgehensweise ist zu-

<sup>24</sup> Auch aus diesem Grund ist die Untersuchung der Nutzerkommunikation während des Chats für die Gesprächsforschung interessant: Hier bietet sich die seltene Gelegenheit, sowohl die (gemeinsame) Rezeption und Interpretation als auch die Produktion von Texten zu beobachten und zu analysieren.

mindest weniger spekulativ als die "euphorischen, dämonisierenden oder trivialisierenden Mythen" (Habscheid 1998, 132), die zur Zeit den öffentlichen Diskurs über das Internet als Kommunikationsraum beherrschen. Sie hilft, übereilte Schlüsse zu relativieren, etwa über die Spezifik und Neuartigkeit der Chat-Kommunikation. Eine "nutzerorientierte Wende", das heißt eine stärkere Orientierung am tatsächlichen Umgang mit den neuen Medien, kann der Diskussion – ähnlich wie bei der Debatte um die Wirkungen des Fernsehens – nur gut tun.

## 5. Transkriptionssymbole

|                 |                                                                        |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------|
| •               | kurze Pause, Stockung                                                  |
| ••              | längere Pause                                                          |
| • x •           | Pause von x Sekunden                                                   |
| viel/ei/        | Abbruch eines Wortes oder einer Äußerung                               |
| já              | Betonung                                                               |
| hätte           | Betonung von Umlauten                                                  |
| °ja°            | leise gesprochen                                                       |
| =ja=            | schnell gesprochen                                                     |
| ja <sub>z</sub> | steigende Intonationskurve                                             |
| "ja"            | vom Bildschirm Abgelesenes                                             |
| ([lacht])       | Parasprachliches                                                       |
| [ironisch]      | Kommentierung                                                          |
| BA              | Benutzeraktivitäten (z.B. Eingaben über Tastatur)                      |
| CV              | Computervorgänge (z.B. Bildschirminhalt, Schaltflächen, Schrifttafeln) |
| [               | Partiturklammer: parallel gesprochen                                   |
| [...]           | Auslassung im Transkript                                               |

## Literatur

- Baldauf, Heike & Klemm, Michael (1997). Häppchenkommunikation. Zur zeitlichen und thematischen Diskontinuität beim fernsehbegleitenden Sprechen. In: *Zeitschrift für Angewandte Linguistik / GAL-Bulletin* 2/1997, 41-69.
- Bergmann, Jörg R. (1990). On the local sensitivity of conversation. In: Marková, Ivana & Foppa, Klaus (Hrsg.), *The Dynamics of Dialogue*. New York [u.a.]: Harvester Wheatsheaf, 201-226.
- Bergmann, Jörg R. (1998). Authentisierung und Fiktionalisierung in Alltagsgesprächen. In: Willems, Herbert & Jurga, Martin (Hrsg.), *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 107-123.
- Charlton, Michael & Klemm, Michael (1998). Fernsehen und Anschlusskommunikation. In: Klingler, Walter, Roters, Gunnar & Zöllner, Oliver (Hrsg.), *Fernsehforschung in Deutschland. Themen-Akteure-Methoden*. Baden-Baden: Nomos (= Südwestrundfunk Schriftenreihe Medienforschung Bd. 1). 2. Teilband, 709-727.
- Dyson, Esther (1999). *Release 2.1 – Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft*. München: Droemer Knauer.
- Goffman, Erving (1974/1993). *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.) (1997). *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt/New York: Campus.

- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Georg Rehm (1997). Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer?* Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Habscheid, Stephan (1998). Die sprachliche Aneignung von Computermedien. In: Strohmeyer, Hans, Sichelschmidt, Lorenz & Hielscher, Martina (Hrsg.), *Medium Sprache*. Frankfurt am Main u.a.: Lang (= Forum Angewandte Linguistik 34), 123-135.
- Hepp, Andreas (1998). *Fernsehaneignung und Alltagsgespräche. Fernsehnutzung aus der Perspektive der Cultural Studies*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Holly, Werner (1996). Alte und neue Medien. Zur inneren Logik der Mediengeschichte. In: Rüschhoff, Bernd & Schmitz, Ulrich (Hrsg.), *Kommunikation und Lernen mit alten und neuen Medien*. Frankfurt/Main [u.a.]: Lang (= Forum Angewandte Linguistik 30), 9-16.
- Holly, Werner & Habscheid, Stephan (1997). Die sprachliche Aneignung von Computermedien. Darstellung des Forschungsvorhabens. Univ. DFG-Projektantrag. Chemnitz. [Online-Dokument] <http://www.tu-chemnitz.de/phil/germanistik/sprachwissenschaft/projekte/computer/antrag.html>.
- Holly, Werner & Habscheid, Stephan (i. Dr.). Die sprachliche Aneignung von Computermedien – Vorstellung eines Projekts. In: Kallmeyer, Werner (Hrsg.) (i. Dr.), *Sprache und neue Medien*. Berlin/New York: de Gruyter (= Jahrbuch des Instituts für deutsche Sprache 1999).
- Holly, Werner & Püschel, Ulrich (Hrsg.) (1993). *Medienrezeption als Aneignung. Methoden und Perspektiven qualitativer Medienforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Jakobs, Eva-Maria (1998). Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungsstudien elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluß auf Kommunikationsformen. In: Holly, Werner & Biere, Bernd Ulrich (Hrsg.), *Medien im Wandel*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 187-209.
- Klemm, Michael (1998a). Von AUFMERKSAM MACHEN bis ZURECHTWEISEN: zum kommunikativen Repertoire von Fernsehzuschauern. In: Brock, Alexander & Hartung, Martin (Hrsg.), *Neuere Entwicklungen in der Gesprächsforschung. Vorträge der 3. Arbeitstagung des Pragmatischen Kolloquiums Freiburg*. Tübingen: Narr (= ScriptOralia), 191-211.
- Klemm, Michael (1998b). *Kommunikation unter Fernsehzuschauern: Formen und Funktionen der kommunikativen Aneignung von Fernsehtexten*. Noch unv. Dissertation, TU Chemnitz.
- Krämer, Sybille (1997). Vom Mythos "Künstliche Intelligenz" zum Mythos "Künstliche Kommunikation" oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen möglich? In: Munker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.), *Mythos Internet*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 83-107.
- Lenke, Nils & Schmitz, Peter (1995). Geschwätz im 'Globalen Dorf' – Kommunikation im Internet. In: *OBST* 50, 117-141.
- Munker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.) (1997). *Mythos Internet*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Musfeld, Tamara (1999). "Gender swapping in Cyberspace". Postmoderne Auflösung von Raum und Identität oder Inszenierung des Geschlechtsverhältnisses mit anderen Mitteln? In: *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 23 (1-2), 9-27.
- Püschel, Ulrich (1997). "Puzzle-Texte" – Bemerkungen zum Textbegriff. In: Antos, Gerd & Tietz, Heike (Hrsg.), *Die Zukunft der Textlinguistik. Traditionen, Transformationen, Trends*. Tübingen: Niemeyer (= Reihe Germanistische Linguistik 188), 27-41.
- Püschel, Ulrich & Holly, Werner (1997). Kommunikative Fernsehaneignung. In: *Der Deutschunterricht* 3/1997. Themenheft "Medienaneignung", hrsgg. von Werner Holly, 30-39.
- Runkehl, Jens, Schlobinski Peter & Siever, Torsten (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schmitz, Ulrich (1996). ZAP und Sinn. Fragmentarische Textkonstitution durch überfordernde Medienrezeption. In: Hess-Lüttich, Ernest W.B., Holly, Werner & Püschel, Ulrich (Hrsg.), *Textstrukturen im Medienwandel*. Frankfurt/Main [u.a.]: Lang (= Forum Angewandte Linguistik 29), 11-29.
- Schütz, Rüdiger (1995). Nachts im Cyberspace. In: *OBST* 50, 107-115.
- Tuma, Thomas (1999). Am Anfang ist das Wort :-). In: *Der Spiegel* 18/1999, 102-107.
- Turkle, Sherry (1998). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Wehner, Josef (1997). Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit im Internet. In: Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt/New York: Campus, 125-149.
- Wetzstein, Thomas, Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Lentjes, Anja & Schampaul, Stephan (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

## Gruppenkulturen

## Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation

Nicola Döring

### Einleitung

Wenn über Computernetzwerke und ihre Nutzung gesprochen und geschrieben wird, sind oft zugleich Geschlechterfragen thematisch. Mal erscheinen Netze als Refugien von Hackern, Technikfetischisten und Computerfreaks, als Männermedien, von denen Frauen und Mädchen nach wie vor weitgehend ausgeschlossen sind. Mal erscheinen Netze als egalitäre Welten des Diskurses, in denen nur das Geschriebene zählt ohne Ansehen von Geschlecht, Alter, Rasse, Klasse oder Aussehen. Mal erscheinen Netze als gesellige Orte, an denen Individuen besonders unbefangen und offen aufeinander zugehen, mit ihrem Geschlecht vor allem auch ihre Geschlechtlichkeit ausspielen und einander lustvoll bestätigen. Mal erscheinen Netze als soziale Räume, in denen Geschlecht als Konstrukt frei verfügbar wird, weil die Beteiligten ihr wahres Geschlecht hinter sich lassen, jederzeit einen virtuellen Geschlechtertausch vollziehen oder gar ein drittes oder viertes Fantasiegeschlecht annehmen können. Mal erscheinen Netze als Herrschaftstechnologien, mit denen männliche Gewalt nicht nur in bekannter Weise reproduziert, sondern sogar gesteigert wird, etwa durch einen computervermittelt erleichterten und anonymisierten Handel mit Kinderpornografie oder mit Frauen. Mal erscheinen Netze als nützliche und subversive Infrastrukturen für die politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche, künstlerische sowie private Vernetzung von Frauen und Frauenprojekten weltweit.

Fragen wie: "Ist das Netz ein Männermedium *oder* nicht vielleicht ein heimliches Frauenmedium?", "Werden Geschlechterstereotype durch Netzkommunikation verfestigt *oder* aufgelöst?", "Führt Netznutzung zur Abwertung *oder* zur Aufwertung von Körperlichkeit und Sinnlichkeit?", "Wirkt Vernetzung in einer androzentrischen Gesellschaftsordnung strukturverstärkend *oder* emanzipatorisch?" werden in geschlechterbewussten Netzdebatten oft gestellt, obwohl sie im Grunde nicht pauschal beantwortbar sind. Zunächst einmal unterstellen derartige Fragen ein homogenes "Netz" bzw. einen eindimensionalen Prozess der "Vernetzung", anstatt nach Netzwerken (z.B. Mailbox-Netzen, Online-Diensten, Intranets, Internet), ihren je eigenen Diensten und Foren, Teilnehmerkreisen und Nutzungskontexten zu differenzieren. Zudem zwingen die beliebten Entweder-oder-Schematisierungen zu einer Vereindeutigung von Beschreibungen und Bewertungen, die der Ambiguität und Ambivalenz unserer Erfahrungen mit Geschlecht und Netzkommunikation meist nicht gerecht werden.

Ziel dieses Beitrags ist es, Vereindeutigung zu vermeiden und vielfältige Positionen im geschlechterpolitischen Vernetzungsdiskurs – gerade in ihrer Ungereimt-

heit – verständlich zu machen. Die beiden meistdiskutierten geschlechterpolitischen Fragestellungen stehen dabei auch hier im Mittelpunkt:

- Wie können wir geschlechtergerechte Partizipation an Computernetzwerken (und damit auch an der Gesellschaft) ermöglichen?
- Wie können wir machtasymmetrische Geschlechterpolarisierung in Computernetzwerken (und damit auch in der Gesellschaft) abbauen?

Der geschlechterpolitische Vernetzungsdiskurs basiert zum großen Teil auf feministischen Ansätzen. Ein explizit maskulinistisches Engagement hat sich in diesem Themengebiet bislang nicht bemerkbar gemacht, was durchaus als Desiderat zu beklagen ist. Denn gerade weil Netze so oft als Männerdomänen konstruiert werden, wäre eine bewusste – Kritik und Anerkennung zulassende – Auseinandersetzung von Männern mit Männlichkeit und Netzgebrauch wünschenswert. Feministische Ansätze behandeln heute vielfach nicht primär und isoliert *Frauenbelange* (women's studies), sondern beschäftigen sich allgemein mit *Geschlechterfragen* (gender studies), wobei sie Nuancenreichtum, Flexibilität, zuweilen sogar Vergnügen in unserem alltäglichen Umgang mit Geschlechterinszenierungen betonen (*doing gender*) und deswegen immer häufiger eine Theoriebildung ablehnen, die Menschen von vornherein als "Männer" oder als "Frauen" hypostasiert.

Die detaillierte Betrachtung der Prozesse, mit denen Geschlechterbezüge situativ konstruiert werden, ermöglicht es, die Vorstellung einer durchgehenden Differenz zwischen "dem Mann" und "der Frau" zu dekonstruieren und zwar unabhängig davon, ob diese Differenz als eine biologisch und/oder sozial begründete verstanden wird. Während das "klassisch-feministische" *Differenz-Modell* Frauen als Gruppe in den Blick nimmt (und sie Männern als Gruppe gegenüberstellt), konzentriert sich das aktuell diskutierte "postfeministische" *Dekonstruktions-Modell* stärker auf Frauen und Männer als Individuen, die flexible Geschlechterinszenierungen bewerkstelligen. Im Dekonstruktions-Modell werden die vielfältigen Unterschiede zwischen Frauen ebenso anerkannt wie die zahlreichen Gemeinsamkeiten mit Männern. Wie und wo Frauen – trotz aller Hindernisse – als Akteurinnen auftreten, ihre Handlungsmacht genießen und zuweilen eben auch missbrauchen, das wird unter Dekonstruktions-Perspektive verstärkt thematisiert. Individuelle Performanz zu betonen kann inspirierend und ermutigend sein, verabsolutiert geht dieser Ansatz jedoch in eine Machbarkeitsideologie über, die strukturelle Rahmenbedingungen mit ihren politischen Implikationen ausblendet. Die Dekonstruktions-Perspektive steht vor diesem Hintergrund oft unter Verdacht, letzten Endes zu "unpolitisch" zu sein.

Um systematische Benachteiligung gemeinsam zu bekämpfen, ist es weiterhin in vielen Kontexten angebracht, Geschlecht differenztheoretisch als *dichotome und hierarchische Konstruktion* zu interpretieren und daraus *Parteilichkeit* für Fraueninteressen abzuleiten. Diesen Ansatz zu verabsolutieren hat jedoch den Nachteil, dass Frauen als Frauen kollektiv auf eine Opfer-Identität festgelegt werden und in der Kritik dieser Geschlechtsrolle unausweichlich immer auf ihre Geschlechtszugehörigkeit als definierendes Merkmal ihrer Person zurückverwiesen sind. Differenz-orientierte Modelle, die die besonderen Qualitäten *weiblicher Erlebens- und Verhaltensweisen* betonen und würdigen, liefern eine notwendige Korrektur an den

gängigen androzentrischen Sichtweisen, verabsolutiert laufen sie jedoch Gefahr, Frauen normativ auf eine kollektive Frauen-Identität festzulegen und Geschlecht wiederum dichotom zu fixieren (vgl. Hagemann-White 1998).

Statt Differenz-Modell und Dekonstruktions-Modell gegeneinander auszuspielen scheint es im *gender-net*-Diskurs fruchtbarer, kontextspezifisch auf beide Ansätze zurückzugreifen bzw. reflektierend zwischen ihnen zu changieren.

## 1. Geschlechtergerechte Partizipation an Computernetzwerken

Ob und inwiefern sich die Partizipation an Computernetzwerken geschlechtergerecht oder -ungerecht gestaltet und welche Interventionsstrategien im zweitgenannten Fall zu ergreifen wären, das wird in den letzten Jahren intensiv diskutiert. Dabei sind inhaltlich drei Partizipationsdimensionen nach dem Grad der Beteiligung zu unterscheiden: *Zugang zu Computernetzwerken* (1.1), *Nutzung von Computernetzwerken* (1.2) und *Weiterentwicklung von Computernetzwerken* (1.3).

### 1.1 Zugang zu Computernetzwerken

Mit dem Beginn des Internet-Booms 1993 war unmittelbar die mangelnde Netzpräsenz von Frauen ein Thema in der breiten Öffentlichkeit. Die Mainstream-Medien publizierten Ergebnisse von Netz-Umfragen und kritisierten das drastische Ungleichgewicht zwischen Nutzern und Nutzerinnen, das häufig auf etwa 90% zu maximal 10% beziffert wurde:

- August 1994: 4% Frauen, deutschsprachige Umfrage in 15 Newsgroups (Döring 1996).
- Oktober 1994: 10% Frauen, englischsprachige WWW-Umfrage (GVU 1994).
- November 1995: 6% Frauen, deutschsprachige WWW-Umfrage (Fittkau & Maaß 1995).

Selbstselektions-Stichproben sind freilich nicht repräsentativ, und Befragungen in einzelnen Netzen oder Netz-Diensten adressieren nur Teilgruppen der Population all derjenigen, die Netze nutzen. Trotzdem waren die *ersten* netzinternen Umfragen ein wichtiger Anhaltspunkt, um geschlechtergerechte Partizipation in der breiten Öffentlichkeit sowie in der Fachliteratur (z.B. Döring 1995, 328, Dorer 1997) zu problematisieren. Dass Netznutzer typischerweise junge, weiße Männer mit Hochschulbildung sind, das wurde und wird – mit sozialkritischem Impetus – oft konstatiert; der *Frauenmangel im Netz* ist schließlich geradezu sprichwörtlich geworden. (Demgegenüber ist seltener die Rede davon, dass nur rund 2% der Weltbevölkerung vernetzt sind.) Da Computernetzwerke in Beruf und Freizeit auch und vor allem als Kontaktforen dienen, mag die Klage über die mangelnde Präsenz von Frauen teilweise einfach dem Wunsch vieler Nutzer entspringen, computervermittelt Verbindung zum anderen Geschlecht aufzunehmen und damit die eigenen Netzaktivitäten interessanter gestalten zu können. Darüber hinaus steckt hinter der Kritik an der

Netzabstinentz von Mädchen und Frauen die Sorge um deren Zukunftschancen in der Informationsgesellschaft. Das wohlmeinend-pädagogische Anliegen, Computer- und Netzanalphabetismus in der weiblichen Bevölkerung zu bekämpfen, ist jedoch auch zu hinterfragen: Wird die Beteiligung von Frauen an der hauptsächlich von Männern entwickelten und wirtschaftlich dominierten Netzwelt (vgl. Abschnitt 1.3) vielleicht deshalb so nachdrücklich gefordert, weil es im "patriarchalen Interesse" (Dorer 1997, 19) liegt, Frauen als Konsumentinnen von Online-Dienstleistungen anzuwerben und sie auf die Übernahme von (statusniedrigen) Online-Arbeitsplätzen vorzubereiten?

Die ubiquitäre Kritik am "Frauenmangel im Netz" mag teilweise aus zweifelhaften Gründen vorgebracht werden – aber ist sie als solche überhaupt berechtigt? Mit Verweis auf den *exponentiellen Zuwachs des Frauenanteils* an der Netzpopulation sowie auf die Tatsache, dass sich unter den Netzneulingen heute bereits *mehr* Frauen als Männer befinden, wird die Rede von der mangelnden Netzpräsenz der Frauen in feministischen Beiträgen immer häufiger als "Gerücht" (Kleinen 1997a) oder "Legende" (Hooffacker & Tangens 1997, 7) abgelehnt. Tatsächlich zeigte eine im April 1997 durchgeführte Respräsentativerhebung, dass in der Bundesrepublik Deutschland unter allen Personen mit Online-Zugang bereits 27% Frauen waren (Eimeren, Oehmichen & Schröter 1997). Und eine im April 1998 durchgeführte englischsprachige WWW-Umfrage berichtete einen Frauenanteil von 39%, wobei unter den Netzneulingen (mit maximaler Netzerfahrung von einem Jahr) sogar 52% Frauen waren (GVU 1998). Anstatt den Netzzugang von Frauen von vornherein als Problem zu konstruieren, halten es viele netzaktive Feministinnen für angebrachter, Selbstverständlichkeit im Umgang mit dem Medium zu unterstreichen. Eine "Just do it"-Haltung gegenüber weiblicher Netzbeteiligung wird zudem durch den *Cybergrrrl-ism* unterstützt. Netzaktive Mädchen und Frauen identifizieren sich als *webgrrls*, *geekgirls*, *netchicks*, *technowhores*, *bitwitches* oder *ceiberweiber* und eignen sich aus urbanen jugend- und subkulturellen Lebensstilen heraus das Netz betont lässig, lustvoll, aggressiv und rotznasig an – unzählige Web-Sites, Online-Zeitschriften, Chat-Foren und Mailinglisten zeugen öffentlich davon und können durch ihre Bekanntheit auch außerhalb der Netzwelt Mädchen und Frauen zur Teilnahme anregen (z.B. <http://www.webgrrls.com/> oder <http://www.geekgirl.com.au/>). Manche Feministinnen würdigen Grrrl-ism als rebellische, kraftpendende Strategie, als Abwendung vom notorisch braven, empfindlichen Mädchensein (z.B. Braidotti 1994). Andere sind skeptisch oder sogar offen ablehnend: Bleiben die Beteiligten bei aller zur Schau gestellten *girl power* nicht letztlich doch nur süße Mädels ohne wirklich ernsthafte politische Ambitionen (vgl. Wilding 1997)? Sicherlich ist Grrrl-ism kein Identifikationsangebot für alle Mädchen und erst recht nicht für alle Frauen, aber offensichtlich ermutigt das (in sich wiederum diversifizierte) Girlie-Selbstverständnis einige von ihnen, Netze als ihr ureigenstes Terrain zu betrachten und triumphierend zu erobern.

Das Anfang der 90er Jahre von der englischen Wissenschaftlerin Sadie Plant (1995) und der australischen Künstlerinnen-Gruppe VNS Matrix (<http://sysx.apana.org.au/artists/vns/>; "VNS" nach der Göttin Venus) unabhängig voneinander entwickelte Arbeitskonzept *cyberfeminism* versteht moderne Kommunikations-

und Informationstechnologien als frauenvertraute Kontexte, in denen die zukunfts-fähigen *cyborgs* (weibliche Hybride aus Mensch, Maschine, Science-Fiction-Figur und Tier; Haraway 1991) zu Hause sind und sich Frauen selbstredend zu *old boys' networks* zusammenschließen (OBN: <http://www.obn.org/>). Der Cyberfeminismus distanziert sich von der differenzfeministischen Vorstellung, Computer und Computernetzwerke seien tendenziell destruktive, männliche Technologien, die quasi aus der Außenperspektive zu kritisieren wären. Cyberfeministinnen geben sich selbstironisch und poetisch, sie nutzen wissenschaftliche Theorien, Pop-Kultur und ihr intimes Verhältnis zur Technik, um die macht- und geschlechtsbezogenen Implikationen von Computernetzwerken als aktiv Beteiligte zu untersuchen. Es gehört zur politischen Strategie des Cyberfeminismus, interne Vielfalt und Widersprüchlichkeit zuzulassen. Trotz dieser Perspektiven-Vielfalt ist es aus cyberfeministischer Sicht ganz einhellig ein zentrales Anliegen, Frauen und Mädchen aller gesellschaftlichen Gruppen die Partizipation an der Netzwelt zu ermöglichen.

Im *technopaganism* wird der *cyberspace* als *magic space* verstanden, die Brücke geschlagen zwischen digitalem Zeitalter und vor-christlichem Europa: Eine *technopagan* mag rote Haare tragen, in zwei MUDs auf höchstem Level mitspielen, mit realen und virtuellen Kräutern und Kristallen experimentieren und einen eigenen WWW-Server betreiben, wobei sie sich nicht als *webmaster*, sondern als *webmistress* bezeichnet (zur Führungsrolle von Frauen im *technopaganism* siehe Borsook 1995). Die spaltende konzeptuelle Gegenüberstellung von "Technik, Männlichkeit, Rationalität" einerseits und "Natur, Weiblichkeit, Emotionalität" andererseits wird durch Hybridisierungen wie *cyberfeminism* oder *technopaganism* überwunden, was die Netzbeteiligung von Frauen als selbstverständlich erscheinen lässt.

Wer mit dem Überschwang der hybridisierenden Dekonstruktion nicht viel anzufangen weiß, Wert darauf legt, im positiven Sinne "als Frau" zu erleben und zu handeln und neuen Technologien eher distanziert gegenübersteht, wird sich vielleicht lieber an das Konzept des "frauenspezifischen Zugangs zur Computertechnik" (zusammenfassend und kritisch dazu Hoffmann 1989) halten. Differenztheoretisch ausgerichtet postuliert dieses Konzept, dass Frauen sich der Technik pragmatisch, nüchtern und sozialorientiert nähern, während Männer eher spielerisch, selbstdarstellerisch, machtorientiert, fasziniert und kritiklos mit Technik umgehen. Das Konzept des frauenspezifischen Zugangs erlaubt es Frauen, bei ihrer Netzannäherung Fremdheit und Vorbehalte nicht leugnen zu müssen, sondern sie gerade – mit historischem Bewusstsein für weibliche Mediennutzungsformen – fruchtbar zu machen (z.B. Spender 1996). Im Lob der "kritischen Distanz der Frau gegenüber der Technik" stecken freilich auch augenfällige Gefahren: Alle Nutzerinnen aufgrund ihres Frauseins zur kritischen Distanz zu beauftragen, bedeutet nicht zuletzt, sie als Frauen auf die Rolle der ewig Anderen im Technik-Diskurs festzulegen und ihnen die Lust zu vergönnen, individuell errungene Vorteile der Vernetzung auch einmal exzessiv (und womöglich ganz unvernünftig) auszukosten.

Wenn wir geschlechtergerechte Partizipation fordern und durch entsprechende Maßnahmen fördern, geht es darum, geschlechtsspezifischer Unterschiedlichkeit gerecht zu werden (etwa durch das explizite Anknüpfen an weibliche

Themen und Tätigkeiten). Gleichzeitig müssen wir Differenzannahmen aber auch immer wieder hinterfragen, um nicht den Individuen unrecht zu tun. Denn für diese mag in der Auseinandersetzung mit dem eigenen Netzeinstieg Geschlechtszugehörigkeit (in Kombination mit anderen sozialen Kategorien) subjektiv mehr oder minder relevant und so oder anders inhaltlich gefüllt sein. Netzeinführungen von und für Frauen müssen nicht notgedrungen davon ausgehen, dass Frauen aufgrund ihres Frauseins vorhersagbar anders mit der Technik umgehen, sie können auch einfach einen entspannten sozialen Lernraum bieten, in dem Konstrukte wie "frauenspezifischer Netzzugang" oder "Cyberfeminismus" kontrovers diskutierbar sind. Netzeinführungen, die Geschlecht thematisieren, ohne fixierte oder wertende Vorstellungen über *eine* "männliche" und *eine* "weibliche" Zugangsweise zur Technik zugrunde-zulegen, mögen eine Option nicht nur für zukünftige Nutzerinnen, sondern auch für zukünftige Nutzer sein. Sozioökonomisch bleibt einzuwenden, dass Zeit- und Geldmangel sowie geringe Bildungsressourcen den Netzeinstieg verhindern oder verzögern können, auch wenn er eigentlich gewünscht wird. Frauen sind hiervon stärker betroffen, da sie im Durchschnitt über weniger Freizeit und Geld verfügen als Männer und seltener in Berufen arbeiten, in denen ihnen ein eigener Netzzugang samt entsprechender Qualifikationsangebote zur Verfügung steht. Zugangsbarrieren sind also nicht nur auf psychologischer, sondern auch auf ökonomischer Ebene zu suchen.

### 1.2 Nutzung von Computernetzwerken

Ist der Netzeinstieg erst einmal geschafft, wie geht es für Frauen dann weiter? "Höchst erfreulich!", lautete die Botschaft, die schon in den 80er Jahren in der Literatur verbreitet und als *Egalisierung-These* in der Öffentlichkeit bekannt wurde. Gemäß dem *reduced social cues approach* (Kiesler, Siegel & McGuire 1984) werden nämlich im netzbasierten Austausch soziale Kategorien wie Geschlecht, Alter, Ethnizität, Status oder Aussehen herausgefiltert, so dass sich Individuen viel gleichberechtigter als sonst begegnen (zu sozialpsychologischen Theorien der computervermittelten Kommunikation siehe zusammenfassend Döring 1999, Kap. 6). Dass Frauen als Frauen in ihrer fachlichen Kompetenz häufig weniger ernstgenommen werden, sich in Diskussionen stimmlich schlechter durchsetzen können, von Männern öfter unterbrochen oder in erster Linie nach ihrem Aussehen bewertet werden – all diese und weitere aus Face-to-face-Situationen nur allzu bekannten geschlechtsspezifischen Benachteiligungen kämen gemäß Egalisierungs-These in den rein textbasierten Netzforen also gar nicht mehr zum Tragen.

Tatsächlich ist frauenfeindliches Verhalten jedoch in allen Bereichen der Netznutzung nicht nur prinzipiell möglich, sondern auch traurige Realität: Nutzerinnen berichten von unerwünschten (nicht selten auch sexualisierten) E-Mails, Chat- und MUD-Kontakten. Sie beschwerten sich, dass ihre Beiträge in Netzforen häufig einfach ignoriert oder diskreditiert würden. Sie vermelden mehr oder minder offene Herabwürdigung ihrer Web-Publikationen. Die Klagen über die zahlreichen männerorientierten WWW-Angebote (insbesondere pornografischer Art) sind bis in die breite Öffentlichkeit vorgedrungen. Und schließlich blieb auch nicht verborgen,

dass sich Netze für kriminelle Aktivitäten gut eignen, wobei Männer die Hauptakteure sind (z.B. Verbreitung nationalistischer Propaganda, Verkauf und Tausch von Kinderpornografie, Organisation von Frauen- und Kinderhandel). Netze scheinen insofern sogar Gewaltförmigkeit in den Geschlechterverhältnissen innerhalb und außerhalb von Netzen zu unterstützen und zu steigern. Dass die Beschäftigung mit Sexismus einen breiten Raum in der feministischen Netz-Debatte einnimmt, verwundert vor diesem Hintergrund nicht. Folgende Problemfelder stehen dabei im Zentrum: 1. Pornografie, 2. sexuelle Belästigung, 3. männliche Dominanz in Kommunikations-Foren.

### 1.2.1 Pornografie

Die vehemente Kritik am Internet als "Porno-Medium" findet nicht nur in den Massenmedien, sondern auch und vor allem in diversen feministischen Beiträgen statt (z.B. Ott 1991, Spender 1996). So beschreibt Neverla (1998, 140) das Netz "als neue Männerdomäne" und führt aus:

"Daß Stichworte zur Sexualität zu den meistgenutzten in den Suchmaschinen gehören, ist bekannt. Die Art der Stichworte und – sucht man die entsprechenden Angebot auf – die Art der Präsentation, entspricht den konventionellen Vorstellungen männlich-heterosexueller Sexualität [...] deren Kennzeichen es ist, daß Frauen reduziert werden auf permanent verfügbare Objekte männlicher Begierde."

Mit derartigen Pauschalaussagen und der durchgängigen Weigerung, die vielfältigen sexuellen Initiativen von Frauen im Netz wahrzunehmen, wird Geschlechterpolarisierung womöglich viel effektiver zementiert als dies im Zuge individueller Nutzungserfahrungen der Fall ist. Dass sexualbezogene Stichworte zu den "meistgenutzten" in Suchmaschinen gehören, ist im übrigen ein Gerücht, dass sich empirisch leicht entkräften lässt (siehe Döring 1999, 165f).

Da viele Netzdienste als pull media einen hochselektiven, aktiven Informationsabruf ermöglichen und erfordern, ist eine ungewollte Konfrontation mit pornografischem Material sehr unwahrscheinlich – und vor allem viel unwahrscheinlicher als im sonstigen Leben. So ist im World Wide Web und in Newsgroups vor dem Abrufen von Beiträgen recht gut ersichtlich, welche Inhalte sie haben, so dass im Zweifelsfall auf den Abruf verzichtet werden kann. Ob man bei einer sexualbezogenen Netzrecherche auf Pornografie trifft oder nicht, hängt von der Auswahl der Suchmaschine und den in die Suchmaschine eingegebenen Suchbegriffen ab. Welchen Eindruck wir vom Netz erhalten, ist also wesentlich auch durch unsere eigenen Nutzungsweisen bestimmt und nicht auf eine vermeintliche Monotonie der Netzinhalte zurückzuführen. Zudem lässt sich der Zugriff auf pornografische Netzangebote mit entsprechender Filter-Software auch so weit verhindern (z.B. zum Zweck des Kinder- und Jugendschutzes), dass Zugangsbarrieren etablierbar sind, die denen außerhalb des Netzes entsprechen. Problematisch an der bislang vorliegenden Filter-Software ist jedoch die Tatsache, dass nicht transparent gemacht wird, welche

Web-Sites herausgefiltert werden, so dass die Nutzerinnen und Nutzer der jeweiligen sexualpolitischen Agenda der Software-Anbieter unterworfen sind.

Mutmaßungen darüber, dass im Netz veröffentlichtes pornografisches Material im Vergleich zu den Inhalten herkömmlicher Printmedien und Video-Filme "besonders pervers" ausfällt, haben sich in (explorativen) empirischen Untersuchungen bislang nicht bestätigt (Mehta & Plaza 1997, Schetsche 1997). Bei dem im Netz öffentlich verbreiteten Material handelt es sich nämlich fast ausschließlich um Zweitverwertungen (z.B. aus Magazinen eingescannte Fotos) oder um Eigenproduktionen von Privatleuten (z.B. Amateurfotos oder selbstgeschriebene Geschichten von Männern und Frauen). Interaktive Porno-Spiele in der Tradition von Virtual Valerie, die (womöglich vorschnell) als "besonders gefährliche", genuin neue Formen der Pornografie verurteilt werden, sind keine netzspezifischen Anwendungen, sondern werden in der Regel via CD-ROM verbreitet. Dennoch sind sie unter verschwommenen Sammelbegriffen wie "Computer-Pornografie", "Online-Sex" oder "Cybersex" in den Netz-Diskurs eingeführt worden (z.B. von Dietrich 1997, 176, Spender 1996, 224ff). Eine der wenigen empirischen Studien zu interaktiver Pornografie stammt von Barak und Fisher (1997) und zeigt, dass Interaktivität (hier: Möglichkeit, Nacktfotos nach eigenen Wünschen zu verändern, anstatt sie in vorgegebener Form zu rezipieren) zwar die Erregung der Rezipienten steigert, nicht jedoch ihre Bereitschaft fördert, Frauen im realen Leben feindselig oder herabwürdigend zu behandeln.

Manche Feministinnen bezweifeln den konstruktiven Charakter des aufgelegten Internet-Porno-Diskurses, der um das (tatsächliche oder vermeintliche) Fehlverhalten von Männern kreist und somit Netze in sexueller Hinsicht wiederum als Männerdomänen affirmiert, anstatt die Vielfalt der Gebrauchsweisen und Inhalte angemessen zu repräsentieren und damit auch die Nutzerinnen als Akteurinnen hervortreten zu lassen. Obwohl Schreier (1998, 93) im Zuge ihrer Inhaltsanalyse von n=215 deutschsprachigen "Frauen-Seiten" im WWW nur 4 Seiten der Kategorie "Erotik und Sexualität" zuordnen konnte, so steht international mittlerweile doch ein beachtliches Angebot mehr oder minder expliziter Beiträge von und für Frauen zur Verfügung (siehe für entsprechende Hinweise z.B. Cooper, Scherer, Boies & Gordon 1999, Döring 1998, Semans & Winks 1999). Ob und inwieweit entsprechende Beiträge als "erotisch" oder "pornografisch" einzustufen sind und welche sexual- und geschlechterpolitische Bedeutung entsprechende Kategorisierungen haben wird dabei bekanntlich in feministischen Diskursen äußerst kontrovers diskutiert.

### 1.2.2 Sexuelle Belästigung

Dass Frauen im Netz nicht nur von einer angeblich unvermeidlich auf sie hereinbrechenden Pornografie-Welle kollektiv überrollt, sondern auch ständig individuell sexuell belästigt werden, haben viele feministisch identifizierte Netznutzerinnen mittlerweile schon zu oft in der Zeitung gelesen und im Fernsehen gehört (z.B. Kleinen 1997a; Tangens 1997). Es kann sich selbstverständlich nicht darum handeln, sexuelle Grenzverletzungen, unter denen Nutzerinnen leiden, zu marginalisieren – sei es quantitativ oder qualitativ. Aber die Einseitigkeit, mit der die Netznutzerin als

Opfer dargestellt wird, ist fragwürdig. Warum sind die "Malestream"-Medien plötzlich so bereitwillig dabei, männlichen Sexismus anzuklagen? Die Vermutung liegt nahe, dass sie nicht nur Frauen-Interessen vertreten, sondern ihre eigene Agenda haben: Zunächst einmal lässt sich ein Sexismus-Thema auch gut als Sex-Thema aufbereiten. Zum anderen besteht die Möglichkeit, der Auseinandersetzung mit sexuellen Grenzverletzungen in relevanten Alltagskontexten (mitsamt der Möglichkeit eigener Verwicklung) aus dem Weg zu gehen, indem das unangenehme Thema in den ohnehin etwas obskuren "Cyberspace" verlagert wird. Die individuellen und kollektiven Möglichkeiten, sexuellen Grenzverletzungen vorzubeugen und sich gegen sie zur Wehr zu setzen, dürften für Mädchen und Frauen wohl in keinem anderen sozialen Kontext so vielfältig und effektiv sein wie gerade in Netzen (Spertus 1996). Und sie könnten durch eine entsprechend institutionalisierte Nutzungspolitik (die z.B. einen sozialverträglichen Umgang mit sexualbezogenen Netzaktivitäten am Arbeitsplatz regelt) noch verbessert werden.

Die Diskussion um *online harassment* und *virtual rape* erinnert daran, dass nicht nur die Grenzverletzungen selbst, sondern paradoxerweise auch bestimmte Formen ihrer katastrophierend-kritischen Würdigung (z.B. das Heraufbeschwören von Bedrohungsszenarien im Netz), dazu beitragen, die Autorität von Frauen zu untergraben, indem sie "weibliche" Verletzlichkeit und "männliche" Beschützerrolle klischeehaft bekräftigen. So hat es das vielzitierte Phänomen der virtuellen Vergewaltigung bis auf das Cover von einschlägigen feministischen Netzeinführungen gebracht. Tatsächlich verweist Spender (1996) in ihrem Buch, in dem Sexualität im Netz ausschließlich als sexuelle Belästigung von Männern gegenüber Frauen vorkommt, auf genau *einen* Fall "virtueller Vergewaltigung". Und zwar auf den *Mr. Bungle Case* im MUD LambdaMOO, der durch die ausgesprochen sensible Darstellung von Dibbell (1993), einem Netzexperten und Stamm-Mitglied von LambdaMOO, breiteste Bekanntheit erlangt hat. Auf diesen einen Fall bezieht sich Spender (1996) immer wieder, ohne das äußerst komplizierte – von LambdaMOO-typischen Systemmerkmalen abhängige – Ereignis jemals korrekt zu schildern und vor allem, ohne ausreichend darauf einzugehen, wie der Vorfall von direkt und indirekt Betroffenen gedeutet und behandelt wurde. Dass der *Mr.-Bungle-Fall* ein typisches Beispiel für das sexistische und frauenbedrohende Klima im Netz sei und dass sich *Cybersex per se* gegen Frauen richte – von dieser Deutung hat sich nicht nur Dibbell (1996) öffentlich distanziert, sondern auch Shannon McRae, die als MUD-Figur "legba" (neben "starsinger") die Hauptbetroffene des zitierten Vorfalls gewesen ist (<http://dhalgren.english.washington.edu/~shannon/>). Der feministisch engagierte Netrape-Diskurs anlässlich des *Mr. Bungle Case* widmet McRaes wissenschaftlicher Arbeit über *Cybersex* (z.B. McRae 1996), ihrem Netzengagement als Technopagan und Mitbetreiberin eines MUD sowie ihrer Selbstdefinition keine Zeile, sondern reduziert sie (aufgrund ihres Frauseins) kurzerhand zum sprachlosen, ja sogar namenlosen Opfer. Es würde wohl zu weit gehen, diese Form des Diskurses als den eigentlichen "data rape" zu bezeichnen, aber aufklärerisch ist eine solche Mischung aus Informationsmangel und Bevormundung sicher nicht. Virtuelle Handlungen als [:-]Abbildungen realer Handlungen zu interpretieren und zu bewerten soll im Gewalt-Diskurs einer Marginalisierung von Grenzverletzungen entgegenwirken, hat

jedoch den Nachteil, dass Besonderheiten der Virtualität verleugnet werden müssen (für Hinweise zum Verhältnis von Realität und Virtualität im Zusammenhang mit Netrape siehe Turkle 1995, 250ff).

So notwendig es ist, Grenzverletzungen im Netz als solche zu benennen, so wichtig ist es auch, die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation zu würdigen, die Frauen eben gerade im sexuellen Kontext *empowerment* bieten (vgl. Blair 1998). Abgesehen von dem sehr spezifischen *Mr. Bungle Case*, in dem mithilfe virtueller Voodoo-Puppen zwei Personen vor Publikum handlungsunfähig gemacht wurden, ist ansonsten für virtuelle Interaktionen ein Kräftegleichgewicht typisch, das die Handlungsspielräume von Mädchen und Frauen erweitert, sofern sie die entsprechende sozio-technische Netzkompetenz mitbringen:

"Rape is first and foremost an issue of violated consent. When a man in Minnesota types "tears your skirt" or some other intense or graphic obscenity, you can only reasonably feel disgust or offense. Because TinyMUDs are only as real as you want them to be. At any moment you can stop believing in what's happening around you, and it loses its reality. *Action on a TinyMUD has to be mutually consented to in order for it to occur.* If I type "throws a brick at you!" and you just ignore it, what influence has my brick had on the agreed upon reality? None. If I type "throws a brick at you!" and you type "catches the brick!" you have consented to the existence of the brick, and taken your own action in cooperation with the suggested reality. It is the same with TinySex. If I type "tears off your shirt" and you ignore me, or type "snaps her fingers and the shirt reappears," you have denied the reality I've tried to impose on you. So there can be no rape on a TinyMUD. If someone types "pushes you against the wall" I can respond with "and she transforms into a butterfly and flits away" or I can log out. While the haven produced by cyberspace can't protect you from being emotionally effected by this person, at least it grants you an escape from him -- a choice to ignore him, not acknowledge him: an off switch, a quit command; the ability to transform into a butterfly and fly away." (Benedikt 1995, o.S.)

Entgegen dem Klischee von der anomischen Netzwelt, in der im Schutze der Anonymität sanktionsfrei sexistisches Verhalten gepflegt werden kann, offenbaren virtuelle Gruppen ein beträchtliches Maß an sozialer Normierung und wenden wirkungsvolle Sanktionsmethoden an, die im wesentlichen auf den Entzug von Status und Beteiligungsmöglichkeiten hinauslaufen (vgl. Döring & Schestag 1999). Zudem haben einzelne Personen mächtige technische und soziale Gegenwehrmöglichkeiten. Technische Mittel betreffen beispielsweise das automatische Abblocken unerwünschter Mitteilungen (z.B. /IGNORE-Kommando im Internet Relay Chat; Filter-Option beim Mailen), während soziale Gegenmaßnahmen vor allem darin bestehen, das bei der textbasierten digitalen Netzkommunikation stets wortwörtlich dokumentierte Fehlverhalten öffentlich zu machen und damit Beschämung und Status-Verlust zu erzeugen. Die 19jährige Dorothee Lohmann (1999) hat diverse auf dem Chat-Channel #flirt.de an sie gerichtete "Baggereien" protokolliert und veröffentlicht diese unter Nennung der Nicknames auf ihrer Homepage, wobei sie der sonst typischen Dramatisierung und Affirmation der weiblichen Opfer-Rolle nicht zuletzt durch ihre Kommentierungen eine gelassen-ironische Distanz entgegengesetzt:

nic!: du hast wunderschoeene augen!  
nic!: du hast wunderschoeene augen!

niel: magst du keine komplimente?  
 \*LOL\* Also... das spricht doch wohl für sich!

Frank: hallo!

Frank: bist du geil?

Hnnnnnnnnnnnnnn... \*grübel\* Ääääääähhhhmmmmmmnnnn... \*denknach\* ... Ni.

HOTLOVER: Na Du geiles Luder ... Lust auf wirklich heisse Sachen ?

Oh ja... \*stöhn\* So Vanilleeis mit heißen Kirschen wär jetzt nicht schlecht, oder eine heiße Schokolade, oder vielleicht sogar heißer Glühwein... \*grins\*

Die Mächtigkeit der Gegenmaßnahmen impliziert nicht nur konstruktiven Kontrollgewinn, sondern auch die Gefahr des Machtmissbrauchs. So erinnert Spertus (1996) zu Recht daran, Sanktionen im Netz wohlüberlegt einzusetzen, da diese Mittel auch jede selbst betreffen können.

### 1.2.3 Männliche Dominanz in Kommunikations-Foren

Als Paradebeispiele für männliche Dominanz in computervermittelten Kommunikations-Foren werden oft frauenbezogene oder feministische Netzforen genannt, die einige Nutzer hauptsächlich dazu verwenden, sich wortreich über die Unsinnigkeit "des Feminismus" auszulassen, was den sachlich Informierten und Interessierten schließlich die Teilnahme verleidet. Folgender Beginn eines Thread aus der Newsgroup <alt.feminism> illustriert diese Situation:

- Start-Posting von einer Autorin:  
 Betreff: HEY YOU GUYS!  
 Foren: alt.feminism  
 Datum: Thu, 01 Jul 1999 17:51  
 I am not an extreme feminist by any means, but why is this newsgroup, which is about feminism, so male-dominated? And, some of you guys are utterly insensitive and boorish on many of the issues. Simple advice: Grow up and accept that women deserve a fair chance.
- Erste Antwort von einem Autor:  
 Datum: Thu, 01 Jul 1999 19:17  
 another bloody idiot. Its males that deserve a fair chance, but arent getting it. Has been that way for at least 20 years. What a fucking stupid jerk you are. Full of lies.
- Zweite Antwort von einem Autor:  
 Datum: Thu, 1 Jul 1999 11:59  
 > I am not an extreme feminist by any means, but why is this newsgroup,  
 > which is about feminism, so male-dominated?  
 Duh!!!!!!! For the same reason feminists are taking over soc.men, alt.mens-rights, and alt.dads-rights. They want their point of view heard. Or do you believe it is okay for feminists to take over newsgroups for men but not for men to invade feminist newsgroups?  
 > And, some of you guys are utterly insensitive and boorish on many of the issues.  
 As if dumb-shit feminists aren't.  
 > Simple advice: Grow up and accept that women deserve a fair chance.  
 I readily accept that. I just wish women would grow up and recognize that men want equal opportunity in reproduction rights, education, and health care.

So empörend derart feindselige Mitteilungen sind, so ist doch im Auge zu behalten, dass sie in dieser Form nur von wenigen Einzelpersonen geäußert werden. Obwohl

die effektivste Sanktionierung feindseligen Verhaltens im Netz konsequentes Ignorieren ist, wird den entsprechenden Autoren in der Regel sehr viel Macht zugebilligt, etwa indem einige Autorinnen und Autoren immer wieder mit Kommentaren, Zu-rechtweisungen, Beschimpfungen, Belehrungen usw. reagieren. Nur so kann es es drei oder vier Einzelpersonen gelingen, Klima und Agenda einer Newsgroup zu bestimmen. Männliche Dominanz in Kommunikations-Foren kommt freilich nicht nur durch offen feindselige Beiträge zustande. Netzforen werden teilweise durch ihre zahlenmäßige Übermacht im Teilnehmerkreis, durch besonders häufige oder lange Textbeiträge oder einen monologisierenden Stil von Männern monopolisiert (Herring 1993, 1994, 1996, Kramarae & Taylor 1993). Obwohl der Anteil von Frauen an der Netzpopulation weit über 30% liegt (vgl. Abschnitt 1.1), stammen nur ca. 10-15% der Beiträge in Usenet Newsgroups von Frauen (vgl. Smith, McLaughlin & Osborne 1998, 112), was sich beispielsweise so deuten lässt, dass die traditionell geringere Möglichkeit und Bereitschaft von Frauen, in öffentlichen Räumen das Wort zu ergreifen, auch (noch) in diversen virtuellen Räumen greift.

Um in Netzen kommunikative Räume zu schaffen, in denen Frauen sich nicht als Fremdkörper erleben müssen, bietet es sich an, gezielt und selektiv mit Moderationsverfahren und/oder Zugangsbeschränkungen zu operieren. Wer beispielsweise einen Beitrag an die Newsgroup <soc.women.lesbian-and-bi> schicken möchte, muss diesen zunächst von der Moderatorin der Gruppe auf inhaltliche Angemessenheit prüfen lassen. Wer sich in lesbischen Mailinglisten einschreiben möchte, muss sich zuweilen telefonisch bei der Listenverwalterin vorstellen und wird erst dann aufgenommen (vgl. Isaksson 1997). Solche formalen Regulationen werden (trotz ihrer Missbrauchsmöglichkeit) in Netzen generell oft befürwortet, wenn unreglementierte *free-for-all*-Foren sich als unproduktiv erweisen. Da Feministinnen den Ausschluss von Frauen aus vielen männerdominierten sozialen Institutionen vehement kritisieren, mag sich gegen die Einrichtung reiner Frauen-Foren der Vorwurf des Separatismus oder der "Diskriminierung mit umgekehrtem Vorzeichen" erheben. Nutzerinnen von *all-women*-Foren betonen jedoch, dass es nicht darum ginge, sich von der Außenwelt abzuschotten, sondern dass der fraueninterne Austausch die Beteiligten gerade auch darin fördere und unterstütze, in gemischtgeschlechtlichen Zusammenhängen stärker in Erscheinung zu treten (Camp 1996). Eine übertriebene Sorge, dass Männer sich in Frauen-Foren einschleichen, ist unbegründet. Zwar ist es Männern technisch möglich, mit einem anonymen Account zu arbeiten und sich in die weniger kontrollierbaren großen internationalen Frauen/Lesben-Listen einzuschreiben, aber was folgt daraus? Dort werden sie mit den Sichtweisen von Frauen konfrontiert und müssen sich ruhig und unauffällig verhalten, um nicht letztlich doch ausgeschlossen zu werden. Auch wenn entgegen den Versprechungen der Egalisierungs-These geschlechterausgewogene Netzkommunikation keine Selbstverständlichkeit ist, und Nutzer vielfach in der Überzahl sind, sollten wir uns auch davor hüten, geschlechtsspezifisch polarisierte Kommunikationsverhältnisse in Netzen differenztheoretisch zu überspitzen. Denn wir wissen noch relativ wenig darüber, welche Merkmale eines Netzforums das Kommunikationsverhalten welcher Beteiligten wie beeinflussen – die Geschlechterzusammensetzung ist hier ja nur *ein* Faktor unter vielen. Auch ist die Gefahr groß, auf der Basis

ausgewählter Beobachtungsdaten durch drastische Komplexitätsreduktion zwei geschlechtsspezifisch distinkte "Kommunikations-Stile" oder zwei "Kommunikations-Ethiken" zu postulieren und damit "Männer" und "Frauen" als Sprechende zu reifizieren anstatt zu fragen, wie wir – miteinander sprechend – situativ flexible Geschlechtsbezüge produzieren (vgl. Rodino 1977). Dass Männer eher zum *flaming* (d.h. dem Verschicken angriffslustiger, persönlich beleidigender Mitteilungen) neigen als Frauen, ist zwar in der Logik des Differenz-Modells nur allzu naheliegend – empirisch aber nicht besonders gut belegt (siehe z.B. Gegenevidenzen bei Fröhlich & Goetz 1996, Smith, McLaughlin & Osborne 1998, Witmer & Katzman 1998). Anekdotisch berichten nicht wenige Frauen, sich in der Netzkommunikation aggressiver zu verhalten, wobei es sich einerseits um eine Anpassung an das zuweilen recht raue Diskussionsklima handeln mag, andererseits aber auch um eine Abweichung von der allgemeinen Norm weiblicher Zurückhaltung und Freundlichkeit. Es wäre systematisch zu untersuchen, bei wem ein solcher Effekt tatsächlich auftritt und unter welchen Umständen es sich dabei um offensiv-konstruktives Erleben (Steigerung der *self-assertiveness*, Exploration aggressiver Selbst-Aspekte) und/oder um defensives Reagieren auf stattfindende oder befürchtete Angriffe handelt:

"The percentage of female offenders (31%) [in five popular newsgroups – comp.sys.ibm.pc.games, rec.sport.hockey, soc.motss (members of the same sex), soc.singles, and rec.arts.tv.soaps.abc] is highly disproportionate to the estimated percentage (10-15%) of women's presence in network traffic. But this latter finding raises yet another concern: the higher proportion of male to female cross-gender reproaches suggests that additional study is needed regarding the treatment of women by men in newsgroup conversations." (Smith, McLaughlin & Osborne 1998, 112).

Es ist und bleibt für Frauen wichtig, kommunikative Ausgrenzung in Netzen (und außerhalb) zu antizipieren, Gegenstrategien zu entwickeln und umzusetzen. Gleichzeitig kann es auch von Vorteil sein, sich zuweilen eine gewisse Geschlechtervergessenheit zu eigen zu machen (um z.B. sich selbsterfüllende Prophezeiungen zu vermeiden). Wünschenswert ist es zudem, neben den Negativ-Beispielen, die Ausgrenzung bestürzend dokumentieren, auch Positiv-Beispiele zu sammeln, die zeigen, wo und wie Nutzerinnen sich in gemischten Foren besonders gut etabliert haben. Solche Informationen sollen nicht der Idealisierung der Netze dienen, sondern Erfolgsstrategien erschließen.

### 1.3 Weiterentwicklung von Computernetzwerken

Insgesamt dürfen wir wohl zuversichtlich sein, dass Mädchen und Frauen in größerer Zahl den Zugang zu Netzen finden und auch – weitgehend ungestört – fruchtbare Nutzungsweisen realisieren können, sofern sie über entsprechendes technisches und soziales Netzwissen verfügen. Aber wie steht es mit der direkten technischen Mitgestaltung und Weiterentwicklung der Netze? Online-Dienste, Hardware-Produzenten, Softwareentwicklungshäuser, Telekommunikations-Unternehmen usw. befinden sich fast ausschließlich in männlichen Händen – Carleton Fiorina, seit 1999 Vorstandsvorsitzende und Geschäftsführerin von Hewlett-Packard, ist eine der weni-

gen Ausnahmen. Somit sind Frauen auch in führenden Institutionen wie der *Internet Society* (<http://www.isoc.org>) oder im *W3 Consortium* (<http://www.w3c.org>) nicht nennenswert vertreten. Insider wie die legendären *nerds*, *geeks* oder *hackers* sind allesamt männliche Figuren, oft als weltfremd und sozial ungeschickt belächelt, aber technisch auf der Höhe der Zeit. Nur wenige Männer haben teil an diesem besonderen Spezialistentum, und es fällt schwer, die einzelnen involvierten Mädchen und Frauen nicht als Exotinnen zu bestaunen. Nach wie vor scheinen sich in unserer Kultur Männlichkeit und Technik gegenseitig zu bedingen: Männer fühlen sich in ihrer Männlichkeit aufgewertet, wenn sie sich mit Technik umgeben. Gleichzeitig gelten auch wiederum Dinge, die Männer tun, eher als technisch. Die *Ent-Mystifizierung* und *Ent-Maskulinisierung* nicht nur von Technik-Gebrauch, sondern auch von Prozessen der Technikgenese – das ist ein Projekt, in dem sich viele Feministinnen und insbesondere Cyberfeministinnen engagieren und für das weiterhin Zeit, Geld und Räume bereitgestellt und eingefordert werden müssen. Die Ansatzpunkte sind vielfältig: Technikkonstrukte in Natur- und Sozialwissenschaften, Technikgeschichte als Frauengeschichte, Technikberichterstattung in den Massenmedien, Ästhetiken des Gerätedesigns, Computerspiele für Mädchen, Gestaltung der informationstechnischen Grundbildung an Schulen und die Curricula von Informatik-Studiengängen sind nur wenige Beispiele. Dass die lange unhinterfragt "harte" Technik heute zunehmend als Informations- und Kommunikationstechnik in Erscheinung tritt und damit ihre Verwiesenheit auf "weiche" soziale Prozesse überdeutlich zu erkennen gibt, mag vielleicht gerade jetzt einen Wandel unseres Technikverständnisses begünstigen (vgl. Schellhove 1997).

Wenn wir mit Unbehagen hören, dass unsere Tochter Erzieherin werden will, obwohl sie doch eigentlich "viel zu schlau" dafür ist und spielend Mathematikerin oder Informatikerin werden könnte, dann öffnen wir ihr mit unseren Einwänden vielleicht die Augen für bislang nicht bedachte Betätigungsfelder und können sie durch unser Zutrauen fördern. Wir affirmieren aber gleichzeitig auch die Vorstellung, dass, was Männer tun, wichtiger und ernsthafter ist, mehr Intelligenz und Kompetenz erfordert als das, was Frauen tun (vgl. Noddings, 1998). Statt vorrangig zu kritisieren, dass Frauen nicht stärker in die statushohen und einflussreichen Männerberufe drängen, müssen wir wohl auch wieder nachhaltiger die Bewertungskriterien in Frage stellen, die Frauenberufe "als Frauenberufe" zu statusniedrigen Berufen abqualifizieren. Wir sollten vielleicht offenbleiben für die Möglichkeit, dass eine kulturelle Ent-Maskulinisierung der Technik-Domäne nicht völlig gelingt und tendenziell geschlechtsspezifische Interessens-Differenzen bestehen bleiben. Wäre dann die Chance auf Mitbestimmung im Bereich der Netzentwicklung vertan? Oder könnten nicht Frauen – in jeweils von ihnen bevorzugten Domänen erfolg- und einflussreich – mit der Kompetenz und Macht der Wählerinnen, der kaufkräftigen Kundinnen, der Mütter, der Sozialwissenschaftlerinnen, der Journalistinnen, der Künstlerinnen usw. letztlich doch wirkungsvoll und aktiv in soziale Prozesse der Technikgenese eingreifen? Dass diese Denkrichtung als Differenz-Perspektive wiederum Gefahr läuft, Interessen und Fähigkeiten geschlechtsbezogen zu fixieren oder gar Technik als Männerdomäne zu remystifizieren, ist ihr Nachteil.

Hooffacker und Tangens (1997, 128) legen nahe, dass Einflussnahme auf technische Entwicklungen im Netzbereich verstärkte Programmieraktivitäten von Frauen voraussetzt. Sie plausibilisieren ihre These mit einem Beispiel: Programmiererinnen haben dafür gesorgt, dass das deutschsprachige Zerberus-Mailbox-Programm heute nicht mehr nur "User", sondern explizit "Userinnen und User" anspricht. Gerade weil derartige Veränderungen von vielen Frauen begrüßt werden, darf sich nicht nur die vielbeschäftigte Sprachwissenschaftlerin fragen: Ist es nicht möglich, solche Programmieraufträge zu delegieren? Es ist kein Geheimnis, dass eine Reihe von Akademikerinnen für mehr aktive Frauenbeteiligung an technischen Männerdomänen eintreten und sich selbst von Kollegen, Brüdern, Freunden oder Lebenspartnern ihr Computersystem einrichten und pflegen lassen. Diese Situation kann wohl auch in der Selbstwahrnehmung einen *credibility gap* erzeugen, mag kleinlautes Zugestehen von Emanzipationsmängeln oder auch gute Vorsätze zur Verhaltensänderung nach sich ziehen. Gelassen eine zeitsparende Hilfeleistung in Anspruch zu nehmen – eine solche Deutung des Geschehens scheint für Frauen wohl so lange abwegig, so lange die Partizipation an männlich stilisierten Tätigkeitsfeldern nicht nur erwünschte Option, sondern auch ein Gradmesser des eigenen Selbstwertes ist.

Bei der Frage der unmittelbaren Beteiligung von Mädchen und Frauen an Technik-Entwicklungen geht es individuell wie kollektiv sowohl um das Anerkennen und als auch das Hinterfragen persönlicher Präferenzen, die sich wiederum in entsprechenden Lernumgebungen entwickeln. So stellten die Veranstalterinnen der *Informatica Feminale* – einer Sommer-Akademie für angehende Informatik-Studentinnen – fest, dass die Teilnehmerinnen in der entspannten Atmosphäre der Frauen-Kurse nicht etwa verstärkt ihre Distanz zur Technik thematisierten, sondern Aufbau und Durchführung der Informatik-Studiengänge problematisierten, sich vor Ort begeistert mit der Technik befassten und vor allem weitere Programmier-Kurse forderten (vgl. Oechtering, Rügge & Vosseberg 1998). In Zeiten, in denen die Bedeutung des Informatik-Bereichs wächst und gleichzeitig in Deutschland die Zahl der Informatik-Studentinnen schrumpft (Schinzel 1997), ist das ein positives Signal.

## 2. Dekonstruktion der Geschlechterpolarisierung in Computernetzwerken

Es hat sich in Teilen des *gender-net*-Diskurses eingebürgert, die Auflösung asymmetrischer Geschlechterkonstruktionen anhand der Art und Weise zu untersuchen, wie Menschen sich bei der computervermittelten Kommunikation (speziell beim Chatten und Mudden) virtuell als *Personen* darstellen (2.1), speziell wie sie dabei mit *Körperlichkeit* (2.2) und *Geschlechtlichkeit* (2.3) umgehen. In dieser Auseinandersetzung mit virtuellen Selbstrepräsentationen sind erfüllte und enttäuschte Liberalisierungserwartungen der Dreh- und Angelpunkt. Angesichts der grundlegenden netzbedingten Veränderungen auf globalen Arbeits- und Konsummärkten, die massiv auf die Lebenswelten von Frauen, Männern und Kindern zurückwirken, ist das viel diskutierte Phänomen der virtuellen Identitätsbildung in seiner Relevanz für die

Geschlechterverhältnisse jedoch nicht überzubewerten. Manche halten es sogar für politisch bedenklich, dass akademische Feministinnen über das dekonstruktive und emanzipatorische Potential von (ihren eigenen) virtuellen Spielhandlungen spekulieren, anstatt sich intensiver mit den Arbeitsbedingungen bei der Computerproduktion oder den Auswirkungen globaler Monopolbildungen zu befassen und auf dieser Basis über die netzbedingte De- und Rekonstruktion von Machtverhältnissen nachzudenken. Andere begrüßen es, dass im Vernetzungsdiskurs den psycho-sozialen Aspekten und aktiven Aneignungsprozessen so viel Aufmerksamkeit geschenkt wird, Menschen also nicht vornehmlich als Opfer einer mystifizierten, notorisch "eigendynamischen" Technik erscheinen, sondern auch als aktiv Gestaltende auftreten.

### 2.1 Personen in Computernetzwerken

Per textbasierter Netzkommunikation setzen wir uns nicht nur mit uns bereits persönlich bekannten Menschen in Verbindung, sondern wir knüpfen auch neue Kontakte. Dabei wird die Präsentation der eigenen Person ebenso wie die Wahrnehmung des Gegenübers zunächst allein durch Worte und ihre Interpretation vermittelt. Bei E-Mail-Kontakten mit Kolleginnen und Kollegen beispielsweise beschränkt man sich meist darauf, den Namen, die Berufsbezeichnung und die Organisationszugehörigkeit zu nennen und dann das Anliegen vorzubringen. Erst bei intensiverer Telekooperation wird die persönliche Ebene wichtiger. Da wir vielfältige Selbst-Aspekte haben, können wir uns stets nur ausschnitthaft präsentieren, wobei gerade im geselligen Kontext unsere Selbstdarstellung durch den Wunsch geleitet ist, sympathisch und attraktiv zu wirken. Beim Betreten eines Chats oder MUDs sind wir zunächst nur mit unserem Namen für die anderen sichtbar und ggf. auch wiedererkennbar. Die Namenswahl wird somit zur zentralen Selbstdarstellungs-Requisite. Anstelle des eigenen Namens (*real name*) wird üblicherweise ein Spitzname (*nick name*, *handle*, *screen name*) benutzt: z.B. "mozart", "sexyhexy", "radio", "pentium", "sunrise", "bernd\_20", "opa" oder "radau". Mit selbstbezogenen Kommentaren wie "rosa rafft ihr geblühtes kleid zusammen und tanzt im kreis herum" können wir die virtuelle Repräsentation unserer Person ausschmücken. Um neben virtuellem Sprechen (Äußerungen in der *ersten Person*: "hallo leute, wie gehts?") eben auch virtuelles Handeln (d.h. selbstbezogene Äußerungen in der *dritten Person*) zu ermöglichen, lassen wir Diskrepanzen zwischen unseren realen Handlungen (am Computer sitzen und Text in die Tastatur tippen) und unseren virtuellen Handlungen (z.B. herumtanzen) zu. Damit entsteht ein Spannungsverhältnis zwischen der am Computer sitzenden Person, ihren momentanen Handlungen, äußeren Merkmalen und inneren Zuständen und der sie im Netz vertretenden *virtuellen Person* (oder: *Persona*).

Mit der Wahl eines Spitznamens und dem Betreten eines Chats oder MUDs entsteht keinesfalls automatisch eine subjektiv relevante *virtuelle Identität*, vielmehr ist diese erst Ergebnis einer längeren Auseinandersetzung mit der nach und nach ausgestalteten virtuellen Person, über die wir Kontakte zu anderen Menschen knüpfen, die ihrerseits durch virtuelle Personen vertreten sind. Die virtuelle Person ist also eine Art Medium, eine Erweiterung unseres persönlichen Selbstaustauschs. Je

häufiger wir über eine bestimmte virtuelle Person vermittelt in Netzen agieren, umso eher wird sie Besonderheiten aufweisen, die uns selbst kennzeichnen, sei es, weil wir selbige auch in anderen Zusammenhängen zeigen, sei es, weil wir sie reizvoll finden, aber außerhalb des Netzes (bislang) nicht realisieren können oder wollen. Virtuelle Personen lassen sich also zur Selbstexploration einsetzen, die zuweilen einen geradezu therapeutischen Charakter annimmt (vgl. Bruckman 1992, Turkle 1995). Neben diesem selbstreflexiven *Spiegelungs-Motiv* ist jedoch auch ein *Maskierungs-Motiv* anzutreffen: Wir können unsere virtuelle Person gezielt und kurzfristig so gestalten, dass wir bestimmte Negativerlebnisse (z.B. ungewollte "Anmache") vermeiden oder bestimmte Positiverlebnisse (z.B. erwünschte sexuelle Kontakte) erzielen. Eine solche taktische Selbstdarstellung schließt Selbstreflexion und Selbstexploration freilich nicht aus. Pauschal die "wahre/reale Identität" einer angeblich rein fiktiven "virtuellen Identität" gegenüberzustellen, ist angesichts der funktional und zeitlich differenzierten Umgangsweisen von Personen mit ihren virtuellen Repräsentationen nicht angebracht.

Noch viel ausdifferenzierter als in Chats sind virtuelle Personen in MUDs, den virtuellen Spielumgebungen, die nicht nur einen einzelnen virtuellen Raum als Treffpunkt bieten, sondern aus abwechslungsreichen virtuellen Orten und Landschaften bestehen, die man durchwandern und gestalten kann. Virtuelle Personen in MUDs sind dem jeweiligen Spielthema anzupassen, sie können fiktiven Rassen, Klassen oder Spezies angehören (z.B. Elf, Zwerg, Einhorn) und dementsprechend über bestimmte vorgezeichnete Eigenschaften oder Fertigkeiten verfügen (z.B. Körpergröße). Um die Aktivitäten in Chats und MUDs zu charakterisieren, wird von "gemeinschaftlichem Fantasieren", von "kollaborativem Romanschreiben", von "Rollenspiel" oder auch von "Psychodrama" gesprochen. Dabei hat die Forschung gezeigt, dass Selbstdarstellung in privaten und geselligen Netzkontexten eben gerade nicht durch "Maskerade" gekennzeichnet ist, sondern eher durch verstärkte Selbstoffenbarung, die intime persönliche Bindungen fördern und zur Selbstentwicklung genutzt werden kann (vgl. Bahl 1997, Döring 1999, Turkle 1995).

## 2.2 Körper in Computernetzwerken

Oft wird behauptet, dass wir beim Eintritt in die Netzwelt unseren materialen Körper in seiner verletzbaren Widerständigkeit sozusagen am Eingang abgeben, uns durch Negation oder durch fiktive Idealisierung von seiner Last befreien. Die Negation des Körpers ist während der Netznutzung demnach möglich, weil die in einem virtuellen Raum Versammelten einander nicht unmittelbar körperlich sehen, hören, riechen, schmecken oder berühren können und daher den beunruhigenden, schambesetzten, riskanten Bezug auf den eigenen materialen Körper umgehen. Eine solche Negation des Körpers lässt sich als Ausdruck sozialer Ängste interpretieren, so dass als Gegenstrategie empfohlen wird, Kontaktbarrieren im "realen Leben" zu überwinden und verstärkt zu "echter" sinnlicher Nähe zurückzukehren. Das mag etwas nostalgisch klingen und trotzdem zuweilen ein wichtiger Hinweis sein. Der Körper kann während der textbasierten Netzkommunikation aber nicht nur negiert, sondern in seiner virtuellen Verdopplung und fiktiven Gestaltbarkeit gerade auch hervorge-

hoben werden, wobei die Orientierung an geschlechterstereotypen Schönheitsidealen keine Seltenheit ist (Springer 1991, 309). Im Zusammenhang mit dem Konzept des "frauenspezifischen" Netzzugangs artikuliert sich zuweilen die Hoffnung, Frauen würden (im Gegensatz zu den sprichwörtlich blassen und verwahrlosten männlichen Computerfreaks) der drohenden Ent-Sinnlichung durch einen besonders kontrollierten Netzgebrauch, eine bewusste Förderung unmittelbaren Zusammenseins und ausgleichende körperliche Aktivität entgegenreten.

Die vielzitierte Ent-Körperlichung im Netz erweist sich jedoch mit ihrer Metaphorik des Verschwindens als Mythos, wenn wir bedenken, dass wir – am Computer sitzend – weiterhin körperlich präsent sind: Unser Herz schlägt, wir tippen auf der Tastatur, trinken Kaffee, bekommen Rückenschmerzen, lachen oder erschrecken und verlassen ja auch den Rechner immer wieder. Was wir realweltlich erleben ist Material unserer Imaginationen, und wie wir imaginieren wirkt auf unseren materialen Körper zurück. Letztlich ist es sogar problematisch, "den Körper" essentialistisch zu fixieren, da wir uns situationspezifisch unterschiedlich mit unserem und zu unserem Körper verhalten (vgl. Angerer 1995). Wir können also von Prozessen der Verkörperung (*embodiment*) sprechen, wenn wir innere Gestimmtheit und äußere Aufmachung, Körpergefühl und Körperbild, Körperhaltungen und Körperbewegungen einbeziehen wollen. Unsere situationspezifisch changierenden Verkörperungen gehen dabei auch immer mit Entkörperungen (*disembodiment*) einher, denn wir blenden bestimmte Aspekte unserer Körperlichkeit aus und fokussieren andere, um die jeweils aktuelle Verkörperung zu bewerkstelligen. Erfahrungen mit virtuellen Verkörperungen machen auf das dialektische Verhältnis von sinnlicher Präsenz und physischer Distanz aufmerksam. Gerade der verbalisierende und reflektierende Umgang mit virtuellen – und damit gleichzeitig auch materialen – Körpern kann dazu beitragen, dass wir für Prozesse der Ver- und Ent-Körperung generell sensibler werden und die in der westlichen Welt etablierte Grenzziehung zwischen Körper und Geist hinterfragen. Wenn Visualisierungs- und Meditationstechniken unser körperliches Wohlbefinden beeinflussen können, wieso sollte dann die engagierte Beteiligung an kollaborativen, explizit körperbezogenen Imaginations-Aktivitäten in MUDs, die Krankheit, Hunger, Tod und sexuelles Begehren explizit einschließen, ein vollkommen ent-körperlichtes Geschehen darstellen? (vgl. Kleinen 1997b, McRae 1996). Die im Folgenden berichtete MUD-Erfahrung der Studentin Ava illustriert besonders eindringlich die Relevanz unserer virtuellen Körper-Konstruktionen für das reale leibliche Erleben:

"Several years earlier, Ava had been in an automobile accident that left her without a right leg. During her recuperation, she began to MUD. "Without giving it a lot of advance though," Ava found herself creating a one-legged character on a MUD. her character had a removable prosthetic limb. the character's disability featured plainly in her description, and the friends she made on the MUD found a way to deal with her handicap. When Ava's character became romantically involved, she and her virtual lover acknowledged the "physical" as well as the emotional aspects of the virtual amputation and prosthesis. They became comfortable with making virtual love, and Ava found a way to love her own virtual body. Ava told the group at the town meeting that this experience enabled her to take a further step toward accepting her real body. "After the accident, I made love in the MUD before I made love again in real life," she

said. "I think that the first made the second possible. I began to think of myself as whole again." (Turkle 1995, 262f)

Das Beispiel macht dabei auf ein konstruktives Potential der Selbstentfaltung aufmerksam, das uns auch in weniger spektakulären Fällen tatsächlicher oder vermeintlicher körperlicher Handicaps zugute kommen kann, unter denen Frauen tendenziell stärker leiden als Männer. Angenehme und/oder instruktive körperliche Effekte entfaltet das Chatten oder Mudden freilich nicht automatisch; vielmehr sind kompetente, selbstreflexive Nutzungsweise, hoher Zeit- und Lerneinsatz sowie gutes Imaginations- und Verbalisierungsvermögen notwendige (und keinesfalls egalitär verteilte) Voraussetzungen.

### 2.3 Geschlechter in Computernetzwerken

Der *gender-net*-Diskurs interessiert sich in erster Linie für das Geschlecht der virtuellen Personen bzw. Wesen. Bei der Gestaltung virtueller Personen und ihrer Verkörperungen besteht keine Notwendigkeit, an bipolarer Zweigeschlechtlichkeit festzuhalten. Vielmehr können die Beteiligten geschlechtslos bleiben (z.B. indem sie einen geschlechtsneutralen Nick wählen, geschlechtsneutrale Personalpronomen benutzen und/oder ihre virtuelle Person als Fantasie-Wesen beschreiben ohne eindeutig männliche oder weibliche Attribute). Virtuelle Personen können aber auch mit einem dritten oder vierten Fantasie-Geschlecht ausgestattet sein und mit neuen Pronomen adressiert werden (siehe Tab. 1). Die computervermittelte Kommunikation bietet Menschen, die außerhalb des Netzes anhand ihres körperlichen Erscheinungsbildes meist unmittelbar als Männer oder als Frauen kategorisiert werden, die Gelegenheit, Gedanken und Gefühle auszutauschen und Beziehungen einzugehen ohne vordeterminierten Rekurs auf die Mann-Frau-Matrix. Wer jedoch in der Möglichkeit, im Netz Fantasie-Geschlechter anzunehmen oder dezidiert geschlechtslos zu bleiben, eine Liberalisierungs-Chance erblickt, kommt bei einer Betrachtung des netzimmanenten Sozialverhaltens zu pessimistischen Ergebnissen: Virtuelle Personen sind meist klar als männlich oder als weiblich erkennbar, neutrale Charaktere sind selten und Fantasie-Geschlechter treten nur äußerst vereinzelt auf.

| Gender          | Pronomen (Beispiel)                 | MediaMOO |     | LambdaMOO |     |
|-----------------|-------------------------------------|----------|-----|-----------|-----|
| Male            | he reads his book himself           | 495      | 49% | 3651      | 52% |
| Female          | she reads her book herself          | 197      | 19% | 2069      | 29% |
| Neuter          | it reads its book itself            | 280      | 28% | 1162      | 16% |
| Spivak          | e reads eir book eirself            | 10       |     | 74        |     |
| Either          | s/he reads his/her book him/herself | 9        |     | 15        |     |
| Plural          | they read their book themselves     | 7        |     | 26        |     |
| Royal           | we read our book ourselves          | 6        |     | 30        |     |
| Splat           | *e reads h*s book h*self            | 5        |     | 17        |     |
| Egotistical     | I read my book myself               | 2        |     | 16        |     |
| 2 <sup>nd</sup> | you read your book yourself         | 2        |     | 5         |     |
| Person          | per reads pers book perself         | 2        |     | -         |     |
|                 |                                     | 1015     | 96% | 7065      | 97% |

Tab. 1: Geschlechter-Wahlen der Personen in den MUDs MediaMOO (17.1.1996) und LambdaMOO (9.2.1996) (Quelle: Danet 1996, Figure 11)

Die in Tab. 1 präsentierten Daten aus MediaMOO/LambdaMOO stammen von sehr spezifischen, geschlechterbewussten Populationen und überschätzen wohl eher noch die Verbreitung unkonventioneller Geschlechterwahlen.

Auch das vielbeachtete Phänomen des *gender swapping/gender switching* (Männer operieren mit weiblichen virtuellen Personen, Frauen mit männlichen; Bruckman 1993) hält an der binären Geschlechterordnung fest, zumal die Beteiligten beim virtuellen *cross-dressing* oft besonders klischeehafte Stilisierungen von Männlichkeit und Weiblichkeit reproduzieren (Dekker, Ehlebracht, Horch & Imself 1998). Zudem sorgt die Option des *gender swapping* für eine Verunsicherung, die mit permanenten – stillschweigenden oder offen ausgesprochenen – Validierungsversuchen bekämpft wird ("are you really female? REALLY?"). Ob das dem Auge und dem Ohr entzogene Gegenüber nun zum einen oder zum anderen Geschlecht gehört und ob das auch wirklich so stimmt oder nicht vielmehr ein Betrug (*fake*) vorliegt – diese angespannte Wahrheitssuche enthüllt unsere Fixierung auf Zweigeschlechtlichkeit und Heterosexualität. Kennen wir nicht alle Berichte von folgender Begebenheit: Ein Mann flirtet beim Chatten oder Mudden, ist vielleicht sogar erregt, und dann stellt sich heraus, dass auf der anderen Seite keine Frau, sondern ein Mann die Tastatur bedient. Ein Mann! Um derartige Zwischenfälle zu verhindern, schlägt der Psychologe Suler (1997) vor, Netznutzer mögen doch im Zweifelsfall mit dem von ihm entwickelten "Test" prüfen, ob sie es *wirklich* mit einer *echten* Frau zu tun haben. Typische Testfragen, die an das suspektae Subjekt zu richten wären: "When coloring hair, how long is the dye usually left in one's hair?" oder "What is the average range of sizes for women's panties?".

Im deutschsprachigen Raum wird von ähnlichen Testfragen berichtet, die (tatsächlich oder vermeintlich) frauenspezifisches Spezialwissen über Wäschegrößen, Kosmetik, Verhütung oder Menstruation betreffen. Einschlägiger zur Geschlechtsüberprüfung ist jedoch einfach eine kritische Verhaltensbeobachtung, bei der Vorstellungen über typisch männliches oder typisch weibliches Verhalten als Bewertungsmaßstab herangezogen werden. Bezieht etwa eine virtuelle Person mit weiblichem Nickname bei sexuellen Themen deutlich Stellung, so wird hier rasch ein Fake vermutet, während die "wahre" Geschlechtszugehörigkeit derselben virtuellen Person kaum hinterfragt wird, wenn sie in computertechnischen Fragen Rat einholt. Lohmann (1999), die auf einer WWW-Seite zusammengestellt hat, mit welchen Kontaktversuchen sie beim Chatten unter dem Nick "Luise" auf dem Channel #flirt.de schon konfrontiert wurde, berichtet unter anderem von zwei mutmaßlichen Fakes:

- Lisa\_: hallo Luise lust auf ne romantische lesbennummer  
Quatsch... du bist doch kein Fake...!
- silke: Lust auf einen heißen Talk unter Frauen ,o) ?  
Hmmm... \*stirnrunzel\* Gut, daß du kein Fake bist.

Wenn sich Männer in einer virtuellen Person mit weiblichem Geschlecht verkörpern und an Lesben-Foren teilnehmen, wird dies häufig als unerwünschte Maskierung (vgl. Abschnitt 2.1) verstanden und durch De-Maskierungs-Versuche bekämpft:

"In den drei großen IRC-Netzen der USA gibt es inzwischen etliche Lesben-Kanäle. Die bekanntesten sind: #Sappho, #Lesbos, #Lesbians, #Goddess, #Dyke und #Euro-Sappho. Neben den reinen IRC-Treffpunkten entstehen immer mehr web-basierte Chaträume. Wie Männer baggern auch Frauen hemmungslos, artikulieren offen ihre Bedürfnisse und tippen Schweineereien in die Maschine, daß sich die Tasten biegen. Das seltsame Vorurteil, Lesbensex wäre ungern anonym, wird hier ad absurdum geführt. Aber von Unterschiedslosigkeit wirklich zu sprechen, wäre auch hier verfrüht. Bei längerem Aufenthalt in einem Lesbenkanal kann dann – im Gegensatz zu Schwulen- oder Heterokanälen eine *bizarre Technik des Identifizierens* beobachtet werden. In keinem Kanal scheint die Frage, ob am anderen Ende ein Mann oder eine Frau sitzt, so wichtig, wie in denen mit Lesben. Über die obligatorische Frage hinaus, kann eine sich zuweilen über ein ausgefeiltes Spiel von Fangfragen wundern. Diesem Bedürfnis entspricht die Tatsache, daß sich wiederum in keinem Kanal so viele Anwesende aufhalten, die da eigentlich nichts zu suchen haben. Ich gehe mal in einer Hochrechnung von 30 Prozent aus. 30 Prozent der Teilnehmenden an einem Lesbenchat scheinen Männer zu sein, die sich mal verirrt haben, nur mal so testen wollten oder offen zugeben, wissen zu wollen, was da so abgeht. Da wird die schöne neue Welt gleich wieder von der alten eingeholt." (Schauecker 1996, o.S.)

Die Netze als Katalysatoren nicht von Geschlechtervergessenheit, sondern von Geschlechterbesessenheit? Bevor wir jede Dekonstruktions-Hoffnung begraben, lohnt es vielleicht, unsere Prämisse zu überprüfen. Ist das Operieren mit Fantasie-Geschlechtern oder mit Geschlechtslosigkeit tatsächlich der naheliegendste und wirkungsvollste Ausweg aus der Geschlechterzwickmühle? Wenn soziales Handeln in Netzen von den Beteiligten *nicht* als fiktive Spielerei jenseits der Realität, sondern als Teil ihres *real life* betrachtet und erlebt wird, ist es dann nicht plausibler, die *ohnehin flexiblen* Geschlechtergrenzen im Netz relativ unspektakulär und subtil auszutesten und aufzuweichen anstatt in erster Linie mit augenfälligen Verweigerungsgesten aufzuwarten?

Das Auftauchen von stereotypen Geschlechterinszenierungen im Netz pauschal als affirmative Reproduktion der Geschlechterpolarisierung zu monieren, ohne genauer zu betrachten, wer in welchem sozialen Arrangement welche Inszenierung zu welchem Zweck wählt, negiert ja gerade die soziale und situative Konstruiertheit von Geschlecht. Eine mit traditionell "weiblich" codierten Attributen üppig ausgestattete virtuelle Person hypostasiert keine monolithische "Weiblichkeit", sondern vermag verschiedenen Beteiligten (z.B. pubertierendes Mädchen; bisexuell identifizierte feminine Frau; heterosexuell identifizierter Mann; heterosexuell identifizierte androgyne Frau usw.) zu ganz unterschiedlichen Erlebnissen und Einsichten zu verhelfen. Es wäre also wünschenswert, Geschlechterkonstruktionen innerhalb und außerhalb von Netzen kontextspezifischer zu untersuchen, die Perspektiven der Beteiligten einzubeziehen und sich für subtile Codes der Subversion zu sensibilisieren, anstatt nur – im binären Denken verhaftet – zwischen ("schlechten") Wiederholungsgesten und ("guten") Verweigerungsgesten zu unterscheiden.

"The interpretation of the specific performance of femininity a woman adopts will vary with both the context in which she enacts her display and the intentions which underpin her actions. A person dressed in the full garb of feminine beauty – "big" hair, make-up, sexy clothes – may signify sexual availability to men, she may be following fashion or she may signify parody – as a "lipsick-lesbian" or drag queen do. Taken out of context, without explanation, we cannot easily determine what is signified. The "femme" who stands beside her butch girlfriend and is in no way residing in the closet might be read very differently from the "femme" who is attempting to

"pass" as girl, to keep any knowledge of her sexuality from those who are outside her intimate circle. She may do girl to pass at work; she may subvert girl through "camping it up" in a gay bar at night. Even if we take one woman, one apparent sexual identity, the meaning and intention behind her particular performance of girl cannot be assumed from an outside glance. What we see is not always what we get." (Ussher 1997, 372)

Wenn die Netzkommunikation *allen* Beteiligten erlaubt, in ihren virtuellen Personifizierungen neben idiosynkratischen oder neutralisierten Geschlechterinszenierungen bei Bedarf auch stereotypisierte Weiblichkeits- und Männlichkeitsbilder voll auszuspielen und die entsprechenden sozialen Reaktionen zu explorieren, kann dies zur De-Mystifizierung hegemonialer Weiblichkeits- und Männlichkeitsideale beitragen – ähnlich wie Rötzer (1996) dies für körperliche Schönheitsideale vermutet, die ja hochgradig *gendered* sind.

Abgesehen von der Notwendigkeit, sensibler zu werden für die verschiedenen Funktionen von Geschlechterinszenierungen im Netz, gilt es, die Betrachtung virtueller Selbstrepräsentationen nicht weiterhin so stark auf "die" Geschlechterfrage einzuengen. Wie gehen Jugendliche und ältere Menschen im Netz mit der Möglichkeit um, ein beliebiges Alter deklarieren zu können? Wie werden eigene Persönlichkeitsdispositionen, soziodemografische Kennzeichen, sportliche Fähigkeiten oder emotionale Bedürfnisse durch virtuelle Personen vermittelt oder ausgeblendet – und wie *moderieren* situative Geschlechterkonstruktionen diese Prozesse? Romantische Beziehungen im Netz (vgl. entsprechenden Beitrag in diesem Band) haben beispielsweise die Eigenheit, emotionale Intimität besonders zu betonen, weil die Beteiligten in der Regel tage-, wochen- und monatelang ausschließlich verbal miteinander kommunizieren und sonst keinen gemeinsamen Aktivitäten nachgehen. Heterosexuelle Männer, denen gemäß Differenz-Modell gern nachgesagt wird, in ihrem Gefühlsausdruck unterentwickelt zu sein, beteiligen sich offensichtlich nicht nur anstandslos, sondern nicht selten zur großen Zufriedenheit ihrer Partnerinnen an Cyberromanzen. Nicht die wieder und wieder kolportierte Möglichkeit, auf einen Geschlechterschwindel hereinzufallen oder sich als Neutrum zu präsentieren, macht Cyberbeziehungen geschlechtertheoretisch so interessant, sondern eher die Tatsache, dass wir einander im Netz einerseits explizit als Männer bzw. als Frauen begegnen und begehren und andererseits Formen der Annäherung und Selbstdarstellung realisieren, die von herkömmlichen Ritualen abweichen.

### 3. Schlussbemerkung

Hinsichtlich geschlechtergerechter Partizipation an Computernetzwerken zeigt sich in den Dimensionen Zugang, Nutzung und Weiterentwicklung, dass Frauen und Mädchen jeweils unterrepräsentiert sind. Wenn es um die *Nutzung* von Computernetzwerken geht, stehen im öffentlichen Diskurs häufig die Aktivitäten von Männern im Zentrum, so dass zuweilen der Eindruck erwächst, Computernetzwerke hätten Frauen wenig zu bieten oder würden sie vornehmlich mit unerfreulichen Problemen konfrontieren. Selbstverständlich, bereichernd und lustvoll werden die Aktivitäten

von Nutzerinnen selten dargestellt; Viktimisierung nimmt in den Darstellungen viel größeren Raum ein als Empowerment. Die konstruktiven Nutzungsmöglichkeiten – gerade auch marginalisierter Gruppen und Individuen – expliziter zu würdigen fällt schwer, solange der Vorwurf unkritischer Technikgläubigkeit zu fürchten ist, der nicht nur die intellektuelle Integrität, sondern auch gleich die traditionelle feministische Identität angreift.

Wenn wir in Computernetzwerken mit virtuellen *Personen* agieren und interagieren, diesen über Namen und Selbstbeschreibungen virtuelle *Körper* und *Geschlechter* zuweisen, stehen wir damit zugleich außerhalb und innerhalb der aus Face-to-face-Situationen bekannten Geschlechterpolarisierung. Dass weder Liberalisierungshoffnungen noch Affirmationsbefürchtungen so eindimensional zutreffen, beginnt sich mittlerweile herauszukristallisieren. Obwohl im feministischen Mainstream-Diskurs momentan noch eine enttäuschte Haltung überwiegt, zeichnet sich doch ab, dass die Untersuchung der Erfahrungen und Widerfahrungen im Umgang mit unseren virtuellen Repräsentationen auch aus Geschlechterperspektive fruchtbar ist und Veränderungspotential aufzeigt, sofern wir das Datenmaterial nicht vor-schnell vereindeutigen.

Welche Haltung sollen wir also mit geschlechterkritischem Impetus gegenüber Computernetzwerken einnehmen? Das *old boys' network* (<http://www.obn.org>) beantwortet diese drängende Frage folgendermaßen:

"What is the Cyberfeminist's attitude towards technology?"

- The new technologies have provided a powerful new imperative for the feminist discussion. On the one hand new technologies provoke a discussion, because they are historically male dominated, but on the other hand, they also contain new means and methods of fundamentally questioning received role models and power structures, of deconstructing concepts of subjectivity—as feminist theory has demanded already long before the rise of digital media.
- There is no attitude in Cyberfeminism. Cyberfeminists do not come together to share attitudes, but come together with the drive for realizing the new medium and its overwhelming scientific, artistic and social consequences.
- There is nothing like THE Cyberfeminist attitude. Each Cyberfeminist has got a different one.
- Love it, fuck it, dump it."

## Literatur

- Angerer, Marie-Luise (1995). The Body of Gender: Körper Geschlechter Identitäten. In: Angerer, Marie-Luise (Hrsg.). *The Body of Gender*. Wien: Passagen, 17-34.
- Bahl, Anke (1997). *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. München: KoPäd Verlag.
- Barak, Azy & Fisher, William A. (1997). Effects of interactive computer erotica on men's attitudes and behavior toward women: An experimental study. In: *Computers in Human Behavior*, 13, 353-369.
- Benedikt, Claire (1995). Tinysex is Safe Sex. *Infobahn Magazine: The Magazine of Internet Culture*, June 1995. [Online-Dokument] URL <http://www.cwrl.utexas.edu/~claire/texts/thoughts.html>.
- Blair, Charlene (1998). Netsex: Empowerment through Discourse. In: Ebo, Bosah (Hrsg.). *Cyberghetto or Cyberutopia. Race, Class, and Gender on the Internet*. Westport, CT: Praeger, 205-218.
- Borsook, Paulina (1995). Technopagans. The Goddess in Every Woman's Machine. *Wired*, July 1995. [auch als Online-Dokument] URL [http://www.hotwired.com/collections/virtual\\_communities/3.07\\_technopagans12.html](http://www.hotwired.com/collections/virtual_communities/3.07_technopagans12.html).
- Braidotti, Rosi (1994). *Cyberfeminism with a Difference*. [Online-Dokument] URL [http://www.let.ruu.nl/womens\\_studies/rosi/braidotti.htm](http://www.let.ruu.nl/womens_studies/rosi/braidotti.htm).
- Bruckman, Amy (1992). *Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*. [Online-Dokument] URL [ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/ash/papers/identity-workshop.rtf](http://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/ash/papers/identity-workshop.rtf).
- Bruckman, Amy (1993). *Gender-Swapping on the Internet*. [Online-Dokument] URL [ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/ash/papers/gender-swapping.txt](http://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/ash/papers/gender-swapping.txt).
- Camp, L. Jean (1996). We are Geeks, and We are Not Guys. The Systems Mailing List. In: Cherny, Lynn & Weise, Elizabeth R. (Hrsg.). *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*. Seattle, WA: Seal, 114-125.
- Cooper, Alvin, Scherer, Coralie, Boies, Sylvian & Gordon, Barry (1999). Sexuality on the Internet: From Sexual Exploration to Pathological Expression. *Professional Psychology: Research and Practice*, 30 (2), 154-164. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.apa.org/journals/pro/pro302154.html>.
- Danet, Brenda (1996). *Text as Mask: Gender and Identity on the Internet*. [Online-Dokument] URL <http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>.
- Davis, Erik (1995). Technopagans. *Wired Magazine*, July 1995. [auch als Online-Dokument] URL [http://www.hotwired.com/collections/virtual\\_communities/3.07\\_technopagans\\_pr.html](http://www.hotwired.com/collections/virtual_communities/3.07_technopagans_pr.html).
- Dekker, Arne, Ehlebracht, Oliver, Horch, Anja & Insel, Freia (1998). *Genderswapping*. [Hausarbeit am Institut für Journalistik, Universität Hamburg, im Seminar "Genderstudien im Internet" WS 1997/98 bei Prof. Dr. Irene Neverla] [Online-Dokument] URL <http://www.stud.uni-hamburg.de/users/antipage/Genderswapping.html>.
- Dibbell, Julian (1993). A Rape in Cyberspace. How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society. In: *Village Voice*, 23.12.1993. [auch als Online-Dokument] URL [http://www.levity.com/julian/bungle\\_vv.html](http://www.levity.com/julian/bungle_vv.html).
- Dibbell, Julian (1996). My Dinner With Catharine MacKinnon – And Other Hazards of Theorizing Virtual Rape. [A talk, delivered at "Virtue and Virtuality: A Conference on Gender, Law, and Cyberspace," Massachusetts Institute of Technology, April 21, 1996] [auch als Online-Dokument] URL <http://www.levity.com/julian/mydinner.html>.
- Dietrich, Dawn (1997). (Re)-fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textuality in the Cybercultural Matrix. In: Jones, Steven G. (Hrsg.). *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage, 169-184.
- Döring, Johanna (1997). Gendered Net: Ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien. In: *Rundfunk und Fernsehen*, 45 (1), 19-29. [leicht modifizierte Textfassung als Online-Dokument] <http://www.univie.ac.at/Publizistik/DoLV96-1.html>.
- Döring, Nicola (1995). Bildungsreise auf der Infobahn. In: Issing, Ludwig J. & Klimsa, Paul (Hrsg.). *Information und Lernen mit Multimedia* (1. Auflage). Weinheim: PVU, 305-336.
- Döring, Nicola (1996). Führen Computernetze in die Vereinsamung? In: *Gruppendynamik*, 27 (3), 289-307. [auch als Online-Dokument] URL <http://psychologie.fernuni-hagen.de/SOZPSYCH/Gruppendynamik.html>.
- Döring, Nicola (1998). Sexuelle Hilfe im Internet. In: Janssen, Ludwig (Hrsg.), *Auf der virtuellen Couch. Selbsthilfe, Beratung und Therapie im Internet*. Bonn: Psychiatrie Verlag. [erweiterte Fassung als Online-Dokument] <http://www.psychiatrie.de/verlag/buecher/224.htm>.
- Döring, Nicola (1999). *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Döring, Nicola & Schestag, Alexander (1999). Soziale Normen in virtuellen Gruppen – eine empirische Analyse am Beispiel ausgewählter Chat-Channels. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.), *Virtuelle Gruppen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Eimeren, Birgit van, Oehmichen, Ekkehardt & Schröter, Christian (1997). ARD-Online-Studie 1997: Onlinenutzung in Deutschland. *Media Perspektiven*, 10/97, 548-557.
- Fittkau, Susanne & Maaß, Holger (1995). *Die erste W3B-Umfrage*. [Online-Dokument] URL <http://www.w3b.de/>.

- Fröhlich, Romy & Goetz, Lutz (1996). Disputieren, flamen, chatten. Frauen und Männer in den kommunikativen Nischen des Internet. In: Hackl, Christiane, Prommer, Elizabeth & Scherer, Brigitte (Hrsg.), *Models and Machos? Frauen- und Männerbilder in den Medien*. Konstanz: UVK Medien, 307-327.
- GVU (Graphics, Visualization & Usability Center at Georgia Institute of Technology) (1994). *GVU's Second WWW User Survey* (October 1994). [Online-Dokument] URL [http://www.gvu.gatech.edu/user\\_surveys/](http://www.gvu.gatech.edu/user_surveys/).
- GVU (Graphics, Visualization & Usability Center at Georgia Institute of Technology) (1998). *GVU's Ninth WWW User Survey* (April 1998). [Online-Dokument] URL [http://www.gvu.gatech.edu/user\\_surveys/](http://www.gvu.gatech.edu/user_surveys/).
- Hagemann-White, Carol (1998). Subjekt, Geschlecht, Differenz. In Beinzger, Dagmar, Eder, Sabine Luca, Renate & Röllecke, Renate (Hrsg.), *Im Wyberspace – Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft* Schriften zur Medienpädagogik 26. Bielefeld: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK), 16-28.
- Haraway, Donna J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Herring, Susan (1993). Gender and democracy in computer-mediated communication. *Electronic Journal of Communication*, 3 (2). URL <http://www.cios.org/www/ejoc/v3n293.htm>.
- Herring, Susan (1994). Politeness in computer culture: Why women thank and men flame. In Bucholtz, Mary., Liang, A.C, Sutton, Laurel A. & Hines, Caitlin (Hrsg.), *Cultural performances: Proceedings of the Third Berkeley Women and Language Conference* Berkeley, CA: Berkeley Women and Language Group, University of California, 278-294.
- Herring, Susan (1996). Posting in a different voice: Gender and ethics in computer-mediated communication. In Ess, Charles (Hrsg.), *Philosophical approaches to computer-mediated communication* Albany: SUNY Press, S. 115-145.
- Hoffmann, Ute (1989). "Frauenspezifische" Zugangsweisen zur (Computer-)Technik. Für und wider ein Konzept der Frauen-Forschung. In Rammer, Werner & Bechmann, Gotthard (Hrsg.), *Technik und Gesellschaft. Jahrbuch 5* Frankfurt am Main: Campus, 159-174.
- Hooflacker, Gabriele & Tangens, Rena (1997). *Frauen & Netze*. Reinbek: Rowohlt Verlag.
- Isaksson, Eva (1997). *Living with Lesbian Mailing Lists. A personal View*. [Online-Dokument] URL <http://www.lesbian.org/lesbian-lists/lll.html>.
- Kiesler, Sara, Siegel, Jane & McGuire, Timothy W. (1984). Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication. In: *American Psychologist*, 39, 1123-1134.
- Kleinen, Barbara (1997a). Frauenwelt Internet. In Bath, Corinna & Kleinen, Barbara (Hrsg.), *Frauen in der Informationsgesellschaft: Fliegen oder Spinnen im Netz?* Schriftenreihe NUT – Frauen in Naturwissenschaft und Technik e.V. Band 4, Mössingen-Talheim: Talheimer Verlag, 12-20. [erste Fassung als Online-Dokument] URL <http://tal.cs.tu-berlin.de/~babajaga/fwi/>.
- Kleinen, Barbara (1997b). Körper und Internet. Was sich in einem MUD über Grenzen lernen läßt. In Corinna Bath & Barbara Kleinen (Hrsg.), *Frauen in der Informationsgesellschaft: Fliegen oder Spinnen im Netz?* Schriftenreihe NUT – Frauen in Naturwissenschaft und Technik e.V. Band 4, Mössingen-Talheim: Talheimer Verlag, S. 42-52. [auch als Online-Dokument] URL <http://tal.cs.tu-berlin.de/finu/mud.html>.
- Kramarac, Cherie & Taylor, H. Jeanie (1993). Women and men on electronic networks: A conversation or a monologue? In: Taylor, Jeanie H., Kramarac, Cherie & Ebben, Maurcen (Hrsg.), *Women, information technology, and scholarship* Urbana, IL: Center for Advanced Study, 52-61.
- Lohmann, Dorothee (1999). Baggereien auf #flirt.de – mit Kommentaren. [Online-Dokument] URL <http://home.kamp.net/home/hans.lohmann/Deutsch/baggereien.html>.
- McRae, Shannon (1996). Coming Apart at the Seams: Sex, Text and the Virtual Body. In Cherny, Lynn Elizabeth R. & Weise, Elizabeth R. (Hrsg.), *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace* Seattle, WA: Seal Press, S. 158-168. [auch als Online-Dokument] URL <http://dhalgren.english.washington.edu/~shannon/vseams.html>.
- Mehra, Michae D. & Plaza, Dwayne E. (1997). Pornography in Cyberspace: An Exploration of What's in USENET. In: Kiesler, Sara (Hrsg.), *Culture of the Internet*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 53-67.

- Neverla, Irene (1998). Geschlechterordnung in der virtuellen Realität: Über Herrschaft, Identität und Körper im Netz. In Irene Neverla (Hrsg.), *Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung* Opladen: Westdeutscher Verlag, 137-152.
- Noddings, Nel (1998). Perspectives from Feminist Philosophy. *Educational Research*, 27 (5), 17-19.
- Oechtering, Veronika, Rügge, Ingrid & Vosseberg, Karin (1998). Informatika Feminale – Das Informatikstudium anders gestalten. In: Claus, Volker (Hrsg.), *Informatik und Ausbildung*. Berlin, Heidelberg: Springer, 143-154. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.informatik.uni-stuttgart.de/fakultaet/ausbildung98/Tagungsband/>.
- Ott, Ursula (1991). Was Studenten an Uni-Computern treiben. In: Schwarzer, Alice (Hrsg.), *ProNO. Opfer & Täter. Gegenwehr & Backlash. Verantwortung & Gesetz* Köln: Kiepenheuer & Witsch, 189-202.
- Plant, Sadie (1995). The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. In: Featherstone, Mike Burrows, Roger (Hrsg.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* London: Sage, 45-64.
- Rodino, Michelle (1997). Breaking out of Binaries: Reconceptualizing Gender and its Relationship to Language in Computer-Mediated Communication. *Journal of Computer-Mediated Communication* (JCMC), 3 (3). URL <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/rodino.html>.
- Rötzer, Florian (1996). Von der Lust, vernetzt zu sein. Telepolis, 1996. URL <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2018/1.html>.
- Schuaecker, Renée (1996). Was ist eine grundsätzliche Vernetzung oder Sind Visionen praktisch? *Blau – Femzine aus Berlin*, Nr. 16. [auch als Online-Dokument] URL [http://www.txt.de/blau/blau\\_16/texte/internet.html](http://www.txt.de/blau/blau_16/texte/internet.html).
- Schelhowe, Heidi (1997). Die Krise für Veränderungen nutzen! Technologie und Geschlechterverhältnis in der Informationsgesellschaft. In Bath, Corinna & Kleinen, Barbara (Hrsg.), *Frauen in der Informationsgesellschaft: Fliegen oder Spinnen im Netz?* Mössingen-Talheim: Talheimer Verlag. [auch als Online-Dokument] URL <http://waste.informatik.hu-berlin.de/Schelhowe/Infoges.-Geschlecht1997.html>.
- Schetsche, Michael (1997). Sexuelle Botschaften via Internet – Ausgewählte Ergebnisse einer explorativen Studie. In Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk* Frankfurt/Main: Campus, 235-256.
- Schinzler, Britta (1997). Why has Female Participation in German Informatics Decreased? In A. Frances Grundy, Köhler, Doris, Oechterding, Veronika & Peterson, Ulrike (Hrsg.), *Women, Work, and Computerization. Spinning a Web from Past to Future*. Berlin: Springer, 365-378.
- Schreier, Margrit (1998). Das Internet – ein Medium auch für Frauen! *Spiel*, 17 (1), 81-107.
- Semans, Anne & Winks, Cathy (1999). *The Woman's Guide to Sex on the Web*. New York, NY: Harper-San Francisco.
- Smith, Christine, McLaughlin, Margaret & Osborne, Kerry (1998). From Terminal Ineptitude to Virtual Sociopathy: How Conduct is Regulated on Usenet. In Sudweeks, Fay, McLaughlin, Margaret & Rafaeli, Sheizaf (Hrsg.), *Network & Netplay. Virtual Groups on the Internet*. Menlo Park, CA: AAAI Press/ The MIT Press, 95-112.
- Spender, Dale (1996). *1. Auffahrt Cyberspace. Frauen im Internet*. München: Verlag Frauenoffensive.
- Spertus, Ellen (1996). Social and Technical Means for Fighting On-Line Harassment. [Online-Dokument] URL <http://www.ai.mit.edu/people/ellens/Gender/glef>.
- Springer, Claudia (1991). The Pleasure of the interface. In: *Screen*, 32 (3), 303-323.
- Suler, John (1997). Do Boys just wanna have fun? Male Gender-Switching in Cyberspace (and how to detect it). [Online-Dokument] URL <http://www.nider.edu/users/sulet/psyber/genderswap.html>.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- Ussher, Jane M. (1997). *Fantasies of Femininity. Reframing the Boundaries of Sex*. New Brunswick, NJ: Wilding, Faith (1997). *Where is Feminism in Cyberfeminism?* [Online-Dokument] URL [http://www.obn.org/cfundef/faith\\_def.html](http://www.obn.org/cfundef/faith_def.html).
- Wilmer, Diane F. & Kaizman, Sandra Lee (1998). Smile When You Say That: Graphic Accents as Gender Markers in Computer-mediated Communication. In: Sudweeks, Fay, McLaughlin, Margaret & Rafaeli, Sheizaf (Hrsg.), *Network & Netplay. Virtual Groups on the Internet*. Menlo Park, CA: AAAI Press/ The MIT Press, 3-12.

## Sprache, Repräsentation und Ethnizität im Cyberspace

Nils Zurawski

### Einleitung

Ethnizität und das Internet, Cyberethnizität, ist das nicht ein Widerspruch? Hier das konflikthafte und vormoderne Phänomen der Ethnizität, dessen scheinbar unachgiebige Kraft die Welt gerade spektakulär im Kosovo und in Jugoslawien via Bildschirm verfolgen kann. Auf der anderen Seite das Internet, moderne Informationstechnologien an der Schwelle zum 21. Jahrhundert, die die Welt, seine Menschen und Völker verbinden und zusammenbringen sollen.

Auch wenn es eine ungewöhnliche Verbindung ist, so ist das Zusammengehen von Ethnizität mit modernen Informations- und Kommunikationstechnologien immer häufiger zu beobachten. Dabei stellt sich Ethnizität in vielen dieser Fälle nicht als ausschließlich negativ, konflikthafte und vormoderne dar. Dass diese Verbindung nicht zufällig ist, sondern eine folgerichtige Konsequenz der Nutzung des Internets durch ethnische (und andere) Gruppen, liegt an der Bedeutung, die Sprache und Repräsentation für ethnische Identität haben und den entsprechenden Möglichkeiten, die (speziell) das Internet diesbezüglich bietet.

Ethnizität lebt u.a. durch die immer wieder neue Interpretation von Symbolen und Mythen, Legenden und Geschichten. Nicht unerhebliche Macht kommt dabei denjenigen einer Gruppe zu, die ein 'Deutungsmonopol' dieser Symbole und Geschichten besitzen oder für sich beanspruchen. Die für ethnische Identitäten typische Flexibilität hängt vom Umgang mit diesem 'Monopol' und der damit verbundenen Macht ab.

Mit der zunehmenden Medialisierung der Welt wird dieses Monopol, welches nie wirklich ausschließlich als solches existierte, von verschiedenen Seiten angegriffen. Mit der Etablierung des Fernsehens als Massenmedium des 20. Jahrhunderts und spätestens seit CNN befinden sich die Deutungsmonopole nicht mehr in der Hand der Gruppen selbst (die Problematik der Kategorisierung ethnischer Gruppen durch Kolonialmächte sei hier einmal ausgelassen). Mit geringen Chancen der Einflussnahme besitzt das Fernsehen ein Meinungsmonopol, welches es mehr oder weniger verantwortungsvoll nutzen kann. Die staatlichen Fernsehnachrichten Jugoslawiens in diesen Tagen zeigen die eher 'unverantwortungsvolle' Seite. Aber auch in den freien Medienanstalten des Westens wird versucht, bestimmte Sprachregelungen durchzusetzen, wobei das nicht vorhandene Medienmonopol dieses letztendlich erschwert (so bleibt die Frage, ob es sich im Kosovo um einen Konflikt, einen begrenzten Militärschlag oder doch um einen Krieg handelt).

Das Internet hingegen kennt diese Art der Monopolisierung nicht. Seine Infrastruktur und die Technologie selbst machen aus jedem Empfänger auch einen Sender, womit sich in Bezug auf Ethnizität und deren Vermittlung und Darstellung neue Bedingungen vorfinden lassen. Es gibt nicht mehr nur die eine oder bestenfalls zwei miteinander konkurrierende Versionen einer Geschichte, sondern eine Vielzahl, denn zu vielfältig sind die Möglichkeiten, 'eigene' Geschichten und Interpretationen ethnischer Identitäten zu verbreiten.

Dass dabei mehr auf dem Spiel steht als nur ein paar Begriffe, Namen und eventuelle Eitelkeiten, hängt mit der Einbettung des Internets in die politischen und sozioökonomischen Strukturen weltgesellschaftlicher Zusammenhänge zusammen. Die Schaffung, Verbreitung und Darstellung 'virtueller Ethnizitäten' ist nur bedingt vergleichbar mit den 'Identitäts- und Rollenspielen' der MUDs und *chatrooms*.<sup>1</sup> In Verbindung mit den politökonomischen Strukturen des Internets und weltweit operierender Medienkonzerne, geht es hierbei um die Möglichkeiten der Selbstbestimmung dieser Gruppen und damit um die Existenzbedingungen für ihre kulturelle und ethnische Identität.

Die folgende Diskussion stützt sich auf eine von mir im Internet im Sommer 1997 durchgeführte Untersuchung<sup>2</sup>. Diese Untersuchung fand in Form eines standardisierten Fragebogens mit 61 Fragen (17 offene) statt. Die 61 Fragen der Untersuchung waren in fünf thematische Abschnitte gegliedert. Der erste Abschnitt fragte nach den demographischen Daten der Teilnehmer, Alter, Geschlecht, Residenzland, Nationalität, selbst zugeschriebener ethnischer Gruppe usw. Der nächste Abschnitt teilte sich in sieben Fragen für Migranten und fünf für Nicht-Migranten auf. Gefragt wurden beide Gruppen nach ihren Kontakten zur Heimat oder zu anderen Migranten; Nicht-Migranten entsprechend zu Kontakten ins Ausland und der Form des Austausches. Daran schloss sich der Hauptteil der Untersuchung mit Fragen und Einschätzungen zu Ethnizität, dem Internet und der möglichen Verbindung der beiden Phänomene an. In Abschnitt vier wurde nach einer Einschätzung von 19 Aussagen zum Internet gefragt, wie z. B. *Das Internet ist gut* oder *Das Internet verbessert die interkulturelle Kommunikation*. Der letzte Teil bestand aus fünf Fragen, zu denen in Stichworten offene Antworten gegeben werden konnten. Thematisch ging es dabei hauptsächlich um Ethnizität und Weltgesellschaft.

120 Internetnutzer aus 24 verschiedenen Ländern, die sich selbst 44 unterschiedlichen ethnischen Kategorien zuordneten, beantworteten den Fragebogen. 57,1% davon waren Männer und 42,9% Frauen. Aus dem Vergleich mit anderen Untersuchungen zur Internetdemographie ergibt sich eine relative Repräsentativität dieser (hier im folgenden als IKI-Untersuchung bezeichneten) Studie.

<sup>1</sup> Vgl hierzu u.a. Reid 1991, Turkle 1995, Nakamura 1995, Poster 1995, 1997.

<sup>2</sup> Die Untersuchung ist Teil meiner in Kürze erscheinenden Dissertation "Virtuelle Ethnizität. Studien zu Identität, Kultur und Internet".

## 1. Wer spricht für wen? Begriffe und ihre Besetzung

"Resources for Black people on the Net are mostly for African-Americans and I am not American".<sup>3</sup>

Diese Aussage einer schwarzen Untersuchungsteilnehmerin von den Bermudas, die auf die Frage nach den Unterschieden der Inhalte auf und außerhalb des Internets (Frage 3.14) eben jene Bedenken äußerte, beschreibt – auf den Punkt gebracht – ein Dilemma des Internets, welches mit seiner Entstehung in den USA zusammenhängt, inzwischen aber eine Dynamik entfaltet hat, die nicht nur auf diese historische Gegebenheit allein zurückzuführen ist.

Dabei geht es um die Darstellung, Wahrnehmung und die Vermarktung von Kultur und kultureller Identität, welche zu einem Großteil in den Händen einiger weniger Medienkonzerne liegt, aber auch von Eliten ethnischer Gruppen mit beeinflusst werden kann. Oftmals entscheidet dabei nur eine Definition eines Begriffes über den Kontext der Wahrnehmung oder den Diskurs, innerhalb dessen eine Gruppe (dieser Mechanismus ist nicht allein auf ethnische Gruppen beschränkt) sich äußern kann. Ein Verlassen vorbestimmter und nach Begriffen geordneter Diskurse kann durch eine Öffentlichkeit, aber auch durch die Gruppe selbst durch bewusste Nichtbeachtung oder mit Feindseligkeiten beantwortet werden. Mit der Durchbrechung des Prinzips der Kategorisierung erscheint ein Zustand als nicht mehr kontrollierbar und somit gefährlich.

Durch die dezentrale und egalitäre Struktur des Internets bezüglich der Verbreitung von Informationen wird diese Gefahr ein immanenter Teil der Kommunikation, da potentiell die ständige Möglichkeit besteht, sich konträr zu äußern. Diese Freizügigkeit bedeutet jedoch nicht, dass damit der 'Kampf um die Bilder' beendet ist. Er findet nur mit anderen (technologischen) Mitteln statt.

Dass in diesem Zusammenhang die Aussage der oben zitierten Teilnehmerin nicht ohne Bedeutung und Substanz ist, zeigt eine kurze Recherche im Internet anhand einer Stichwortsuche mit Begriffen um das Wort *black*<sup>4</sup>.

*Black* als Suchbegriff ist zu unspezifisch, da es als Adjektiv nicht nur für Menschen, sondern auch für alles andere Erdenkliche benutzt werden kann, *black humor* etc. Der Begriff *Blacks* erzielt ca. 80.000 Hinweise auf WWW-Seiten, die im Zusammenhang mit dieser so benannten Bevölkerungsgruppe stehen. Dabei handelt es sich jedoch zu einem sehr großen Teil um pornographische Seiten (*nude Blacks* etc.) und um wenige andere Quellen. Ein Hinweis auf ein Buch mit dem Titel *Jews and Blacks in the USA* konnte u. a. gefunden werden.

Der Begriff *black people* (15.204 Hinweise) erweist sich als präziser für das Auffinden von WWW-Ressourcen, die mit *Blacks* eine Bevölkerungsgruppe meinen.

<sup>3</sup> Fragebogen 38.

<sup>4</sup> Gesucht wurde mit der Suchmaschine *Hotbot* ([www.hotbot.com](http://www.hotbot.com)) im WWW. Es wurde nicht jeder Eintrag nachgeprüft, sondern nur die ersten 200-300 Hinweise, was allerdings ausreicht, um einen Eindruck von den Begriffen und den damit verbundenen Quellen zu bekommen. Die Suche wurde im August/September 1998 von mir selbst durchgeführt.

Dabei ist allerdings der Überhang an Informationen festzustellen, die mit *African-Americans* verbunden sind, womit sich die Aussage der Teilnehmerin bestätigt. Ähnliches gilt für den Begriff der *black history*, der eine Liste vor allem US-zentrierter Ressourcen generierte. *Blacks on the Web* (76.859) verwies entweder auf *African-American*-Quellen (z. B. *Chocolate City*, *Blacks online*, ein sogenannter *chatroom*) oder auf Pornographie.

Suchanfragen, die auf *Blacks* in Verbindung mit den Bermudas abzielen, bringen entweder Pornoseiten hervor oder Tourismusinformationen über die Bermudas, wobei im ersten Fall nach genau dem Begriff *Black people in the Bermudas* (216) gefragt wurde und im zweiten nach den Worten *Blacks* und *Bermudas* (36). In letzterem Fall mussten nur beide Worte enthalten sein, die Reihenfolge aber nicht eingehalten werden und auch keine Verbindung zwischen den beiden bestehen.

Erweitert man die Suche auf Begriffe jenseits von *Blacks*, wie etwa *Africans*, so erhält man dafür etwa 26.000 Einträge, die in ihrem Inhalt sehr gemischt sind, viele jedoch auf die USA zentriert. Eine deutsche Entsprechung, nämlich *Afrikaner im Netz*, generiert 59 Einträge, bei denen es sich entweder um das Thema Fußball oder um *African-Americans* handelt. Der Begriff *Schwarze* ist zu unspezifisch, als dass eine Suche damit zu brauchbaren Ergebnissen führt.

Die Suche mit dem Begriff *Blacks as ethnic group* (8.271) verweist auf eine Definition von *Blacks*, die in einer Datenbank der *Library of Congress* steht:

"Public Note: For blacks who are permanent residents of countries other than the United States. (Images relating to black people in countries whose racial composition is predominantly black are assigned headings appropriate for the country as a whole, without the use of the heading BLACKS.) Search under AFRO-AMERICANS for permanent residents of the U.S. of black African descent, including black slaves in the U.S.

Cataloger's Note: Although it is a proper name, this Library of Congress Subject headings term is included in TGM1 for ready reference. As appropriate, subdivide by subdivisions used with names of ethnic, racial, and regional groups, and with classes of persons (Appendix A).

Used for: Negroes

Date approved: 9-Jan-93." (<http://cweb.loc.gov/lexico/tgm1/b/Blacks.html>)

Auch wenn hier eine Nutzung des Begriffes *Blacks* für andere als in den USA lebende Personen vorgeschlagen wird, so steht, wie die sicherlich unvollständige, aber dennoch aussagkräftige Suche im WWW vermuten lässt, die tatsächliche Situation dem entgegen. Die zitierte Teilnehmerin mahnt damit einen Zustand an, der über eine einzelne Meinung und Beobachtung hinausgeht. Der kritisierte Zustand erweist sich auch über die mit bloßen Begriffen durchgeführte Suche hinaus als gegeben. So nehmen Diskussionen, die sich um die Themen Rasse, Ethnizität und Cyberspace bewegen, selten Bereiche und Problemlagen außerhalb der US-amerikanischen Gesellschaft wahr. Die Ungleichheiten der Verteilung und des Zugangs zwischen '1. und 3. Welt' fallen unter die Rubriken 'indigen' oder 'Entwicklungsländer'.

Damit sollen nicht die Bemühungen der *African-American*-Aktivisten geschmälert werden, die sich innerhalb der US-amerikanischen Gesellschaft für eine Gleichberechtigung ihrer Bevölkerungsgruppe einsetzen, wobei eine Homogenität

auch hier nicht angenommen werden darf. Durch die Besetzung des Begriffs *Blacks* nehmen sie anderen Gruppen jedoch die Chance, sich eigenständig auf der Grundlage dieses Begriffs zu organisieren und artikulieren. Mit dem Anspruch für 'die *Blacks*' zu sprechen, wie ihn etwa das WWW-Magazin HYPE<sup>5</sup> erhebt (Untertitel: "Monitoring the Black Image in the Media"), wird ein allumfassendes Bild suggeriert, welches tatsächlich nicht erfasst wird, da es sich fast ohne Ausnahmen nur um *African-americans* handelt.<sup>6</sup>

So erzeugte Bilder und die Besetzung von Begriffen werden dann bedeutsam, wenn es, wie im Fall der oben dargestellten Suche, Technologien, wie z.B. sogenannte 'Agenten' oder Filter sind, die eingesetzt werden, um Informationen zu finden und zu sortieren.

Johnson sieht in den Agenten, kleinen Computerprogrammen, die darauf programmiert sind, selbständig im Internet nach Informationen zu suchen, die unabhängigsten Werkzeuge an der Schnittstelle (*Interface*) von Internet und Mensch mit einem äußerst weitreichenden Einfluss. Gerade die Reichweite und ihre eher subtile Funktionsweise möchte er daher nicht den Managern und Technokraten der Medienkonzerne überlassen.<sup>7</sup>

Agenten sollen den Nutzern die Arbeit der Informationssuche abnehmen bzw. aus ihrem jeweiligen Verhalten auf Interessen und Vorlieben schließen. Damit werden Manipulationen und Informationsvorauswahlen durch Dritte möglich und somit die direkte Meinungsbildung bzw. Beeinflussung. Das gilt in gleicher Weise für sogenannte Filter-Software, wie sie bereits für pornographische Inhalte unter Namen wie *Cybersitter* oder *NetNanny* erhältlich sind. Die eingestellten Parameter entscheiden über die Informationen, die letztendlich auf den Bildschirm gelangen. Dass die in den USA entwickelten Programme an den moralischen Vorstellungen eines methodistischen männlichen Geistlichen aus Missouri orientiert sind, verdeutlicht nur, wie entscheidend die Kontrolle über solche Technologien bzw. ihre Funktionsweisen ist. Suchmaschinen stellen in dieser Hinsicht keine Ausnahme dar, sondern entwickeln sich mit der Ausweitung des Internets in zunehmendem Maße zu den Technologien, die als erste Orientierungshilfen angesteuert werden. Das gilt vor allem für Personen, die das Internet ohne einen computertechnischen Hintergrund als Gebrauchsgegenstand wie etwa das Telefon benutzen.

Suchmaschinen sind keine objektiven, wertungsfreien Hilfen, sondern können entsprechend einer Vorauswahl so programmiert werden, dass die Reihenfolge der Suchergebnisse vorbestimmt ist. Dieses ist vor dem Hintergrund der zunehmenden Kommerzialisierung des Internets von Bedeutung. Der Kauf einzelner Such-

<sup>5</sup> Vgl. <http://afrikan.net/hype>. Aus einer anderen Perspektive betrachtet, ist HYPE allerdings ein evidenten Beispiel dafür, wie gesellschaftliche Kontexte außerhalb des Internets einen Einfluss auf den im Internet dargestellten Inhalt haben. So z. B. ein Artikel über Gangs im Internet mit dem Titel *Takin' the Streets to the Web*. Viele der in dem betreffenden Artikel vorgestellten Seiten werden von Polizei und anderen Ordnungsbehörden beobachtet und als potentiell gefährlich eingestuft, ähnlich ihren realen Entsprechungen in den Städten der USA. Vgl. <http://afrikan.net/hype/gangs1.html>

<sup>6</sup> Die Besetzung von Begriffen und der Streit um die 'richtige' Darstellung findet auch unter den *African-Americans* selbst statt bzw. unter den Intellektuellen dieser Bevölkerungsgruppe, wie Heider sehr detailliert beschreibt (vgl. Heider 1996 und 1997).

<sup>7</sup> Vgl. Johnson 1997, 179ff und 19.

dienste durch große Medienkonzerne wie *Microsoft* u.a. ist ein Hinweis, dass das Potential für die Vorauswahl von Informationen sowie für das Marketing von Produkten und Ideen dieser Dienste erkannt wurde.

Andersherum betrachtet, entscheidet die Wahl der Begriffe, mit denen eine Web-Seite operiert, über die mögliche Auswahl oder Nicht-Auswahl einer Seite durch Agenten, Filter oder Suchmaschinen und somit über ihre Wahrnehmung im Internet, so wie z.B. Geschmacksmuster durch die *smart agents* und ihre selbst-referentielle Programmierung vorgegeben werden und sich durch einen Mangel an vorgeschlagenen Alternativen immer wieder selbst zu bestätigen scheinen.<sup>8</sup>

Die Besetzung von Begriffen und Bildern im Hinblick auf ethnische Gruppen kann somit eine Beeinflussung von Diskursen und Darstellungen bedeuten. Definitionen und Inhalte von Kulturen können auf diese Weise von außen, aber auch von den Mitgliedern einer Gruppe selbst bestimmt werden. Technologien und mit ihrer Hilfe verschiedene Eliten (ethnische, Medien, Wirtschaft) üben auf diese Weise sogenannte *Gatekeeper*-Funktionen aus, die sie mit Macht ausstatten. Die Tragweite solcher Darstellungen bleibt nicht auf das Internet beschränkt, sondern ist unter Berücksichtigung der Eigengesetzlichkeiten anderer Medien auch auf diese und somit auf gesellschaftliche Kontexte außerhalb des Internets ausgedehnt.<sup>9</sup>

## 2. Sprache, Software und Ethnizität

Eines der Hauptprobleme für eine selbstbestimmte und adäquate Darstellung von Kultur und Ethnizität einer Gruppe im Internet ist die Sprache, bzw. der Mangel an geeigneten Möglichkeiten, Sprachen außer Englisch und einigen anderen, meist europäischen, korrekt wiederzugeben. So stellt z.B. Smith (1997, 6) fest, dass viele Maoris das WWW gerade wegen seiner Schwierigkeiten bezüglich der Wiedergabe ihrer Sprache für ungeeignet halten, ihre Kultur korrekt zu repräsentieren.<sup>10</sup> Die Darstellung von Schriftzeichen im Internet, die nicht den ASCII- oder den erweiterten ISO-Codes europäischer Sprachen entsprechen, ist dabei nur eine Seite des Problems; eine andere ist die sogenannte Lokalisation von Software, das heißt die Anpassung von Software an unterschiedliche Sprachen bzw. ihre Einbettung in lokale (auch semantische) Kontexte.

<sup>8</sup> Vgl. Johnson 1997, 203ff, in seiner Kritik an Programmen wie *Firefly*, die bei der Musikauswahl helfen sollen bzw. nach einer Anlaufzeit sogar selbständig die Titel herausuchen, die zu einem individuellen Geschmacksmuster passen. Der Umstand, dass *smart agents* feine Geschmacksunterschiede nicht verstehen können und nicht experimentierfreudig sind, lässt vermuten, dass eine Abhängigkeit von solchen Technologien zu einer Geschmacksnivellierung im Sinne hoher Verkaufszahlen der Medienkonzerne führt (hier die Musikindustrie).

<sup>9</sup> Vgl. Klimkiewicz (1998), die das Verhältnis von ethnischen Minderheiten und den Medien (ohne Internet) in Polen diskutiert; vgl. auch ter Wal (1996) mit einer Untersuchung zur Repräsentation arabischer Immigranten in einer italienischen Tageszeitung.

<sup>10</sup> Vgl. auch Fink (1998), die über die Mon in Burma berichtet, die mit der Hilfe von Exilanten in Thailand Fonts (Schriftzeichen) für die richtige Darstellung ihrer Sprache im Hinblick auf eine Verwendung auf Computern und im Internet entwickeln.

Am Beispiel Indiens macht Keniston (1998, 106) deutlich, welche Folgen die Entscheidung haben kann, Software für den indischen Markt nur in Englisch, nicht aber in einer der fünf großen Sprachen des Landes bereitzustellen. Dabei gibt es – so Keniston – eine Reihe wichtiger Aspekte neben der Übersetzung von Texten, die einer Lokalisation bedürfen, so z.B. Zeichensätze, den Seitenaufbau und Geometrie, Wörterbücher, Zahlen, Farben, Fenstergrößen, Kalender und schließlich die *Icons* und Bilder der zunehmend visuell ausgerichteten Programme. Eine Lokalisierung von Software ist abhängig von der Marktfähigkeit dieser Produkte (bzw. ihrer lokalen Versionen). Eine Entscheidung darüber fällt somit unabhängig von realen Bedürfnissen. Im Falle Indiens lautet die Begründung für die Entscheidung, ausschließlich englische Versionen verfügbar zu machen, dass es eine ausreichend große Zahl von Indern gäbe, die Englisch beherrschen, bzw. Englisch die *Lingua franca* Indiens sei und somit ein Markt für andere Versionen nicht vorhanden sei. Die wirtschaftlichen Gründe einer Nicht-Lokalisierung von Software in Indien werden durch kulturelle und politische 'Eigenartigkeiten' Indiens begleitet. Eine zentrale Entscheidung darüber, welcher Dialekt einer bestimmten Sprache als Modell für eine Lokalisierung genommen wird, ist, anders als in China (Kenistons Vergleichsbeispiel), nicht möglich. Somit entsteht durch die relative linguistische Freizügigkeit und Diversität Indiens das Problem, nicht zu wissen, welche indische Sprache oder welcher Dialekt innerhalb einer Sprache als Referenz zu wählen ist. Die daraus resultierende Entscheidung, keine Lokalisierung in irgendeiner Sprache vorzunehmen, schließt aber ca. 95% der indischen Bevölkerung von einer Computerbenutzung aus. Die verbleibenden 5% können mittels ihrer englischen Sprachkenntnisse an einer globalen elektronischen Kultur teilhaben, unterwerfen sich aber damit gleichzeitig den Werten und Normen der damit transportierten Kultur, denn Software und die darin integrierten Benutzeroberflächen (*Interfaces*) sind Ausdruck bestimmter – in diesem Falle meist westlicher/amerikanischer – Weltbilder und Vorstellungen, die nicht unbedingt kompatibel zu denen ihrer eigentlichen Benutzer sind (Keniston 1998, 109<sup>11</sup>).

Die Frage der Lokalisierung von Software und den Möglichkeiten, Inhalte im Internet entsprechend einer eigenen Kultur zu präsentieren, deren vermeintliche Authentizität von den jeweiligen Mitgliedern selbst verhandelt werden muss, berührt eines der essentiellen Probleme einer 'Globalkultur' und ihrer *Interfaces*, welche in zunehmendem Maße den Zugang zur Welt ordnen werden. Die Gestaltung solcher *Interfaces* – hier im Sinne von kulturellen Werten, Vorstellungen und auch Sprachen, die bisher stark vom Westen, speziell den USA bzw. der dort vorherrschenden Kultur dominiert werden – entscheidet über Möglichkeiten, bisher in diesem Bereich marginalisierter Gruppen und Kulturen, Kultur und Wertvorstellungen auf einem

<sup>11</sup> Keniston bemerkt, dass die Beantwortung der von ihm skizzierten Problemlage bezüglich der Sprachenvielfalt und der sich daraus ergebenden Fragen, welche Sprache von wem lokalisiert wird und wer in Indien über solche Probleme letztendlich entscheidet bzw. in den Prozess mit eingebunden werden muss, schwierig ist, aber damit kein Grund, dieses Projekt zuungunsten von 95% der Bevölkerung aufzugeben. Bereits 1995 gab es in der *Herald Tribune* (Ausgabe Toulouse 8. Aug. 1995, S. 1) einen Artikel mit dem Titel *Cultural War of Words Looms on the Internet*, der das Problem der englischsprachigen Dominanz im *Cyberspace* zum Thema hatte.

globalen Niveau zu präsentieren und somit zu einem Teil einer 'globalen' (elektronischen) Kultur zu machen. Solchen als *Interface* bezeichneten Schnittstellen, die gewissermaßen als Fenster zu einer Welt, die sich mehr und mehr auch im lokalen Kontext als global geriert, fungieren, kommt in einer in vielen Aspekten medial (speziell elektronisch) vermittelter und gestalteter Welt zunehmend Bedeutung zu. Zugespielt formuliert kann man daher sagen, dass mit der Kontrolle des Designs von *Interfaces* die Kontrolle über Bilder, Darstellungen und darüber hinaus die Zugänge zu den Medien (bewusstseinsmäßig als auch infrastrukturell) verbunden ist. Das Konzept einer 'Virtuellen Ethnizität' (VE) kann daher auch als *Interface* dienen, um das Verhältnis von Globalität zu betrachten, wie es medial, politisch und ökonomisch usw. vermittelt ist und Lokalität im Sinne einer Identität, die diese Qualität ('lokal zu sein') in Anspruch nimmt, ohne es zwingend auch zu sein (z. B. Diasporakulturen). Als *Interface* in dem Sinn, dass VE die Zusammenhänge deutlich macht und darauf ausgelegt ist, Technologie (besonders ihre wirtschaftlichen Bedingungen) und gesellschaftliche (insbesondere kulturelle) Kontexte zusammenzudenken.

### 3. Repräsentation und Darstellung von Inhalten im Cyberspace

Die eingangs zitierte Aussage ist in ihrer Zuspitzung des Problems der Repräsentativität herausragend, aber nicht die einzige, die auf diesen Problembereich hinweist. Einzelne Antworten auf die Frage, warum die vorgefundenen Informationen nicht zufriedenstellend sind (Frage 3.19 IKI-Untersuchung), unterstützen das angegebene Zitat und die daran anschließende Diskussion.

Zum einen lassen sich darunter solche Aussagen finden, die ein Informationsüberangebot bzw. die Unübersichtlichkeit und Qualität der angebotenen Informationen beklagen:

"Für mich brauchbare Informationen sind unter einem Berg von unbrauchbaren versteckt. Search engines beheben dieses Problem keineswegs" (Fragebogen (Fb)15, weiblich, aus Österreich).<sup>12</sup>

"Ofn reine Selbstdarstellung oder rein politisch" (Fb36, weiblich, aus der Schweiz).

"Issues I am interested in are difficult to find resources on." (Fb 51, weiblich, *American Indian/Caucasian* aus den USA).

"Web sites vanish, esp. ethnic sites" (Fb 63, weiblich, aus Australien mit amerikanischer Nationalität).

<sup>12</sup> Die Angaben der ethnischen Gruppe, Nationalität usw. werden insbesondere dann von mir in den Klammern aufgeführt, wenn sie in irgendeiner Weise besonders sind. ...aus der Schweiz würde dann gleichbedeutend sein mit Schweizer Bürger, mit Schweizer Nationalität ohne eine besondere Angabe einer selbstgeschriebenen ethnischen Bezeichnung.

Zum anderen wird von verschiedenen Teilnehmern die Dominanz einzelner Kulturen oder Regionen angemerkt und wiederholt auch die Schwierigkeiten der Repräsentativität und der Zugangsbeschränkungen angesprochen:

"Nur auf die USA bezogen" (Fb 20, männlich aus Österreich).

"The Internet is not accessible to minority groups in general due to technological and economic factors."

"Very much viewpoint of dominant culture" (beide Fb 93, männlich, *Pakeha*, Bezeichnung für einen Neuseeländer europäischer Abstammung).

"The language is a barrier" (Fb 107, weiblich, *Hispanic* aus Costa Rica).

"Unterrepräsentierte Themen" (Fb 119, weiblich, aus Deutschland).

"Only one viewpoint may be portrayed" (Fb 110, weiblich, *African* aus Südafrika).

Auch wenn diese Antworten eher eine Minderheit der gesamten Teilnehmer repräsentieren – nur 29 machten überhaupt Aussagen zu dieser Frage – so zielen die hier aufgeführten Aussagen doch auf ähnliche Probleme ab, die die Gründe für die Unzufriedenheit mit den vorgefundenen Informationen ausmachen. Besonders interessant erscheint dabei die Herkunft und die ethnische Selbstzuschreibung einiger Informanten. Entsprechend den Ergebnissen des vorangegangenen Kapitels zu Ethnizität und den Nutzungsstrukturen des Internets kann es nicht nur Zufall sein, dass die Aussage *the language is a barrier* von einer *Hispanic*-Frau aus Costa Rica gemacht wird. Auch die Kritik der Frau aus Südafrika, die als dritte ihr von anderen verliehene ethnische Kategorie *Black* angibt, lässt sich im Rahmen der gemachten Analyse von Repräsentativität und Dominanzstrukturen als unterstützendes Argument lesen. Es zeigt sich, dass, über die Einzelaussage am Anfang des Kapitels hinaus das darin angesprochene Problem durchaus eine Bedeutung hat, die von anderen Informanten ebenso erkannt und benannt wird.

#### 4. Verfälscht oder stereotyp? Einschätzungen von Internetnutzern

Die unter der Frage 3.16 in der IKI-Studie zu machenden Einschätzungen zur Darstellung ihrer eigenen ethnischen Identität im Internet können diese Beobachtungen auf einer umfassenderen und für die IKI-Untersuchung repräsentativeren Ebene noch ergänzen. Gefragt war, inwieweit sechs verschiedene Qualitäten, die den Informationen zugeschrieben wurden, für ihre eigene ethnische/kulturelle oder nationale Gruppe zutreffend sind. Interessiert haben dabei nicht bestimmte Inhalte, sondern nur die allgemeinen Einschätzungen der Inhalte.

Die Qualitäten waren 'ausschnitthaft', 'differenziert', 'repräsentativ', 'stereotypisiert', 'umfangreich', 'verfälscht'. Gewertet werden konnte auf einer Skala von 1-4, wobei 1 einem 'sehr .....' entsprach und 4 einem 'nicht .....'. Die Einschätzungen sind insgesamt sehr unterschiedlich (vgl. auch die Graphik), was für eine differenzierte Sichtweise und die Wahrnehmung der angesprochenen Probleme sprechen kann. So

halten 42,3% (N=71) der Teilnehmer die Darstellung für sehr oder mäßig ausschnitthaft. Sehr oder mäßig differenziert sind die Inhalte nach Einschätzung von 41,7% (N=72), wobei weitere 41,7% allein diese für wenig differenziert halten. Erstaunlicherweise sehen 70,2% (N=84, 25% sehr, 45,2% mäßig) die spezifischen Darstellungen als repräsentativ an. Eine ähnliche Gewichtung fällt bei einer möglichen Stereotypisierung auf. 63,3% (N=79, 16,5% sehr, 46,8% mäßig) sehen in den Informationen stereotypisierte Darstellungen ihrer Kultur.

Ob die Inhalte umfangreich sind, wird ausgewogen beantwortet. 31,7% (N=82) finden sie sehr umfangreich, 23,2% mäßig, 26% wenig und noch 18,3% nicht umfangreich. Eine deutliche Konzentration auf eine Einschätzung wie bei den anderen ist hier nicht auszumachen. Das mag bei diesem Punkt mit daran liegen, dass hier eine Menge ('umfangreich') einer subjektiven Einschätzung unterzogen werden sollte, anders als in den qualitativen Bewertungen der anderen Punkte. Ob die Darstellungen verfälscht sind, wird hingegen von einer deutlichen Mehrheit verneint. 55,8% (N=77) halten die Informationen für wenig und noch 18,2% für nicht verfälscht.

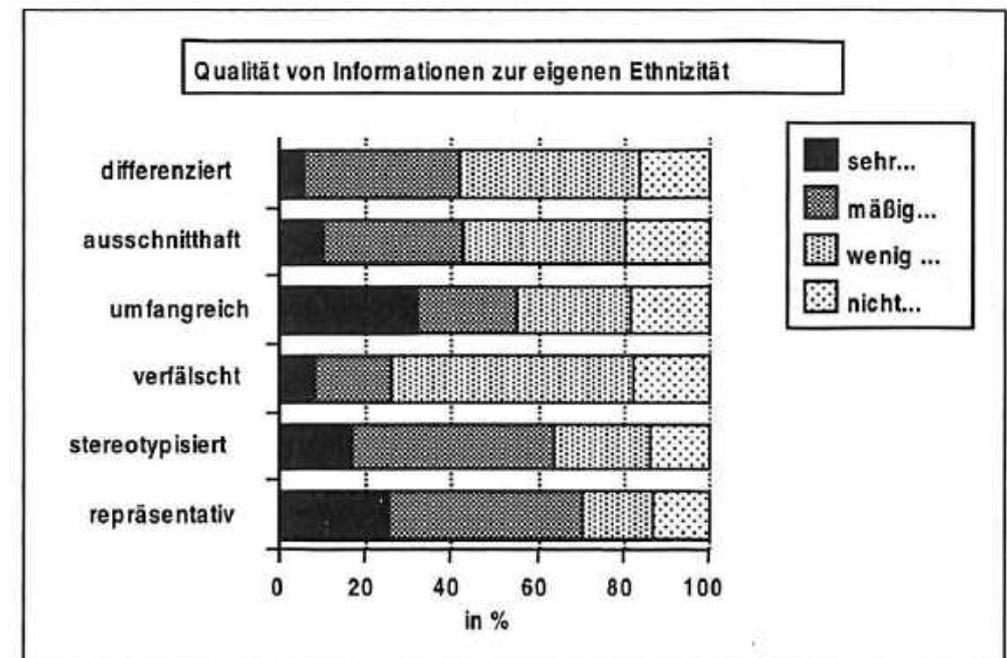


Abb. 1: Qualität von Informationen zur eigenen Ethnizität (Differenziert: n=72; ausschnitthaft: n=71; umfangreich: n=82; verfälscht: n=77; stereotypisiert: n=79; repräsentativ: n=84.)

Diese graphische Darstellung zeigt zum einen die Unterschiedlichkeit, manchmal fast Gegensätzlichkeit der verschiedenen Einschätzungen, aber damit gleichzeitig die Virulenz von Fragen nach Repräsentativität, Zugangsbedingungen und der Gestaltung von *Interfaces* im Sinne einer Produktion von Orientierungs- und Wahr-

nehmungshilfen, die über das Bild einer Gruppe und damit über ihre mediale Existenz entscheiden können. Besonders interessant an den Einschätzungen ist, dass 'Verfälschung' ungleich einer ungenügenden 'Differenzierung' oder einer nur 'ausschnittshaften' Darstellung ist. Der Mangel an Vollständigkeit und eine daraus resultierende mögliche Stereotypisierung von Darstellung werden nicht unbedingt als Verfälschung wahrgenommen. Dieser Umstand könnte auf eine nicht zwingend essentialistische Wahrnehmung eigener Kultur und ethnischer Identität hinweisen.

Die fast gegensätzliche Wahrnehmung von 'repräsentativ' auf der einen und sowohl 'stereotypisiert' als auch 'differenziert' auf der anderen Seite bezüglich der Darstellungen eigener ethnischer Identität könnte darin begründet liegen, dass auch stereotype Inhalte als repräsentativ angesehen werden, bedingt durch den Standpunkt des Betrachters, und mit jenem auch wechseln können. Das würde bedeuten, dass Kultur situationsbedingt und nicht essentiell und zu allen Zeitpunkten allumfassend wahrgenommen wird. Entsprechend der Einschätzung der Verfälschung von Darstellungen und der hier gemachten Interpretation würde sich dann in der Frage nach einer Repräsentativität der Darstellungen das positive Gegenstück zu ersterem finden lassen. Nicht zu vergessen ist dabei die privilegierte Stellung der teilnehmenden Personen auch innerhalb ihrer ethnischen Gruppe, welche letztendlich den gemachten subjektiven Aussagen eine Gewichtung verleiht, die die Gesamteinschätzung des Problems von Repräsentation, Inhaltsgestaltung und Kontrolle nicht wesentlich beeinflusst, sondern vielmehr nochmals auf das Problem von Eliten und Zugang hinweist.

Hinzuzufügen ist, dass der Stellenwert, den Ethnizität persönlich für die Teilnehmer hat, die Wahrnehmung der Darstellungen bei den Teilnehmern nur unwesentlich beeinflusst. Es lassen sich Tendenzen erkennen, die Darstellungen bei einem höheren Stellenwert der eigenen ethnischen Identität kritischer zu sehen, eine Abhängigkeit oder Korrelation der beiden Variablen ist jedoch nicht festzustellen.

## 6. Schluss

Es sind zwei Punkte, die aus dieser Analyse hervorzuheben sind. Zum einen die Bedeutung der Kontrolle über Gestaltung und Verbreitung von Inhalten im Internet und in anderen Medien: Dass es sich dabei nicht um einen neuen und schon gar keinen zufälligen Prozess handelt, zeigen bereits Hamelink (1994) sowie Schiller (1995) sehr eindrucksvoll in ihren Analysen der politischen und wirtschaftlichen Strukturen weltweiter Kommunikation.<sup>13</sup> Zum anderen unterstützen die Wichtigkeit und Zurkenntnisnahme dieser Prozesse und Probleme im Internet durch die Teilnehmer der IKI-Untersuchung dabei die theoretischen und phänomenologischen Grundlagen des Konzeptes 'Virtueller Ethnizität'. Dabei deutet sich in allen

<sup>13</sup> Hamelink (1994) konzentriert sich dabei auf eine globale Ebene und internationale Strukturen, während Schiller sich vor dem Hintergrund der USA mit diesem Thema beschäftigt, dabei eine globale Perspektive aber nicht aus den Augen verliert.

Abschnitten an, dass Ethnizität nicht ausschließlich als eine starre Identität gesehen wird und auf sie als Ressource in unterschiedlicher Weise zurückgegriffen werden kann. Einer der Gründe für diese ständige Transformationssituation, in der sich Ethnizität im Zusammenspiel mit dem Internet befindet, liegt in der von dieser als auch von anderen Technologien produzierten Globalität. Kultur, ihre Inhalte und vor allem ihre Bedeutung und Bedeutungsräume stehen dabei unter dem Druck, ständig neu verhandelt zu werden. Dass dieses ohne den Verlust kultureller Identität gelingen kann, liegt in der Dynamik und Flexibilität von Ethnizität begründet. Darin liegt aber auch gleichzeitig die Gefahr der Manipulation, der Besetzung von Bildern, Sprache, Darstellungen und Bedeutungen (*images*), die Schaffung 'kleinster gemeinsamer Nenner' im Rahmen einer Weltkultur, die dem Zwang eines Globalismus zu unterliegen scheint, wie die bisherige Diskussion gezeigt hat.

Ethnizität wird vor diesem Hintergrund jedoch nicht zu einem beliebigen Konzept, sondern verändert seine Dynamik entsprechend der sich erweiternden Rahmenbedingungen für die Konstitution ethnischer Gruppen und Gemeinschaften.

## Literatur

- Fink, Christina (1998). Burma: Constructive engagement in cyberspace. In: The Internet and indigenous groups. In: *Cultural Survival Quarterly*, No. 4, Vol. 21 1998. [Online Dokument] <http://www.cs.org/scq/csqinternet.html>.
- Hamelink, Cees J. (1994). *Trends in World Communication*. Penang: Southbound. Third World Network.
- Heider, Ulrike (1996). *Schwarzer Zorn und weiße Angst*. Frankfurt: Fischer.
- Heider, Ulrike (1997). Zum Teufel mit der Bibel. Das neue Buch von Charles Murray, dem Erfinder der 'Bell Curve': Wieder ein Plädoyer für die Ungleichheit. In: *Die ZEIT*, Nr. 42, 10. Oktober 1997, 65.
- Johnson, Steve (1997). *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*. San Francisco: Harper.
- Keniston, Kenneth (1998). Politics, Culture and Software. In: *Economic and Political Weekly*, January 17<sup>th</sup>, 105-110.
- Klimkiewicz, Beata (1997). *Ethnic Minorities and Media in Poland: Democracy without Advocacy?* [Online-Dokument] <http://www.isdnet.org/papers/BEATA-KLIMKIEWICZ.HTM>.
- Nakamura, Lisa (1995). Race in/for cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. In: *Works and Days* Vol. 13 no. 1 & 2, Spring/Fall 1995, 181-194. <http://www.hnet.uci.edu/mposter/readings/nakamura.html>.
- Poster, Mark (1995). *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Poster, Mark (1998). Virtual Ethnicity. Aufsatz vom Autor erhalten im Sommer 1997. Erschienen in: Jones, Steve (Hrsg.): *Cybersociety 2.0*. Thousand Oaks: Sage, 184-211.
- Reid, Elisabeth M. (1991). *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*. Melbourne. (Ausdruck 22. 3. 98). [Online-Dokument] <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.htm>.
- Schiller, Herbert I. (1995). *Information Inequalities*. London: Routledge.
- Smith, Alastair, G. (1997). *Fishing with New Nets: Maori Internet Information Resources and Implications of the Internet for Indigenous people*. Vortrag gehalten auf der INET97 Konferenz der Internet Society 1997 in Kuala Lumpur. CD-Rom. [Online Dokument] [http://www.isoc.org/inet97/proceedings/E1/E1\\_1.HTM](http://www.isoc.org/inet97/proceedings/E1/E1_1.HTM).
- ter Wal, Jessika (1996). The social representation of immigrants: the Pantanella issue in the pages of *La Repubblica*. In: *New Community* 22(1), 39-66.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the screen*. New York: Simon and Schuster.

## "Wie im richtigen Leben...": Soziale Identität und sprachliche Kommunikation in einer Newsgroup

Caja Thimm & Heidi Ehmer

### Einleitung

"Wie im richtigen Leben...", so lautet die einzige Zeile des Postings einer Teilnehmerin der Newsgroup *de.soc.senioren*, die damit unter dem Betreff: "das muß jetzt aber auch mal raus.." eine generelle Einschätzung bezüglich der Kommunikation in der betreffenden Newsgroup abgab. Sie charakterisiert mit diesem Vergleich die über mehrere Tage hin- und hergehende Auseinandersetzung um die inhaltliche Qualität der angesprochenen Themen in der NG, den angemessenen Sprachgebrauch sowie die persönlichen Attacken zwischen einigen Mitgliedern der NG. Dieser Vergleich formuliert eine aufschlussreiche Teilnehmersicht über die Wahrnehmung von Gemeinsamkeit zwischen Netzkommunikation und Alltagsgespräch.

Newsgroups (NGs) oder Diskussionsforen (DF) gehören zu den am meisten genutzten Formen des kommunikativen Austausches in der Netzkommunikation. Sie stellen zwar – technisch gesehen – keine Form der Internetkommunikation dar, werden jedoch von vielen TeilnehmerInnen als "Internetkommunikation" bezeichnet, da dies ihren persönlichen technischen Voraussetzungen entspricht (wer in Newsgroups schreibt, hat auch einen Internetanschluss). Betrachtet man das aktuelle Angebot an Diskussionsgruppen, so lassen sich etwa 30.000 verschiedene Gruppen mit einer Themenpalette von Computertemen (comp.\*), bis Freizeithemen (rec.\*) über Themen aus Kultur und Gesellschaft (soc.\*) anführen. Die am meisten verbreiteten NGs sind unter den "großen sieben" Hierarchien zu finden: comp., misc., news., rec., sci., soc., talk. Das Angebot unter soc.\* ist – ebenso wie das der anderen großen Hierarchien – nahezu unübersichtlich. Die Palette reicht von speziellen Problem- und Fragestellungen ganzer Bevölkerungsgruppen (*soc.singles*), bis zur Subdifferenzierung nach spezifischen Gruppeninteressen, wie beispielsweise *de.soc.familie.vaeter* oder *de.soc.handicap*.

Ausgangsfragestellung dieses Beitrages ist es, ob und wie in einer thematisch und organisatorisch stärker strukturierten Form der Kommunikation wie der der Diskussionsgruppen soziale Identität relevant ist, und wie sich dies anhand sprachlich-kommunikativer Verfahren aufzeigen lässt. Im Mittelpunkt stehen Fragen nach der Konstitution von Sozialität und nach der Manifestation sozialer Identität in einer solchen "Briefgemeinschaft" als eine Form von Kommunikationskultur.

### 1. Zur Kommunikationsform "Newsgroup/Diskussionsforum"

Von besonderer Relevanz im Zusammenhang mit diesem Beitrag sind weniger die technischen Voraussetzungen und Notwendigkeiten der Nutzung der NGs<sup>1</sup>, sondern die sozial-kommunikativen Rahmenbedingungen der Foren<sup>2</sup>. Dabei sind folgende Aspekte des kommunikativen Rahmens zu berücksichtigen, die nur z.T. an die technischen Bedingungen gekoppelt sind:

- die Mitteilungen sind mit Datum, Betreff und Absenderadressen versehen, d.h. ihre thematische Referenz wird auf den ersten Blick ersichtlich und der/die AbsenderIn kann – zumindest nach der Adresse – identifiziert werden.
- Betreffs bzw. Diskussionsthemen können sich über einen längeren Zeitraum erstrecken und sind nicht linear-thematisch, sondern linear-chronologisch geordnet.
- Die Botschaften sind flüchtig, da sie nach einer gewissen Verweildauer automatisch gelöscht werden.
- Interaktivität in NGs ist nicht ad personam konzipiert, sondern durch multiple und zum großen Teil unbekannte Leserschaft („Forum“) ausgezeichnet. Somit ergibt sich eine Kommunikationssituation des *öffentlichen Sprachgebrauchs*. Die faktisch öffentliche Situation wird jedoch durch die Netiquette so weit geregelt, dass im Bewußtsein der TeilnehmerInnen die nicht-partizipierende Öffentlichkeit ("Lurker") zwar präsent erscheint, jedoch der Kommunikationsrahmen nicht mit dem der herkömmlichen mediatisierten Öffentlichkeit gleichgesetzt wird.

In Definitionen von *Newsgroups* wird der Öffentlichkeitscharakter des Austausches gerne mit der Metapher vom "globalen schwarzen Brett" erfasst, so in der Definition in <http://www.archmatic.com>:

"Newsgroups entsprechen globalen schwarzen Brettern – und zwar 20.000, davon mindestens 500 in deutscher Sprache. Interessengemeinschaften formieren sich hier innerhalb von moderierten oder unmoderierten Newsgroups, um Informationen, Kommentare, Kritiken oder Meinungen auszutauschen. Während bei moderierten Newsgroups ein Moderator entscheidet, welche Nachricht in einer Newsgroup veröffentlicht wird, werden bei unmoderierten Newsgroups alle Nachrichten automatisch an die gesamte Gruppe verschickt."

Herausgestellt wird hier die kommunikative Situierung der NG als öffentliche Kommunikation und die Etablierung von Gemeinschaft als durch Informationskommunikation bedingt. Nicht erwähnt wird dagegen der oft sehr persönliche, ja intime Charakter der ausgetauschten Informationen. Daher sei an dieser Stelle auf ein Paradoxon der NGs hinsichtlich privater versus öffentlicher Kommunikation ver-

<sup>1</sup> Vgl. dazu Ausführungen in Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, 53f.

<sup>2</sup> Ein Ansatz zur theoretischen Einbettung von netzgebundenen Textsorten stellt das Konzept der "kommunikativen Gattung" dar, wie dies am Beispiel der Chatkommunikation von Schmidt (i.d.Bd.) diskutiert wird.

wiesen. Konzeptionell zwar auf globale Öffentlichkeit und allgemeine Zugänglichkeit ausgerichtet, stellen jedoch bereits die Titel der NGs eine Zugangsbedingung für die Mitgliedschaft dar. Es bedarf gewisser Abklärtheit oder Ignoranz, sich in Gruppen wie z.B. *soc.handicap* als Mitglied auszugeben, ohne selbst persönlich involviert oder engagiert zu sein. Der Widerspruch zwischen der prinzipiell öffentlichen Kommunikationssituation und den häufig sehr privaten oder sogar intimen Kommunikationsthemen dürfte im Übrigen eine wichtige Erklärung für die große Beliebtheit der NGs sein.<sup>3</sup>

## 2. Die Newsgroup "de.soc.senioren"

Bereits im Titel einer Newsgroup werden inhaltliche und/oder zielgruppenspezifische Schwerpunkte ersichtlich. Daher darf davon ausgegangen werden, dass die (ernsthaften) Mitglieder der betreffenden NGs sich der jeweiligen Gruppe selbst zurechnen und bereits durch ihre Mitgliedschaft eine zumindest formale Selbstpositionierung vornehmen: Sie lassen sich entsprechend als *formelle Gruppenmitglieder* bezeichnen. Wie diese Mitgliedschaft allerdings gruppenbezogen kommunikativ relevant wird, d.h. ob durch die Kommunikation auch persönliche und soziale Identitäten berührt werden, lässt sich nur anhand einer genaueren Analyse einzelner Postings in einem größeren zeitlichen Zusammenhang herausarbeiten. Wir haben daher die Postings einer NG über mehrere Wochen hinweg dokumentiert und ausgewertet. Ausgewählt wurde dafür die Newsgroup *de.soc.senioren*, eine NG, die thematische Belange der älteren Generation in den Mittelpunkt stellt. Für diese Auswahl lassen sich mehrere Gründe anführen.

Auch heute noch gilt das Internet vor allem als männliche Domäne (vgl. den Beitrag von Döring i.d.Bd.) und als Reservat jugendlicher Interaktionsformen (vgl. Vogelgesang i.d.Bd.). Neuere Entwicklungen zeigen jedoch, dass auch andere soziale Gruppierungen die Angebote aus dem Internet nutzen. Besonders für ältere Menschen mit eingeschränkter Mobilität oder beschränkten Ressourcen eröffnet das Internet neue Erfahrungswelten und wird daher als wichtiger Faktor von Kommunikationsmöglichkeiten im höheren Alter angesehen (Mollenkopf 1998, Stadelhofer 1998). Die Zugehörigkeit zur älteren Generation hat sich auch als wichtige Einflussgröße auf alltägliche Kommunikation erwiesen (Fiehler & Thimm 1998, Thimm 1998a).

Geht man also davon aus, dass auch Newsgroups als *sozialer Kommunikationsraum* zu konzipieren sind, in dem soziale und kulturelle Gruppenzugehörigkeit als Einflussgrößen auf Kommunikation wirksam werden, so stellt sich bei der ausgewählten NG

<sup>3</sup> Dieses Spannungsfeld zwischen prinzipiell öffentlich, aber medienspezifisch kontrolliert und damit wiederum beschränkt öffentlich, wirkt sich auch auf die wissenschaftliche Bearbeitung der Daten aus. So werden die im Anschluss aufgeführten Textbeispiele nicht mit den Originalnamen der AbsenderInnen versehen, sondern mit abgekürzten Nachnamen aufgeführt. Dieses Verfahren entspricht dem in den Netiquetten geforderten Anonymisierungsgebot, verweist jedoch auf das angesprochene Paradoxon global öffentlich vs. medienspezifisch regulierter sozialer Raum.

zunehmend die Frage, ob die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Altersgruppe als Einflussfaktor relevant wird. Wird beispielsweise bezogen auf die Thematik, die der NG zugrunde liegt, ein eigenständiger Kommunikationsstil unter den Älteren entwickelt, der sich auf die sprachlichen Besonderheiten der Face-to-face-Kommunikation unter Älteren abbilden lässt (Thimm 1998b)? Oder ist es das Medium selbst, das regulierend und strukturierend wirksam wird, ist es also das Schreiben am Computer, das die Form der Gruppenbildung beeinflusst? Hier gilt es zu berücksichtigen, dass die Kommunikation in NGs in Form von E-Mails realisiert wird, d.h., dass wir es mit elektronischer Schriftlichkeit und ihren Spezifika zu tun haben (Wehner 1997, auch Kleinberger Günther & Thimm i.d.Bd.). Zu fragen ist nach der *sprachlichen Relevanzsetzung* von Alter in einem sozialen Raum, der sich als ein für Ältere konzipierter kommunikativer Rahmen ansehen lässt.

### 2.1 Thematischer Rahmen

Newsgroups oder Diskussionsforen sind als thematisch organisierte und anhand von inhaltlichen Schwerpunkten ausgerichtete Austauschforen zu verstehen. Maßgeblich für die behandelten Themen ist die Charta einer Diskussionsgruppe<sup>4</sup>. Unter einer Charta versteht man einen kurzen Text, der erläutert, welche Themen in der entsprechenden Gruppe behandelt werden sollen. Sie wird bei der Einrichtung der Gruppe beschlossen und kann später im selben Verfahren geändert werden (näheres dazu in *de.newusers.infos*). Die Liste wird monatlich in *de.etc.lists*, *de.answers* und *news.answers* gepostet und ist im WorldWideWeb immer in der jeweils aktuellen Fassung verfügbar. Für die NG *de.soc.senioren* findet sich folgender Eintrag:

"de.soc.senioren Altenarbeit, -hilfe, -forschung, -politik.

Charta: Die Newsgroup *senioren.de* bietet ein Diskussionsforum für verschiedene Aspekte des Lebens im Alter. Ihr Zweck soll ein Austausch über Themen wie beispielsweise betreutes Wohnen, Veränderung des Altersbildes, Lebensqualität im Alter, altersbezogene Dienstleistungen sein. Es ist ein Platz für Debatten, Ideen und Informationen aus dem weiten und zur Zeit sehr turbulenten Feld der Altenarbeit, -hilfe, Altersforschung und Altenpolitik.

Es geht sowohl um die Perspektive der Praktiker als auch um die der Wissenschaftler."

Die Charta verweist darauf, dass mit dieser NG keineswegs spezifisch die Älteren selbst angesprochen werden sollen, sondern professionell mit dem Alter beschäftigte Personenkreise ("Praktiker" und "Wissenschaftler"). Unsere Auswertungen haben jedoch gezeigt, dass dieser Personenkreis interessanterweise eine verschwindende Minderheit in der Gruppe der aktiven Mitglieder darstellt und dass es vielmehr Ältere selbst sind, die den ganz überwiegenden Teil der aktiven Teilnehmer bilden.

Den nachstehend aufgeführten Analysen liegen alle Postings der Newsgroup *de.soc.senioren* zugrunde, die im Erhebungszeitraum (16. Januar 1999 bis 29. März 1999) zu verzeichnen waren. Die Gesamtzahl der Mails beträgt 793, beteiligt haben

<sup>4</sup> Unter <http://www.wolfgang-kopp.de/de-chronas.txt> findet sich eine jeweils aktualisierte Übersicht über die Chartas der deutschsprachigen Diskussionsforen. Diese als Nachschlagewerk gedachte Liste enthält die Namen, Kurzbeschreibungen und Chartas aller Newsgroups der de-Hierarchie.

sich in diesem Zeitraum 64 verschiedene Personen, von denen 36 als Männer und 18 als Frauen identifiziert wurden. Neben den durch ihre Absenderadresse und ihre Vornamen differenzierbaren Personen lassen sich 10 sonstige Teilnehmende verzeichnen, zu denen z.B. Firmen oder unidentifizierbare Teilnehmer gerechnet wurden.

## 2.2 Stilistische Spezifika der NG

Sprachwissenschaftliche Arbeiten zur Netzkommunikation in NGs haben sich bisher auf die Bereiche formale Organisationsform und stilistische Merkmale konzentriert und sind vor allem Sammlungen sprachlicher Phänomene in verschiedenen NGs (u.a. Runkehl, Schlobinski & Siever 1998, Schütte 1999, Jasper 1997). Betrachtet man die Organisationsform der Diskussionsliste auf der sprachlichen Ebene, so lässt sich diese anhand weniger Formalia beschreiben und unterscheidet sich damit nicht von der Form anderer NGs.

Schreiben an die NG werden an die jeweilige Adresse gepostet<sup>5</sup> und an alle abonnierten TeilnehmerInnen versandt. Um einen inhaltlichen Bezug für die LeserInnen sofort ersichtlich zu machen, wird ein "Betreff" angegeben, der die Thematik stichwortartig erfassen sollte. Als wichtiges formal-organisatorisches Stilmittel ist das Zitieren ("Quoten") zu nennen, welches das Kopieren bzw. Übernehmen von Textstellen aus den Postings anderer Beiträge beinhaltet. Das Quoten kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden, wobei eine mehrstufige Zitationsweise (Zitiertes selbst nochmals zu zitieren) üblich ist. Falls dabei, wie dies häufiger der Fall ist, die Angabe des/der Ursprungsautor/in fehlt, können Missverständnisse die Folge sein. Das "Durcheinanderquoten" kann als Zeichen intensiver Auseinandersetzung angesehen werden. Zur Verdeutlichung ein Textbeispiel:

"Betreff: Re: Frauentag  
Datum: Sat, 06 Mar 1999 12:41:27 +0100  
Von: -G@xline.de (Dieter G.)  
Foren: de.soc.senioren

Anna K. schrieb:  
>  
>Udo W. schrieb:  
>>In den anderen Punkten möchte ich Dir zustimmen – Nur zu Geld haben die  
>>Frauen ein gestörtes Verhältnis :-))  
>>  
>>Gruß Udo  
>  
>Hallo lieber Udo,  
>diese Unterstellung ist einfach "nicht nett"! Die meisten Frauen können mit  
>Geld besser umgehen als die vielgelobten Männer.

<sup>5</sup> Neben dem Verb "posten" wird das Nomen "Posting" verwendet, so dass durch diese Anglizismen die Briefmetaphorik vermieden wird. Aus semantischer Sicht findet damit eine Anlehnung an die Metaphorik des "schwarzen Brettes" statt.

Hallo,  
wir hatten diese Diskussion schon mal vor Monaten: Wer ist wo besser,  
die Frauen oder Männer? Wir hatten schon damals festgestellt, dass die  
Bewertungen weitgehend von Verallgemeinerungen ausgehen, die kaum etwas  
Hergeben.  
MfGDieter"

Formal und inhaltlich wichtig in dieser NG sind Begrüßung und Verabschiedung. Durch die z.T. fest gefügten Formulierungen wird ein allgemeiner oder spezifischer Adressatenbezug hergestellt ("Hallo liebe Senioren"/"Lieber Udo") und besonders bei den Beendigungen in einigen Fällen auch eigene Befindlichkeit vermittelt ("nachdenklich – Klaus").<sup>6</sup> Bezeichnend ist, dass dabei schriftsprachliche Normen fast ausnahmslos eingehalten werden und auf die medienspezifischen Möglichkeiten (z.B. Smileys oder Akronyme) fast gänzlich verzichtet wird. Ebenfalls schriftsprachlich korrekt wirkt der hohe Grad an Formalisiertheit, d.h. eine starke Anlehnung an den üblichen Schreibstil. Entsprechend findet man kaum syntaktische Varianz, semantische Kreativität oder Orthografiefehler. Insgesamt ist die Tendenz zur „konzeptionellen Mündlichkeit“ (Koch & Östereicher 1994), die sich in vielen E-Mails beobachten lässt (Haase, Huber, Krumeich & Rehm 1997) in dieser NG ungewöhnlich gering ausgeprägt. Man kann dies als ein Zeichen dafür interpretieren, dass die TeilnehmerInnen die NG als Einstieg in die computerisierte Kommunikation benutzen und sich über die Möglichkeiten und Freiheiten schriftsprachlicher und grafischer Gestaltung ihrer Postings noch unsicher sind. Man könnte diesen Befund jedoch auch als generationsspezifisches Phänomen deuten: Während die jüngere Generation häufig spielerisch und experimentell mit den Möglichkeiten des Mediums verfährt, bleibt die ältere Generationen eher den Traditionen verhaftet. Damit hätte sich diese NG aus stilistischer Sicht eine eigene Kommunikationskultur geschaffen, die aus den Bedürfnissen der Beteiligten entstanden sein dürfte.

## 3. Soziale Beziehungen in der NG

Ähnlich wie in anderen NGs bleibt auch bei *de.soc.senioren* der Kontakt in den allermeisten Fällen auf den medialen Weg beschränkt, mehr als nur virtuelle Begegnungen erscheinen selten von Relevanz und die Bekanntschaft und der Austausch beschränkt sich in den allermeisten Fällen auf den brieflichen Kontakt<sup>7</sup>. Im Rahmen der Fragestellung nach den sozialen Beziehungen in NGs lassen sich verschiedene methodische Ebenen und daran gekoppelte Analyseebenen und Verfahren an-

<sup>6</sup> Wie wichtig die Begrüßung/Adressierung und die Beendigung von den Teilnehmenden selbst angesehen werden, zeigt ein Posting aus unserem Korpus: Sylvia (354): "Hups, habe im Eifer des Gefechtes die Unterschrift vergessen! Sorry, Vergessliche S."

<sup>7</sup> Auch hier sind Ausnahmen zu nennen. So verweist eine Textstelle explizit auf eine persönliche Einladung in real life: "Wenn du ins Rheinland kommst, kündige dich vorher an. Udo wird mit Dir wahrscheinlich einen Zug durch die (...) Altstadt machen und ich lade Euch dann (anderntags) zur Weinprobe ein." Ob diese jedoch stattgefunden hat, wird aus den Postings nicht ersichtlich.

führen, die Antworten auf die in diesem Zusammenhang relevanten Fragen ermöglichen:

- *Partizipationsmuster und Themenprofile der individuellen TeilnehmerInnen:* Initiierungsprofil der Mitglieder, Frequenz der Partizipation, Einbringung von neuen Themen, Verfolgung eigener thematischer Interessen.
- *Gruppenkonstitution und -identität:* Umgang mit neuen Teilnehmern und Teilnehmerinnen, Identifikation mit den Gruppenzielen, Gruppenbindung (z.B. durch Fragen um Rat an die Gesamtgruppe), Verpflichtungsgefühle gegenüber der Gruppe (z.B. das Abmelden von der Teilnahme aufgrund von Krankheit oder Urlaub), gruppeninterne Konflikte und ihre Bearbeitung.
- *Einfluss der Newsgroupcharta auf Kategorisierungsverfahren:* Verweise auf die Zugehörigkeit zur sozialen Gruppe der Älteren als Teil sozialer Identität, Verfahren der Selbst- und Fremdkategorisierung als alt oder nicht-alt.

Diese Kategorien lassen sich sowohl unter qualitativen als auch unter quantitativen Perspektiven auswerten. Im ersten Teil der Auswertung werden quantitative Perspektiven überprüft, um ein Partizipationsprofil und ein Inhaltsprofil der NG selbst zu erstellen. Im zweiten Teil der Analyse werden wir dann qualitative Aspekte in den Mittelpunkt stellen und sprachlich manifestierte Formen von Alterskategorisierungen überprüfen.

Besonders aufschlussreich ist die Frage nach der Gruppenstruktur im Falle von gruppeninternen Konflikten. Nichts macht die Struktur, die Rollenverteilung und den Zustand einer Gruppe deutlicher als ihre Selbstreflexion, die durch Konflikte, Unzufriedenheit mit den Beiträgen oder dem Engagement für die Gruppe ersichtlich wird. Dieser Fragestellung wird daher in 4.2 genauer am Beispiel eines semantischen Konfliktes um ein negatives Altersstereotyp nachgegangen.

### 3.1 Teilnehmerprofile

Ein erstes Kriterium, das wichtige Hinweise zur Erfassung der Gruppenstruktur gibt, ist das Teilnehmerprofil, das sich anhand der soziodemographischen Informationen zu Alter, Geschlecht und Beruf sowie der Teilnahmefrequenz erstellen lässt. Hier sei zunächst angemerkt, dass im Gegensatz zu den durch Nicknames anonymisierten Chats diese Form der Verdeckung der eigenen Identität in unseren Daten – und auch in vielen anderen Diskussionsforen – nicht praktiziert wird.<sup>8</sup> Absenderidentifizierung erfolgt über die E-Mailadresse, die in nahezu allen Fällen als Name kodiert ist. Dabei ist die häufigste Form die von den großen Providern wie t-online oder AOL angebotene Form der Vornamen-Namenskürzel, die entweder nachstehend oder voranstehend noch mit dem in Klammern gesetzten vollständigen Namen ergänzt wird. Besonders auffallend erscheint, dass auch von den Beteiligten keine Kritik an dieser wenig verdeckten Form der Kommunikation geübt wird, sondern dass sich vielmehr eine deutliche Akzeptanz solcher Offenheit zeigt. So unterzeichnen alle Schreibenden mit dem eigenen Vornamen, auch werden die Partnerinnen und Partner,

<sup>8</sup> Wir haben trotzdem die Nachnamen abgekürzt, um uns des in den Netiquetten kritisierten "Anonymitätsbruchs" nicht schuldig zu machen.

sollten sie persönlich gemeint sein, mit dem Namen adressiert. Diese formale Offenheit bezüglich der eigenen Namens- und Geschlechteridentität wird ergänzt durch verschiedene Formen der biografischen Information.

Zwar gaben in dem unseren Analysen zugrundeliegenden Zeitraum nur wenige Personen ihr Alter oder sonstige Personendaten an, aber allem Anschein nach wird dies in regelmäßigen Abständen in der NG zum Thema gemacht, wie folgender Ausschnitt belegt:

"Außerdem hatten wir uns im vergangenen Jahr, zum Teil auch altersmäßig zu erkennen gegeben, nachdem darüber diskutiert wurde, ob es nicht angenehmer sei, wenn man etwas mehr vom >Gegenüber< weiß – Alter- Hobby – Wohnort – usw." (649)

Natürlich gibt es Teilnehmer, die die Gefahren einer solchen Preisgabe von persönlichen Daten annehmen. Andere jedoch stellen regelrechte Lebensläufe zur Verfügung:

"Günter S., geb 1930 in Breslau, Volksschule, Kfm. Lehre (abgebrochen wg. Evakuierung) el.-Inst.-Lehre → El.-Installateur" (676)

Der Vorschlag von Andreas M., einem jüngeren und regelmäßigen Schreiber, eine Homepage der NG einzurichten, "auf der jeder von sich preisgibt, was er eben mag" (686), findet zwar großen Anklang, wird jedoch zur Zeit der Untersuchung nicht in die Tat umgesetzt.

Das nachstehende Teilnehmerprofil für den Untersuchungszeitraum zeigt eine deutliche Ausdifferenzierung: Von den 64 Teilnehmern und Teilnehmerinnen waren nur 19 regelmäßig beteiligt, alle anderen hatten großteils nur eine oder zwei Mails gepostet. Diese Auswertung bestätigt die These, dass es eine hohe Anzahl an passiven Zuschauern ("Lurkern") gibt, die nur zu sehr seltenen Gelegenheiten aktiv werden.

| Männl./Weibl. | Name                        | Alter, Beruf, Biografisches         | Anzahl Postings | Initiierte Themen |
|---------------|-----------------------------|-------------------------------------|-----------------|-------------------|
| M             | B., Friedrich               |                                     | 73              | 1                 |
| W             | B., Sigrid                  | 63                                  | 48              | 3                 |
| M             | E., Lothar                  |                                     | 17              | 2                 |
| M             | G., Dieter                  | 61                                  | 54              | 1                 |
| M             | G., Franz                   | 64                                  | 5               | 3                 |
| M             | H., Günter                  |                                     | 18              | 6                 |
| M             | H., Holger                  | 61, noch berufstätig, Motorradfreak | 35              | 5                 |
| -             | Haribo                      |                                     | 1               | 1                 |
| M             | H., Karl                    | 60                                  | 3               |                   |
| W             | Helga                       | 59                                  | 1               | 1                 |
| M             | H., Stephan                 |                                     | 2               |                   |
| W             | Inge (Ingrid D.) / Ingemaus |                                     | 3               | 1                 |
| W             | Irene                       | "eine alte Rentnerin aus Florida"   | 1               |                   |

|   |                     |                                                                                                                                                             |     |    |
|---|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|
| M | J., Peter           |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| W | J., Katharina       | 31, lebt mit Partner und 2 Katzen in Bremen, schreibt Diplomarbeit zum Thema "Nutzen des Internets für Senioren", studiert Sozialarbeit und Sozialpädagogik | 13  | 1  |
| M | K., Heinrich        |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | K., Ch.             |                                                                                                                                                             | 2   | 1  |
| W | K., Anna            | 64                                                                                                                                                          | 3   |    |
| W | K., Gudrun          |                                                                                                                                                             | 2   |    |
| - | Kontakt halten e.V. |                                                                                                                                                             | 1   | 1  |
| W | K., Erika           |                                                                                                                                                             | 1   | 1  |
| M | K., Klaus           |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | L., Gerhard         |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| W | L., Claudia         |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | L., Heinz           |                                                                                                                                                             | 7   |    |
| W | L., Elfi            | 49, hat 18 jährigen Sohn                                                                                                                                    | 9   | 1  |
| M | M., Svend           |                                                                                                                                                             | 1   | 1  |
| - | Markenprodukte      |                                                                                                                                                             | 3   |    |
| M | Markus              |                                                                                                                                                             | 2   | 1  |
| M | M., Günter          | 49                                                                                                                                                          | 2   |    |
| M | M., Andreas         | 34, Berlin, arbeitet über Gesellschaft, Alter und Generationenbeziehungen                                                                                   | 46  | 2  |
| - | N., A.E.            |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | O., Wilhelm         | 69, Motorradfreak                                                                                                                                           | 68  | 1  |
| - | Orchidee            |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| W | O., Johanna         |                                                                                                                                                             | 20  |    |
| M | P., Bruno           |                                                                                                                                                             | 25  |    |
| M | P., Theo            |                                                                                                                                                             | 5   |    |
| W | P., Ingrid          |                                                                                                                                                             | 3   | 1  |
| - | PRO PLANET ORG      |                                                                                                                                                             | 1   | 1  |
| M | Rainer              | Anfang 50                                                                                                                                                   | 1   | 1  |
| M | R., Erwin           |                                                                                                                                                             | 2   | 1  |
| W | R., Barbara         |                                                                                                                                                             | 3   | 2  |
| W | R., Jutta           |                                                                                                                                                             | 6   | 1  |
| W | R., Monika          |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | S., Klaus           |                                                                                                                                                             | 10  | 3  |
| W | S., Sonja           |                                                                                                                                                             | 3   | 1  |
| M | S., Günter          | 1930 in Breslau geboren, von Beruf Technischer Beamter, 1949 Führerschein gemacht, verheiratet, 2 Töchter, 5 Enkel                                          | 37  | 3  |
| M | S., Helmut          |                                                                                                                                                             | 11  | 1  |
| W | Soni                |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | S., Hans            | 1932 geboren                                                                                                                                                | 4   |    |
| W | S., Gundula         |                                                                                                                                                             | 10  |    |
| M | Von O., Joachim     |                                                                                                                                                             | 1   |    |
| M | W., Udo             | 63, seit 1995 im vorgezogenen Ruhestand, letzte Tätigkeit Technischer Angestellte, wohnt in Köln, verh., 4 Kinder, 5 Enkel                                  | 153 | 29 |
| M | W., Harald          |                                                                                                                                                             | 35  | 3  |

|   |                      |  |   |   |
|---|----------------------|--|---|---|
| - | Woerkom News Service |  | 1 | 1 |
| - | Zerox Shop Info      |  | 1 | 1 |

Tab. 1: TeilnehmerInnenprofil (alphabetisch)

Ersichtlich wird, dass nicht alle Teilnehmenden numerisch gesehen zu den Senioren zu rechnen sind. Bei der genaueren inhaltlichen Analyse wird jedoch deutlich, dass sich der ganz überwiegende Teil der aktiven Mitglieder selbst zu den "Senioren/Seniorinnen" rechnet oder aber zum Thema "Senioren" arbeitet. An dieser Auflistung wird auch deutlich, wie unterschiedlich die Beteiligung der Einzelnen ist. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Befürchtung, von vielen Anderen nur beobachtet zu werden, als abschreckend empfunden wird. Der Gedanke, von unzähligen passiven "Lurkern" gelesen zu werden, scheint zumindest einige der Beteiligten zu beschäftigen:

"Wir haben hier in der NG keinen blassen Schimmer, wie viele Leute hier noch so mitlesen, ob 20, 200 oder gar 2000...." (Katharina K.) (775)

### 3.2 Thematische Schwerpunkte

Entsprechend den in der Charta formulierten Schwerpunkten ("zum Themenbereich Alter") findet sich eine Vielzahl von Themen, die dem Kontext von Alter und Gesellschaft zuzurechnen sind. Dies bildet jedoch nicht das einzige Interessensfeld. Die in der NG behandelten Themen werden daher anhand aller Schlüssel- oder Stichworte ausgewertet, die in den Betreffzeilen enthalten sind. Um ein Partizipationsprofil pro Thema zu erstellen, werden diese den Personen zuordnet. Vermerkt wird weiterhin, welche Person die meisten Beiträge zu dem jeweiligen Thema gepostet hat.

Die Gesamtauswertung der Themensetzungen zeigt, dass insgesamt 127 verschiedene Betreffthemen nachzuweisen waren. Davon wird die überwiegende Zahl nur ein- bis fünf Mal aufgegriffen und beantwortet, bzw. weitergeführt. Zu Themenbereichen mit einer kurzen Verweildauer gehören z.B. "Exitus durch Vernachlässigung" oder "Motorrad-Senioren", "Internetkosten-Wahnsinn" und persönliche Mails an Gruppenmitglieder vom Typus "Gute Besserung Wilhelm". Aufschlussreicher für die Interessen der Beteiligten und das inhaltliche Profil der NG sind diejenigen Themen, die eine größere Zahl an Mails auf sich vereinigen und sich durch eine auch zeitlich intensive Beschäftigung mit dem entsprechenden Thema auszeichnen. Eine Übersicht über die wichtigsten Themen, die Anzahl der Postings, den Zeitraum der Themenbearbeitung und das pro Thema aktivste Mitglied findet sich in der folgenden Tabelle. Einbezogen wurden alle als Betreff aufgeführten Themen, die mindestens 10 Postings auf sich vereinigen konnten:

| Thema                                                  | Zahl Postings | Zahl Teiln. | Zeit (Tage) | Höchste Rate eines Mitglieds        |
|--------------------------------------------------------|---------------|-------------|-------------|-------------------------------------|
| Ist die Einsamkeit ein Tabuthema unserer Gesellschaft? | 10            | 9           | 42          | Udo W.: 2                           |
| Medienrummel                                           | 10            | 6           | 2           | Dieter G.: 3                        |
| Unattraktiv!?!                                         | 11            | 5           | 4           | Dieter G.: 5                        |
| T-Online                                               | 11            | 7           | 5           | Friedrich B.: 3                     |
| Eine Gesellschaft für alle Lebensalter                 | 12            | 7           | 7           | Günter S. /UdoW.: je 3              |
| Rhein- und Moselwein                                   | 12            | 6           | 3           | Friedrich B. /Gundula S.: je 4      |
| Tierversuche Pro und Kontra?                           | 12            | 6           | 12          | Sigrid B.: 5                        |
| Wirtschaft wächst langsamer                            | 13            | 4           | 2           | Gundula S.: 5                       |
| Das Haustier als Ersatz für einen Partner?             | 13            | 5           | 5           | Sigrid B.: 6                        |
| Hoch leben die USA                                     | 14            | 9           | 25          | Friedrich B.: 3                     |
| Habt Ihr das schon gesehen.....?                       | 14            | 9           | 4           | Holger H.: 4                        |
| Markenprodukte                                         | 14            | 7           | 3           | Holger H.: 4                        |
| Blumen                                                 | 15            | 8           | 11          | Udo W. /Sigrid B. / Harald W.: je 3 |
| Das muß jetzt aber auch mal raus....                   | 16            | 9           | 10          | Dieter G.: 4                        |
| Fernsehen?                                             | 16            | 6           | 2           | Holger H.: 5                        |
| Position der Grünen zur Abtreibungsfrage               | 20            | 9           | 13          | Wilhelm O.: 5                       |
| Frauentag                                              | 21            | 9           | 3           | Udo W.: 7                           |
| Reemtsma wird unverschämt!                             | 21            | 9           | 12          | Wilhelm O.: 5                       |
| Muß das sein?                                          | 24            | 5           | 16          | Friedrich B.: 5                     |
| Wann sind wir glücklich?                               | 28            | 9           | 11          | Wilhelm O.: 9                       |
| Kosovo                                                 | 30            | 7           | 3           | Udo W.: 9                           |
| Erinnerungen                                           | 39            | 9           | 5           | Günter S.:7                         |
| Senior ab wann???                                      | 49            | 13          | 6           | Udo W.: 13                          |
| Wut auf Lafontaine                                     | 50            | 12          | 11          | Wilhelm O.: 10                      |
| Flaute in der NG                                       | 54            | 13          | 7           | Udo W.: 8                           |

Tab. 2: Themenpalette und Partizipationsrate in der NG "de.soc.senioren"

Diese quantitative Perspektive auf das Teilnehmerhandeln gibt einen ersten Eindruck bezüglich der thematischen Orientierung innerhalb der Gruppe. Einige Themen werden intensiv bearbeitet, andere dagegen sind von geringem Interesse. Anzumerken ist dazu, dass sich bei den allgemeineren Themen eher individuelle Interessen widerspiegeln, beispielsweise vereinigt ein Mitglied fast ein Drittel aller Beiträge zur Kosovo-Thematik auf sich.

Die Übersicht verweist also zunächst darauf, dass hier keineswegs nur altersbezogene Themen behandelt werden, sondern dass es um einen breiten thematischen Austausch geht. Viele explizit altersbezogene Themen finden allerdings besonders starkes Interesse, wie z.B. "Senior ab wann???". Diese Thematik zeigte innerhalb von 6 Tagen 49 Postings bei einer Beteiligung von 13 Personen mit sehr unterschiedlicher Intensität. Ebenfalls großes Interesse rief das Thema "Erinnerungen" hervor, hier beteiligten sich 9 Personen mit insgesamt 39 Postings. Ein Themenbereich, der mit dem Rahmenthema der NG nicht gekoppelt ist, fand noch mehr Interesse: Unter dem Header "Wut auf Lafontaine" finden sich 50 Postings von 12 Beteiligten. Hier ist auch hier die zeitliche Spanne größer, so fand sich das Initialposting am 18.3. und das letzte 10 Tage später. Der mit 54 Postings in einem Zeitraum von einer Woche völlig beherrschende Gegenstand war jedoch die NG selbst: Unter dem Betreff "Flaute in der NG" beteiligten sich 12 Personen an dieser emotionalen Diskussion.

Das Verhältnis von Zeitraum und Gesamtzahl der Postings kann wie gezeigt Aufschluss über die Attraktivität und Brisanz eines Themas geben. Betrachtet man zusätzlich dazu die Spalte, in der die Person mit den meisten Mails pro Thema gelistet ist, erhält man zusätzlich Hinweise auf personale Themenpräferenzen und die Rollenverteilung in der NG. Diese dargestellte Vorgehensweise erweist sich also für einen Überblick als durchaus relevant, hat jedoch auch Defizite. Einschränkend anzumerken ist z.B., dass die als Betreffzeile fungierenden Titel nicht grundsätzlich konsistent mit den behandelten Inhalten sind, so dass eine inhaltsanalytische Aufbereitung u.U. genauere "Themenkarrieren" abbilden könnte. Ebenso gibt diese rein quantifizierende Sichtweise keine Erklärung dafür, warum einzelne Personen sich bezüglich ihrer Partizipationsrate als dominant erweisen. Auch dafür ist eine genauere Analyse notwendig.

#### 4. Identitätskonstruktionen und Gruppenbildung

In den Postings lassen sich nicht nur, wie oben genauer ausgeführt, verschiedene Formen der Selbstbeschreibung über das Posten biographischer Informationen und über die Ausgestaltung der eigenen Position innerhalb der NG durch Initiativrolle bei bestimmten Themen innerhalb der NG feststellen, sondern auch, welche Strukturen sich innerhalb der Gesamtgruppe herausbilden. Dazu gehört einerseits Ausprägung von individuellen Profilen einzelner TeilnehmerInnen, andererseits die Herausbildung einer Gesamtgruppenidentität. Der Wegfall visueller und akustischer Identifikationsmöglichkeiten von sozialen Kategorien wie Geschlecht und Alter ist eines der zumeist unter dem Thema "Anonymität" diskutierten Phänomene der Netzkommunikation. Da diese ausgewählte NG jedoch bereits aufgrund ihres Titels und der Netiquette eine spezifische soziale Gruppierung anspricht, stellt sich die Frage, ob und in welcher sprachlichen Form die Zugehörigkeit zur Gruppe der "Senioren" offengelegt und relevant wird.

Allgemein formuliert lässt sich zunächst feststellen, dass die TeilnehmerInnen der Newsgroup auf die unterschiedlichsten Weisen auf ihr eigenes Alter oder das anderer Bezug nehmen. Diese Formen der Bezugnahme lassen sich in Verfahren der *Selbstkategorisierung*, der *Fremdkategorisierung* und der *impliziten Verweise* unterteilen (vgl. Thimm 1998b).

Bei der Bezugnahme auf das höhere Erwachsenenalter durch Selbstkategorisierung schließt sich der/die Schreibende in diese Altersgruppe mit ein und kategorisiert sich zum Beispiel durch die numerische Angabe seines Alters (Anna: "Ich als 64jährige >alte Frau<") oder über einen Kompetenzverweis:

"Nun bin ich zu alt, das Motorradfahren noch zu bewältigen, da nehme ich lieber meinen fahrbaren Regenschirm auf 4 Rädern, damit falle ich nicht um." (504)

*Fremdkategorisierungen* sind (meist generelle) Aussagen über die Gruppe der Älteren, aber auch partnerbezogene Äußerungen. Holger H. schreibt beispielsweise:

"Du, was das Alter und die Krankheiten anbetrifft, so sind natürlich >Senioren< heute nicht unbedingt alt und krank, aber es mögen doch einige darunter sein, die ihre diesbezüglichen Probleme haben und gerne darüber auch einen Erfahrungsaustausch machen würden." (170)

Hier wird nicht expliziert, ob sich der Schreibende selbst auch zu den von ihm beschriebenen Senioren zählt. Die am häufigsten zu findende Form der Alterskategorisierung sind die *impliziten Verweise*. Hierbei wird eine Zugehörigkeit zur Gruppe der Senioren impliziert, ohne das genaue Alter anzugeben oder Wörter aus dem Wortfeld "Alter" zu verwenden. Oft kann diese Form der Alterskategorisierung nur aus dem Zusammenhang erschlossen werden, so z.B. bei dem einen Text wie:

"Versetz dich mal in die Lage eines jungen Menschen, der in der Schulzeit von schwarz/weiß Filmen über Hitler zugeschüttet wurde." (142)

Nachstehend sollen diese Verfahren in ihrem Zusammenhang der Gruppenstruktur genauer verdeutlicht werden.

#### 4.1 Selbstkategorisierungen

Explizite Formen der Selbstkategorisierung werden häufig durch Zeitreferenzen und personale Referenzen realisiert, so z.B. durch eine Angabe des numerischen Alters: "Ich bin der Franz, 64, hocke hier in Wien..." (7). Nicht immer ist die Altersangabe jedoch so offensichtlich. Oft ist die Zeitreferenz auch impliziter durch eine Rollenangabe verwirklicht:

"wenn ich sehe, wieviel Zeit meine Enkel – 18,16, und 15 Jahre noch haben, wenn sie von der Schule nach Hause kommen" (160)

Selbstkategorisierungen als zur Gruppe der Älteren gehörig werden weiterhin implizit durch Nennen einer Jahreszahl oder einer Zeitspanne, das Erwähnen einer vergangenen Zeit oder eines historischen Ereignisses, das man miterlebte, kommuniziert. Hier einige Beispiele zur Illustration:

- "ich habe 1949 meinen Führerschein gemacht"
- "da ich z.B. die Metro in ganz Deutschland während der 70-er Jahre beliefert habe, weiß ich genau" (467)
- "als ich noch in der Jugendarbeit aktiv war" (114)
- "Zu meiner Zeit jedenfalls brauchten Teenager keinen Ersatz für irgendwas" (437)
- "Und so grüße ich euch und träume meine Jugendträume und fühle mich wohl dabei" (507)

Indirektere Verweise auf Altersgruppenzugehörigkeit wie "obwohl ich einen Englischkurs für Senioren belegt habe" (253) lassen im Gegensatz zu "Bin eine alte Rentnerin in Florida" (352) erst auf den zweiten Blick erkennen, dass die Person sich selbst auch zu dieser Altersgruppe zählt. Direkte Selbstkategorisierungen können auch zur Hinterfragung des Selbstkonzeptes führen. Als sich Anna beispielsweise als "64jährige" "alte Frau" bezeichnet, wird dies von Udo mit einem emotionalen Kommentar versehen "Noch was, mit 64 bist Du doch keine alte Frau <bin entsetzt>." (156). Einen ähnlichen Kommentar erhält sie von "Günther, nachdenklich", der schreibt:

"Zuerst komme ich auf dein "Alter" zu sprechen: Ich hoffe du meinst das nicht so mit der "alten Frau". Du bist genauso wenig alt wie ich, wenn du dich noch am Leben freust und sich nicht selbst aufgibst. Und dass du noch genug Elan hast, beweist du doch damit, daß du hier bei dss zu hören bist."

Der Austausch über Annas Alter zieht sich noch durch weitere Postings und zeigt, welche Rolle einzelne Teilnehmer dem Alter zumessen. So macht Bruno das Seniorenalter nicht an Zahlen fest:

"...aber wenn im Bus jemand für dich aufsteht – oder im Lokal der Kellner diskret auf den Seniorenteller in der Speisekarte zeigt.... dann ist es soweit. Mach Dir nichts draus. Jetzt geht's erst richtig los." (657)

Für Wilhelm O. zählt das Gefühl: "Wenn man sich alt und weise genug dazu fühlt. Doch wer tut das schon?" (709) Als Anna sehr erfreut auf die "Seelenmassage" reagiert, wird dies wie folgt kommentiert:

"Und wenn man sich das von der Seele reden kann, ist das doch erleichternd und gut fürs Gemüt. Ich freue mich auch, daß du dir anscheinend gar nicht mehr so als "alte Frau" vorkommst. So eine Seelenmassage ist was herrliches und zeigt Wirkung, wunderbar."

Diese Sequenzen verweisen einerseits auf eine hohe semantische Sensibilität in Bezug auf Alterskategorisierungen, andererseits auf eine wichtige sozial-kommuni-

kative Funktion der NG. Man versucht sich gegenseitig zu unterstützen und in einer positiven Altersidentität zu stärken.

Bisweilen taucht die Frage auf, ab wann jemand ein Senior ist. Dazu äußern die Teilnehmer verschiedene Meinungen. Udo vertritt z.B. folgende Ansicht, die er in Form einer Selbstkategorisierung als Gruppenmitglied formuliert:

"Das >höhere Erwachsenenalter<, so sagt man, beginnt mit 60 und endet mit 75, mancher rechnen sich schon mit 50 Jahren zu den Senioren, wir haben aber auch Teilnehmer in dieser NG, die einfach hier mitmachen, aber noch sehr jung im Vergleich zu uns Senioren sind." (646)

Eine weitere Facette der Selbstkategorisierung besteht im Aufzeigen von Eigenschaften, Kompetenzen oder Problemen der Altersgruppe, wie das Beispiel von Günther zeigt:

"bloß weiß ich als Rentner nicht, woher ich die Zeit nehmen soll, denn Rentner und Pensionäre haben bekanntlich keine Zeit." (160)

Selbstkategorisierungen in der Netzkommunikation zeichnen sich nicht nur dadurch aus, dass ihr Realitätsgehalt kaum überprüfbar ist, sondern auch dadurch, dass sie häufig vom Typ der "self-disclosure" sind. Als self-disclosure wird das in der Sozialpsychologie vielfach belegte Konzept verstanden, persönliche und häufig intime Informationen über sich selbst zu voluntieren (Pearce & Sharp 1973). Self-disclosure dient in den NGs der Information der anderen Beteiligten, häufig aber auch der eigenen Positionierung in der Gruppe.

Die meisten Äußerungen vom Typ self-disclosure beinhalten Verweise auf Aspekte des höheren Alters. So z.B. bei Günther:

"Vielleicht komme ich ja so in Kontakt mit anderen Menschen und rette mich damit aus der Isolation, in die ich mich sonst selbst hineinmanövriere." (157)

Dabei stellen die sehr persönlichen Äußerungen für andere eine wichtige Möglichkeit der Selbstidentifikation dar, so auch bei vielen der unter dem Betreff "Erinnerungen" ausgetauschten Postings. Udo schreibt:

"Mir gibt das Lesen Deiner schrecklichen Erlebnisse und die Mitteilungen der Erinnerungen all der andern NG-Teilnehmer die mit Gefühl und schmerzhaften Gedanken verbunden hier niedergeschrieben wurden, ein seltsames, aber schönes Gefühl der Verbundenheit." (174)

Ebenfalls als Selbstkategorisierung fungieren solche Selbstoffenbarungen, die persönliche Problemsituationen ansprechen oder auf die eigene Lebenssituation Bezug nehmen. Beide Aspekte finden sich in folgender Mail von Günther, der der NG einige Wochen vorher von seinem Herzinfarkt berichtet hatte:

"Ich bin erst gestern aus meiner Anschlussheilbehandlung in Bad Wildungen zurück gekommen (...) Anzeichen von Belästigung konnte ich dabei nicht wahrnehmen, obwohl ich nach fast

zehnjähriger Faulenzerei im verdienten Ruhestand schon etwas aus der Übung bin, die mich interessierenden weiblichen Wesen in Gespräche zu verwickeln."

Auch Kompetenzaspekte bilden einen Anknüpfungspunkt. Einige Male findet sich z.B. eine Verknüpfung zwischen technischer Kompetenz ("Computern ist schwer") und Gefühlen eigener Unsicherheit, so bei einer der Teilnehmerinnen:

"Genauso bin ich stolz, daß ich mich an den Computer gewagt habe. Aber ich muß es gestehen, es war harte Arbeit."

Diese häufig aufzufindenden Offenlegungen ganz intimer Lebensereignisse und Gefühle vermitteln ein Bild über die jeweilige Person für die LeserInnen und prägen damit einen spezifischen Stil des Umgangs miteinander, allerdings nur für diejenigen, die regelmäßig und kontinuierlich mitlesen. Damit unterliegt die Gruppenbildung in dieser NG ähnlichen Spielregeln wie in der "real-life"-Kommunikation: Auch da ist das "Dabeisein" Grundvoraussetzung.

#### 4.2 Gruppenkonstituierende Strategien

In welcher Art und Weise die sehr heterogene Beteiligung verschiedener Individuen wirklich zu einer Gruppenidentität führt, kann hier nur an einigen Punkten ansatzweise nachverfolgt werden. Zu nennen sind Formen der Adressierung der Gesamtgruppe, der Grad der Identifikation mit den behandelten Themen, aber vor allen Dingen Auseinandersetzungen über Selbstverständnis, Sprachgebrauch und Konfliktbearbeitung innerhalb der Gruppe.

Betrachtet man zunächst die Adressierungsformen der Gesamtgruppe, so zeigen sich explizite und implizite Bewertungen. Wie bei NGs üblich, wird auch hier das Duzen als Standardform verwendet. Adressierungen beinhalten häufig positionsbestimmende Bewertungen. Wenn Udo die Gruppe als "Hallo Ihr Lebensretter" anspricht, so vermittelt er damit eine hohe persönliche Bewertung. Andere Adressierungen betonen ebenfalls den Gruppencharakter, so "Liebe Leute", "Hallo Ihr". Aufschlussreich sind die ersten Postings von Neuzugängen und der Umgang mit ihnen. So kommt mit "Günther" ein neuer Teilnehmer in die NG, der von sich selbst schreibt: "Ich wandle noch nicht lange im Internet, bis jetzt habe ich nur gelauscht und gelesen." Er zeigt sich besonders über seinen korrekten Schreibstil besorgt:

"Wenn ich noch mal einen Fehler mache in bezug auf den Aufbau eines Beitrages, z.B. Originaltext o.ä., bitte berichtigt mich und führt mich auf den richtigen Weg."

Udo heißt den Neuen willkommen und spricht ihm ein Lob in seiner Rolle als erfahrenes Mitglied aus: "herzlich willkommen in der NG - schöner Beitrag von Dir - und hast Du doch gut hinbekommen." Damit wird er seiner Funktion als steuerndes Mitglied der Gruppe gerecht.

Gruppenidentität kann auch durch sprachliche Formen personaler Referenz vermittelt werden. In den uns vorliegenden Postings weisen die Schreibenden durch explizite Verweise auf ihre soziale Identität:

"wir sind Senioren, halbwegs-Senioren und junge Interessierte, die sich partnerschaftlich, gleichberechtigt über alles mögliche unterhalten und diskutieren, an Diskussionen beteiligen, oder Themen eingeben, je nach Belieben – Lust und Laune." (594)

Bei der personalen Referenz spielen besonders die Nomen des Wortfeldes "Alter" sowie daraus gebildete Komposita eine große Rolle, so fallen z.B. Wörter wie "Uhus", "Senioren", "alte Säcke", "Rentner", "Altersstarrsinn" darunter, aber auch interessante bis skurrile Wortneuschöpfungen wie "seniorige Hundefreunde" (435) oder "Non-Senior" (710). Es finden sich einige Komposita mit Senioren wie in der freundlich-ironischen Aufforderung: "Du wirst schon noch genügend Gesprächsstoff für Dein Seniorenleben sammeln :-)" (143)

Eine besondere Funktion kommt den Themen zu, welche die Selbstdefinition der Gruppe berühren. Oft gibt die Charta der Newsgroup den Anlass zu einer Diskussion über Alter, so zum Beispiel, wenn Helmut schreibt:

"Hallo alle, es wurde bereits schon häufiger angesprochen, daß die Vermutung besteht, viele Leser dieses Forums beteiligen sich nicht an der Unterhaltung. Dies dürfte nicht zuletzt daran liegen, das hier verschiedene Personen, die vielleicht aufgrund ihrer Bildung, Aus- oder Einbildung, hier ein bestimmtes Diktal hinein bringen wollen und offen zur Schau tragen, daß ihnen das Niveau hier gerade nicht zusagt (...) Ich denke, daß in einem "Senioren-Forum" nun einmal den Drang des einstigen "Gewesenseins und Geltungsbedürfnisses" abgelegt werden sollte und in die Natur alternder und kranker Menschen zurückgekehrt werden sollte. Andernfalls, denke ich, hat das Forum hier seinen Namen zu unrecht."

Diese Ansicht bezüglich bestimmter, für die NG relevanter Themen, wird nicht von allen geteilt. So antwortet Holger:

"Ich finde es schade, dass mit dem Begriff "Senior" (als Bezeichnung dieser NG) nur die Thematik "Altern und Krankheit" verbunden sein muss. Sicher gibt es auch zu diesen Inhalten viel Gesprächsstoff, aber da gibts es auch viel mehr!"

Sigrid kommentiert dies mit: "Wirklich? Ich kann mir keine Themen vorstellen, die mich schneller in die Flucht schlagen wuerden." (150)

In der darauf folgenden Diskussion um das Forum selbst wird ein Selbstverständnis der NG als "Stammtisch für Ältere" entwickelt.

"Wer behauptet, daß dies hier nicht eine Art (zumindest) Stammtisch ist. Es kann und soll geflaxt werden. Viele – auch nur Lesende- Beteiligte möchten ein wenig Unterhaltung und einfach Kommunikation haben, andere wie Ihr, die wollen nur sachliche Themen aller Art abhandeln, wobei es überwiegend spezielle NGs gibt, bzw. den Titel dieser NG überbeansprucht."

Dies beinhaltet für einige die Konsequenz, Probleme nur bilateral zu behandeln:

"So möchte ich mich insofern wiederholen, daß ich diese NG als Stammtisch allround betrachte und ich vermute, noch einige andere auch. Somit sollten irgendwelche Querelen möglichst - wenn es sein muß- unterm Tisch - per E-Mail ausgetragen werden." (Helmut) (170)

Neben diesem expliziten Austausch über das Selbstverständnis ist in der von uns untersuchten Phase besonders eine Konfliktsequenz bemerkenswert, in der Dr. Günther O. ältere Menschen ironisch als "alte Säcke" bezeichnete. Dies löste einen Sturm der Entrüstung aus, der zu einer stärker emotionalisierten Diskussion um das Selbstverständnis der Gruppe, aber auch um die Rolle des Alters führte. Die erste Reaktion von Friedrich unter dem Titel "Abgesang der Senioren?" zeigte bereits deutliche Empörung:

"Hallo Herr Dr. G. O. (...) Der Grund, Sie belieben sich hier über eine Gruppe von Leuten als alte Säcke lustig zu machen. Ich gehöre auch zu dieser Altersgruppe und bin der Meinung man sollte Ihren Äußerungen etwas entschiedener entgegenreten. Ihr bisheriges, teils anonymes Auftreten in dieser Newsguppe, läßt keinen anderen Weg, als auf dem Umweg über die Öffentlichkeit, etwas mehr Höflichkeit und Anstand, einzufordern." (76)

Die nächste Reaktion von Udo W. ist deutlich schärfer:

"Bist du so einfältig, daß du nicht merkst, wie schlecht Du in dieser NG ankommst und dass dein niveauloses Geschwätz nicht erwünscht ist. (...) Empfehle Dir die Literatur des Jesuiten Rupert Lay, wenn Du danach handelst, kannst du dich noch mal sehen lassen – ansonsten bist Du hier vollkommen fehl am Platze." (84)

Ein ganz neues Thema führt Theo in die Diskussion ein, indem er wiederum Udo in seine Grenzen verweist:

"Ansonsten möchte ich Udo W. darauf hinweisen, dass grundsätzlich nicht er (Udo W.) entscheidet, was jemand in eine öffentliche NG postet, nach dem Motto "wenn du danach handelst, kannst Du dich noch mal sehen lassen". Wenn man mit jemand nichts zu tun haben will, könnte man ein Killfile einrichten, weiss zwar, dass Udo W. Beamter und "Hilfs"richter war, aber man wird durch die Umstände hoffentlich nicht Mitglied bei der Usenetpolizei. Theo" (86)

Daraufhin Friedrich am selben Tag, ("freundlich Friedrich") an Theo:

"Ich bin nicht Direktor B., ich bin auch keine Polizei, ich bin sauer. Dr. O. möchte seine Art überdenken, seinen Sprachgebrauch etwas ändern, der allgemeinen Netikette entsprechend. Mehr möchte ich damit auch nicht erreichen."

Zurück zum Thema führt dann das Posting von Gudrun:

"Ich verfolge seit Tagen Eure Diskussion und Eure bandbreitenfressenden, Telefonkosten verursachenden Metadiskussionen, weil sich dauernd jemand auf den Schlipps getreten fuchlt. Ist es denn so schlimm, wenn einer im Eifer des Gefechtes mal ein weniger schönes Wort gebraucht, das ihm später vielleicht leid tut? Seid doch froh, wenn Senioren das Temperament

durchgehen kann. Wie lahm wäre es sonst. (...) Seid nicht so empfindlich! (Oder plagt Euch schon der Altersstarrsinn??)"

Das neu eingeführte Stichwort bedarf offensichtlich ebenfalls einiger Kommentare:

"Hallo S., mit dem Altersstarrsinn ist das so eine Sache: Wird dieser Begriff nicht eigentlich gerne gebraucht, um eine bestimmte Gruppe von Menschen zu diffamieren? Wenn du mal mitbekommen hast, wie starrsinnig Jugendlichen sein können, würdest du den Begriff "Pubertätsstarrsinn" auch gelten lassen. Dass man im Alter starrsinnig werden muss, halte ich für ein gesellschaftliches Vorurteil, was immer gerne herangezogen wird, wenn einem die Ansichten älterer Menschen nicht passen. MfG Dieter"

Das Thema Altersstarrsinn und der Umgangston in der NG bestimmten auch später eine Vielzahl von weiteren Postings. So fand es Sonja "traurig, dass überall, selbst im Internet, Streit und nicht Diskussion vorherrscht" (177). Auch sie bezieht dies auf die Zielgruppe der NG und meint:

"Meiner bescheidenen Meinung nach haben hier unsachliche Kritiker an den Gepflogenheiten nun mal älteren Menschen, in dieser NG nicht verloren. Wünscht sich Eure Sonja ohne Altersstarrsinn..."

Die Auseinandersetzung endet mit versöhnlichen Tönen und der allseitigen Versicherung, zu Sachthemen zurückkehren zu wollen. Trotz der raum-zeitlichen Distanz argumentieren die Beteiligten sehr emotional und zeigen sich persönlich betroffen. Damit wird deutlich, dass soziale Identität – wie in diesem Falle die Zugehörigkeit zur Gruppe der "Senioren" – auch im Netzdiskurs eine relevante Kategorie darstellt und mit großer Sensibilität und Emotionalität bearbeitet wird.

## 5. Zusammenfassung und Ausblick

Der von uns angewendete Ansatz, die NG in einem ausgewählten Zeitabschnitt als sozial-kommunikativen Raum zu konzipieren und den stattfindenden Austausch unter quantitativen und qualitativen Perspektiven sozialer Kategorisierungsverfahren zu analysieren, hat gezeigt, dass diese NG keineswegs dem reinen Informationsaustausch dient, sondern phasenweise Stammtisch, Kummerkasten und Arena ist. Die dargestellten Formen von Engagement für und Identifikation mit der NG, aber auch von emotionaler Betroffenheit, Konflikthaftigkeit und Kritik an den Umgangsformen scheint die im Titel zitierte Position zu belegen, dass "wie im richtigen Leben" auch in NGs gestritten, versöhnt und geklönt wird. Während dies für die Chat-Kommunikation erwartbar erscheint, ist die Intensität der internen Diskussionen für die thematisch ausgelegten Diskussionsforen unerwartet. Sichtbar wird dabei, dass der Grad der Betroffenheit, d.h. die Identifikation mit dem behandelten Gegenstand, auch bei dieser durch lokal-zeitliche Distanz bestimmten Kommunikationsform den Grad der Involviertheit bestimmt. Da das Selbstkonzept älterer Menschen nicht auf

den positiven Idealen der Jugend, sondern auf den häufig polarisiert negativen Bildern des Alters beruht, erscheint die intensive Behandlung der emotionalen Komponenten des Alters durchaus einleuchtend. Die Befunde zeigen aber auch, dass Netzkommunikation nicht nur hochgradig textsortenspezifisch ist, sondern dass es die Beteiligten selbst sind, die den Kommunikationsraum in seiner konkreten Art und Weise konstituieren.

## Literatur

- Fiehler, Reinhard & Thimm, Caja (Hrsg.) (1998). *Sprache und Kommunikation im Alter*. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Georg Rehm (1997). Internetkommunikation und Sprachwandel. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer?* Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Jasper, Dirk (1997). *Internet Newsgroups*. Düsseldorf/München: Econ.
- Koch, Peter & Oestereicher, Wulf (1994). Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, Hartmut & Ludwig, Otto (Hrsg.), *Schrift und Schriftlichkeit. Handbücher für Sprach- und Kommunikationswissenschaft*, Berlin/New York. Bd. 1, 588-604.
- Mollenkopf, Heidrun (1998). Soziale Integration und gesellschaftliche Teilhabe alter Menschen durch Technik. In: Erkert, Thomas & Salomon, Jürgen (Hrsg.), *Seniorinnen und Senioren in der Wissensgesellschaft*. Bielefeld: Kleine, 125-134.
- Pearce, Walter & Sharp, Steven (1973). Self-disclosing communication. In: *Journal of Communication*, 23, 409-425.
- Runkel, Jens, Schlobinski, Peter & Siever, Torsten (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Schütte, Wilfried (1999). *Kommunikation in Diskussionsforen und Newsgroups*. Vortrag auf der Jahrestagung des IDS, März 1999, "Sprache und neue Medien", Vortragsmanuskript.
- Stadelhofer, Carmen (1998). Neue Kommunikationstechnologien und ältere Menschen. In: Erkert, Thomas & Salomon, Jürgen (Hrsg.), *Seniorinnen und Senioren in der Wissensgesellschaft*. 28-37.
- Thimm, Caja (1998a). Alter – Sprache – Interaktion. Theoretische, empirische und methodische Ansätze zu einer Linguistik des höheren Lebensalters. Habilitationsschrift, Universität Heidelberg. [Erscheint: Frankfurt/New York: Campus].
- Thimm, Caja (1998b). Die Konstruktion der sozialen Kategorie 'Alter' im Gespräch. In: Fiehler, Reinhard & Thimm, Caja (Hrsg.), *Sprache und Kommunikation im Alter*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 72-92.
- Wehner, Josef (1997). Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit. In: Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt: Suhrkamp, 125-150.

## "Ich bin, wen ich spiele." Ludische Identitäten im Netz

Waldemar Vogelgesang

### 1. www.mudconnect.com – Annäherung an die virtuellen Erlebnis- und Inszenierungsräume Jugendlicher

"Die heutige Jugend ist die erste Cybergeneration, die erste Gruppe, die von Beginn an Kultur als Medien- und Computerkultur kennengelernt hat. Jugendliche spielen Computer- und Videospiele, ihnen steht ein Überangebot an Fernsehkanälen zur Verfügung, sie surfen durch das Internet, schaffen Gemeinschaften, soziale Beziehungen, Gegenstände und Identitäten in einem ganz und gar neuen und originären kulturellen Raum, der durch den Begriff 'postmodern' semiotisch markiert wird." (Kellner 1997, 311)

Dieser Einschätzung ist nicht nur zuzustimmen, ihr kommt auch eine Leitfunktion für die folgenden theoretischen Überlegungen und empirischen Befunde zu. Der soziologisch spannende – und erklärungsbedürftige – Ausgangspunkt ist dabei die Beobachtung, dass spezifische Computernutzungen in Verbindung mit den Möglichkeiten der Netzkommunikation einen neuen digitalen Lebens- und Erlebnisraum generieren und potenzieren, der alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen scheint. Beseelt von einer Art Kolumbus-Gefühl gehen immer mehr Jugendliche immer häufiger per Computer und Netz auf Entdeckungsreisen in fremden Welten.<sup>1</sup> So wie die Abenteurer in früheren Zeiten unbekannte Erdteile erkundet haben, so werden heute die virtuellen Regionen der Computer- und Netzwelt erobert:

"Programmierte elektronische Virtualität ist wesentliches Moment sozialer Verfassungen geworden. Die digitalen Technologien führen nicht nur zu neuen Informationsstilen. Ihre Nutzung erzeugt auch eine neue Gebrauchskultur von sozialem und globalem Wissen, von (virtueller) Nachbarschaft, (virtueller) Gemeinschaft, (virtueller) Stadt. Es ist vorrangig eine Kultur, die aus

den Austauschprozessen zwischen Menschen entsteht, die sich in elektronischer Anwesenheit und oft individueller Anonymität begegnen." (Fabier 1997, 17)

Es ist gerade die virtuelle Anonymität, von der eine starke und wachsende Faszination und Anziehungskraft ausgeht. Denn viele elektronische Weltenbummler nehmen im Schutz des Netzes immer häufiger fremde Rollen und Identitäten an, die sie in fiktiven Spiel- und Begegnungsräumen ausleben. Zur Veranschaulichung, wie selbstverständlich und gekonnt sie dabei in den digitalen Welten flanieren und wie routiniert sie diese zur Selbstpräsentation und Selbstverwandlung einsetzen, sind zwei Beispiele kurz zitiert. Im ersten Fall handelt es sich um die Beobachtung von nächtlichen Aktivitäten in einem universitären Computerpool (zit. n. Bahl 1997, 7):

"Rechenzentrum der Universität Tübingen, Freitag nacht 0:45 Uhr!"

Der zweigeteilte Raum mit den Workstations ist in kaltes Neonlicht getaucht. Nur ein Drittel der zwanzig Rechner ist besetzt: lauter bekannte Gesichter. Bis auf das Klappern der Tastaturen ist es weitgehend still. Gelegentlich hört man einzelne Ausrufe oder Lachen. Die drei Informatiker im hinteren Teil spielen offensichtlich wieder 'Nightfall' und schlagen sich mit blutrünstigen Monstern rum.

Sonst aber lenkt mich nichts von dem ab, was gerade auf meinem Bildschirm passiert: Ich habe eine 'Talk'-Verabredung mit Scott aus Washington D.C., den ich jetzt seit knapp zwei Wochen aus dem Internet kenne. Er hat mich angesprochen, weil er Kontakte zu Deutschen in Tübingen knüpfen wollte und über meinen Namen bzw. meine Adresse gestolpert war.

Bis er zum Abendessen weg muss, haben wir noch etwas Zeit. Gerade hat er mich nach meinem Aussehen gefragt: "Well, I have short brown hair, I'm ..." Während ich noch überlege, wie ich mich weiter charakterisieren soll, hängt plötzlich alles, keine Reaktion, auf welchen Befehl auch immer: 'lag', also Stau in der Leitung! Frust!

Michael kommt rüber. Er hat dasselbe Problem. Er 'talkt' gerade mit seiner amerikanischen Freundin Amy, die er in 'Nighthfall' kennengelernt hat. Freudig erzählt er mir, dass es jetzt nur noch 17 Tage sind, bis sie wieder zu Besuch nach Deutschland kommt.

Da kommt wieder Bewegung auf meinen Bildschirm, und es erscheinen gleich drei Zeilen auf einen Schlag, die Leitung ist wieder frei! Und Scott hat sich gefragt, ob ich absichtlich so zögere mit meiner Antwort.

Während ich mich wieder ans Tippen mache, höre ich, wie Reina und Tracy hinter mir mal wieder in Hektik verfallen. Sie spielen gleich drei Fantasy-Rollenspiele gleichzeitig. Logisch, dass man beim ständigen Springen zwischen den Fenstern mit dem Tippen kaum noch nachkommt. Ausgerechnet jetzt kommt auch noch Jack vom PC-Pool nebenan rein und will von Tracy wissen, ob sie noch freie Disketten hat. Das bringt das Fass zum Überlaufen. Ohne sich vom Bildschirm abzuwenden, meint sie bloß: "You are not on my window."

Gerade die angesprochene Fenster-Metapher<sup>2</sup> impliziert mehrere spannende und theoretisch höchst folgenreiche Bedeutungsdimensionen. So verweist sie bspw. aus

<sup>2</sup> Dass das Symbol des Fensters keineswegs nur in der Literaturwissenschaft (Zizek 1997) und Medienforschung (Gumbrecht 1988) immer wieder als klassisch-phantasmatische Rahmung des Übergangs in eine andere Wirklichkeit diskutiert wird, sondern auch in der Medienwirtschaft schon früh als Werbeslogan auftaucht, zeigt etwa eine Anzeige der Firma Telefunken aus dem Jahr 1955, in der das Fernsehen als *Fenster zur Welt* gepriesen wird. Während in solchen und ähnlichen Anzeigen dem Publikum eine neutrale und objektive Vermittlungs- und Abbildfunktion der Medien suggeriert wird, hat die neuere Kommunikationsforschung an vielen Beispielen und Gegenständen zeigen können, dass

<sup>1</sup> Auch wenn bisweilen noch darüber gestritten wird, ob die jugendlichen *Netizens* und *Infonauten* im Sinne der Diffusionskurve und Übernahmetypologie von Rogers & Shoemaker (1971) noch in der Phase der *early adopters* sind oder diese bereits längst hinter sich gelassen haben und die *early majority* repräsentieren, unstrittig ist: Jugendliche zählen – im nichtkommerziellen Bereich – zu den großen Netzaktivisten. Gegenwärtig verfügt etwa ein Fünftel von ihnen über *Surf-Erfahrungen* im Internet, wobei nicht nur die Zuwachs- und Prognosezahlen deutlich über denen der Erwachsenen liegen, sondern auch die (tägliche) Verweildauer im Netz: Bei 25 Prozent der jugendlichen Netznutzer beträgt sie eine halbe Stunde, 35 Prozent sind zwischen 30 und 60 Minuten online, 28 Prozent kommen im Schnitt auf ein bis zwei Stunden und der Anteil der Intensivnutzer, bei denen die Beschäftigung mit der Netzkommunikation zwei Stunden und mehr dauert, liegt bei 12 Prozent (Feierabend & Klingler 1998, 494). Zu Formen und Profilen aber auch Ambivalenzen und Barrieren jugendlicher Computer- und Netznutzung vgl. Beitzger, Eder, Luca & Röllecke (1998), Schell, Schorb & Palme (1995), Scherer & Berens (1998), Schwab & Stegmann (1998), Weiler (1995).

distinktionstheoretischer Perspektive auf netzspezifische Ingroup-/Outgroup-Kategorisierungen und ihre sprachliche Manifestation oder rahmentheoretisch auf die Komplexität von mediengebundenen Situations- und Wahrnehmungsstrukturen sowie neue Formen der Off- und Online-Verknüpfung und nicht zuletzt aus kommunikationstheoretischer Blickrichtung auf alternierende Modi der Präsenz und Absenz resp. medialen Interaktions- und Inszenierungsmuster, um Abwesende anwesend und Anwesende abwesend erscheinen zu lassen. Im Mittelpunkt stehen jedoch – im Blick auf die folgende Analyse – identitätsrelevante Aspekte, also die Frage, wie jugendliche Onliner gezielt die Möglichkeiten computergestützter Kommunikation nutzen, um in eine andere Rolle zu schlüpfen oder andere Interaktionsformen auszuprobieren als sie es in der körperlichen, gegenständlichen Welt normalerweise tun. Sehr plastisch hat dies, um ein zweites Beispiel anzuführen, eine 22-jährige Studentin beschrieben, die wir im Rahmen unseres Forschungsprojekts *Jugendliche Netzfreaks*<sup>3</sup> befragt haben:

"Mich haben bereits als Schülerin die künstlichen Computerwelten interessiert. Im 3-D-Format in fremde Räume eintauchen, sich darin zu bewegen und sie auch mitzugestalten habe ich schon immer als etwas sehr Anregendes und Aufregendes empfunden. Aber viele Simulationen waren damals doch sehr bieder, sehr gekünstelt. Heute dagegen sind die Cyberwelten wahnsinnig komplex und auch beeindruckend wirklichkeitsnah. Zum Beispiel 'Active Worlds'. Das ist eine riesige Kunstwelt mit über Tausend Unterwelten, von denen jede ein eigenes Klima, eine eigene Vegetation und eine eigene Zivilisation hat, ja sogar eigene Friedhöfe, wo an bestimmten Gräbern die Netizens täglich Blumen, Kreuze und Gedichte hinterlassen. Alles was du in diesem Cyberland machst oder bist, du machst oder bist es in Gestalt einer fiktiven Spielfigur, dem 'Avatar'. (...) Aber auch heute sind viele von den 3-D-Welten noch schlecht programmiert oder von den Gestaltungsmöglichkeiten der Spielrollen doch recht rigide festgelegt. Wenn du als zwei Zentimeter große digitale Marionette über den Bildschirm hoppelst, dann wirkt das sehr lächerlich. (...) Richtig Phantasie kann man in Netzrollenspielen entfalten. Die Auswahl ist mittlerweile riesig. Da genügt ein Blick in der Web-Seite 'www.mudconnect.com' und man hat die Qual der Wahl. Hier kann man eine Rolle oder ein Bild von sich entwerfen, beinahe wie ein Architekt auf dem Reissbrett. Und je mehr Phantasie und Design du in deine Spielfigur steckst,

umso mehr identifizierst du dich auch mit ihr. Das ganze Szenario hat viel von einem Theaterstück, wobei du aber Schauspieler und Regisseur in einer Person bist. (...) Wenn ich eine Figur schon lange spiele, kann ich mich ganz in sie hineinversetzen, aber sie wird auch ein Teil von mir. Da bin ich, wen ich spiele."

Welche Strukturmerkmale sind nun für die digitalen Kontakt- und Inszenierungsfelder von jugendlichen Online-Freaks charakteristisch? Je nach thematischer Fokussierung und gewählter Theorieperspektive lassen sie sich etwa als *Jugend- und Medienkulturen* (Vogelgesang 1994) beschreiben, für die eine besondere Form von medienkulturellem Kapital typisch ist, das selbstbestimmt in einer gestuften szeneninternen Karriere erworben wird. Aus der Perspektive der Cultural Studies könnte man die einschlägigen virtuellen Szenengänger auch als *textual poachers* (Jenkins 1992) klassifizieren, für die jeweils spezifische mediale Bedeutungszuweisungen bezeichnend sind. Ihre alltagstranszendierenden Praktiken ließen sich desweiteren im Kontext der von Schulze (1992) diagnostizierten zunehmenden *Dominanz von Erlebnisrationalität* deuten. Und nicht zuletzt kommt ihr theatraler Habitus auch den dramaturgischen Handlungsstilen, strategischen Rahmungskompetenzen und post-traditionalen Mechanismen der In- und Exklusion sehr nahe, wie sie in dem von Willems und Jurga (1998) herausgegebenen Sammelband *Inszenierungsgesellschaft* an einer Vielzahl von Einzelbeiträgen vorgeführt werden.

Anknüpfend an diese Analyseperspektive sollen die jugendlichen Online-Rollenspieler – sozusagen als idealtypische Repräsentanten einer virtuellen Kultur des Performativen – im Folgenden vor allem im Hinblick auf Formen und Spielräume der Selbstdarstellung und Selbstmaskierung noch eingehender untersucht werden.

## 2. Online-Rollenspieler: Die Meister der elektronischen Selbstverwandlung

Bei ihren virtuellen Robinsonaden und Maskeraden bedienen sich die Netz-Rollenspieler vielfach sogenannter *Multi-User-Dungeons*<sup>4</sup>, die sowohl in der Anfang der

<sup>4</sup> Ihre Geburtsstunde liegt im Jahre 1979, als an der englischen Universität Essex im Rahmen einer experimentellen Untersuchung zur Entwicklung von künstlicher Intelligenz die Studenten Richard Bartle und Roy Trubshaw einen virtuellen Abenteuerspielraum programmierten, den sie Multi-User-Dungeon – oder kurz: MUD – nannten. Aus diesem Ur-MUD haben sich in kurzer Zeit zahlreiche Ableger entwickelt, deren Spielsettings überwiegend an den Klassikern der Fantasy- und Science-Fiction-Literatur orientiert waren (*adventure muds*). Seit Beginn der 90er Jahre sind die virtuellen Spielwelten thematisch und handlungsmäßig jedoch sehr viel differenzierter und vor allem auch realitätsnäher geworden, wobei an die Stelle einer gemeinsamen Zielerreichung zunehmend die kommunikative Funktion getreten ist (*social muds*). Allerdings gilt: "Aufgrund der Fülle von unterschiedlichen MUDs, die zur Zeit im Internet existieren, ist es ausgesprochen schwierig, repräsentative Aussagen über die allgemeine Spielerstruktur zu machen. Bedingt durch die Tatsache, dass die Zahl der Online-Rollenspiele stetig zunimmt und auch die Zahl der Internet-Nutzer expandiert, gibt es derzeit keine Statistiken, welche die Gesamtsituation gut erfassen. Sicher sagen lässt sich nur, dass der Frauenanteil verhältnismäßig gering ist. Er liegt, grob geschätzt, bei ca. 10 bis 20 Prozent, wobei aber gerade in den sozialen MUDs ihr Anteil deutlich zugenommen hat. (...) Da die Nutzung des Netzes an den Universitäten in der Regel kostenfrei ist, sind ein großer Anteil der MUDler Studenten" (Klüpper 1999, 8). Zur Annäherung an die

Medien verstärkt zu Wirklichkeitstransformatoren und -generatoren geworden sind (Merten, Schmidt & Weischenberg 1994).

<sup>3</sup> Die lebensweltlich-ethnographisch ausgerichtete Studie setzt Untersuchungen fort, die wir seit 1985 in unserer *Forschungsgruppe Medienkultur und Lebensformen* durchgeführt haben. Die wichtigsten Forschungsbefunde sind veröffentlicht in Behrens, Schmitt, Schuler, Vogelgesang & Wetzstein (1986), Eckert, Vogelgesang, Wetzstein & Winter (1990, 1991, 1998), Vogelgesang (1991, 1997), Winter (1992, 1995), Winter & Eckert (1990), Wetzstein et al. (1995). Als hilfreich für die Kontaktaufnahme haben sich dabei – auch für die vornehmlich virtuell operierenden Jugendszenen – die Girtlerschen (1996) *Zehn Gebote der Feldforschung* erwiesen. Sie sind instruktiv für jedwede *lebensweltliche Ethnographie* (Honer 1993) und garantieren *dichte Beschreibungen* (Geertz 1987) von (jugend-)kulturellen Symbol-, Stil- und Kommunikationsmustern. Dass in deren rekonstruktiver Darstellung künftig verstärkt *gesprächsanalytische Verfahren* Anwendung finden sollten, um Sinnkonstitutionsprozesse in der direkten Interaktion – und zwar gleichermaßen zwischen den Jugendlichen wie zwischen Jugendlichen und Forschern – aufdecken zu können, ist eine methodisch-methodologisch interessante Ergänzung und Erweiterung, die Neumann-Braun & Deppermann (1998) für die primär ethnographisch ausgerichtete Jugendforschung vorschlagen. In der Reformulierung des Konzepts der *Interpretationsgemeinschaft* (Hepp & Vogelgesang 1999a) haben wir diesbezüglich einen ersten Theorie- und Praxisversuch unternommen. Zur wachsenden Bedeutung der Ethnographie für die qualitative Medienforschung vgl. auch Winter (1998).

90er Jahre sehr populären Mail-Box-Szene als auch im Internet neue Spielräume eröffnet haben. Das Grundprinzip der traditionellen Brett-Rollenspiele, wie z.B. beim Spiel *Das schwarze Auge*, wird am Rechner weitergeführt, wobei es eine wachsende Zahl von Teilnehmern gibt, die ihre Spielbegeisterung von der Tischrunde in die Computernetze ausdehnen.

MUDs sind textbasierte Spielprogramme, die einen relativ weit gefassten dramaturgischen Rahmen in Form von Spielumgebungen, Objekten und Ereignis- und Beziehungskonstellationen vorgeben, die Erkundungen und Begegnungen, aber auch Verwandlungen und Neuschöpfungen ermöglichen. MUDs können mithin als Textwelten interpretiert werden, in denen – je nach Typus des Spiels – bestimmte Aufgaben, Rätsel oder Herausforderungen zu lösen sind. Im Unterschied zu anderen Computerspielen wird dabei nicht nur gegen den oder mit dem Rechner resp. dem Programm gespielt, sondern auch gegen andere oder mit anderen Personen.<sup>5</sup> Das bedeutet, die Kommunikation im MUD ist dem Chat-Modus im Internet vergleichbar: Man kann sowohl zu zweit kommunizieren, als auch allen Spielern Informationen übermitteln. Für Mitteilungen, die alle betreffen, gibt es zudem einen öffentlichen News-Kanal. Die Spielmeister, sie repräsentieren sozusagen den *inner circle* der MUD-Gemeinschaft, tauschen sich unabhängig von den anderen über separate Kanäle aus.

Dominierten in diesen Kunstwelten in den Anfängen noch Abenteuer- und Fantasy-Szenarien, so werden gegenwärtig auf den virtuellen Bühnenlandschaften beinahe unendlich viele Stücke inszeniert. Aber wie betritt man diesen virtuellen Spielraum? Musfeld (1997) weist dem Unkundigen den Weg. Um in ein MUD hineinzugelangen, muss man zunächst eine bestimmte Web-Adresse ansteuern (z.B. [www.interplay.com](http://www.interplay.com) oder [www.mudconnect.com](http://www.mudconnect.com)). Dort findet der Interessierte dann etwa Spiele wie *Dungeons & Dragons*, *Nightfall* oder den deutschen Ableger *MorgenGrauen*. Will man nun am Spiel teilnehmen, wird man aufgefordert, sich

Online-Spielwelten, von denen es nach eigenen Recherchen derzeit (Stand: März 1999) weltweit knapp 1.600 gibt, und ihrer jugendlichen Protagonisten vgl. auch die profunden Studien von Bahl (1997) und Turkle (1995).

<sup>5</sup> Prinzipiell können damit die Spieler im MUD zwei textbasierten Figuren-Typen begegnen, und zwar einerseits maschinellen resp. programmgesteuerten Non-Player-Characters (NPCs) und andererseits menschlichen Player-Characters (PCs), denen wiederum zwei Kommunikations-Typen korrespondieren. Im ersten Fall werden bestimmte Handlungsaufforderungen oder Gefühlsexpressionen unter Verwendung eines standardisierten Begriffskanons mitgeteilt (z.B. *laechle, winke, grueble, fluche, befuehle Objekt etc.*), im zweiten Fall können die Teilnehmer im Diskursmodus ihren Darstellungsphantasien freien Lauf lassen. Wer dabei allerdings das Spiel ausschließlich als Kontakt- und Flirtarena benutzt, der muss mit teilweise drakonischen Strafen seiner Spielfigur rechnen, die gerade für den unerfahrenen Anfänger schnell in einen unfreiwilligen Ausschluss aus dem Spielgeschehen münden können, wie eine 18-jährige MUDlerin recht anschaulich schildert: "Wenn man merkt, da baggert einer auf Teufel komm raus und hat ansonsten null Interesse am Spiel, dann wird der mehr oder weniger elegant abserviert, entweder vom Spielleiter oder du machst es selbst, indem du ihn an einen geheimen Ort lockst, wo ein Monster oder eine Falltür dann für sein jähes Spielende sorgen. (...) Ein ungeschriebenes Gesetz bei uns lautet: Wer das Rollenspiel mit Party-Lines oder gar Telefonsex verwechselt, muss immer mit einem 'sudden death' rechnen." Dass Erotik-Chats und Cyber-Sex einer völlig anderen kommunikativen Gattung zuzurechnen sind, verdeutlichen Live-Einblicke in 'playground.de' ebenso wie die Befunde einschlägiger Untersuchungen; vgl. Casimir & Harrison (1996), Dietz-Lenssen (1998), Farke (1998), Görtz (1996), Schetschke (1997).

einen Namen zu geben und eine Rolle zu entwerfen. Hier nun fängt das Spiel bereits an, denn es taucht die Frage auf: Wer will ich sein? Will ich männlich oder weiblich sein, ein Neutrum, ein Tier, ein Geist? Will ich allein oder als Double durch die virtuelle Welt ziehen, wie das doppelte Lottchen oder Laurel & Hardy? Diese Fragen begleiten die Spieler und Spielerinnen während des ganzen Spiels, denn je nach dem, wer oder was sie sein wollen, müssen sie auch ihre Eigenschaften und ihr Auftreten sprachlich entwerfen, so dass mit der Zeit aus einem bloßen Namen und einer rudimentären Beschreibung des Äußeren in der Interaktion mit den anderen ein wirklicher, d.h. einmaliger und unverwechselbarer Spiel-Charakter entsteht.

Die theaterähnlichen Handlungs- und Selbstinszenierungen in den virtuellen Kommunikationsarenen stellt auch Sandbothe (1998, 588) besonders heraus:

"Weltweit verwandeln sich alltäglich und allnächtlich in den (...) sogenannten Multi User Dungeons auf der Basis synchroner schriftlicher Kommunikation passive Fernsehzuschauer in aktive Internetschauspieler. Den anonymen, unidirektionalen Bildwelten des Fernsehens und den häufig kulturell erstarrten, professionalisierten Interaktionsformen der etablierten Theaterinstitutionen treten via Internet Praktiken nicht-professionellen Rollenspiels entgegen."

Der Einsteiger beginnt dabei das virtuelle Spiel als relativ unwichtiger *Charakter* und kann – vorausgesetzt er ist erfolgreich – eine Karriere zu einer bedeutenden Spielfigur durchlaufen. Ist das MUD gelöst, bekommt der Spieler den Status des *Magiers* oder *Wizards*. Er hat damit das Privileg, Spielelemente anders zu gestalten, indem er neue Räume, Charaktere und Handlungen programmieren kann. Dabei bieten literarische Vorlagen aus den Bereichen Fantasy und Science-Fiction eine beinahe unerschöpfliche Fundgrube, um bspw. zwischen diversen – im Szenenjargon – *Rassen* wie Elfen, Halblingen, Zwergen, Dämonen, Menschen, Trollen u.a. die eigene Spielrolle zu wählen. Bis ein Anfänger seine Spielfigur nun vollends entwickelt und meisterlich im virtuellen Spielrahmen inszeniert hat, können mitunter mehrere Monate vergehen, wie der folgende Interviewauszug verdeutlicht: "Das erste Mal, als ich gespielt habe," schilderte uns ein 25-jähriger Netzspieler seine Erfahrungen, "da hatte ich hinterher zwanzig Tage Spielzeit. Das heißt reine Spielzeit, die ich in diesem MUD verbracht habe. (...) Den größten Teil der Zeit habe ich in ungefähr fünf Monaten durchgezogen. Und in dieser Zeit war ich richtig abgetaucht in eine andere Sphäre, in eine erfundene Welt, die mir vorübergehend zur zweiten Heimat wurde."

Voraussetzung für diese starke Identifikation mit dem Spielgeschehen ist neben der Komplexität des dramaturgischen Spielrahmens und der Variabilität der subjektiven Rolleninszenierung, die Nähe zu alltäglichen Kommunikationsregeln und Gemeinschaftserfahrungen. Dies zeigt sich einerseits in einem hochdifferenzierten System von typographischen Konventionen (*emoticons*), die unterschiedlichste Emotionen und Informationen kommunizierbar machen.<sup>6</sup> Andererseits

<sup>6</sup> Vor allem in den sozialen MUDs durchdringen netz- und alltagsspezifische Interaktionsnormen und -formen einander auf vielfältige Weise. Zu den – auch theoretisch – spannendsten Aspekten zählt dabei die Frage, durch welche Strategien die Netzakteure eine interpretative Brücke zwischen dem gemeinten und dem wahrgenommenen Sinn einer virtuellen Botschaft schlagen. Treffen die Beobachtungen und Überlegungen, die Hahn (1989, 349) über die interaktionssichernde Funktion von

sind diese Bedeutungszeichen für die Online-Rollenspieler auch wichtige Instrumente zur Generierung und Stabilisierung einer gemeinsamen virtuellen Kultur, wie Reid (1995, 182) besonders herausstellt:

"Cultural indicators – of social position, of age and authority, of personal appearance – are relatively weak in a computer-mediated context. They might be inferred, but they are not evident. MUD systems leave it upon to users to create virtual replacements for these social cues, and interaction on MUDs depends on the creation of replacements and substitute for physical cues. The textual replacements for context cues used on MUDs are the tools of interpretation that enable players to both overcome the cultural problems create by their own specialized cultural understandings. With these tools MUD users form cultural groups – communities that enable members from close attachments and to regulate and punish disruptive members."

### 3. Selbst-Design und fluide Identitäten

Identität ist heute Selektion, Identitätsmanagement das Gebot der Stunde. Hintergrund dieser Entwicklung ist die sukzessive Loslösung und Auflösung von gesamtgesellschaftlich verbindlichen Normen und Bezügen. Kategorien wie Stand, Klasse, Geschlechterrollen, Familie, Religion verlieren in der individualisierten Moderne an Prägekraft. Das bedeutet, ursprünglich gesellschaftlich vorgeprägte Rollen und Lebenspläne werden individuell verfügbar, geraten zunehmend in die Hoheit des Einzelnen. Unter diesen Bedingungen sind Individuen nicht mehr in einem homogenen sozialen Raum verortet, sondern sie sind sozio-kulturelle Grenzgänger, die höchst unterschiedliche Lebensbereiche koordinieren und integrieren müssen, in denen jeweils andere Anforderungen, Regeln und Normen gelten. Sie sind in verschiedenen Kontexten zu Hause, wobei *Rahmungen* und *Modulationen* im Sinne Goffmans (1977) bestimmen, was hier zulässig und/oder gefordert ist. Identität ist

Verstehensunterstellungen und fiktiven Verständnissen für die Alltagskommunikation vorgetragen hat, auch für die kommunikativen Bezüge im Netz zu? "Jemand zu verstehen, kann also nur heißen, nicht alles von ihm verstehen zu wollen, sondern sich vielmehr ein Bild von ihm zu machen oder, wie man sich neuerdings wohl ausdrückt, eine Beschreibung." In einer kommunikations- und sprachanalytischen Studie *Konsensfiktionen in der Netzkommunikation* (Hepp & Vogelgesang 1999b) untersuchen wir derzeit, wie solche virtuellen Bild-Beschreibungen aussehen und ob es netztypische Umbauten und Muster in den Verstehenskonstruktionen der User gibt. Dass es sinnvoll ist, auch – oder gerade – in der Netzkommunikation die Selbstreferenz von Verstehensprozessen zu thematisieren, hat Esposito (1993, 351) bereits Anfang der 90er Jahre gefordert: "In der von Computern vermittelten Kommunikation bleibt das Problem der doppelten Kontingenz – aber ohne die Selektionsleistung, die mit ihr verbunden war. Man weiß, dass die aus der Maschine gewonnenen Informationen von jemandem mitgeteilt wurden, und sie sich weder selbst generiert haben noch von der Maschine produziert wurden. Man weiß also, dass sie auf die fiktionale Welt der Kommunikation und nicht auf die Wahrnehmung bezogen werden müssen. Dieser 'jemand' wird aber immer unbestimmter, er stimmt nicht einmal mehr mit der formalen Adresse überein. Man könnte sagen, dass die Information von der Mitteilung unterschieden wird, ohne dass diese mit einem Bezug auf den Mitteilenden zusammenhängt. (...) Wie kann man jetzt feststellen, dass die verfügbaren Daten korrekt (passfähig; W.V.) interpretiert wurden, wenn diese Korrektheit keine Verbindung mehr mit dem hat, was der Mitteilende der Information meinte? (...) Es bietet sich an, auf die Selbstreferenz des Verstehens zu rekurrieren: Diejenige Interpretation ist korrekt, die für den, der die Kommunikation versteht, Sinn macht, ohne jeden Bezug auf das, was der Mitteilende meinte."

somit heute partizipative oder multiple Identität, da aufgrund individuell arrangierter räumlicher, zeitlicher, sachlicher und sozialer Rollentrennungen mehrere (Teil-)Identitäten und Selbstdarstellungen neben- und nacheinander existieren. Die diachrone und synchrone Einheit der Persönlichkeit löst sich in der Multioptionsgesellschaft auf, mit der Konsequenz, dass individuelle Identitätsinszenierungen zu einer strategischen Daueraufgabe werden. Oder anders formuliert, wo die Relevanz von Rollen und Traditionen abnimmt, wächst die Bedeutung von situationalen Selbstdarstellungen.

Im Nomadisieren zwischen den Lebensbereichen müssen die jugendlichen Akteure aber nicht nur je nach Situation unterschiedliche Aspekte ihrer Person entfalten, sondern es wachsen auch die Anforderungen, sich möglichst einmalig und unverwechselbar zu inszenieren:

"In dem Maße, wie Menschen aber interindividueller Konkurrenz ausgesetzt sind, in der sie sich als eine besondere, ja einzigartige Persönlichkeit darstellen müssen, ist ihr Interesse an jeweils neuen Identitätsmustern, an frischer symbolischer Ware, gegeben. Gerade für Jugendliche sind Ausformung und Stilisierung der persönlichen Identität, das Ausspähen von Marktlicken für die persönliche Zukunft fast ebenso wichtig wie die Aneignung von Ausbildung für die ökonomische Zukunft. Die vielfältigen und gelegentlich exotischen Erscheinungen von Jugendkulturen verweisen auf den Selbstdarstellungsdruck, unter dem Jugendliche stehen." (Winter & Eckert 1990, 149)

Gerade bei der Identitätsentwicklung und -darstellung spielen nun Medien eine zunehmend wichtigere Rolle. Ihre symbolischen und virtuellen Welten repräsentieren Ressourcen und Resonanzräume für unterschiedlichste Subjektivitätsformen und Ich-Entwürfe. Bei den Online-Rollenspielern haben sich jedoch – im Unterschied zu den vielen anderen Jugend- und Medienkulturen, die ihre stilistische Distinktion primär über äußerlich sichtbare Zeichen zum Ausdruck bringen – die Identitätspolitiken auf die virtuelle Hinterbühne verlagert. Ganz offensichtlich setzen sie dabei aber Inszenierungsstrategien fort, die sie sich im Umgang mit anderen Medien – und zwar insbesondere dem Computer – bereits angeeignet haben. Darauf deuten sowohl zentrale Befunde unserer Computerstudie (Eckert et al. 1991), als auch Ergebnisse aktuellerer Forschungen hin, wie sie u.a. Ferchhoff (1997), Fritz (1998), Kellner (1998) und Mikos (1999) vorgelegt haben. Einen ähnlichen Befund referiert auch Schachtner (1996, 17):

"Ein 18-jähriger zaubert Fraktale (geometrische Formen) auf den Bildschirm, die für ihn eine Grenzwelt zwischen Kunst und Mathematik symbolisieren. Die Herstellung und das Agieren in dieser Welt erlaubt ihm, sich abwechselnd als 'Wissenschaftsmensch' und als 'Gefühlsmensch' zu inszenieren. Ein anderer jugendlicher jongliert in selbstprogrammierten Computerspielen mit verschiedenen Rollen: mal ist er Kleriker, mal Magier, mal Druiden, mal wieder Programmierer."

Der Computer wird auf diese Weise für die Jugendlichen, so ihre Schlussfolgerung, zu einer "attraktiven Spielweise (...) für das Bedürfnis heutiger Jugendlicher nach dem Experiment mit verschiedenen Identitäten, ohne sich festzulegen" (ebd.).

Im elektronisch mediatisierten Kommunikationsraum erfährt die Bedeutungsaufladung und Exotik jugendlicher Ich-Darstellungen nun nochmals eine Steigerung. "MUD's are the wild side of cyberspace, where the magic is real and the identity is fluid," schreibt Rheingold (1994, 145), der konzeptuelle Macher und Magier des Cyberspace. In der Tat scheint gerade von dem letzten Aspekt, der fließenden oder sich verflüssigenden Identität<sup>7</sup>, eine besondere Faszination für die Online-Rollenspieler auszugehen. Denn wie unsere Beobachtungen und Befragungen zeigen, sind durch die Anonymität und Globalität der Netzkommunikation und die virtuellen Spielszenarien nicht nur eine schnelle und unkomplizierte Kontaktaufnahme mit völlig fremden Menschen möglich, sondern sie eignen sich auch vortrefflich als Medium der Selbsterfahrung und des Selbstexperiments. Netz und MUD generieren ein offenes Handlungsfeld, in dem sich Identitätsverhüllungen und Identitätswechsel spielerisch inszenieren lassen. Zwar können auch traditionelle Kommunikationsformen – wie etwa Brief und Telefon – zur Vorspiegelung erfundener Identitäten verwendet werden und leisten damit, wie Simmel (1908/1968) in seiner Theorie des Geheimnisses sehr anschaulich zeigt, der gegenseitigen Fiktionalisierung von Person und Situation Vorschub, aber durch die netz- und spielimmanente totale Ausschaltung von personalen Prüfkriterien treten Subjektivität und präsentiertes Selbst so weit auseinander, werden so radikal entkontextualisiert, dass den wechselseitigen Identitäts-Inszenierungen und Identitäts-Unterstellungen gleichermaßen ein tendenziell unendlicher Spielraum eröffnet wird.

Aus der Vielzahl von virtuellen Rollen und Selbstdarstellungen, auf die wir bei unseren Netzrecherchen gestoßen sind, sind zwei Inszenierungstypen besonders markant. Zum einen scheint für viele jugendliche Netzfreaks ein besonderer Kick von hoch affektiven Handlungsrollen auszugehen, die im Alltag nicht – oder nicht mehr – zugelassen sind. "Im MUD kann man," so die Feststellung einer 22-jährigen Rollenspielerin, "seinen Instinkten freien Lauf lassen. Man kann einfach so sein, wie man im realen Leben nie sein würde. Man kann das spielen, was man eigentlich gar nicht ist. Man kann die andere Seite ausprobieren. Man kann einen bösen Charakter spielen, man kann einen total schüchternen Charakter spielen, obwohl man überhaupt nicht so ist" (zit. n. Wetzstein et al. 1995, 96f).

Rogge (1988) deutet die Vehemenz, mit der Jugendliche das medienkulturelle Erlebnis- und Inszenierungsangebot in Anspruch nehmen, als Ausdruck einer Grundstörung des Zivilisationsprozesses. Uns scheint es angemessener, angesichts der Pluralisierung und Diversifizierung jugendlicher Medien- und Affektkulturen – und dies keineswegs nur in der Netzwelt – eher von einer Partialisierung des Zivilisationsprozesses zu sprechen. An die Stelle einer flächendeckenden und umfassenden Affektkontrolle tritt die partielle Entzivilisierung. In bewusster Distanz zu den Selbstdomestikationsanforderungen auf gesamtgesellschaftlicher Ebene entstehen affektive Zonen und Milieus, in denen gezielt außeralltägliche Zustände hergestellt

<sup>7</sup> Die Identitätstheoretische Diskussion trägt dieser Entwicklung Rechnung durch Formulierungen wie "Patchwork-Identitäten" (Keupp 1990, 25), "individuelles Sinn-Basteln" (Hitzler 1991, 223), "offenes und dynamisches Selbst" (Hahn & Willems 1998, 212) und – vor allem für die Netzkommunikation – einer verstärkten "Virtualisierung des Sozialen und Personalen" (Becker & Paetau 1997), verbunden mit "fluiden Identitäten" (Schlese 1993) resp. einer "surplus identity on-line" (Newitz 1995).

werden. Der erlebnisorientierte Medienhabitus und die Emotionsexpressionen der Online-Rollenspieler können somit auch als affektiv grundiertes *experimentum libertatis* interpretiert werden. Das Netz wird für sie zu einer Art geheimem sozialem Spielfeld, auf dem die Faszination des Andersseinwollens und -könnens ausgelebt wird. Oder allgemeiner formuliert: "So könnte es durchaus ein zivilisatorischer Fortschritt sein, dass nicht mehr nur die konsensfähigen Emotionen evoziert werden, sondern, wie es der Amoral des Marktes und der Moral der Individualisierung entspricht, auch emotionale Spezialkulturen sich ausbilden und darstellen" (Eckert et al. 1990, 157).

Zum anderen üben virtuelle Ich-Darstellungen und Grenzüberschreitungen gerade auf Jugendliche auch deshalb einen besonderen Reiz aus, weil sie im Schutz der Netze eine andere Geschlechtsidentität<sup>8</sup> annehmen können, die es ihnen gefahrlos ermöglicht, Formen der Kontaktaufnahme und Annäherungen an den heiklen Bereich sexueller Beziehung auszuprobieren, aber auch um sich ganz generell aus dem Blick der anderen Geschlechtsrolle der Bedeutungs- und Wahrnehmungsspezifika der eigenen zu vergewissern. "Im MUD", so berichtete uns Stefan, ein 19-jähriger Spielfreak, "da bin ich eine Frau. Weil das ganze Spiel anonym ist, merken die andern ja nicht, dass ich eigentlich 'male' bin. Nicht wie im Rollenspiel am Tisch, wo man sich gegenüber sitzt und jeder weiß, der spielt jetzt eine weibliche Rolle. Im Netz sieht dich dagegen keiner. Da bist du wirklich frei und kannst mit 'male' und 'female' richtig rumexperimentieren."

*Gender Swapping* und *Crossdressing* sind in den virtuellen Rollenspielen zwar beliebte, aber durchaus nicht unproblematische Strategien des spielerischen Geschlechtsrollenwechsels, wie auch Bahl (1997, 116f) herausstellt:

"Wenn sich die Geschlechtsidentität per Tastendruck bestimmen lässt, erscheint es zunächst sehr einfach, sich als Vertreter des anderen Geschlechts auszugeben. Andreas' (ein befragter Netz-Rollenspieler; W.V.) erster Versuch zeigt jedoch, welche Verwirrung ausgelöst werden kann, sobald man versucht, sich dessen scheinbar typische Verhaltensweisen anzueignen und sich der Selbstverständlichkeit seines bisherigen Handelns plötzlich beraubt sieht."

Andreas' zweiter Versuch des Genderwechsels und der Geschlechtsmaskerade ist erfolgreicher, weil er zu seiner neuen virtuellen Frauenrolle, Kira, stärker auf Distanz

<sup>8</sup> Zur Inszenierung von Geschlechtsrollen und zur Diskussion der Dekonstruktion geschlechtsspezifischer Identität schreibt Bruder-Bezzel (1996, 129): "Die Geschlechtsidentität entsteht performativ, d.h. sie entsteht in der Darstellung. (...) Diese Sichtweise der Geschlechtsrolle im 'doing gender' betont also, im Unterschied zur Sozialisationsforschung, die interaktive Eigentätigkeit, den lebenslangen und alltäglichen Prozeß der Herstellung, meint das Spiel mit den Zeichen der Geschlechtsordnung. Die Auflösung der fiktiven Einheit von sex und gender kann situativ, zeitweise oder dauerhaft sein, ein Jonglieren mit den verschiedenen Rollenanforderungen." Inwieweit das Online-Rollenspiel über die Bewusstwerdung der Kulturprägung von Geschlechtsrollen hinaus auch deren Auflösung Vorschub leistet, kann derzeit nicht abschließend beantwortet werden. Vor übertriebenen Hoffnungen ist allerdings zu warnen, wie etwa die Studien von Kendall (1999, 64) zeigen, die auf der Basis von Interaktions- und Dialoganalysen in dem MUD 'BlueSky' ausgeprägte sexistische Sprach- und Verhaltensmuster nachweisen konnte: "Both men and women agree that conversations on BlueSky frequently become insulting and obnoxious." (Vgl. auch Döring i.d.Bd.).

geht und ihm dadurch die Inkongruenzen von Selbst- und Fremdeinschätzungen deutlicher zu Bewusstsein kommen:

"Insgesamt betrachtet er Kira als eine 'literarische Persönlichkeit', die ihm veranschaulicht, wie sehr die Identität einer MUD-Figur von ihrer jeweiligen Umwelt geprägt wird. Diese Erfahrung lässt sich jedoch durchaus auf die Offline-Realität übertragen, wenn Andreas feststellen muss, dass seine Mitspieler je nach Kontext und Gesprächspartner sehr unterschiedlich sein können. Die Geschlechtsspezifität spielt hierbei eine entscheidende Rolle, und Andreas erfährt auf diese Weise die kulturelle Konstruktion von Geschlecht symbolisch an seiner Figur Kira." (ebd.)

Die Inszenierungsstile in den virtuellen Kommunikationslandschaften verdeutlichen auf eine schon beinahe dramatisch-theatrale Weise, dass Identitätsherstellung und -wahrnehmung soziale Tatsachen sind, denn in selbstgeschaffenen Spielszenarien werden gleichermaßen ihre personalen wie kulturellen Wurzeln offengelegt. Das zeigt sich einerseits darin, dass der für die schriftliche Online-Kommunikation typische Verlust der gewohnten Markierungen und Ausstattungen der Identität durch netztypische Ich-Requisiten kompensiert wird, etwa in Form von charakteristischen Pseudonymen (*Nicknames*), zeichenhaften Signaturen (z.B. den *Smilies*), Wortwahl und Schreibstil. Andererseits bleibt die Ich-Darstellung im Netz an konkrete Offline-Erfahrungen gekoppelt, ja vielfach werden diese erst im Spiel als solche transparent und bewusst. Hier deutet sich an, dass die reale und virtuelle Welt nicht berührungslos nebeneinander existieren, sondern auf vielfältige Weise miteinander verflochten sind, wie im folgenden näher zu zeigen sein wird.

#### 4. Identitätsspiele zwischen Off- und Online

Es wird in der Kommunikations- und Medienwissenschaft immer wieder darauf hingewiesen, dass die Untersuchung der Wahrnehmungsleistung, die Virtualitäts-Realitäts-Differenzierungen zugrunde liegt, eines der wichtigsten Desiderate zukünftiger Wirkungsforschung ist.<sup>9</sup> Von besonderer Relevanz und Brisanz ist diese Frage auch

<sup>9</sup> Der Versuch der Grenzbestimmung zwischen realer und virtueller resp. wirklicher und fiktiver Welt gehört zu den theoretisch anspruchsvollsten, empirisch schwierigsten und sozio-kulturell folgenreichsten Fragestellungen der historischen wie aktuellen Mediendiskussion, die sich von Webers (1911/1977) *Zu einer Soziologie des Zeitungswesens* bis zu Holz-Bachas, Scherers und Waldmanns (1998) *Wie die Medien die Welt erschaffen und wie die Menschen darin leben* spannt. Dass diese Thematik angesichts der medialen Allumfassung und Bilddigitalisierung an Bedeutung zugenommen hat, ist nicht von der Hand zu weisen. Allerdings sind Menschen, die unter Bildgewittern frühstücken (Markl 1997) nicht zwangsläufig zur *Hörigkeit* (Postman 1988) verdammt, sondern ihr *individuelles Informationsmanagement* (Winterhoff-Spurk 1996) ist Ausdruck eines am und im Medienalltag geschulten elaborierten Wahrnehmungsinstrumentariums – *Etwas sehen lernen, was man beim Sehen nicht sieht* (Vogelgesang 1998a) –, das die spezifischen Konstruktbedingungen der medialen Inszenierung von Wirklichkeit (Mikos 1996) mitzureflekieren gelernt hat. Ganz allgemein zeigt ein Blick in die Mediengeschichte der letzten zweihundert Jahre, dass jedes neue Medium eine ihm entsprechende Wahrnehmungsform (panoramatische, daguerreotypische, kinematographische, televisionale, computerielle) evoziert hat, wobei für die Gegenwart gilt: "Mit dem jüngsten technologischen Siegeszug des simulatorischen Prinzips setzt sich erstmals auch alltagsweltlich die

deshalb, weil das Verhältnis zwischen medialen und realen Erfahrungen oder, wie Gehlen sagt, zwischen Wirklichkeit erster und zweiter Hand, immer noch als sehr ambivalent gilt. Dies ist nicht zuletzt Gehlen (1964, 44) selbst geschuldet, der medienvermittelte Realität als "Entfremdung vom Alltag" beschreibt, gekennzeichnet durch "ein folgenloses Hervorrufen und Sichselbstgenießen von Affekten, Emotionen und sonstigen 'Erlebnissen', die ihrerseits das Leben aus zweiter Hand ausmachen" (ebd., 114).

Diese Einschätzung wird aber tagtäglich konterkariert durch die Art und Weise, wie insbesondere in den diversen Jugendgruppen und -kulturen mit Medien umgegangen wird. Ob Horrorvideocliquen oder die Fangemeinschaften der 'Lindenstraße', ob Heavy Metal-Fans oder Computerhacker, was sie jenseits aller stilistischen Besonderheiten eint, ist der spielerische Umgang mit der Differenz zwischen Phantasie- und Alltagswelt. Die entsprechende Differenzwahrnehmung, so unsere Beobachtung, ist ein konstitutives Element jugendlicher Medienkompetenz, das auch sehr gezielt eingesetzt werden kann, um Inszenierungsstrategien und Ich-Entwürfe auszutesten. Keineswegs verlieren also die jugendlichen Medienfreaks und Szenenanhänger den Kontakt zur Offline-Wirklichkeit, auch permutieren sie nicht im Sinne des Graffiti: *Life is xerox, we are just a copy*. Vielmehr sind sie kompetente Pendler zwischen medialen und realen Welten und dies nicht selten mit einer Selbstverständlichkeit und Selbstsicherheit, die an Woody Allens Film *The Purple Rose of Cairo* erinnert, wo er seinen Helden aus der Leinwand treten und seine Heldin ins Imaginäre des cineastischen Spiels eintauchen lässt. Und die jugendlichen Netzfreaks können gleichsam als die Speerspitze dieser Entwicklung angesehen werden.

Zunächst einmal ist auffällig, dass die von uns untersuchten MUDler in der Regel keinen Unterschied in der narrativen Darstellung von On- und Offline-Ereignissen machen. Mit dem Einloggen in virtuelle Umgebungen klinkt man sich in Parallelwelten ein bzw. ist an ihrer Herstellung mitbeteiligt. Die in diesem virtuellen Schöpfungsakt erzeugten Phantasieräume erscheinen ihnen aber nicht als unnatürlich, fremd oder künstlich, sondern werden von ihnen so wahrgenommen, als seien es Zimmer nebenan. Wirklichkeit ist für sie ein Kosmos, in dem sich physische und fiktive Umgebungen und Areale gleichrangig gegenüberstehen.<sup>10</sup> Dementsprechend nehmen sich die Mitspieler auch als unmittelbar anwesend wahr, verbunden mit einem Gefühl von Nähe und Gleichzeitigkeit. Das klassische Raum-Zeit-Gefüge scheint in den virtuellen Zusatzräumen gleichsam außer Kraft gesetzt, wobei hier, so Krotz (1997, 114), "Raum (...) nur eine Metapher für das ist, was da entsteht,

maschinell-visuelle Erzeugung von Wirklichkeiten durch gegenüber der mimetischen Repräsentation, setzt sich das Modell durch gegenüber der Widerspiegelung, wird der Möglichkeitssinn tendenziell wichtiger als der Wirklichkeitssinn. Was entsteht, ist eine neue Realität des Möglichen" (Großklaus 1995, 142). Dass Veränderungen der Wahrnehmungsmodi – und dies vor allem in medialen Umbruchzeiten – auch zu intrakulturellen und intergenerationalen *asymmetrischen Wahrnehmungsstilen* (Vogelgesang 1998b) führen können, wird dabei leicht übersehen.

<sup>10</sup> In der Netzstudie *Life on the Screen* von Turkle (1995, 14) findet sich ein vergleichbarer Befund: "The life practise of windows is that of a decentered self that exists in many worlds and plays many roles at the same time. In traditional theater and in role-playing games that take place in physical space, one steps in or out of character; MUDs, in contrast, offer parallel identities, parallel lives. The experience of this parallelism encourages treating on-screen and off-screen lives with a surprising degree of equality."

aber eine, die an der Nutzerperspektive ansetzt und die also rekonstruiert, wie die Nutzer mit diesen kommunikativen Angeboten operieren.“

Bezeichnend für den Aneignungsstil der jugendlichen MUDler ist weiterhin die Dauer im und die Identifikation mit dem fiktiven Spielgeschehen. Obwohl auf dem Bildschirm außer der Schrift des Editors nichts zu sehen ist, überrascht die Realitätsnähe des virtuellen Rollenspiels und die Authentizität der Erlebnis-schilderungen. Die von uns befragten Netz- und Spielereks sprechen nicht von virtuellen *Als-ob-Erlebnissen*, sondern beschreiben die lange Nacht am Monitor als tatsächlich erlebtes Abenteuer. Der nüchterne Rahmen des Terminalraums begünstigt dabei das Abgleiten in die Unbegrenztheit der inneren Phantasieräume. Ähnlich wie im Kino findet auch im Online-Rollenspiel eine Konzentration auf das mediale Geschehen statt, dessen Wirklichkeitseindruck temporär alle anderen Wahrnehmungen überlagert. Die Materialität des diesseitigen Seins wird abgelöst durch die Faszination des jenseitigen Scheins, auch wenn es hin und wieder während des Spiels unliebsame physische Interferenzen gibt, wie ein 18-jähriger MUDler bemerkt: "Gut, wenn ich Hunger kriege oder mal muss, da hat mich für kurze Zeit – um Herrn Goethe zu bemühen – die Erde wieder. Wie gesagt, nur für kurze Zeit, denn die anderen spielen ja weiter. Es ist wie ein Sog, der dich wieder in das Spiel hineinzieht. In Gedanken hat man es auch eigentlich nicht wirklich verlassen."

Auch wenn das Eintauchen und Einswerden mit den selbstgeschaffenen immateriellen Welten bisweilen von sehr materiellen Bedürfnissen unterbrochen wird, die innere Logik des virtuellen Spiels entfaltet eine Eigendynamik, die von den Spielern teilweise als Suchtphänomen erlebt wird. Aber sie bleiben trotz dieses Involvements die Herren des Geschehens und sich ihrer Konstruktorsrolle bewusst. In selten Fällen kann allerdings der Spielrausch in Omnipotenzphantasien münden und die virtuelle Spielmacht eine faktische Ohnmacht kompensieren:

"Es ist in einer Welt wie Unitopia," sagt ein MUD-Spieler, "wesentlich einfacher etwas zu verändern oder zu bewirken. Und ich schätze, dass auch das genau der Grund dafür ist, dass Leute (...) sich hier lieber und mehr engagieren als in der wirklichen Welt. Hier sieht man am ehesten noch Resultate, während ich mir im RL (Real Life; W.V.) eher chancenlos vorkomme. Also änder' ich hier lieber was und sehe die Resultate anstatt sich in RL zu engagieren, wo man meist machen kann was man will, aber es ändert sich nix. Das Problem dabei ist nur, dass das ganze so zu einem Teufelskreis wird und sich im RL vielleicht niemals was ändern wird" (zit. n. Bahl 1997, 131).

Wesentlich häufiger sind wir in unseren Gesprächen mit den jugendlichen Netz-Freaks aber auf einen anderen Aspekt gestoßen. So wird gerade von den MUDlern die Anonymität des Rollenspiels als kreative Chance erkannt und genutzt, um sich selbst einen Spiegel vorzuhalten. Man stellt gleichsam die eigene Persönlichkeit auf den virtuellen Prüfstand. "Die Rollen, die man spielt oder die Charaktere, in die man schlüpft", sagte uns eine 18-jährige MUDlerin, "sind Teile von einem selbst. Aber das muss einem vorher nicht bewußt sein. Oft kommt das erst beim Spielen." Oder wie es ein anderer Rollenspieler formuliert hat: "Man sieht sich im Spiel in einer Maske. Aber durch das Spiel sieht man auch hinter die Maske auf sich selbst." Ganz ähnlich auch eine Beobachtung, die Bahl (1997, 126) bei einer von ihr befragten

Rollenspielerin macht: "Durch das intensive (...) Hin- und Herwechseln zwischen Spieler und Figur, entwickelt sie eine Denkweise, in der ihr Leben offline wie ein weiteres Fenster auf ihrem Terminal erscheint. Sie schaut sich selbst beim Handeln zu wie einer ihrer Figuren, ist gewissermaßen 'gedoppelt' vorhanden."

Diese Äußerungen machen deutlich, wie im Code des Spiels die eigene Persönlichkeit zugänglich wird. In diesem Sinne sind Online-Rollenspiele eine Art von therapeutischem Alltagsbegleiter, verbunden mit einer qualitativ neuen Wahrnehmung des Selbst. Sie sind Mittel der Selbstvergewisserung und Selbstthematisierung, die symbolisch zum Lebensspiegel – und vielfach auch zum Lebenslexier – werden. Ihre Funktion als Agens einer gesamtbiographischen Selbstreflexion kommt dabei jenen Formen institutionalisierter Selbstthematisierung recht nahe, wie sie Hahn (1987) für das Tagebuch und die Beichte oder Willems (1994) für Individual- und Gruppentherapien herausgearbeitet haben. Parallelen zu Foucaults (1993) Konzept der *Selbsttechnologie* und Iser's (1993) Fassung des Begriffs des *Imaginären*, wonach gerade durch vertextete Ein-Bildungen und Vorstellungen sich das Subjekt zur Bühne seiner Phantasmen macht, sind offenkundig. Dabei ermöglicht die Selbstinszenierung im Fiktiven nicht nur die Befreiung von den Begrenztheiten der sozialen und körperlichen Bedingungen, in denen man lebt, sondern es ist stets auch ein Blick auf das Unverfügbare, Unbetret- und Unerreichbare, der hier riskiert wird. Selbstinszenierung gerät zu einer Auffächerung von Alternativen individueller Selbstentwürfe, einer fiktiven Erkundung des Möglichen, des Anders-sein-könnens.<sup>11</sup>

Online-Rollenspiele erlauben aber nicht nur selektive Vergegenwärtigungen und Inszenierungen bestimmter verborgener Persönlichkeitsmerkmale und fiktiver Ich-Konstruktionen, sondern die Multiplizität und Zirkularität von Rollen und Identitäten kann auch als existentielle Erfahrung für das Leben in der Postmodernen angesehen werden. Denn die für das heutige Dasein charakteristische Erfahrung, dass der Mensch in sehr verschiedenen Kontexten zu Hause ist und mit einer Vielzahl von höchst unterschiedlichen Orientierungen und Einstellungen aber auch Situationen,

<sup>11</sup> Diese interessante Vorstellung der Selbst-Erweiterung durch die virtuelle Verfügbarmachung von alternativen Ich-Horizonten adaptiert Becker (1997) vor dem Hintergrund einer subtilen eigenen Recherche in der Szene der Netzrollenspieler. Allerdings sieht sie in der engen Anbindung der neuen Formen der Selbstsorge und -darstellung an die spezifischen technischen und symbolischen Besonderheiten der Netzkommunikation auch sehr starke Beschränkungen für das Spiel mit imaginierten (Teil-)Identitäten: "So offenbart sich in den MOOs (objektorientierte MUDs; W.V.) eine heute weitgehend übliche Form der Techniknutzung, die zu Beschränkungen der Einbildungskraft führen kann, weil man sich nur zumeist im engen Rahmen von Programmen und Regeln bewegen kann. Dies äußert sich teilweise darin, dass im Normalfall restringierte Sprachcodes übernommen werden müssen, die lediglich begrenzte Formen der Selbstinszenierung ermöglichen und man sich zumeist mit standardisierten Verhaltensregeln konfrontiert sieht, die den technologischen Vorgaben (Programmen) entsprechen, darüber hinaus aber wenig Freiräume für Eigenakzentuierungen offen lassen" (ebd., 179). Dass Programmstrukturen, jedenfalls von den erfahrenen Online-Rollenspielern, keineswegs als einengend erlebt, sondern viel eher – analog etwa zu Schachregeln – als unverzichtbares Rahmungswissen interpretiert werden, das erst die Ausbildung und ständige Ausdifferenzierung von neuen netz- und spieltypischen Kommunikationsformen, Identitätsrequisiten und Darstellungsformen ermöglicht, die ein beinahe unendliches Inszenierungsfeld für virtuelle Selbstentwürfe eröffnen, ist einer der zentralen Topoi unserer Untersuchung von jugendlichen *Datenreisenden* (Wetzstein et al. 1995).

Gruppierungen und Milieus konfrontiert ist, wird in den virtuellen Parallelwelten gleichsam simuliert – und damit trainiert. Sie werden zum Experimentierraum der Selbstdarstellung und Selbstfindung, verbunden mit einer sensiblen und flexiblen Haltung gegenüber der wachsenden Vielgestaltigkeit und Unübersichtlichkeit gegenwärtiger Lebensverhältnisse. Möglich ist aber auch – jedoch sind diese Fälle nach unseren Szenenrecherchen äußerst selten –, dass die virtuellen Kunstwelten zur Zufluchtsstätte werden und als Kompensation für die Machtlosigkeit im Alltag fungieren.

### 5. Fazit: Virtuelle Flaneure, hybride Identitäten und das ludische Prinzip

Unsere Studien in den verschiedenen Jugend- und Medienszenen, so kann als Resümee festgehalten werden, bestätigen zunächst einmal, was die neuere Jugendsoziologie als allgemeines Urteil über Jugendszenen festhält: Ihre Stilsprache ist Ausdruck von szenenspezifischen Darstellungs- und Distinktionsformen und Kristallisationspunkt für jugendeigene kleine Lebenswelten oder – im Sinne Maffesolis (1988) – *neotribale Vergemeinschaftungen*, deren mediengebundenes Symbolkapital neben einer Überhöhung und Ästhetisierung des Alltäglichen unterschiedliche Zeichensysteme, Kommunikationsmuster und Handlungsfelder generiert, in denen eigene Normen und Präferenzen gelten, die gleichermaßen die Optionen für selbst gewählte Ich-Darstellungen erweitern wie den Spezialisierungsgrad der außerberuflichen, persönlichen und privaten Identitäten erhöhen.

In den Kunsträumen der Netzwelt setzen sich diese jugendkulturellen Diversifizierungsprozesse nicht nur fort, sondern in der virtuellen Sphäre beschleunigt sich die Ausdifferenzierung eigenständiger und eigenwilliger Inszenierungs- und Gesellschaftsformen in einer historisch einmaligen Weise. Bisweilen entsteht der Eindruck, Sartres Vision vom *homo optionis* wird in den immateriellen Regionen der Computernetze endlich Realität, ermöglichen sie doch eine unendlich erweiterbare Anzahl von sozialen Umgebungen, in denen sich das individuelle Selbst auf immer neue Weise entfalten und darstellen kann. Was Bruckman (1992) über die Darstellungs- und Selbstthematizierungspraktiken der Internet-Rollenspieler gesagt hat, gilt ganz allgemein: Die neuen Netzzräume werden zu *identity workshops*, wo das Rollenspiel immer auch ein Spiel mit den Rollen impliziert, d.h. in einen kontinuierlichen Prozess der Selbst-Befragung, Selbst-Vergewisserung und Selbst-Verwandlung mündet. Oder anders formuliert: Man ist, wen man spielt, und man spielt, wer man ist. Die von Rötzer (1995) prognostizierte *ludische Gesellschaft* scheint damit, jedenfalls in bestimmten Regionen der Netzwelt, ihrer Realisierung schon recht nahe gekommen zu sein. Dabei sind es keineswegs nur die Online-Rollenspieler, die im Schutz der Netze ihre "Identitäts-Bricolagen" (Schneider 1998, 234) inszenieren, sondern auch in den Chatforen ist ein wachsendes Vergnügen am virtuellen Identitäts-Spiel beobachtbar: "Muss ich mich outen? Das Spiel mit verschiedenen Persönlichkeiten macht sehr viel Spass, mal als *Studentin*, *Krawatten-Nymphe*, (...) *Lady Mcde@th* oder *Mäckmesser*. Schließlich kann jeder in den Internet-Chatforen nach

Lust und Laune flunkern: Wie will der Gegenüber überprüfen, (...) ob man es mit einer Frau, einem Mann, einem Transvestiten, Textgenerator oder sonst wem zu tun hat? Es ist wie Poker oder Black Jack – und das Credo lautet unter Beachtung des Netz-Knigges (*netiquette*): Mensch-Ärgere-Dich-Nicht" (Krüger 1998, 341).

Der Zauber, der von diesem theatralen Spiel mit fluiden Identitäten und fiktionalen Handlungsabläufen ausgeht, liegt ganz wesentlich auch in der Selbstbeschreibung und Selbstbeobachtung, die hierdurch möglich werden. So wie im Karneval der Maskierte über seine Person wie über einen abwesenden Dritten sprechen kann, um auf diese Weise die ungeschminkte Wahrheit über sich selbst zu erfahren, kann die Anonymität der Netzkommunikation zum Rollen- und Identitätsexperiment werden. Es ist die schriftsprachliche Repräsentation der eigenen Handlungen, Gefühlslagen, Imaginationen und Verwandlungen, durch die die Erschaffung und ständige Aktualisierung der virtuellen Welten stattfindet, deren intensive, wortgebundene Austauschformen ein Spannungsverhältnis zwischen Enthüllungen und Verhüllungen, zwischen Verheimlichungen und Verheißungen konstituieren, denen auch eine starke gemeinschaftsstiftende Funktion zukommt.

In diesem Sinne kommt der jugendliche MUD-Fan Baumans (1997) Sozialtyp des *Flaneurs* recht nahe, dessen Streifzüge in den computergenerierten, sekundären Räumen vernetzter Bestandteil seines primären Sozial- und Freizeitraums ist. Dabei wird die Beherrschung der Grenzziehung zwischen beiden Aktionsfeldern zum konstitutiven Merkmal. Denn der Cyberspace-User weiss, dass er in einer künstlichen Welt agiert. Nur durch ihn wird sie zum Leben erweckt, wobei hier die für die heutige Zeit typische dislozierte Raum-Zeit-Beziehung ebenso eine produktive Neuverknüpfung erfährt wie das Verhältnis zwischen On- und Offline-Welt insgesamt. Mikos (1994, 188f) hat dies sehr zutreffend beschrieben:

"Im Cyberspace werden die Nutzer an verschiedenen Orten über die entsprechenden Datenkanäle im virtuellen Raum zusammengeschlossen. Der gemeinsame Bezugspunkt ihrer Erfahrungen und Erlebnisse ist (...) die medial zugerichtete Konstruktion der Realität, die sich erst im Prozess der Aneignung als sozialer Aushandlungsprozess im Rahmen lebensweltlicher Verweisungszusammenhänge als Realität realisiert. (...) Die Sinne des Nutzers fungieren als Schnittstelle zwischen dem Cyberspace als künstlichem Raum und der Welt des Nutzers. Erst über diese Schnittstelle kann der Nutzer in den Cyberspace eintauchen. Es ist also die Aktivität des Nutzers, die den Cyberspace als virtuelle Welt konstituiert. Damit ist die virtuelle Welt als erlebbare abhängig von den sinnlichen und kognitiven Aktivitäten dessen, der in ihr sein will."

Vielleicht kann der Habitus der Online-Rollenspieler als prototypisch dafür angesehen werden, dass Jugendliche im Mahlstrom der Moderne keineswegs untergehen müssen, nicht zwangsläufig zu Überwältigten von übermächtigen, medienbestimmten Daseinsverhältnissen werden, in denen an die Stelle der Weltbilder die Bilderwelten getreten sind, wie in der Kulturkritik immer wieder behauptet wird. *Wir alle spielen Theater*, schrieb Goffman (1969) der Soziologie ins Stammbuch, aber gerade auf den virtuellen Alltagsbühnen werden inzwischen mittels neuer Nähe-Technologien – mehr oder weniger gleichzeitig – unendlich viele Stücke gegeben. Künftige Jugend- und Medienforschung sollte ein besonderes Augenmerk auf die empirische Beobachtung und theoretische Konzeptualisierung der dabei sichtbar

werdenden Grenzgänge zwischen materialen und medialen Welten haben und auf die Produktivität, Kreativität und Originalität, die gerade die MUDler dabei zeigen. Mit Nachdruck ist deshalb in diesem Zusammenhang an eine Feststellung der US-amerikanischen Netz- und Szenenexpertin Kendall (1999, 70) zu erinnern: "Nobody lives only in cyberspace. The various social contexts I have identified herein demonstrate some of the ways in which off-line realities impinge on and intertwine with on-line interaction." Diese 'linkische' Sichtweise dürfte so manchen (vermeintlichen) Jugend- und Medienexperten davor bewahren, in seiner Deutung nach der Manier des Prokrustes zu verfahren, sondern seinen Blick schärfen für die dem virtuellen Rollenspiel zugrundeliegenden jugend- und szeneneigenen Distinktionspraktiken und die in ihm zum Ausdruck kommenden modernitätsspezifischen Grammatiken der Selbstinszenierung und Hybridisierung von Identitäten. Inwieweit diese spielerischen Identitätsinszenierungen und -wechsel auch – in religionspsychologischer Perspektive – als "Versuche der Selbsttranszendenz" interpretiert werden können, bleibt weiteren Forschungen vorbehalten. Noch klingen Matusseks (1997, 132f) Überlegungen zum MUD-Avatar "als postmoderner Gestalt eines mythischen Gehalts" reichlich spekulativ:

"Manche Internet-Inkarnierer stellen ihre Erlebnisse ganz explizit in den archaischen Kontext. (...) Den meisten aber dürfte der terminologische Bezug ihres Avatars zur indischen Mythologie gar nicht bewusst sein. Um so emphatischer tritt er explizit zutage – als Sehnsucht nach Selbstverwandlung. (...) Was für die Hindu-Mythologie gilt, gilt auch für die Internet-Metamorphosen: Voraussetzung und letztes Ziel aller Reinkarnationen ist die De-Inkarnation. Sie ermöglicht den von allem Fleische nur gehemmen Prozess der Selbstverwandlung und führt zum Erlebnis der Teilhabe an einer höheren Wirklichkeit."

## Literatur

- Bahl, Anke (1997). *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. München: KoPäd.
- Bauman, Zygmunt (1997). *Flaneure, Spieler und Touristen*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Becker, Barbara & Paetau, Michael (Hrsg.) (1997). *Virtualisierung des Sozialen*. Frankfurt a.M./New York: Campus.
- Becker, Barbara (1997). Virtuelle Identitäten: Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre. In: Becker, Barbara & Paetau, Michael (Hrsg.), *Virtualisierung des Sozialen*. Frankfurt a.M./New York: Campus, 163-184.
- Behrens, Ulrike, Schmitt, Jörg, Schuler, Joachim, Speicher, Joachim, Vogelgesang, Waldemar & Wetzstein, Thomas A. (1986). Jugend und neue Medien. In: Ries, Heinz A. (Hrsg.), *Berichte und Studien aus der pädagogischen Abteilung der Universität Trier*. Nr. 17. Trier: (Forschungsbericht).
- Beinzger, Dagmar, Eder, Sabine, Luca, Renate & Röllecke, Renate (Hrsg.) (1998). *Im Wyberspace. Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft*. Bielefeld: Schriftenreihe der GMK.
- Bruckman, Amy (1992). *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*. MIT Media Laboratory (<ftp://media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.ps>).
- Bruder-Bezzel, Almuth (1996). Spiel mit den Geschlechtsrollen. In: *Psychosozial*, 4, 123-134.
- Casimir, Roswitha & Harrison, Roger (1996). *Cyberrom@enzen*. Mannheim: Bollmann.
- Dietz-Lenssen, Matthias (1998). Anonymus @ Sexworld. In: *Medien und Erziehung*, 1, 10-16.
- Eckert, Roland, Vogelgesang, Waldemar, Wetzstein, Thomas A. & Winter, Rainer (1990). *Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum*. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Eckert, Roland, Vogelgesang, Waldemar, Wetzstein, Thomas A. & Winter, Rainer (1990). *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Crackern, Programmierern und Spielern*. Opladen: Westdeutscher.
- Eckert, Roland, Reis, Christa, Steinmetz, Linda & Wetzstein, Thomas A. (1998). "Ich will anders sein als die anderen." *Gruppen und Gruppengrenzen bei Jugendlichen*. Trier: (Forschungsbericht).
- Esposito, Elena (1993). Der Computer als Medium und Maschine. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 5, 338-354.
- Farke, Gabriele (1998). *Hexenkuss.de – Liebe, Lüge, Lust und Frust im Internet*. Langenfeld: Deller.
- Faßler, Manfred (1997). Sphinx 'Netz'. Die Wirklichkeit computerbasierter Netzwerke. In: *Medien Praktisch*, 2, 4-9 (Teil I); 3, 16-19 (Teil II).
- Feierabend, Sabine & Klingler, Walter (1998). Jugend, Information und (Multi-)Media. In: *Rundfunk und Fernsehen*, 4, 480-497.
- Ferchhoff, Wilfried (1997). Identitätsbildung im Umgang mit neuen Medien. In: *Deutsche Jugend*, 1, 34ff.
- Foucault, Michel (1993). *Technologien des Selbst*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fritz, Jürgen (1998). Identität in virtuellen Welten. In: *Praxis Spiel und Gruppe: Zeitschrift für Gruppenarbeit*, 9, 116-127.
- Geertz, Clifford (1987). *Dichte Beschreibungen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gehlen, Arnold (1964). *Urmensch und Spätkultur*. Frankfurt a.M.: Athenäum.
- Girtler, Roland (1996). Die 10 Gebote der Feldforschung. In: *Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, 4, 378-379.
- Görtz, Franz Josef (1996). Lockrufe: Party-Line und Telefonsex. In: Kemper, Peter (Hrsg.), *Handy, Swatch und Party-Line*. Frankfurt a.M.: Insel, 131-142.
- Goffman, Erving (1969). *Wir alle spielen Theater*. München: Piper & Co.
- Goffman, Erving (1977). *Rahmen-Analyse*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Großklaus, Götz (1995). *Medien-Zeit, Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (1988). 'Ihr Fenster zur Welt' oder Wie aus dem Medium 'Fernsehen' die 'Fernsehwirklichkeit' wurde. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.), *Kultur und Alltag*. Göttingen: Vandenhoeck, 243-250.
- Hahn, Alois (1987). Identität und Selbstthematization. In: Hahn, Alois & Kapp, Volker (Hrsg.), *Selbstthematization und Selbstzeugnis: Bekenntnis und Geständnis*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 9-24.
- Hahn, Alois (1989). Verständigung als Strategie. In: Haller, Max, Hoffmann-Nowotny, Hans-Joachim & Zapf, Wolfgang (Hrsg.), *Kultur und Gesellschaft*. Frankfurt a.M./New York: Campus, 346-359.
- Hahn, Alois & Willems, Herbert (1998). Zivilisation, Modernität, Theatralität: Identitäten und Identitätsdarstellungen. In: Willems, Herbert & Jurga, Martin (Hrsg.), *Inszenierungsgesellschaft*. Opladen: Westdeutscher, 193-213.
- Hepp, Andreas & Vogelgesang, Waldemar (1999a). *Gruppendiskussion als Interpretationsverfahren: Forschungsgruppen als diskutierende Interpretationsgemeinschaften*. Trier: (Manuskript).
- Hepp, Andreas & Vogelgesang, Waldemar (1999b). *Konsensfiktionen in der Netzkommunikation*. Trier: (Forschungsexposé).
- Hitzler, Ronald (1991). Der banale Proteus. Eine 'postmoderne' Metapher. In: Kuzmics, Helmut & Mörth, Ingo (Hrsg.), *Der unendliche Prozeß der Zivilisation*. Frankfurt a.M./New York: Campus, 219-228.
- Holz-Bacha, Christina, Scherer, Helmut & Waldmann, Norbert (Hrsg.) (1998). *Wie die Medien die Welt erschaffen und wie die Menschen darin leben*. Opladen: Westdeutscher.
- Honer, Anne (1993). *Lebensweltliche Ethnographie*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Iser, Wolfgang (1993). *Das Fiktive und das Imaginäre*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers*. New York/London: Routledge.
- Kellner, Douglas (1997). Jugend im Abenteuer Postmoderne. In: SPoKK (Hrsg.), *Kursbuch Jugend-Kultur*. Mannheim: Bollmann, 70-78.
- Kellner, Douglas (1998). Popular Culture and Constructing Postmodern Identities. In: Lash, Scott & Friedman, Jonathan (eds.), *Modernity and Identity*. Oxford: Blackwell, 141-177.

- Kendall, Lori (1999). Recontextualizing 'Cyberspace'. In: Jones, Steven G. (ed.), *Doing Internet Research*. Thousand Oaks: Sage, 57-74.
- Keupp, Heiner (1990). Lebensbewältigung im Jugendalter aus der Perspektive der Gemeindepsychologie. In: Ders. (Hrsg.), *Risiken des Heranwachsens*. Materialien zum 8. Jugendbericht. Bd. 3. Weinheim/München: Juventa, 1-51.
- Krotz, Friedrich (1997). Hundert Jahre Verschwinden von Raum und Zeit? Kommunikation in den Datennetzen in der Perspektive der Nutzer. In: Beck, Klaus & Vowe, Gerhard (Hrsg.), *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikationen?* Berlin: Spiess, 105-126.
- Krüger, Kerstin C. (1998). Pulsierende Elektrifizierung. In: Pfammatter, René (Hrsg.), *Multi-Media-Mania: Reflexionen zu Aspekten neuer Medien*. Konstanz: UVK Medien, 327-343.
- Küpper, Andreas (1999). *MUDs. Rollenspiele im Internet*. Trier: (schriftl. Hausarbeit).
- Maffesoli, Michel (1988). *Le temps des tribus*. Paris: Meridiens Klincksieck.
- Markl, Hubert (1997). Was wird aus Menschen, die unter Bildgewittern frühstücken. In: *Frankfurter Rundschau*, 170, S. 16.
- Matussek, Peter (1997). www.heavensgate.com – Virtuelles Leben zwischen Eskapismus und Ekstase. In: Kamper, Dietmar (Hrsg.), *Selbstfremdheit*. Berlin: Akademie-Verlag, 129-147.
- Merten, Klaus, Schmidt, Siegfried J. & Weischenberg, Siegfried (Hrsg.) (1994). *Die Wirklichkeit der Medien*. Opladen: Westdeutscher.
- Mikos, Lothar (1994). Die Popularität von Cyberspace. In: Fabler, Manfred & Halbach, Wulf R. (Hrsg.), *Cyberspace: Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. München: Fink, 185-206.
- Mikos, Lothar (1996). Zur medialen Inszenierung von Wirklichkeit. In: *Medien Praktisch*, 1, 7-10.
- Mikos, Lothar (1999). Erinnerung, Populärkultur und Lebensentwurf. Identität in der multimedialen Gesellschaft. In: *Medien Praktisch*, 1, 4-8.
- Musfeld, Tamara (1997). MUDs oder das Leben im Netz. Zwischen Alltag, Spiel und Identitätssuche. In: *Medien Praktisch*, 2, 23-26.
- Neumann-Braun, Klaus & Deppenmann, Arnulf (1998). Ethnographie der Kommunikationskulturen Jugendlicher. In: *Zeitschrift für Soziologie*, 4, 239-255.
- Newitz, Annelie (1995). Surplus Identity On-Line. In: *Bad Subjects*, Issue 18.
- Postman, Neil (1988). *Die Verweigerung der Hörigkeit*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Reid, Elisabeth (1995). Virtual Worlds: Culture and Imagination. In: Jones, Steven G. (ed.), *Cybersociety*. London/New Delhi: Sage.
- Rheingold, Howard (1994). *The Virtual Community. Home-standing on the Electronic Frontier*. Reading: Addison-Wesley.
- Rötzer, Florian (1995). Konturen der ludischen Gesellschaft im Computerzeitalter. In: Ders. (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München: Boer, 171-216.
- Rogers, Everett & Shoemaker, Floyd F. (1971). *Communication of Innovations*. New York: Free Press.
- Rogge, Jan-Uwe (1988). Gefühl, Verunsicherung und sinnliche Erfahrung. In: *Publizistik* 2-3, 243-263.
- Sandbothe, Mike (1998). Theatrale Aspekte des Internet. In: Willems, Herbert & Jurga, Martin (Hrsg.), *Inszenierungsgesellschaft*. Opladen: Westdeutscher, 583-595.
- Schachtner, Christina (1996). Einübung in Zukunft. Computer als Medium der Bildung in der Lebenswelt Jugendlicher. In: *Medien Praktisch*, 2, 16-19.
- Schell, Fred, Schorb, Bernd & Palme, Hans-Jürgen (Hrsg.) (1995). *Jugend auf der Datenautobahn*. München: KoPäd.
- Scherer, Helmut & Berens, Harald (1998). Kommunikative Innovatoren oder introvertierte Technikfans? Die Nutzer von Online-Medien diffusions- und nutzentheoretisch betrachtet. In: Hagen, Lutz M. (Hrsg.), *Online-Medien als Quellen politischer Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher, 54-93.
- Schetschke, Michael (1997). Sexuelle Botschaften via Internet. In: Gräf, Lorenz & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet*. Frankfurt a.M./New York: Campus, 235-256.
- Schlese, Michael (1992). Hinter dem Rücken der Technik: Informelle Kulturentwicklung im Medium globaler Computerkommunikation. In: Schäfers, Bernhard (Hrsg.), *Lebensverhältnisse und soziale Konflikte im neuen Europa*. Verhandlungen des 26. Deutschen Soziologentages in Düsseldorf 1992. Frankfurt a.M./New York: Campus, 441-449.
- Schneider, Irmela (1998). Einige Überlegungen zur Diskussion um das Internet. In: Göttlich, Udo, Nieland, Jörg-Uwe & Schatz, Heribert (Hrsg.), *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*. Köln: Herbert von Hellem Verlag, 227-237.
- Schulze, Gerhard (1992). *Die Erlebnisgesellschaft*. Frankfurt a.M./New York: Campus.
- Schwab, Jürgen & Stegmann, Michael (1998). *Die Windows-Generation*. München: KoPäd.
- Simmel, Georg (1968; zuerst 1908). Das Geheimnis. In: Ders., *Soziologie*. Berlin: Duncker & Humblot, 257-304.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vogelgesang, Waldemar (1991). *Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur*. Opladen: Westdeutscher.
- Vogelgesang, Waldemar (1994). Jugend- und Medienkulturen. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 4, 464-491.
- Vogelgesang, Waldemar (1997). Jugendliches Medienhandeln: Szenen, Stile, Kompetenzen. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, B 19-20, 13-27.
- Vogelgesang, Waldemar (1998a). "...Etwas sehen lernen, was man beim Sehen nicht sieht." In: Bardmann, Theodor M. (Hrsg.), *Zirkuläre Positionen 2*. Opladen: Westdeutscher, 303-335.
- Vogelgesang, Waldemar (1998b). *Asymmetrische Wahrnehmungsstile*. Trier: (Manuskript).
- Weber, Max (1997; zuerst 1911). Zu einer Soziologie des Zeitungswesen. In: Gottschlich, Maximilian & Langenbacher, Wolfgang (Hrsg.), *Publizistik und Kommunikationswissenschaft*. Wien: Böhlau, 138-144.
- Weiler, Sabine (1995). Computerkids und elektronische Medien. In: *Media Perspektiven*, 5, 228-234.
- Wetzstein, Thomas A., Dahm, Hermann, Steinmetz, Linda, Leutes, Anja, Schampaul, Stephan & Eckert, Roland (1995). *Datenreisende. Die Kultur der Netze*. Opladen: Westdeutscher.
- Willems, Herbert (1994). *Psychotherapie und Gesellschaft. Strukturen und Funktionen von Individual- und Gruppentherapien*. Opladen: Westdeutscher.
- Willems, Herbert & Jurga, Martin (Hrsg.) (1998). *Inszenierungsgesellschaft*. Opladen: Westdeutscher.
- Winter, Rainer (1992). *Filmsoziologie*. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (1995). *Der produktive Zuschauer*. München: Quintessenz.
- Winter, Rainer (1998). Andere Menschen – andere (Medien-)Welten. In: *Medien Praktisch*, 3, 14-18.
- Winter, Rainer & Eckert, Roland (1990). *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung*. Opladen: Leske & Budrich.
- Winterhoff-Spurk, Peter (1996). Individuelles Informationsmanagement: Psychologische Aspekte der Medienkompetenz. In: Jäckel, Michael & Winterhoff-Spurk, Peter (Hrsg.), *Mediale Klassengesellschaft?* München: Reinhard Fischer, 177-195.
- Zizek, Slavoj (1997). Die Virtualisierung des Herrn. In: Felderer, Bernhard (Hrsg.), *Wunschmaschine – Welterfahrung*. Wien/New York: Böhlau, 109-118.

**Professionelle und institutionelle  
Kommunikationskulturen**

## Soziale Beziehungen und innerbetriebliche Kommunikation: Formen und Funktionen elektronischer Schriftlichkeit in Unternehmen

Ulla Kleinberger Günther & Caja Thimm

### Einleitung

Die Computerisierung des Alltags hat zur Ausbildung bzw. Modifizierung von Textsorten in privater Kommunikation (vgl. die Beiträge von Gallery, Sassen, Diekmannshenke i.d.Bd.), aber auch zu Veränderungen in betrieblicher Kommunikation geführt. Es sind nicht nur Videokonferenzen, Homepages, elektronische Hauszeitungen oder die Angebote virtueller Unternehmen (Brill & de Vries 1998), die Eckpunkte der Veränderung darstellen, sondern auch die alltägliche Nutzung der internen elektronischen Kommunikationssysteme in Form von E-Mails im Intranet. E-Mail ist eines unter vielen medialen Mitteln, welche MitarbeiterInnen in einem Betrieb zur Verfügung stehen. Vor einigen Jahren noch waren die medialen Angebote deutlich geringer: Neben der Post gab es das Telefon, in speziellen Situationen wurden Telegramme verschickt und in größeren Betrieben kam ein Postbote zum Einsatz, der die hausinterne Post verteilte. Nach und nach etablierten sich – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – Telex, Gegensprechanlage, hausinternes Telefon, Telefonbeantworter, Faxgeräte, Videokonferenzen, Voice Box, Voice Mail sowie Intranet und Internet.<sup>1</sup> Nicht erst seit McLuhan (1995/1962), aber seit ihm bestimmt, weiß man, dass neue Medien alte nicht einfach zum Verschwinden bringen<sup>2</sup>, sondern dass das vorhandene Spektrum neu unterteilt wird. Bei dieser Neustrukturierung, die ausgesprochen langsam vor sich geht – die erste Implementierung von *telnet* (Briefe) und von *ftp* (Datentransfer) erfolgte 1969 (vgl. Scheller, Boden, Geenen, Kampermann 1994) und Mails wurden von einem breiteren Publikum erst in den 70er Jahren verschickt –, werden auch nach und nach neue Bedürfnisse geschaffen, die von den AnwenderInnen erst entdeckt und dann gedeckt sein wollen.

E-Mail ersetzt also nicht einfach die herkömmliche Post, wie das von der betriebswirtschaftlichen Lehre lange beschworene "papierlose Büro" suggerieren könnte, geschweige denn die internen Fax-Schreiben oder die Telefongespräche oder anderes, was zur internen Kommunikation eingesetzt wird<sup>3</sup>. Die organisationsinterne E-Mailkorrespondenz ist jedoch unstrittig zu einer der wichtigsten Formen der innerbetrieblichen Kommunikation geworden. Darüber, mit welchem Inhalt, in wel-

<sup>1</sup> Festhalten muss man, dass sich einzig das Telex nicht halten konnte, ihm wurde sehr bald nach der Einführung der Fax-Geräte, welche bedeutend einfacher zu bedienen waren, der Rang abgelassen.

<sup>2</sup> Wie schon erwähnt, nimmt das Telex hierbei eine Sonderstellung ein, da es als Medium "verdrängt" wurde.

<sup>3</sup> Ausführliche Beschreibung in Kleinberger Günther (1988).

cher Form und mit welchen Funktionen betriebliche Mailkommunikation verwendet wird, wissen wir jedoch wenig. E-Mailkommunikation wurde bisher vor allem in den leichter zugänglichen Kontexten von Wissenschaft (Gruber 1997, Handler 1995) oder privaten Zusammenhängen untersucht (Quasthoff 1997). Diese Arbeiten haben gezeigt, dass Veränderungen im Sprachgebrauch zu verzeichnen sind, die sich auf die medial bestimmten Kommunikationsformen zurückführen lassen. Für die innerbetriebliche Wirtschaftskommunikation stellt sich nunmehr die Frage, ob E-Mailkommunikation nur professionell-thematisch ausgerichtet ist oder auch zum Zweck sozialer Beziehungsgestaltung und -pflege Verwendung findet. Pointiert gefragt: Kann dem Intranet, zumindest bezüglich einiger Aspekte, auch für betriebliche Kommunikation die Rolle eines "Beziehungsmediums" (Wehner 1997) zugewiesen werden oder verbleibt es hier mehrheitlich in der Funktion als "elektronischer Postbote"?

Wir wollen in unseren Analysen von betriebsinterner Mailkommunikation aus Schweizer Betrieben daher besonders der Frage nachgehen, in welcher Form selbst in auf betriebliche Interessen konzentrierten E-Mails soziale Beziehungen gestaltet werden können.

### 1. Elektronische Schriftlichkeit in der Netzkommunikation

Als wichtige Vorbemerkung ist anzuführen, dass das elektronische Kommunizieren in E-Mailform auf schriftlichem Austausch beruht, der das elektronische Schreiben aus dem individuellen Computer herausgelöst hat. Man kann heute in einem die gesamte Welt umspannenden Netzwerk aus Maschinen kommunizieren und ist daher auf eine neue Ökonomie des Schreibens im Zusammenspiel mit technischen Geräten bezogen. Auszugehen ist daher von einem Konzept der *elektronischen Schriftlichkeit* (vgl. Bolter 1996, Wehner 1997), d.h. von einer computermedierten Form der schriftlichen Textproduktion.

Geht man von dieser These aus, so ist zu folgern, dass sich die Schriftsprache in ihrer getippten Form innerhalb der elektronischen Schriftlichkeit auch im Betrieb im Hinblick auf Kommunikationszwecke bewähren muss, die bislang dem mündlichen Medium vorbehalten waren. Hat man beispielsweise in der direkten Begegnung die Möglichkeit einer breiten Palette an Strategien in Bezug auf Aufgabenorientierung (vgl. Winterhoff-Spurk & Grabowski-Gellert 1987a), Statusrückichten (vgl. Kruse & Thimm 1994) und Geschlechterunterschiede (vgl. Thimm 1998) und kann durch stimmlich prosodische Mittel gesprächssteuernd wirken (Winterhoff-Spurk & Grabowski-Gellert 1987b), so ist dies im Modus der elektronischen Schriftlichkeit deutlich komplexer zu realisieren. Es ist die gegenseitige Einflussnahme von Schriftlichkeit und Mündlichkeit, die hier zu berücksichtigen ist. Diese Wechselwirkungen beschreibt Schlieben-Lange (1983) als "Oszillieren zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit" und bezeichnet sie als "Duktus der Schriftlichkeit" und "Duktus der Mündlichkeit" (Schlieben-Lange 1983, 81). Wir müssen also, um Mündlichkeit im Duktus elektronischer Schriftlichkeit erfassen zu können, einen An-

satz zugrunde legen, mit dessen Hilfe sich solche sprachlichen Äußerungsformen beschreiben lassen. Wir wollen daher mit Koch & Oesterreicher (1985, 1994) zwischen medialer und konzeptioneller Mündlichkeit und Schriftlichkeit differenzieren, eine Unterscheidung, die inzwischen in einigen Arbeiten als Grundlage herangezogen wird (Haase, Huber, Krumeich & Rehm 1997).

### 1.1 Konzeptionelle und mediale Schriftlichkeit /Mündlichkeit

Koch und Oesterreicher (1994) unterscheiden die Realisierungsebene von Mündlichkeit/Schriftlichkeit von der Konzeptionsebene. Die Realisierungsebene bezieht sich auf das Medium, in dem Sprache realisiert wird. Dabei gibt es zwei Optionen: Die *phonetische* Realisierung in gesprochener Sprache und die *graphische* Realisierung in geschriebener Sprache. Es handelt sich also um eine dichotome, eine Entweder-oder-Abgrenzung. *Konzeptionelle Mündlichkeit/Schriftlichkeit* umfasst dagegen den Duktus, die Modalität der Äußerungen unter dem Blickwinkel der damit verbundenen kommunikativen Strategie, die mit Gegensatzpaaren wie Umgangssprache versus Schriftsprache oder formelle versus informelle Sprache erfasst werden. Konzeptionelle Mündlichkeit/Schriftlichkeit kann Teilaspekte beider Modi beinhalten, wobei die Begriffe mündlich/schriftlich als Endpunkte eines Kontinuums anzusehen sind. Der wissenschaftliche Vortrag ist also beispielsweise trotz seiner Realisierung im phonischen Medium konzeptionell "schriftlich", während der Privatbrief trotz seiner Realisierung im graphischen Medium konzeptioneller Mündlichkeit näher liegt. Am Pol "mündlich" steht z.B. das familiäre Gespräch, am Pol "schriftlich" der formelle Brief. Die Autoren verstehen diese Skalierung als "abnehmend sprechbezogen" und "zunehmend schreibbezogen". Als grundlegende Situation für konzeptionelle Mündlichkeit gilt die raum-zeitliche Nähe, der metaphorische Ausbau und die emotionale und soziale Nähe der Gesprächspartner zueinander; der Gegenpol der konzeptionellen Schriftlichkeit ist charakterisiert durch raum-zeitliche Distanz. Koch und Oesterreicher sprechen in diesem Zusammenhang von einer "Sprache der Nähe" und einer "Sprache der Distanz". Gemeint ist damit eine Bezeichnung für einen gestaffelten Wirklichkeitsbezug. Im Zentrum steht eine relationale Situierung, nicht eine exakte texttypologische Systematik der jeweiligen Äußerungsformen.

Es ist diese relationale Gradation, die das Modell auch für elektronische Schriftlichkeit anwendbar erscheinen lässt. Wenn wir nämlich die betrieblichen E-Mails genauer betrachten, so zeigt sich, dass sie zwar in den Grundstrukturen der schriftlichen Geschäftskommunikation gleichen und damit sowohl medial als auch konzeptionell schriftliche Texte darstellen (dazu auch Janich 1994). Wir finden jedoch ebenfalls eine Vielzahl von sprachlichen Phänomenen, die nicht üblichen Normen geschäftlicher Kommunikation entsprechen. Wir gehen daher von der Annahme aus, dass diese Markierungen als Formen möglicher konzeptioneller Mündlichkeit verstanden werden können und der Sicherung oder Etablierung von sozialen Beziehungen zu Kolleginnen und Kollegen dienen.

## 2. E-Mailkommunikation in Schweizer Unternehmen

Das dieser Analyse zugrunde liegende Korpus besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen: Einerseits handelt es sich um eine große Anzahl von E-Mails aus verschiedenen Firmen, andererseits um Interviewdaten aus einer größeren Studie, in denen sich MitarbeiterInnen von Schweizer Betrieben unter anderem zur Nutzung der E-Mails äußerten. Diese Äußerungen werden nachstehend – allerdings nur überblickshaft – zusammengefasst.

### 2.1 Interviewtexte betrieblicher NutzerInnen

Generell lässt sich festhalten, dass die meisten Befragten<sup>4</sup> dem im betrieblichen Alltag nach wie vor noch neuen Medium "Internet" skeptisch gegenüberstehen.

Von 49 Personen, die in "vernetzten" Betrieben arbeiteten, äußerten sich 18 Personen überhaupt nicht zum E-Mail. Von den übrigen 31 votierten drei mit Vorbehalt fürs Internet, die restlichen 28 betonten die Nachteile. Die folgende Liste zeigt einige der kritischen Argumentationsstränge auf:<sup>5</sup>

- Person A nutzt E-Mail zwar, jedoch nur für Unpersönliches, wird der Text persönlicher, nutzt sie das Fax-Gerät;
- Person B meint, das E-Mail "entferne" MitarbeiterInnen voneinander, zwar hätten die Schreiben das Niveau von herkömmlichen Briefen, seien aber bedeutend schneller übermittelt. Gleichwohl beantworte sie die Schreiben per Telefon, damit doch noch "Nähe" zu den MitarbeiterInnen spürbar sei. Über *E-Mail* spüre man keine Stimmungen, was für Vorgesetzte doch wichtig sei;
- Person C nutzt das Netz für Rundschreiben, Sitzungseinladungen und -protokolle, aber nicht für die "Kommunikation" mit den Arbeitskollegen ("für Infos mail");
- Person D hat zwar einen Internetzugang, hat das Internet jedoch noch nie benutzt, da sie ihren Computer nicht täglich startet;
- Person D und E bezeichnen mailen als "unbekannt", obwohl der Betrieb über ein Internet verfügt, und sie daran angeschlossen sind;
- Für Person F ist E-Mail absolut kein Thema, gleichwohl hält sie fest, dass alle MitarbeiterInnen des Betriebes Zugang dazu hätten. Bei Effizienzüberlegungen spielt dieses Medium jedoch überhaupt keine Rolle, es scheint irgendwie im weiten "space" unberührbar vor sich hin zu vegetieren;

<sup>4</sup> Die beigezogenen Interviewtexte sind Ausschnitte aus umfangreichen Interviews aus einem Zürcher Forschungsprojekt, welches vom Schweizerischen Nationalfonds unterstützt wurde. Die Aufnahmen stammen von Mitarbeitern aus sechs in der Schweiz ansässigen Großbetrieben, die an der Basis, beziehungsweise auf unteren Kaderstufen wie Abteilungsleiter etc. tätig sind. Alle jedoch haben eine sogenannte "Drehscheibenfunktion" innerhalb der Informationsvermittlung in den Betrieben inne. Zum Zeitpunkt der Befragung, 1995/96, war eine der sechs beteiligten Firmen nicht vernetzt.

<sup>5</sup> Die Siglen A-H werden verwendet, da den InterviewpartnerInnen Anonymität zugesichert wurde.

- Für Person G steht E-Mail, obwohl vorhanden, "eidüütig nöd im Vordergrund" ["eindeutig nicht im Vordergrund"], sondern vielmehr das Fax-Gerät, mit dem man direkt vom Computer aus faxen kann;
- Und für H spielt es keine Rolle, ob Fax-Gerät oder E-Mail; die beiden Medien seien eines wie das andere "unnötig".

Neben diesen kritischen Stimmen gibt es selbstverständlich auch sogenannte "E-Mail-EnthusiastInnen" (im vorhandenen Korpus allerdings nur drei), die sich aber, trotz aller Begeisterung für das neue Medium, nach wie vor für die Nutzung zu rechtefertigen scheinen. Sie betonen, dass die mündliche Kommunikation, das *Face-to-face*-Gespräch, nach wie vor das wichtigere Kommunikationsmittel sei. Herausgestellt wird die Wichtigkeit des persönlichen Kontaktes und die Reduzierung der E-Mailinhalte auf "gwüssi Information". Positiv bewertet wird vor allem die Zeitersparnis. Zusätzlich wird von einer Person die Verlässlichkeit des Mediums positiv hervorgehoben, die ähnlich hoch eingestuft wird wie die interne papierene Post.

Erstaunlich sind diese Resultate der "Abneigung gegen das Internet", da die Daten zu einer Zeit erhoben wurden, als in vielen Privathaushalten und Betrieben die Umstellung auf die digitale Datenbeschaffung und -bearbeitung schon eingesetzt hatte.

## 2.2 E-Mail aus Schweizer Großbetrieben und anderen Firmen

Für diese Untersuchung stehen 606 Mails aus Schweizer Betrieben zur Verfügung:

- 47,2 % oder 286 Mails stammen aus Schweizer Banken;
- 31,5 % oder 191 Mails aus Verlagen;
- 11,7 % oder 71 Mails aus Computerfirmen;
- 7,1 % oder 43 Mails aus der medizinischen Forschung;
- und 2,5 % oder 15 Mails aus verschiedenen Dienstleistungsbereichen.<sup>6</sup>

Bei der Zusammenstellung des Korpus stießen wir mehrfach auf Personen, die nur ungern ihre Mails zur Verfügung stellten, obwohl allen Anonymität zugesichert wurde. Erstaunlicherweise zeigten sie sich nicht skeptisch in Bezug auf firmeninterne Diskretionsweisungen oder Schweigepflicht, sondern in Bezug auf subjektive Empfindungen, d.h. etwas Persönliches, das höchste Diskretion erfordert, aus der Hand zu geben. Vor allem von Newcomern im Netz, die mit den Gepflogenheiten des neuen Mediums noch nicht vollumfänglich vertraut sind, hörte man mehrfach den Einwand, "ja, die Informationen seien EXTREM seriös, EXTREM vertraulich, es würde sich um EXTREM wichtige Mitteilungen handeln, die nicht für fremde Ohren/Augen bestimmt seien" etc. Genau genommen machen sich die AnwenderInnen hier selbst etwas vor, da wohl kein Medium so "öffentlich", beziehungsweise allgemein zugänglich ist wie die elektronischen Medien. Und wenn nicht gerade "jedermann" die Post lesen kann, so doch mindestens die gesamte EDV-Ab-

<sup>6</sup> Danken möchten wir an dieser Stelle u.a. Yves Bremer, Bertin Günzburger, Esther Haber, Roger Hornung, Nicolas Jene, André Kienzle, Martin Meyer, Felix Müller, Martin Pruschy, Alexandra Stark, Christian Walss, und ganz speziell Sophie Gläser, die uns geholfen haben, die Mails zusammenzutragen.

teilung, für die das Aufschlüsseln fremder Mails ohne großen Aufwand zu bewerkstelligen ist. Das Bewusstsein über die Ungeschütztheit ihrer Daten ist bei den meisten AnwenderInnen jedoch noch nicht sehr ausgeprägt.

Im Mittelpunkt unserer Analysen steht die Frage, wie in den betriebsinternen Mails "Status", "Rolle", "Vertrautheit" und somit im weiteren Sinne Identität und Sozialität mit sprachlichen Elementen vermittelt wird.<sup>7</sup> Fragen der Textsortenzugehörigkeit<sup>8</sup> müssen dabei in den Hintergrund treten.

Die Auszüge aus den Mails, die im Folgenden aufgelistet werden, zeigen die Bandbreite der Möglichkeiten auf, die im Intranet genutzt werden und die teilweise den Normen der herkömmlichen Geschäftsbriefe widersprechen; speziell interessieren hier die Abweichungen von der Norm bzw. die Möglichkeit mit bekannten "Normen" Neues auszudrücken (vgl. Quasthoff 1997).

## 2.3 Elemente von "Mündlichkeit" und "Schriftlichkeit"

Die "persönliche", dialogische *Face-to-face*-Kommunikation wurde in den Interviews immer als die "wichtigste" Kommunikationsart im betrieblichen Alltag bezeichnet.

Im den Mails finden sich Muster, die ähnliche Strukturen aufweisen, wie sie in mündlichen Dialogen vorkommen (SprecherInnenwechsel, Entwicklung der Themen etc.). Im Internet sind solche Repliken (*replies*) üblich, der Kontakt wird meist über mehrere "turns", oder eben Mails, aufrechterhalten, wobei sich alte und u.a. neue Normen konstituieren können, von denen im Folgenden einige aufgelistet und diskutiert werden.

Exemplarisch werden fünf Bereiche herausgenommen:

- A) Groß-/Kleinschreibung
- B) Begrüßung, Verabschiedung
- C) Duzen und Siezen
- D) Fehlen (syntaktischer) Wohlgeformtheit
- E) Neologismen, Anglizismen

### A) Groß-/Kleinschreibung

Entgegen der bestehenden Norm für Geschäftsschreiben, in denen nach wie vor auf die Großschreibung Wert gelegt wird, wird in einigen E-Mails vollständig klein geschrieben: (#234: "ich habe folgenden kommentar vorbereitet und bitte Sie, ihn nach bedarf zu ergänzen (nach aspekten, die pkom interessieren könnten). vielen dank und

<sup>7</sup> Obwohl das für diese Untersuchung vorliegende Korpus relativ groß ist und quantitative Aussagen durchaus erlauben würde, haben wir dies auf ein Minimum beschränkt und arbeiten qualitativ.

<sup>8</sup> Die vorliegenden Mails sind Mischungen aus bekannten Textsorten: Rundschreiben, Informationsschreiben, Geschäftsbriefe, Anfragen etc. Von den Themen zeigt sich ebenfalls ein großes Spektrum, das über innerbetriebliche, geschäftliche und private Themen, Fragen und Probleme bis hin zu Klatsch und Tratsch geht.

Im Folgenden werden wir uns aber nicht mit den Fragen der "Textsorten" befassen. Gleichwohl sind wir überzeugt, dass diese Diskussion – ob E-Mail eine neue Textsorte ist oder ob sie neue schafft etc. – unbedingt weitergeführt werden muss [siehe dazu auch Günther & Wyss (1996)].

schönes wochenende.") Dies eine Beispiel lässt sich durchaus als Normbruch ansehen, da Kleinschreibung normalerweise auf einzelne Wörter beschränkt bleibt.

### B) Begrüßung, Verabschiedung

Sowohl Begrüßungs- wie auch Verabschiedungssequenzen enthalten Marker für die Beziehungsaufnahme, bzw. für die Weiterführung einer bestehenden Beziehung. Ist die explizite Begrüßung fakultativ, so ist die Verabschiedung, bzw. das "Signieren" der *mail*, obligatorisch. Begrüßungen können im herkömmlichen schriftlichen Stil oder mit Elementen aus dem mündlichen Bereich (z.B. "Grüezi") formuliert sein:<sup>9</sup>

#### Beispielgruppe 1: Begrüßungen

|                                         |                               |
|-----------------------------------------|-------------------------------|
| • Sehr geehrte Damen und Herren (#160)  | • hallo zäme (#170)           |
| • Liebe Kolleginnen und Kollegen (#160) | • Liebe [V.] (#170)           |
| • Guten Tag Herr [N.] (#563)            | • Halli hallo (#414)          |
| • Grüezi Herr / Frau [V.] [N.] (#269)   | • Hallochen (#425)            |
| • Herr [N.] (#405)                      | • hallo du süffisanter (#507) |
| • [V.] (#911)                           |                               |

Anzumerken ist, dass einige der Begrüßungsformen durchaus auch in den herkömmlichen Geschäftsschreiben vorkommen können, einige aber, wie beispielsweise in #507, eher unwahrscheinlich sind. Normbrüche oder Zwischenbereiche scheinen auf, wenn mündliche Elemente mit schriftlichen gemischt werden; so, wenn die Anrede aus dem mündlichen Bereich stammt, die Grußformel hingegen aus dem schriftlichen:

#### Beispieltext 1

|                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grüezi Herr [N.]<br>Innerhalb der von uns gesprochenen Budgetlimite für CIB [...]<br>Freundliche Grüsse<br>[V.] [N.] (#202) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Aber auch Ausgefalleneres kommt vor, wie ein "Gentlemen" (#840) in einer sonst deutsch verfassten Mail.

Ebenso vielfältig wie die Begrüßungsformen sind die "obligatorischen" Verabschiedungsformen, die nur in Ausnahmefällen weggelassen werden dürfen. Auch hier ist die Vielfalt enorm, angefangen von üblichen bis zu eher ausgefallenen Varianten:

#### Beispielgruppe 2: Verabschiedungen

|                                  |                                                                              |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| • Mit freundlichen Grüßen (#302) | • Merci (#505)                                                               |
| • Mit kollegialen Grüßen (#152)  | • Danke für Deinen Bescheid (#504)                                           |
| • Mit freundlichem Gruss (#503)  | • Besten Dank für Ihre baldige Antwort (#521)                                |
| • MtG (#356)                     | • Also dann, viel Vergnügen (#384)                                           |
| • Gruss (#307)                   | • Nur das beste (#437)                                                       |
| • Grüsse (#314)                  | • Wir bleiben am Ball (#452)                                                 |
| • Froher Gruss (#125)            | • okay. Abschieken. (#496)                                                   |
| • Liebe Grüsse (#104)            | • lass mal hören & gruss, [V.] (#507)                                        |
| • Herzlich, Ihr [V.] [N.]        | • Euer SMD-Fan [V.] [N.] (#510)                                              |
| • Gruss und bis bald (#311)      | • Es freut sich auf eine coole Runde (#533)                                  |
| • Also bis bald: [V.] (#415)     | • Ätsch. (#559)                                                              |
| • Danke, [V.] (#303)             | • auch dir gut festival and see you soon,<br>gruss an frau und kinder (#943) |
| • Danke schön. (#513)            |                                                                              |

Erwartungsgemäß finden sich Dialektvarianten in standarddeutschen Texten und Fremdsprachiges, welches teilweise auch orthographisch an die Zielsprache angepasst wird (#517):

#### Beispielgruppe 3: Verabschiedungen und Vielsprachigkeit

|                                       |                                                       |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| • Gruess (#219)                       | • Take care. Love. (#420)                             |
| • hätzlich Grüess (#224)              | • Take care, see you, (#425)                          |
| • e gueti zit (#157)                  | • OK. enjoy your days, take care, see you soon (#440) |
| • Schöne Ostern wünscht Allen (#391)  | • Also: Keep an eye on the 29. of May (#520)          |
| • Happy easter und sonnigi Täg (#239) | • Schöne Grüsse und "Don't fuck up" (#451)            |
| • Happy semaine-festival (#944)       | • Ciao (#383)                                         |
| • regards (#1022)                     | • Ciao a tutti (#378)                                 |
| • Best regards (#471)                 | • pliiis confoorm (#517)                              |
| • have a sunny day (#217)             | • Pliis confoormen. (#518)                            |
| • have fun (#313)                     | • Bitte ankreuzen und retour, thank U! (# 538)        |
| • See you (#414)                      | • by, [V.]                                            |

### C) Duzen und Siezen

Duzen im betrieblichen Kontext nimmt insofern eine Sonderstellung ein, da sich nach wie vor viele MitarbeiterInnen "siezen" und die Verteilungsmechanismen für ein "Du" nach feinen internen Normen gelöst werden. Standard bei E-Mails hingegen war – und ist auch noch vorwiegend heute – das "Du". In den vorhandenen Mails finden wir ein eindeutiges Übergewicht an duzenden Schreiberinnen und Schreibern, und zwar in der Kombination von "Du" und "Vorname". Etwa halb so häufig wird die Kombination von "Sie" und "Nachname" gewählt.

<sup>9</sup> Die Nummerierung bezieht sich auf die Kodierung der jeweiligen *mail* im Gesamtkorpus.

Personen explizit anzusprechen wird manchmal vermieden, vor allem tritt diese Form in Kombinationen im Plural von "Liebe Kolleginnen und Kollegen", "Hoi zämme", "Grüezi mitenand" etc. auf.

#### Beispieltext 2

Grüezi mitenand  
Die 2. Arbeitssitzung "Zero-Based" wird am Mittwoch xy stattfinden.  
(Herr [N2] wird nur temporär unter uns weilen; Vorschlag 15.15 Uhr)  
Siets zu Diensten  
[V.] [N.] ap8 (#106)

Ab und an fehlt die Anrede, der Text lässt so keine direkten Schlüsse auf ein "Du" oder "Sie" zu, nur in der Verabschiedung lässt sich "Nähe" oder wenigstens eine Art von vertrautem Umgang miteinander errahnen:

#### Beispieltext 3

Tja. Also, ich seh das so: [...] Es soll m.E. von Anfang an klar sein, daß die Wissensbasis unsere wichtigste, aber nicht die einzige Notes-Anwendung ist.  
Schöns Tägli / [N.] (#170)

#### D) Fehlen (syntaktischer) Wohlgeformtheit

Syntaktisch mangelhafte oder nicht-wohlgeformte Schreiben werden in den geschäftlichen Mails kaum weitergeleitet, abgesehen selbstverständlich von Tipp- oder Schreibfehlern. D.h., wenn man es positiv formuliert, dass die Briefe normgerecht wohlgeformt sind. Wenn jedoch Syntaxabweichungen vorliegen, heißt das nicht, dass die gewählten Formen denjenigen aus dem mündlichen Bereich entsprechen würden.

#### E) Neologismen, Anglizismen

1) Auffallend sind unter den digitalen Neologismen die Ideogramme, die eine kaum geahnte Dynamik entwickeln. Sie verdeutlichen den emotionalen Stellenwert einer Aussage, der in der mündlichen Rede oftmals über paraverbale und nonverbale Merkmale verstärkt wird. Aber sie erscheinen geradezu nie in geschäftlichen Mails. Im gesamten Korpus konnte man nur einige wenige im persönlichen Kontext auffindig machen. Hingegen werden Aussagen graphematisch markiert, was w.u. ("Markieren von Vertrautheit") ausführlicher dargestellt wird.

2) Anglizismen finden sich vorwiegend für fachsprachliche Bezeichnungen im Bankenbereich beziehungsweise für computerspezifische Ausdrücke, wie "clickt auf den OK-Button" (#354), jedoch kann man nicht davon sprechen, dass sie E-Mail spezifisch eingesetzt würden. Nur in wenigen Fällen werden sie in die Lauftexte integriert, wie das auch mit (vorwiegend) phraseologischen Wendungen anderer Sprachen gemacht wird. Diese Mischformen dürften jedoch vor allem für die vielsprachige Schweiz typisch sein, wie ja bereits die Beispielgruppe 3 gezeigt hat:

#### Beispielgruppe 4: Vielsprachigkeit

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Besten Dank anyway (#173)</li> <li>• Lieber [V.] (...). Im Mai waere der 18. 26 und 27. Please let me know your availability. Ciao [V.]</li> <li>• Liebe [V.] ..... with pleasure. (...)</li> <li>• Doch naturallemente je look vorwärts a likro the abstract that ye schreibst! Happy semaine-festival [V.] (#944)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Danke für Deine Response (#932)</li> <li>• Immer pünktlich: great!! (#209)</li> <li>• Thanks a million &amp; en schöne Tag (#881)</li> <li>• Hi there, well, es ist zwar überaus erfreulich [...] on verro. (#940)</li> </ul> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Anglizismen werden quantitativ gesehen häufiger eingesetzt als andere Fremdsprachen, wobei bei Begrüßungsformen auffällig oft italienisch gewählt wird. Mails, in denen mehr als zwei Sprachen gemischt werden, sind hingegen rar; abgesehen von ironischen "Sprachtexten" mit fünf und mehr vertretenen Sprachen (#944). Daneben finden sich selbstverständlich ganze Schreiben in Englisch und Französisch (#232, 244).

#### 2.4 Markieren von "Status" und "Rolle"

Bei fehlenden mündlich interaktiven Markierungsmöglichkeiten über die eigene Position, über Status und Rolle, die man innehat oder dem Gegenüber zuweist, müssen diese in schriftlichen Texten explizit markieren werden. Im Folgenden werden vier – klassische – Markierungsarten<sup>10</sup> unterschieden:

- a) Marker der eigenen Position;
- b) statushöhere Position;
- c) statusniedrigere Position;
- d) keine Zuständigkeit.

#### a) Marker der eigenen Position

Die nachstehende Mail behandelt einen Führungskräftewechsel, von dem der Schreiber selbst als Mitarbeiter betroffen ist:<sup>11</sup>

#### Beispieltext 4

A propos Herausforderungen: unten kannst die letzte Info betr. u/Ressort lesen. Das war auch der Grund meiner niedergeschmerzten [sic] Stimmung am Montag. Es kam wohl allzu überraschend und ich hätte mir vieles denken können, aber das nicht. Obwohl für [V1] und [V2] es wirklich toll ist, daß sie eine solche neue Herausforderung erhalten, und für [V3] es sicherlich nur von Vorteil sein kann, "dort oben" so kompetent vertreten zu werden. Aber einen menschlichen Verlust bedeutet es für viele und das tut eher weh. Ich habe persönlich ein gutes Gefühl, was die Zusammenarbeit mit dem neuen Chef betrifft. Aber es wird wohl, gezwungenermaßen, Veränderungen geben. Also packen auch wir das Neue. (#152)

<sup>10</sup> Freilich werden im beruflichen Alltag Statuspositionen bedeutend differenzierter unterteilt. Hier werden nur einige eindeutige Beispiele vorgelegt, um den Problembereich zu illustrieren.

<sup>11</sup> Tippfehler werden im Text mit [sic] hervorgehoben.

## b) Statushöher

Bei E-Mails, die von Vorgesetzten an die MitarbeiterInnen versandt werden, werden Weisungen zwar deutlich, aber zumeist höflich abgeschwächt formuliert:

## Beispieltext 5

Hoi zäme  
Gemäss Protokoll der GL-Sitzung Nr. 05/98 vom 22.4.98 müssen Externe Publikationen vor der Veröffentlichung durch ein GL-Mitglied bewilligt werden.  
Ich bitte Euch, mir wie bis anhin alle Publikationen vorgängig zuzustellen. (#236)

## Beispieltext 6

Bitte bereitet für den 20. April 98 (Workday) Euer Feedback zu den zwei Seiten vor, damit Ihr die Unterlagen vernachlässigen könnt. (#239)

## Beispieltext 7

Ich will jederzeit in der Lage sein, Auskunft darüber geben zu können, wieviel im Ressort CCA cash an externe Referenten ausbezahlt worden ist.  
Deshalb bitte ich Euch zwingend [...] (#247)

## Beispieltext 8

Ich bitte Euch, ebenfalls einen Statusbericht zuhanden von mir bis spätestens Donnerstag, 4. Juni zu verfassen. (#265)

## Beispieltext 9

In folgende "pflanzenlose" Büros haben wir Pflanzen mitgenommen: xy. Würden Sie das bitte dem Pflanzendienst weiterleiten. Im Raum xz muß noch eine grosse Pinwand aufgehängt werden. Würden Sie das bitte auch noch einfüdeln.  
Vielen Dank für Ihre Hilfe und es schöns Wochenänd. (#273)

## Beispieltext 10

Ist etwas unklar, oder ist sonst etwas zu besprechen, wende Dich bitte an mich oder an F. Ich erwarte eine entsprechende Stellungnahme von Dir, so daß wir im Connect die Punkte abhaken koennen. (#357)

## Beispieltext 11

[V.] und ich sind uns einig, daß deine angelieferte Version toll ist und nur noch Retuschen gemacht werden mußten von uns zweien. (#227)

Mitarbeiterkritik wird in den Mails nur indirekt angesprochen und zumeist mit Weisungen durch die Vorgesetzten verbunden. Dabei wird ersichtlich, dass viele dieser Weisungen mit *bitten* abgeschwächt werden und zu, unserer Ansicht nach medientypischen, Formulierungen führen, so in #247: "Deshalb bitte ich Euch zwingend". Die Ausschnitte geben Hinweise darauf, dass sich über *E-Mail* kommunizierte Anweisungen von Dienstvorgesetzten in ihren Formulierungsweise besonders stark anhand der medienbedingten Einflüsse wandeln werden.

## c) Statusniedriger

Mails von MitarbeiterInnen an ihre Vorgesetzten zeichnen sich durch einen distanzierteren und höflicheren Schreibstil aus und weisen nur in Ausnahmefällen Vertraulichkeit symbolisierende Formulierungen auf:

## Beispieltext 12

Hallo [V.] Nach der APK konzentrieren wir uns nun auf den Piloten Call Center H. Diesbezüglich wird eine enge Zusammenarbeit mit [V1] [N1] nötig sein. Darf ich ihn ansprechen und für eine Projekt-kick-off-Sitzung aufbieten? Gruss [V.] (#241)

## Beispieltext 13

Herr [N.],  
koennten Sie mir die entsprechenden Rechte auf zhbaba geben, daß ich die PILOT Software auf meinem PC benutzen kann. Vielen Dank. (#372)

## Beispieltext 14

[...] können wir doch zwei halbe Tage im AZ mit einem Digicomp-Trainer organisieren. Lässt unsere Infrastruktur dies zu? Wir würden Anfangs November Termine suchen. (#169)

## Beispieltext 15

Ich bitte die Vorgesetzten darum - auch wenn wir aus infrastrukturellen Gründen am 2. Tag im Hause sind - uns nicht als anwesend zu betrachten. (#252)

Eine explizite Statusmarkierung wie in Text 15 ist allerdings selten und auch hier bleibt sie durch die Pluralform an eine anonyme Allgemeinheit gerichtet.

## 2.5 Markieren von "Vertrautheit"

Als eine wichtige schriftlichsprachliche Form der Markierung von Vertrautheit kann man graphematische Markierungen ansetzen. Graphematisch werden die *E-Mails* teilweise exzessiv mit Anführungszeichen oder multiplizierten Interpunktionszeichen gekennzeichnet. Üblich ist dieses Vorgehen in Geschäftsbriefen nicht, jedoch wirken diese "neuen" Normen auch auf die Usanz in den herkömmlichen Geschäftsbriefen



mediale Geschehen in der betrieblichen Kommunikation muss im Rahmen einer Konzeption *digitalisierter Schrift* rekonstruiert werden.

Welche Folgen die skizzierten Phänomene für die Möglichkeit, soziale Beziehungen über schriftliche Kommunikation zu gestalten, haben werden, lässt sich heute noch nicht absehen. Wir können jedoch durchaus von einer spezifischen Funktion der internen Schriftkommunikation sprechen, die sich als hybride Form konzeptioneller Mündlichkeit im Modus medialer elektronischer Schriftlichkeit beschreiben ließe. Dass durch die Vernetzung und internationale Angleichung der Kommunikationsformen sogar eine *Universalisierung der Schriftkultur* entstehen könnte und partikularisierende Tendenzen an Bedeutung verlieren, erscheint beim augenblicklichen Stand eher unwahrscheinlich. Wichtig für die Unternehmenskommunikation der Zukunft wird es jedoch sein, eine Balance zwischen Regulierung, Normierung und sozialen Kommunikationsbedürfnissen zu finden: Selbst eingeschränkte Mailkommunikation wird den Beziehungsaspekt und das Bedürfnis nach sozialem Austausch als maßgeblichen Faktor einbeziehen müssen. Dies wird dann umso relevanter, wenn die Mitarbeiteridentifikation mit einem virtuellen Unternehmen zu betrachten ist (vgl. Wiesenfeld, Raghuram & Garud 1998). Hier werden Fragen nach der Gestaltung kommunikativer Beziehungen in einer völlig neuen kommunikativen Umgebung zu lösen sein.

## Literatur

- Bolter, Jay (1996). Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens. In: Müncker, Stefan & Roesler, Alexander (Hrsg.), *Mythos Internet*. Frankfurt: Suhrkamp, 37-55.
- Brill, Andreas & de Vries, Michael (Hrsg.) (1998). *Virtuelle Wirtschaft. Virtuelle Unternehmen, virtuelle Produkte, virtuelles Geld und virtuelle Kommunikation*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Gruber, Helmut (1997). Themenentwicklung in wissenschaftlichen E-Mail-Diskussionlisten. Ein Vergleich zwischen einer moderierten und einer nichtmoderierten Liste. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Westdeutscher Verlag, 105-130.
- Günther, Ulla, Wyss, Eva (1996). *E-Mail-Briefe – eine neue Textsorte zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit*. – In: Hess-Lüttich, Ernest W.B., Holly, Werner & Püschel, Ulrich (Hrsg.), *Textstrukturen im Medienwandel*. Peter Lang Verlag, Frankfurt/New York, 61 - 86.
- Haase, Martin, Huber, Michael, Krumeich, Alexander & Rehm, Georg (1997). *Internetkommunikation und Sprachwandel*. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 51-85.
- Handler, Peter (1995). "There's a message in the wire...". Stilistische Annäherungen an das Phänomen E-Mail. In: *Moderne Sprachen*, 39/1, 44-63.
- Jäger, Ludwig & Stoffers, Johannes (Hrsg.) (1992). *Der Computer als Schiefertafel. Oder: Neue Wege auf dem Weg zur Schrift*. Aachen: Alano.
- Janich, Nina (1994). *Elektronic Mail: Eine betriebsinterne Kommunikationsform*. In: *Muttersprache* 3, 248-259.
- Kleinberger Günther, Ulla (1998). Medien im Berufsalltag. In: Pfammatter, René (Hrsg.), *MULTI MEDIA MANIA. Reflexionen zu Aspekten Neuer Medien*. Konstanz, 157-172.
- Kruse, Lenelis & Thimm, Caja (1994). Communication at the work place: requesting in asymmetrical interaction situations. In: Gunnarsson, Britt, Linell, Per & Nordberg, Bengt (Hrsg.), *Text and talk in professional contexts* AILA, Uppsala, 219-235.
- Koch, Peter & Oestereicher, Wulf (1985). Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: *Romanisches Jahrbuch*, 36, 15-43.
- Koch, Peter & Oestereicher, Wulf (1994). Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, Hartmut & Ludwig, Otto (Hrsg.), *Schrift und Schriftlichkeit*. Handbücher für Sprach- und Kommunikationswissenschaft, Berlin/New York. Bd. 1, 588-604.
- McLuhan, Marshall (1995). *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*. Addison-Wesley, Bonn et al. [Orig.: (1962) *The Gutenberg Galaxy*, Toronto University Press, Toronto]
- Quasthoff, Uta (1997). Kommunikative Normen im Entstehen: Beobachtungen zu Kontextualisierungsprozessen in elektronischer Kommunikation. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 12-32.
- Scheller, Martin, Boden, Klaus-Peter, Geenen, Andreas, Kampermann, Joachim (1994). *Internet: Werkzeuge und Dienste. Von "Archie" bis "World Wide Web"*. Springer Verlag, Berlin/New York.
- Schlieben-Lange, Brigitte (1983). *Traditionen des Sprechens. Elemente einer pragmatischen Sprachgeschichtsschreibung*. Stuttgart, Berlin.
- Schmitz, Ulrich (1998). Zur Sprache im Internet: Skizze einiger Eigenschaften und Probleme. [Online-Dokument] [http://www.linse.uni-essen.de/papers/sprache\\_internet.htm](http://www.linse.uni-essen.de/papers/sprache_internet.htm).
- Thimm, Caja (1998). Frauen-Sprache-Beruf: Sprachliches Handeln am Arbeitsplatz. In: Schoenthal, Giseal (Hrsg.), *Feministische Linguistik – Linguistische Geschlechterforschung*. *Germanistische Linguistik*, 139-140, 325-346.
- Wehner, Josef (1997). Medien als Kommunikationspartner – Zur Entstehung elektronischer Schriftlichkeit. In: Gräf, Lorenz, & Krajewski, Markus (Hrsg.), *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt, 125-150.
- Wiesenfeld, Batia, Raghuram, Sumita & Garud, Raghu (1998). *Communication patterns as determinants of organizational identification in a virtual organization*. [Online Dokument] <http://www.ascue.org/jeme/vol3/issue4/wiesenfeld.htm>.
- Winterhoff-Spurk, Peter & Grabowski-Gellert, Jürgen (1987a). Vom Lob der Direktheit: Wirkungen sprachlicher Merkmal des Führungsverhaltens. In *Zeitschrift für Arbeits- und Organisationspsychologie*, 31, 55-62.
- Winterhoff-Spurk, Peter & Grabowski-Gellert, Jürgen (1987b). Naverbale Kommunikation und die Direktheit von Direktiva: Der Ton macht die Musik! In: *Sprache und Kognition*, 3, 138-149.

## Verwaltungsumbau, Internet, Bürgerdienste und Personalentwicklung als Herausforderungen an die öffentliche Verwaltung

Rainer Maier & Barbara Maier-Schicht

### Einleitung: 'Fremd' = 'lockend'/'bedrohlich'

Veränderungen, technische und organisatorische Innovationen, gesellschaftliche Umbrüche und Lern- und Entwicklungsprozesse stehen in einer Ambivalenz, die sich allem Fremden, Neuen, Ungewohnten gegenüber äußert, das nach Graumann (1995, 8f) *lockend* und *bedrohlich* zugleich ist. Es wirkt bedrohlich "als die Negation des Eigenen, des Hiesigen und Heimischen, des Sicherem und Vertrauten". Das *Neue* kann aber auch, wie der gegenwärtige Internet-Boom zeigt, *locken*, und wir erliegen nur zu gerne seinem Reiz (vgl. Graumann 1995). Trendwörter wie 'Datenautobahn', 'Informations-Superhighway' oder sich an Bekanntes anlehrende Abkürzungen wie IT (gesprochen wie die Filmtitelfigur ET) und leicht einprägsame Kürzel wie WWW erleichtern die Integration des bedrohlich/lockenden Fremden.

Die gegenwärtige Diskussion um die Kommunikation im Internet wird vielfach unter einer auf die Pole *lockend/bedrohlich* verengten Perspektive geführt. Einerseits wird ausgehend von der Behauptung, dass die Face-to-face-Kommunikation abnehme, geradezu der Untergang menschlicher Kommunikation heraufbeschworen. Im Gegenzug werden diesem Standpunkt (ebenfalls sehr verkürzend) die *Chats* (engl.: to chat - miteinander plaudern) im IRC, die Diskussionsforen oder *Newsgroups* mit vorgegebenen Themen im Internet entgegengehalten. Die verengende Dichotomisierung dieser Debatten wird jedoch stets dann deutlich, wenn man sich konkreten Untersuchungsfeldern zuwendet, wie dies im Folgenden am Beispiel der öffentlichen (v.a. der kommunalen) Verwaltung geschieht.

### 1. Die öffentliche Verwaltung im 'Umbau'

Bereits in den 80er Jahren geriet die öffentliche Hand zunehmend in finanzielle Schwierigkeiten (vgl. Mungen & Schewe 1979, 89ff). Notwendige Veränderungen der Verwaltung wurden durch das Diktat der 'knappen Kassen' erzwungen und beschleunigt. Heute befinden sich die öffentlichen Verwaltungen im Bund, in den Ländern und den Kommunen mitten in diesem 'Umbau'-/Umbruchprozess von beachtlichen Ausmaßen. Allerdings ist die Finanzknappheit der öffentlichen Hand nicht nur Ursache, sondern selbst bereits Folge gesellschaftlicher, struktureller und technologischer Entwicklungen, die sich in den folgenden Bereichen vollziehen:

- Veränderungen im gesellschaftlichen Umfeld (Stichworte sind hier: Informationsgesellschaft, Globalisierung, Wertewandel, Bürgernähe, ...)
- Organisationsentwicklung (sog. Verwaltungsumbau, -modernisierung)
- Einsatz neuer Medien und Technologien (z.B. Internet)
- Personalentwicklung (Stichworte: Leitbilder, Corporate Identity, Sozial- und Methodenkompetenz, ...)

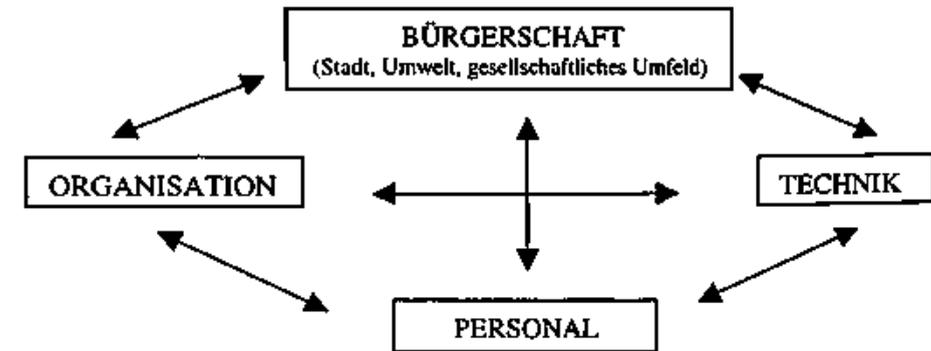


Abb. 1: Entwicklungsbereiche der kommunalen Verwaltung

Zwischen diesen Bereichen finden wechselseitig Interaktionen, ein Informationsaustausch statt, so dass als 5. Bereich (hier durch Pfeile gekennzeichnet) das *Informationsmanagement* hinzukommt. Neue Organisationsformen verlangen neue Arbeitstechniken und zugehörige Ausstattungsmittel (im folgenden kurz mit *Technik* bezeichnet) und stellen das (ggf. auch durch neue Mitarbeiter veränderte) *Personal* vor andere Aufgaben, die Trainings- und Lernmaßnahmen notwendig machen. Das *Personal* der öffentlichen Verwaltung, die Werte und Grundhaltungen haben sich ebenso wie die Erwartungen der Bürger und Bürgerinnen geändert. Dies hat wiederum Auswirkungen auf die Bereiche *Organisation* und *Technik*. Und nicht zuletzt erfordert die *Technik* eine bestimmte *Organisation* und einen angemessenen Umgang durch das *Personal* (vgl. Bullinger & Schlund 1994, 349ff). Dies alles ist kein Selbstzweck, sondern vollzieht sich im Dienste der *Bürgerschaft*.

Die Wechselwirkung dieser Bereiche verstärkt, beschleunigt, verbreitert, kompliziert, ja 'chaotisiert' die Veränderungsprozesse. Wenn gemäß der Stressforschung *Stress* immer dann entsteht, wenn Menschen glauben, ihre Bedürfnisse würden kurz- oder längerfristig beeinträchtigt, so sind die gegenwärtig *ablaufenden Umbau-Prozesse belastend* und *stresshaft*, denn einerseits ist der Verwaltungsumbau *wichtig* und *neuartig*, er wird aber andererseits auch mit *unangenehmen* früheren Erfahrungen verknüpft und berührt die grundsätzlichen Erwartungen und Selbstbewertungen vieler Beschäftigten, die teilweise unter gänzlich anderen Voraussetzungen (klare Regelungen, Arbeitsplatzsicherheit, planbare Aufstiegswege usw.) in den öffentlichen Dienst eingetreten sind. Es ist zu fragen, ob es der Umbau-Pro-

zess selbst ist, der die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der öffentlichen Verwaltung *stresst*, oder ob es die oft behauptete *Depersonalisierung* und eine *Verengung der Kommunikation* sind, die durch neue Medien ausgelöst wurden. Im Folgenden sollen deshalb die Veränderungen in den Bereichen *Bürgerschaft, Organisation, Technik* und *Personal* etwas genauer betrachtet werden.

## 2. Die BürgerInnen auf dem Weg in die Informationsgesellschaft

### 2.1 Zerfall oder Ausweitung der Kommunikation ?

Die gegenwärtige Entwicklung, die mit den neuen Technologien einhergeht, wirkt sich global und regional, national und kommunal aus, und die Veränderungen reichen weit in den Alltag der Bürger hinein (auch in das kommunikative Handeln und Verhalten). Gelegentlich (vgl. Schatz 1989, 123, Gloger 1998, bes. 64) wird behauptet, dass mit der Einführung der neuen Kommunikationstechnologien die Kommunikation zerfiele. Diese *Zerfallsthese* wird oft kulturpessimistisch aus einer Kritik an unserer Zivilisationsgesellschaft abgeleitet, die es nach Lübke (1993, 8) mit Schwierigkeiten zu tun hat, "die aus der objektiv wachsenden Nähe des Unbekannten oder aus schwindender Zukunftsvoraussicht resultieren". Aber Unbekanntes, Neu- und Fremdartiges erzeugt nicht im Selbstlauf Angst. Die späten fünfziger und frühen sechziger Jahre unseres Jahrhunderts waren trotz aller Neuartigkeit von einer wahren Fortschrittseuphorie geprägt. Erst mit dem Schock der Ölkrise im Herbst 1973 wurden fundamentale Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft nicht mehr als *reizende* Herausforderungen erlebt, sondern v.a. unter ihrem bedrohlichen Aspekt wahrgenommen (vgl. Mann 1991, 27ff, Bull 1984, Bühl 1983).

Bereits 1977 formulierte Junker-John die *Zerfallsthese* der Kommunikation:

"Mit der Industrialisierung sind aber tatsächlich vormalig bestehende Kommunikations- und Beziehungsgefüge zerfallen, und wie es scheint, ersatzlos zerfallen. 'Zerfall der sozialen Kommunikation' meint also einen realen historischen Sachverhalt und somit eine ernstzunehmende Bedrohung der Gesellschaft." (1977, 109)

Diese *Angst vor der Technik* sollte, so prognostizierte Bühl noch 1983, "alle politischen und technischen Entscheidungen der nächsten Jahre bestimmen".

*Fremd* und *alltäglich* stehen jedoch in einem relativen Gegensatz zueinander. Um etwas als fremd zu erfahren, muss einerseits ein "Blickpunkt", eine "Position" vorausgesetzt werden, "die den Charakter des Nicht-Fremden hat" (Graumann 1995, 11ff), andererseits wird "das, was uns noch vor einiger Zeit als fremd beeindruckt hatte", in der Beschäftigung mit ihm *alltäglich* und somit letztendlich zu einem "Wesensmerkmal unserer Kultur" (ebd. 15ff). So war das aus mehreren Quellen ab 1958 entstandene Internet noch vor wenigen Jahren ein weitgehend unbeachtetes Kommunikationsmedium für Insider (vgl. Theis-Berglmair 1998, Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 60ff), die diesen Aspekt noch durch ihren gruppenspezifischen Kommunikationsstil betonten. Später wurden zunächst in den USA (auch durch die

dortigen Wahlkämpfe), dann weltweit immer größere Bevölkerungsteile einbezogen. Das Ziel war: "*Vernetzte Datenautobahnen sollen einer entbürokratisierten Gesellschaft und Wirtschaft dienen und zur Visualisierung nahezu aller Lebens- und Geschäftsbereiche beitragen*" (Lichtblau 1994, 3). Wenn wir auch weit von der Verwirklichung dieser Ziele entfernt sind, so hat doch der Bekanntheitsgrad des Internets in diesen Jahren stark zugenommen.

1994 war für Lichtblau das Trendwort der IT-Branche die heute bereits vertraut klingende *Datenautobahn* (ebd.). Daraus ist ein *Informations-Superhighway* geworden (z.B. Radermacher 1995, 58), zu dem nicht mehr nur wenige Insider Zugang haben, sondern grundsätzlich "alle online" sein können, ja sollen (vgl. Slogan der AOL). Das *Fremde* wird zunächst zum *Vertrauten*, denn im "Prinzip sind die verschiedenen Internetdienste – auf ihren technischen Kern reduziert – nichts anderes als eine Infrastruktur für Kommunikation" und damit aus der Nutzersicht des Bürgers mit schriftlicher oder telefonischer Kommunikation 'vergleichbar' (Bandilla & Hauptmanns 1998, 37), schließlich zum *verlockenden Vergnügen*, in welchem wir (wie im Urlaub) durch das WWW (World Wide Web), der "schönen neuen Medienwelt" (Fritz 1999a, 14) "surfen".

Richtig an diesen Aussagen ist, dass diese Entwicklungen im Informations- und Kommunikationsbereich vielleicht die größten Veränderungen dieses Jahrhunderts in allen gesellschaftlichen Bereichen nach sich ziehen werden. Neue Formen der Arbeitsgestaltung, wie etwa Telearbeitsplätze zu Hause, und eine grundlegende Verschiebung der Wirtschaftssektoren kennzeichnen diesen Übergang von der Industrie- zur Informationsgesellschaft, durch den sich die "Energie- und Materialintensität vieler Prozesse" dramatisch reduzieren lässt (Radermacher 1995, 58). Hier liegen auch Chancen für den Bürger, wenn Grenzen von Raum und Zeit mittels Internet leicht überwunden werden können. Wer – um ein Beispiel von Herrmann & Grabowski (1994, 464ff) auf die neue Situation anzuwenden – wissen möchte, ob ein Museum an einem Wochenende geöffnet hat, kann (mit entsprechendem Aufwand) hingehen und dann jederzeit die dort angebrachte Hinweistafel lesen. Er kann sich zwar durch einen Telefonanruf den Weg ersparen, aber er kann *nicht jederzeit* anrufen, sondern muss dies zu Zeiten tun, in denen die öffentlichen Einrichtungen gewöhnlich besetzt sind. Über das *Internet* kann sich der Bürger hingegen jederzeit und ohne großen Energieaufwand diese Information verschaffen. Die Kommunikation "zerfällt" hier nicht, sondern findet lediglich über ein anderes Medium statt, durch welches "Beschränkungen der natürlichen physikalischen Kommunikationsmedien" (Herrmann & Grabowski, 1994, 458) aufgehoben werden. Neben der Technisierung des Alltags, der "Computerisierung der häuslichen Verwaltungs-, Kontroll- und Versorgungsleistungen" und den sog. interaktiven Diensten bringt diese Entwicklung "den Haushalten neue Möglichkeiten der Individualkommunikation für Sprache, Texte, Bilder und Daten" (Schatz 1989, 119). Damit wird aber auch deutlich, dass die neuen Kommunikationstechnologien nicht nur unter ihrem *technischen* Aspekt gesehen werden dürfen, sondern als eine "Kette von sozialen Prozessen verschiedener sozialer Akteure", welche die Technologie "als Medium in Handlungskontexten" institutionalisieren (Rammert 1990, 24).

## 2.2 Von der Informations- zur Bürgergesellschaft

Diese Veränderungen im Bereich der Bürgerschaft sind jedoch nicht nur kurzfristig nicht unproblematisch (wenn sie z.B. die vorhandene Arbeitslosigkeit verstärken), auch längerfristig werden die Datenautobahnen nicht im Selbstlauf zu "einer entbürokratisierten und deregulierten Gesellschaft und Wirtschaft" (Lichtblau 1994, 3) führen. Auch die Informationsgesellschaft ist mit der "historischen Hypothek" der 'Ungleichheit' (Kreckel 1976, 18) belastet, die unter der *lockenden* Perspektive stets dann ausgeblendet wird, wenn behauptet wird, das Internet sei "praktisch ohne Zugangsbeschränkung" und jeder könne sich "im Netz als sein eigener Verleger, Programmierer, Unterhalter, als Weiser oder Tor betätigen – als Kommunikator oder nur als Rezipient" (Fritz 1999a, 14). Versprochen wird hier die soziale Gleichheit, die große Freiheit (vgl. Theis-Berglmair 1998, 175, Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 67) oder die 'Cyber-Demokratie' (Jarren 1998, 13) und es wird "zugleich unterstellt, dass ein Mehr an Informationen zu einem besseren Informationsstand und sodann auch zu einem Mehr an politischer Aktivität beiträgt" (ebd. 17). Jarren betont: "Von einer Informationsvervielfältigung allein geht jedenfalls keine demokratisierende Wirkung aus".

Die neuen Kommunikationsmedien werden die vorhandenen Disparitäten im 'globalen Dorf' (MacLuhan) sogar noch verschärfen, denn obwohl "der größte Teil des Bruttosozialprodukts fortgeschrittener Gesellschaften heute im Sektor der Informations- und Wissensindustrie erwirtschaftet, bzw. für Informationsgüter verwendet wird" (Fritz 1999a, 14), sind die Teilhabe-Chancen an diesem Sektor nicht nur ungleich verteilt, sie bewirken ihrerseits, in einem sich beschleunigendem Akt, eine Verschärfung des informativen Ungleichgewichts:

- International sind die Länder der sog. Dritten Welt nicht in gleichberechtigtem Umfang an diesen Netzen beteiligt. Schlechtere technische Ausstattungen verhindern oft eine effektive Nutzung der neuen Technologien.
- Bei vielen, vor allem älteren Menschen führt die Verfügbarkeit von mehr Information, die extrem hohe Beschleunigung bei der Verarbeitung von Information und ein ungewohntes, oft kompliziertes Handling neuer Gerätegenerationen zu Ausgrenzungseffekten (Fritz 1999a, 14).
- Zwar schwanken die Prozentangaben beträchtlich, dennoch zeigen alle Untersuchungen (siehe Übersicht bei Bandilla & Hauptmanns 1998, 45ff, Hörath 1998, 192), dass Frauen das Internet weniger und anders als Männer nutzen und auch sonst weitere Bildungsbarrieren zu überwinden haben (vgl. Fahrenberg & Vollmer 1991, 183ff, Ardel & Berger 1995).
- Menschen mit geringeren Bildungsabschlüssen haben größere Probleme beim Umgang mit den neuen Technologien, denn das "drückende Überangebot an Informationen", der sog. 'Info-Müll' verlangt Selektionsleistungen und den Umgang mit sog. Metamedien (Fritz 1999a, 14), die viele Menschen überfordern.
- Neue Technologien werden nicht gleichmäßig von allen Bevölkerungsschichten angenommen, sondern die Diffusion erfolgt nach der Insider-Phase in der Regel zunächst in den gehobenen Gesellschaftsschichten (vgl. Schatz 1989, 121ff, Kubicek, Schmid & Wagner 1997, bes. 47ff). Viele 'neue' Medien werden "heute

und in absehbarer Zukunft nur von einer Bevölkerungsminderheit genutzt werden" (Döring 1997, 43). Fritz (1999b, 23) spricht von einer "Zwei-Klassen-Gesellschaft von Medienkompetenten und 'Analphabits', modernen Analphabeten", Radermacher (1995, 60) von einer "Zweidrittelgesellschaft".

- Verglichen mit dem persönlichen Gespräch verursacht die Anschaffung und Nutzung der neuen Technologien Kosten (vgl. Bandilla & Hauptmanns 1998, 38ff, Matthies 1997, 96ff), die nicht von allen Gesellschaftsschichten in gleichem Umfang aufgebracht werden können (vgl. Jarren 1998, 14).

Insgesamt ist zu befürchten, dass es *Modernisierungs-Gewinner* und *Modernisierungs-Verlierer* (Döring 1997, 40, vgl. auch Radermacher 1995, 60) geben wird und eine nicht zu unterschätzende Gefahr besteht, dass zwar Menschen nicht von *der Kommunikation als solcher*, wohl aber von bestimmten *Kommunikationsmedien* ausgeschlossen werden, wie dies ja über viele Jahrhunderte auch bei der Schrift und der Briefkultur der Fall war (vgl. Gross 1979, 155). Diese Ausführungen sprechen zwar nicht grundsätzlich gegen die neuen Technologien, wohl aber gegen überzogene Erwartungen an sie, denn es besteht ein wesentlicher Unterschied zwischen der Frage, ob ein "System selber sinnvoll ist" und dem jeweils politisch gewollten "Handeln in einem System" (Radermacher 1995, 57). Nur wenn die oben angeführten Ungleichheiten nicht ignoriert werden, sondern (gerade auch von der öffentlichen Verwaltung) korrigierende Schritte eingeleitet werden, kann eine Verschärfung bestehender Disparitäten verhindert werden.

- Jede Bürgerin und jeder Bürger muss die Möglichkeit haben, mit der (kommunalen) Verwaltung auch über die neuen Medien zu kommunizieren, wie dies etwa verschiedene Bürgernetzvereine (Bayernnetz, FEN usw. – vgl. Hörath 1998, 185ff, Kubicek, Schmid & Wagner 1997) nach dem Vorbild der 'community networks' in den USA anbieten.
- Der Umgang mit den neuen Kommunikationsmedien muss erlernt und erleichtert werden. Gegebenenfalls müssen entsprechende Kurse (kostenfrei) durch die Verwaltung angeboten werden (vgl. Theis-Berglmair 1998, 176).
- Der Kostendruck muss zumindest gemindert werden, besser wäre, wenn die Kommunikation via Netz mit den Verwaltungen frei wäre ('Free Net' in den USA – vgl. Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 190ff).
- Die Gestaltung des Internet-Angebots der Verwaltung muss in Handhabung, Aufbau, Sprache, Präsentation, ... *bürgernah* sein (vgl. z.B. Menke-Glückert 1979, 36, Lohmar 1979, 4).
- Andere Kommunikationswege, wie schriftliche Anträge, Telefonate, das persönliche Gespräch müssen nicht nur offengehalten, sondern sogar noch erweitert werden. In einigen Kommunen (so die Stadt Mannheim) sind nicht nur die Bürgerdienste ausgebaut worden, auch die anderen Ämter sind während ihrer gesamten Öffnungszeit grundsätzlich telefonisch erreichbar.
- Die Richtung weisen hier die Bürgerämter (auch Bürgerdienste, Bürgerbüros, Bürgerläden genannt), die immer mehr Kommunen einrichten (z.B. Hagen, Unna, Heidelberg, Mannheim, Berlin). In ihnen kann der Bürger an einem Ort alle wesentlichen *Behördengeschäfte* erledigen. Die angebotenen Dienstleistungen rei-

chen von Trauungen, Wohnungsanmeldungen, Ausweisen, Führerscheinen, Kfz-Zulassungen usw. bis zu Anträgen auf Rundfunk- und Telefongebühren. "Grundsätzlich können alle Aufgaben in Bürgerläden gebündelt werden, die sich unmittelbar auf die Bürgerschaft beziehen – die neuen IuK-Techniken machen hier vieles möglich" (Schöneich 1998, 29). Bürgerbüros – auch im ländlichen Raum – bringen Partizipationschancen, 'Klöntreff, Anlaufstelle, Klagemauer' (Schütte 1998) sind sie vielfach schon heute.

Um diese Entwicklung weiter verstärken zu können, bedarf es einer Ausweitung des öffentlichen Diskurses mit allen Bürgern und Bürgerinnen eines Gemeinwesens, um ihre unterschiedlichen Interessen mit den technischen Möglichkeiten verbinden zu können. Diese "Technikdebatten" sind nach Rammert (1990, 37) "als Chance zur kulturellen Rahmung und sozialen Gestaltung einer neuen Technik zu begreifen". Soll die Informationsgesellschaft zu einer *Bürgergesellschaft* werden, muss eine ihr angemessene *Kommunikationskultur* entwickelt werden, von der es v.a. abhängt, wie die neuen Medien sich in einer Gesellschaft verbreiten und welche Wirkung sie erzeugen (Rammert 1990, 38). Jarren (1998, 17) sieht hier durchaus "Chancen für Kommunal- oder Landesverwaltungen, aber auch für politische Parteien und andere intermediäre Organisationen", doch müssten sich die Verwaltungen "öffnen" für die Argumente einzelner Personen oder Gruppen, was jedoch "soziale Veränderungen innerhalb von Organisationen" zur Voraussetzung habe "und neue rechtliche Regeln vor allem für das Verwaltungshandeln" (Jarren 1998, 20) erforderlich mache.

### 3. Kommunikation und Organisationsentwicklung

#### 3.1 Von der klassischen 'Bürokratie' zur 'lebenden', 'fraktalen Verwaltung'

Als offenes System nimmt die Verwaltung Grundstoffe und Energien (Steuern, Anträge, Anfragen, ...) aus ihrer Umwelt auf, bearbeitet diese im Sinne ihres öffentlichen Auftrags und leitet ihre "Produkte und Abfälle" (Bescheide, Antworten, Kosten, ...) wieder dem Bürger zu (vgl. Schneider 1985, 153ff). Diese Prozesse setzen Kommunikation voraus. Wie dies jedoch jeweils geschieht, hängt von den speziellen historischen, kulturellen, gesellschaftlichen und technologischen Bedingungen ab. Nach der *klassischen Organisationstheorie* (vgl. Schreyögg 1996, 31ff, Fuchs 1992) tritt in der öffentlichen Verwaltung die *Regelhaftigkeit* in den Mittelpunkt. Nach Max Weber (1980, 125ff, 551ff) bewirken Recht und Rationalität, Amtshierarchie sowie die schriftliche Kommunikation über Akten eine "Versachlichung der Herrschaft" (ebd. 681ff). Im *Bürotaylorismus* dient der Mensch "dann nur als vorläufiger 'Lückenbüßer' noch unvollkommener Technik" (Ulrich 1992, 18).

Im klassischen (bürokratischen) Verwaltungs-Organisationsmodell war die Kommunikation auf 'Akten' (als Medium) und die Schrift zentriert. Die Face-to-face-Kommunikation war eher die Ausnahme, eine Ergänzung der Antragsbearbeitung. Entsprechendes gilt für Diskussionen mit dem Bürger, für Anregungen, Vorschläge, Bürgerforen usw. Natürlich verursachen alle Kommunikationsakte Kosten (Arbeitszeit, Betriebsmittel, Desinformation, Konflikte, ...), und die "Einschränkung der

Kommunikation ist deshalb eine betriebswirtschaftlich legitime Forderung" (Schneider 1985, 153). In der öffentlichen Verwaltung wurde aber nicht nur die private Kommunikation "zugunsten des Betriebsablaufes unterdrückt" (ebd. 154, vgl. auch Fuchs 1992, 17). Auch im Außenverhältnis zum Bürger zeigten sich Einschränkungen z.B. in der unverständlichen Amtssprache, bürgerfeindlichen Sprechzeitenregelungen, mangelnder Dienstleistungsorientiertheit usw., die seit den achtziger Jahren verstärkt durch 'Schulungsmaßnahmen angegangen wurden.

Die Verwaltung befand sich in einem Dilemma: Einerseits stiegen die Anforderungen 'explosionsartig' und waren mit herkömmlichen Mitteln nahezu unerfüllbar – andererseits führte der Versuch, diese 'Aktenberge' bewältigen zu wollen, zu einem überproportionalen Anwachsen des Apparates, wie dies etwa Parkinson (1984) ironisch darstellt, und zu einem verstärkten Kostendruck und verschärfte die *Krise der öffentlichen Verwaltung*. Hinzu kam: im privatwirtschaftlichen Bereich waren in der Verwaltung in all den Jahren mit Hilfe neuerer Organisationstheorien gewaltige Struktur-Veränderungen durchgeführt worden<sup>1</sup>, welche die Effizienz enorm steigerten. Dieser (letztlich) *systemische Rationalisierungstyp* "zielt nicht vorrangig auf Kostensenkung mittels Büroautomation, sondern auf flächendeckende systemtechnische Unterstützung von Interaktions- und Kommunikationsprozessen innerhalb des Unternehmens sowie im Verkehr mit seinen Marktpartnern" (Ulrich 1992, 19). Da gleichzeitig durch vielfältige Prozesse bedingt auch die finanziellen Mittel 'knapper' wurden, konnten sich auch die öffentliche Hände diesen Veränderungen nicht mehr verschließen.

Betriebswirtschaftliches Denken zog (und zieht) in die 'Amtsstuben' ein, die interne Kommunikation über Verwaltungsregeln findet zumindest eine Ergänzung in Kosten-Nutzen-Überlegungen<sup>2</sup>. Auch nach außen verändert sich das Aufgabenfeld der kommunalen Verwaltung: Die 'Stadt' wird nicht mehr 'verwaltet', sondern auch das 'Unternehmen Stadt' wird mit "zukunftsweisenden Organisations- und Personal-konzepten sowie Produktionstechnologien" (Bullinger & Schlund 1994, 344) im Sinne des *New Public Managements* (NPM) geführt und gestaltet<sup>3</sup>. Dabei beziehen viele Verwaltungen durch "Kundenbefragungen" die Bürger in die "Definition und Verbesserung ihrer Produkte" ein. Bürgerämter bewirken eine stärkere Dienstleistungsorientierung und geben die Möglichkeit, die "Verwaltungsmodernisierung" zu einem ständigen Prozess zu machen (Hill 1998, 6).

#### 3.2 Vom IuK-System zum lebendigen, lernenden Organismus

Die augenblickliche Lage "erfordert vor allem flexible Organisationsstrukturen und Mitarbeiter, die sich vor dem Hintergrund einer dynamischen Unternehmensumwelt

<sup>1</sup> Stichworte hierfür sind: *Lean Management, Lean Administration, flache Hierarchien, Qualitätsmanagement, TQM* (Totales Qualitätsmanagement, DIN ISO 9000ff), *Kaizen* (von jap. KAI = Wandel, Änderung; ZEN = das Gute), *Qualitätszirkeln* (QZ), *KVP* (kontinuierliche Verbesserungsprozesse).

<sup>2</sup> 'Budgetierungen' vs. Kameralistik, dezentrale Ressourcenverantwortung, KLR = Kosten- und Leistungsrechnung, Controlling usw. – vgl. Müller, Buchholtz & Geurts 1998, Hill 1998.

<sup>3</sup> Vgl. Hill 1998, Das Parlament 49.Jg. Nr.3-4 v. 15.12.01.1999, I, Schöneich 1998.

schnell situationsadäquat anpassen können" (Bullinger & Schlund 1994, 344). Sie ist nur durch eine entwickelte Kommunikation zu bewältigen. Nicht Einschränkung, sondern Ausweitung der Kommunikation und Vernetzung kooperierender Sachbearbeiter und Führungskräfte "zur Erhöhung ihres Problemlösungs-, Innovations- und Koordinationspotentials" (Ulrich 1992, 19) ist heute nicht nur im Bereich der öffentlichen Verwaltung zu beobachten (vgl. auch Gertz 1997, 102). Das zeigt sich auch in einer Zunahme von Trainings und Seminaren im kommunikativen Bereich (vgl. Dressler & Voß 1995; Innenministerium Baden-Württemberg 1996).

Die öffentliche Verwaltung befindet sich auf dem Weg vom "IuK-System zum strategischen Managementinstrument für eine umfassende Systemsteuerung" (Ulrich 1992, 19), also hin zu einer "lebendigen" (Fuchs 1992), "fraktalen" Organisation (nach Warnecke 1998), einer weitgehend selbstgesteuerten, sich selbst organisierenden "Lernorganisation", deren Leitbild nicht mehr länger die (als 'Leidbild' erlebte - rkm/bms) "Ordnung", sondern "die geordnete Veränderung" mit zugehörigem "kritischen Veränderungs-Know-how" (Schreyögg 1996, 19) ist. Der aus der Mathematik kommende Begriff *fraktal* dient hier der Beschreibung von lebenden Organismen und Organisationen, die sich nach Bullinger & Schlund (1994, 362ff) "aus kleinen Komponenten" zusammensetzen können, die von "wertschöpfenden Tätigkeiten" über Prozesse und Projekte bis zu Abteilungen (Bereichen, Dezernaten) usw. reichen können, die dann jeweils "optimierbar" sind. "Fraktale sind gekennzeichnet durch Selbstähnlichkeit von Strukturen und Verhalten des ganzen Systems wie auch seiner Subsysteme hinsichtlich der verfolgten Ziele" (Warnecke 1998, 61f). Jedes Fraktal verfolgt, in dem es sich selbst organisiert und optimiert, die Ziele des Gesamtsystems.

Dies ist aber nur möglich, wenn die 'Fraktale' in einem übergreifenden Informations- und Kommunikationssystem zusammengefasst sind, damit "kleine und schnelle Regelkreise, auch unter Umgehung nicht mehr zutreffender Organisationsformen" (Warnecke 1998, vgl. auch Fuchs 1992, 23) entstehen können (z.B. schneller, kurzer Dienstweg). In einer 'fraktalen Verwaltung' (oder einer Verwaltung, die an diesem Leitbild orientiert ist) gewinnt also die Kommunikation eine Schlüsselrolle (Warnecke 1998, 56). Interaktionen zwischen den einzelnen Bereichen (oder in der Teamarbeit) müssen sich "ungehindert entfalten können" (Schreyögg 1996, 17; vgl. Schmitt, Brandau & Heidtmann 1999). Vielfältige Perspektiven sind (im Gegensatz zur klassischen Organisationstheorie und -praxis) erwünscht (vgl. Malik 1994, 135ff), bringen jedoch einen entsprechenden Kommunikationsaufwand (etwa Zunahme an Besprechungen) mit sich. Diese Ausweitung der Kommunikation/Interaktion berührt sowohl den Innen- als auch den Außenbereich (also den Kontakt zum Bürger) der öffentlichen Verwaltung (vgl. Warnecke 1998). Hill (1994, 52ff) spricht sogar von der "kommunikativen Verwaltung".

Für Malik (1994, 136) ist dieser *Dezentralisierungsschub* und damit verbunden eine Kommunikationsentfaltung unvermeidbar, wenn "das vollständige oder teilweise Kollabieren des Gemeinwesens mangels Flexibilität verhindert werden soll". Neben der Organisationsentwicklung sind hier die neuen Informationstechnologien von Bedeutung (vgl. Warnecke 1998), die es dem *einzelnen Entscheidungsträger* ermöglichen, die "wichtigen Informationen nicht nur lokal zu erfassen

und laufend à jour zu halten, sondern auch komplexe Auswertungen dieser Informationen lokal zu machen" (Malik 1994, 143). Das Internet markiert hier eine neue Entwicklungsstufe, in der die einzelnen Gruppen und Individuen an ganz unterschiedlichen Orten zu einer 'Hyper-Gruppe' zusammengefasst werden. Die Vernetzungen zwischen den Teilsystemen stellen außerdem neue (und vielfältige) Kommunikationspfade dar. Aber nur soweit es abgesprochene (zumeist Face-to-face in Besprechungen) Regeln (etwa MbO = Management by Objectives, 'neues Steuerungsmodell') gibt, die ein "gewisses Mass an *Gemeinsamkeit* und *Koordination* über das *gesamte System*" (Malik 1994, vgl. auch Schreyögg 1996, 535ff) ermöglichen, kann der kommunale 'Verbund' aufrechterhalten werden, also die Stadt als lebendiger 'Organismus' und als 'Lernorganisation' funktionieren.

#### 4. Technologie-Entwicklung: Verwaltung und neue Medien

Auch eine Verwaltung kann wie alle Organisationen ohne Kommunikation nicht existieren. Es geht deshalb nicht um das *Ob*, sondern um das *Wie* der Kommunikation, bzw. um das Medium, durch das die auszutauschenden Informationen bewegt werden, und dessen Effizienz. In einer Verwaltung, die "wie ein Organismus" mit "selbst-verantwortlichen Organen" arbeiten (Fuchs 1992, 62) soll, sind Schnelligkeit, Flexibilität, stets möglicher und leichter Zugriff vieler bei möglichst niedrigen Kosten usw. gefragt. Im *Verhältnis zum Bürger* spielen die Umgangsformen eine entscheidende Rolle (vgl. Rammert 1990, 25). Folglich sind es Mediensysteme, "gleichsam technische Interaktionssysteme", die Kommunikation ermöglichen sollen und die darauf angewiesen sind, "daß sich die darin handelnden (kommunizierenden) Akteure untereinander verstehen" (Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 26).

Die neuen IuK-Techniken erleichtern einerseits "den Übergang eines Unternehmens vom starren 'Uhrwerk' zum lebendigen und lernenden Organismus" (Fuchs 1992, 62) und verändern gleichzeitig (nach innen und außen) Art und Formen der Kommunikation. Alte Kommunikationsmittel (z.B. die Papier-Akte) verlieren zwar an Bedeutung, aber damit 'zerfällt' die Kommunikation in der öffentlichen Verwaltung keineswegs. Es haben sich lediglich neue Kommunikationsmittel in den Vordergrund gedrängt, die sich "insbesondere zum Austausch über sachliche, fachliche, methodische und inhaltliche Klärungen und Abstimmungen" (Kießler & Winkelhofer 1997, 50) etwa in Projekten eignen, aber dennoch nicht das persönliche Gespräch, Telefon, Meetings, Besprechungen usw. verdrängen (Schmitt, Brandau & Heidtmann 1999, 20).

##### 4.1 Die Kommunen und das Internet

Die neuen Kommunikationsmedien waren für die Städte von Anfang an bedeutsam. Bereits 1981 empfahlen der Deutsche Städtetag und die Kommunale Gesellschaft für Verwaltungsvereinfachung den Kommunen sich beim Bildschirmtext zu engagieren und das Kabelfernsehen für ihre Angebote zu nutzen, die "von Verzeichnissen der

Zuständigkeiten und Besuchszeiten über die 'Sozialberatung als Vorinformation vor einer persönlichen Vorsprache im Amt' bis zum 'Ausfüllen von Formularen z.B. für Rentenanträge, Sozialhilfe, Wohnungs- und Mietfragen, Wohngeld, Jugendhilfe, Drogenberatung' reichen" sollten (Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 13). Es kann deshalb nicht verwundern, dass auch das Internet von den deutschen Kommunen rasch "als Medium der Selbstdarstellung genutzt" wurde, allerdings mit einem starken Gefälle zwischen großen und kleinen Kommunen (vgl. <http://www.berlinet.de/user/scholtz/kommunen.htm> 30.3.99, Schäfer 1998). 1995 zählten die Städte München, Nürnberg, Würzburg, Mannheim und Karlsruhe zu den Vorreitern (Lucke 1999). Waren im Oktober 1997 auf ihrem offiziellen gemeinsamen Server 159 deutsche Kommunen vertreten, so sind es heute *bereits 470 Städte* (<http://www.staedtetag-nw.de/kommon/staedte.htm> 5.7.99).

Es ist leider so, dass es seine Zeit braucht, bis neue Medien in adäquater Weise genutzt werden (vgl. Rammert 1990, 25, Malik 1994, 135ff). Zunächst wird nur der Ersatz für bereits Bekanntes gesehen. Im Bereich der kommunalen Präsentation tritt so die *Homepage einer Stadt* in Konkurrenz zum Hochglanz-Prospekt oder anderen bisher gedruckten Materialien "wie Neubürger-Broschüre, Wirtschaftsförderungshandbuch, Umweltkalender, VHS-, Sport- und Kulturprogramm, Veranstaltungskalender, Terminübersichten, Amtsblatt, Stadtmagazin, städtische Ausschreibungen, öffentliche Ausschuss- und Ratsvorlagen, aktuelle Presseinformationen usw." (Schäfer 1998; vgl. auch Lucke 1999). Die Kommunikation ändert im Grunde nur das Medium, die Präsentation (z.B. kulturelle Werbung) erfolgt v.a. in einer Richtung: von der Verwaltung zum Bürger. Die "echten interaktiven Möglichkeiten des Internets werden bisher von deutschen Kommunen kaum genutzt" (Scholtz & Sikora 1997). Zu diesem Ergebnis kamen die Autoren noch 1997 nach einer Auswertung von 406 Links auf den Homepages von 34 Städten. Schäfer (1998) führt als Grund der 'bruchstückhaften' Nutzung die "Neuartigkeit des Mediums" an, aber ein Schelm, wer sich Böses dabei denkt, dass bereits 1981 in den Btx-Überlegungen ein 'Rückkanal' für den Bürger nicht vorgesehen war (vgl. Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 13). Inzwischen sind jedoch auch Mittelstädte wie etwa Bergkamen in Nordrhein-Westfalen (seit Mitte 1996) am Netz (<http://www.bergkamen.de>). In seiner Auswertung der Internet-Erfahrungen dieser Stadt kommt Schäfer zu dem Ergebnis, dass sich 'Besucher' (also die interessierten Bürger) v.a. für den aktuellen Veranstaltungskalender, das Gästebuch und die unterschiedlichen Verwaltungsverfahrensinformationen interessieren. Kommunalverwaltungen, die den Kriterien des *Neuen Steuerungsmodells* (NSM) gerecht werden wollen, verstehen sich als "Dienstleister für Bürger, Firmen und sonstige Organisationen" (Schell 1999, 55). Bereits 1995 begann die Stadt Lübeck für die Strom- und Fernwärmeversorgung eigene Netzinformationen aufzubauen (IBM Nachrichten 1995, 34ff). Andere Städte (etwa Troisdorf) bieten sowohl Zugriff auf die *automatisierte Liegenschaftskarte* (ALK) als auch auf die Informationen im *Automatisierten Liegenschaftsbuch* (ALB) und in Zukunft auf das Informationssystem 'Straßen und Grünflächen' (vgl. Schell 1999, 57). Über gesonderte Zugangswörter können in Bergkamen bestimmte Bereiche des kommunalen Internet-Angebots mit nicht-öffentlichem Inhalt bestimmten Benutzergruppen (Verwaltungsmitarbeitern, Rats-

mitgliedern, Fraktionsangehörigen) 'im Sinne eines Internet-Ratsinformationssystems' zugänglich gemacht werden<sup>4</sup>. Die Homepage der Stadt kann auch Gewerbetreibenden, Vereinen, gemeinnützigen Organisationen etc. "als zentrale Plattform für selbstgestaltete Darstellungs- und Informationsmöglichkeiten im Sinne eines 'virtuellen Marktplatzes' angeboten werden" (Schäfer 1998, 16).

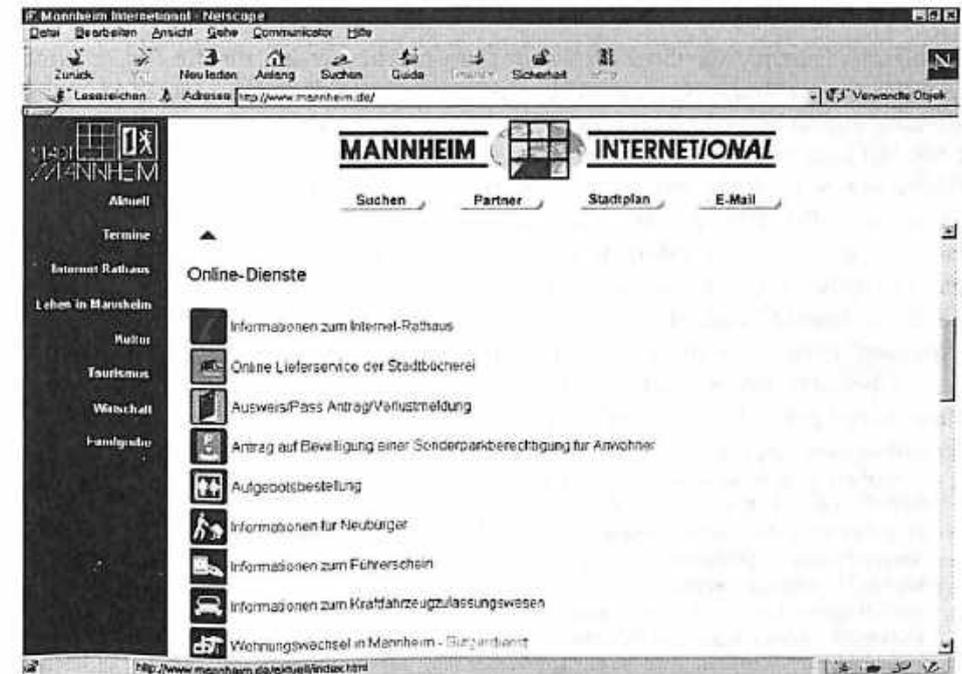


Abb. 2: Mannheim Internactional – Internet Rathaus (23.6.99)

Als mögliche Formen von Kommunikation und Interaktion mit den Bürgern oder auch innerhalb der Bürgerschaft sind (z.B. nach Schäfer 1998; von uns entsprechend ergänzt) in den Kommunen anzutreffen:

- **E-Mail:** Der Bürger muss "als unabdingbares Minimum" der Interaktion die Möglichkeit haben, aus dem 'Besuch' des kommunalen Angebotes heraus, eine E-Mail an die Stadt zu schicken.
- **Formulare:** Online-Formulare erleichtern es, z.B. Broschüren und anderes Informationsmaterial anzufordern (z.B. Bremen – <http://www.bremen.de/behoerde/behoerde.html> 20.4.99).
- **Gästebuch:** Die Städte sollten eine 'elektronische Pinnwand', ein sog. Gästebuch, einrichten, um Kritik, Lob und Anregungen zur Homepage aufnehmen und verarbeiten zu können.
- **Newsletter:** Interessierten BürgerInnen können über E-Mail regelmäßig Neuigkeiten und wichtige Informationen der Städte übermittelt werden (z.B. durch die Stadt Wiesbaden).
- **Diskussionsforen:** Öffentliche Diskussionsbereiche (in Form 'Schwarzer Bretter') sollten zu wichtigen und aktuellen städtischen Fragen (Planungsabsichten usw.) eingerichtet werden, wie dies z.B. in Bremen geschieht.

<sup>4</sup> Vgl. Ratsinformationssystem Kreis Ahrweiler INTRIS 5.7.99: <http://ris.kreis.aw-online.de>, Bürger-Informationssystem der Stadt Hennef 5.7.99: <http://www.hennef.de>

- *Chat-Bereiche:* Besonders Jugendliche (aber warum eigentlich nur die?) interessieren sich für sog. Chat-Räume, "in denen ein direktes Online-Gespräch – mittels Tastatur und Bildschirm – zwischen den zeitgleich anwesenden Nutzern zu unterschiedlichen Themen möglich ist" (Schäfer 1998), so z.B. regelmäßig bei der Stadt Münster.
- *Jobbörsen:* Wie die Fachhochschule Kehl (<http://www.verwaltungsjobs.de> 5.7.99) könnten auch die Kommunen Internet-Jobbörsen anbieten.

#### 4.2 Bürger, Verwaltung und Internet

Das Internet ist somit für die Kommunen nicht nur bedeutsam für die Präsentation via 'Schaufenster' Internet, sondern die Netze bieten auch interessante Kommunikationsmöglichkeiten und damit eine Chance für den Verwaltungsumbau. Brenken (1998, 70) hebt zwar die finanziellen Kosten des Netzes hervor, wenn jedoch in der öffentlichen Verwaltung der interne Informationsfluss verbessert, Vorgänge effizienter bearbeitet, Kosten gesenkt und die Bürger kundenfreundlicher bedient werden, so tragen die neuen Informations- und Kommunikationstechniken nicht nur zu einer rationelleren Erledigung der Aufgaben bei, sondern dies kommt den "Bürgern und Steuerzahlern" ganz direkt "durch Kostensenkung" und durch eine "bessere Bedienung" etwa in den Bürgerämtern zugute (Werth 1998, 25).

Über das Internet oder in den 'Bürgerämtern', 'Bürgerdienste' oder auch 'Bürgerbüros' genannten Einrichtungen können (oder könnten) auch zumeist wichtige Verwaltungsangelegenheiten über das Netz erledigt werden (vgl. Schäfer 1998):

- *Verwaltungsverfahrensinformationen:* Öffnungszeiten, Anreisewege, Verbindungen mit dem ÖPNV (z.B. in Heidelberg gut gelöst, wenn man erst einmal die entsprechende Seite (<http://www.vrn.de/frames/fahrplanauskunft.html> 5.7.99) gefunden hat, kommunale Ansprechpartner, Öffnungszeiten, Antragsvoraussetzungen, mitzubringende Unterlagen usw. können hier abgefragt werden.
- *Vorverlagerte Verwaltung:* Online können Verwaltungsverfahren anhand von 'Online-Formularen' vorbereitet, Daten eingetragen (Mannheim <http://www.mannheim.de/internetrathaus> 5.7.99) oder umfangreichere Formulare heruntergeladen werden, um sie bequem zu Hause ausfüllen zu können (z.B. der Kreis Soest bei Bauformularen). In der Behörde ist dann nur noch die Unterschrift zu leisten, wie z.B. bei der Stadt Mannheim für den Wohnungswechsel innerhalb der Stadt. Die Bestellung von Abfallbehältern, Reservierung von Wunsch-Kfz-Kennzeichen und die Buchverlängerung für die städtische Bücherei ist online möglich.
- *Veranstaltungsservice:* Bei der Stadt Dortmund können Theaterkarten online reserviert werden (<http://w1.www.dortmund.de/start.htm> 5.7.99). Z.B. wird von der Stadt Nürnberg für Kurse und Veranstaltungen im städtischen Bildungszentrum angeboten, noch freie Plätze online abzufragen, zu reservieren oder zu buchen.
- *Hoheitliche Verwaltungsverfahren:* Hier tauchen Probleme auf, da hoheitliche Verwaltungsverfahren zu ihrer Erledigung die eigenhändige Unterschrift bzw. die Feststellung der Identität einer Person oder der Authentizität einer Urkunde zwingend erfordern. Bisher ist dies über das Internet noch nicht möglich, da die 'digitale Signatur' erst in der Entwicklungs- und Erprobungsphase ist (vgl. Schäfer 1998; vgl. Brenken 1998, 65ff; IuKDG=Informations- und Kommunikationsdienstegesetz).

Es ist Rammert (1990, 25) zuzustimmen, dass zunächst "die politisch-rechtlichen Bedingungen des Aufbaus und der Gestaltung eines technischen Systems und die soziokulturellen Bedingungen seiner Akzeptanz in den unterschiedlichen gesellschaftlichen Kreisen die entscheidende Rolle" spielen. Nur wenn die neuen Kommunikationsmedien den BürgerInnen, Unternehmen, Verbänden, Touristen usw. Vorteile bieten, werden sie auch zu einer Alternative werden (vgl.

<http://www.berlinet.de.user/scholtz/kommunen.htm>). Da die neuen Medien insgesamt eher 'bürgernäher' sind als die 'alten' Verfahren und zudem ein Mehr an Interaktion/Kommunikation ermöglichen, sieht die zukünftige Bürgerakzeptanz eher rosiger aus. Diese Entwicklung soll gefördert werden durch den vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Technologie (BMBF) im Februar 1998 ausgerufenen 'MEDIA@Komm – Städtewettbewerb Multimedia' (vgl. Brenken 1998, 66f.). Die Frage war, wie das Internet noch breitenwirksamer eingesetzt werden kann, um regionale Informationen zu verbreiten bzw. wie das Kommunikationsnetz zur Interaktion genutzt werden kann. Im März 1999 war einer der Preisträger der Städteverbund Nürnberg-Fürth-Erlangen-Schwabach-Bayreuth mit seinem Projekt RegioSignCard. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Digitalen Signatur mit multifunktionaler Karte, die u.a. rechtsverbindliche Kommunikation der Bürger mit den Kommunen über anwendungsfreundliche Endgeräte wie PC, Kiosk/Terminal, TV, Telefon, Handy ermöglichen soll.

Im internen Verwaltungsbereich sind die neuen Medien schon stärker angenommen worden (vgl. Gertz 1997, 103), denn die dort Beschäftigten ziehen aus der technischen Entwicklung beachtliche Vorteile:

- weniger Störungen durch Telefonanrufe, wenn stattdessen eine E-Mail verschickt werden kann.
- Entlastung bei Routine-Tätigkeiten (etwa Versenden an Mailing-Listen).
- Anträge, Anfragen können schneller beantwortet werden.
- rascher, direkter und gleichzeitiger Zugriff mehrerer Stellen auf Daten, das Warten auf eine Akte und das Suchen nach gerade sich in Bearbeitung befindlichen Unterlagen erübrigt sich.
- schnellere Information über anstehende Aufgaben (z.B. sog. 'Good Morning Page' – vgl. Batinic & Moser 1998, 44).
- bessere Archivierung und Vorgangsteuerung (Gertz 1997, 103), usw.

All diese organisatorischen Aspekte haben auch Auswirkungen auf die Kommunikation. Die Zeit, die für Kommunikation aufgewandt wird, ist in der Regel ungleich der reinen Kommunikationszeit:

- Pausen (bis etwa beim Telefongespräch eine Akte gefunden ist),
- andere Tätigkeiten, die durch die Kommunikation gestört wurden,
- Unkonzentriertheiten, die spätere (zeitaufwendige) Nachfragen erforderlich machen,
- Wegezeiten zum Besprechungsort,
- Wartezeiten bis der Gesprächsteilnehmer erreichbar ist,

und vieles mehr, müssen zur 'reinen' Gesprächszeit hinzugerechnet werden.

Andererseits sollen auch die Kosten der neuen Medien nicht verschwiegen werden:

- Grundkosten (Beschaffungskosten, Materialkosten (SW, HW usw.),
- Betriebskosten, Wartungskosten, Netzpflegeaufwand,
- Administrationskosten und Personalkosten,
- Kosten durch Zeitverluste (Hochfahren der Rechner, Abstürze, Wartezeiten, ...), HW/SW-Fehler, falsche Handhabung, falsche Planung der 'Ressource Information', ungenügende technische Ausstattung (vgl. Kraus 1996, 10),
- und v.a. der Datenschutz (vgl. z.B. Landesbeauftragten für den Datenschutz 1997, bes. 10ff)

führen zu erheblichen zeitlichen Verzögerungen und behindern die Verwaltungstätigkeit. Aber auch wenn alles 'funktioniert', haben die oben beschriebenen Veränderungen ihren Preis: Das Tempo in der Verwaltungstätigkeit erhöht sich. Wenn klar ist, wann ich eine E-Mail erhalten habe, kann man auch sehen, wie lange ich zu ihrer Beantwortung brauche. D.h. persönliche und arbeitsmethodische Schwächen

werden auch für Außenstehende transparent. Wie bereits die ersten Klagen von Seminarteilnehmern aus dem Bereich der Landes- und Kommunalverwaltung zeigen, reduzieren die neuen Medien zwar einerseits 'Stress', im Gegenzug erzeugen sie jedoch neuen 'Stress', indem z.B. der Zeitdruck enorm gesteigert wird. Während in vielen modernen Unternehmen die möglichen Kontrollmittel nicht genutzt werden, um ein Klima des Vertrauens aufrecht zu erhalten (vgl. Heidenreich & Schmidt 1990, 49ff), scheint ein solcher Verzicht in einem von der 'Kontroll-Tradition' geprägten Bereich, wie der Verwaltung, etwas schwieriger. Ähnliches gilt für den Einsatz von Handys und die teilweise erwartete Telefonpräsenz.

#### 4.3 Kommunikation und Internet

Obwohl Gloger (1998, 64) davon spricht, dass die "elektronische Post" die traditionellen Wege der Kommunikation "veröden" ließe, ist eine weitere Begleiterscheinung der neuen Medien eine Zunahme der Kommunikation. Um eine neue Technik einführen zu können, bedarf es zahlreicher Gespräche; um sie einsetzen zu können, müssen 'Schulungs'- und Einführungsseminare durchgeführt werden. Hinzu kommen noch viele Gespräche, wenn Fehler auftreten bzw. wenn etwas unklar ist. In ihrer organisationsentwicklerischen Perspektive muss durch die neuen Medien mehr persönlich besprochen, abgeklärt, aufeinander abgestimmt werden – und das über die alten Amtergrenzen hinaus – als dies früher der Fall war. Klassische Verwaltungen hielten Lösungen, Regeln und (Muster-) Fälle bereit, wenn diese auch nicht immer zum konkret vorliegenden 'Fall' (Problem) passten. *Fraktale Verwaltungen* suchen hingegen die möglichst effizienten Lösungen für die anstehenden konkreten Fragen. Da zumeist mehrere Stellen von einem solchen Problem berührt sind, muss man, um Lösungen zu finden, immer wieder miteinander über vielfältige Medien (persönlich, Telefon, Briefe, Internet usw.) kommunizieren (vgl. auch Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 55).

Neue Medien und 'Verwaltungsumbau' wirkten und wirken dabei in einem sich wechselseitig verstärkenden Prozess aufeinander ein: "Die Diversifizierung kultureller, wirtschaftlicher, politischer u.a. Informationen und die Zunahme der Informationsdichte in immer größeren – letztlich globalen – Räumen verlangte nach effizienten primären Medien" (Thiedeke 1989, 15), die in einem sich beschleunigenden *Rückkopplungsprozess* zunächst "eine effizientere Kommunikation" hervorbrachte, die mehr Informationen in kürzerer Zeit vermitteln konnte. Der dadurch ebenfalls bedingte *Komplexitätszuwachs* ließ jedoch die Verstehensrate sinken und erforderte so zu seiner Reduktion "wiederum effizientere Medien" (ebd.). Diese 'ungeheure Dynamik im Bereich der Hardwareanforderungen' (Schell 1999, 56) gekoppelt mit den Versprechungen der beratenden Industrie und den raschen Innovationszyklen bereitet inzwischen vielen Menschen in und außerhalb der Verwaltung Sorgen. Eine sich von der Verengung auf die neuen Informations- und Kommunikationsmedien ablösende Perspektive scheint heute angebrachter zu sein.

Die rein technologische Perspektive und die damit teilweise einhergehenden überzogenen Erwartungen (vgl. Gloger 1998) verstellen den Blick, dass im Grunde jedes technische Medium in einer ihm ganz eigenen Art die "kommunikativen Ver-

haltensweisen limitiert" (Kubicek, Schmid & Wagner 1997, 30). Aber auch die Zerfalls-Thesen helfen nicht weiter, denn es treten nicht einfach neue Medien an die Stelle von älteren, sondern eine Vielfalt verschiedener Medien stehen BürgerInnen und Beschäftigten heute zur Verfügung, wie Telegraf, Telefon, (Internet mit Simultanübersetzung), Intra- und Extranet, Telex, Telefax, Datex, Bildschirmtext, Online-Zeitungen, Funktelefon, Fernüberwachung (Telematik), Bildtelefon, Videokonferenzen, weltweiter Satelliten-Mobilfunk, Sprachfax, Electronic Mail, Audiotex, Briefe, schriftliche Mitteilungen aller Art, Anrufbeantworter, Tonträger usw. und natürlich das Gespräch in verschiedensten Formen. Auch wenn einzelne Medien besonders genutzt werden (etwa das persönliche Gespräch), kommt es dennoch darauf an, diese vielfältigen Kommunikationsmedien in adäquater Weise und möglichst effizient in ihrem Zusammenspiel, ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen zu nutzen. Medienkompetenz, der angemessene Umgang mit den jeweiligen Kommunikationsmedien, wird zu einer Schlüsselqualifikation.

Da die Partner im Allgemeinen über die alternativen Möglichkeiten der Kommunikation Bescheid wissen, kann ein Teilnehmer an einer Kommunikation (nach Herrmann & Grabowski 1994, 464ff) "manche Ziele allein dadurch verfolgen, dass er einen bestimmten Kommunikationskanal wählt". Wenn ein(e) Vorgesetzte(r) eine(n) Mitarbeiter(in) persönlich aufsucht, um ihm/ihr etwas mitzuteilen, bringt er/sie dadurch zusätzlich zur inhaltlichen Mitteilung noch anderes zum Ausdruck (etwa die Wichtigkeit, Dringlichkeit der Information; eine persönliche Wertschätzung oder schwerwiegende Kritik) als bei einem Telefonanruf oder einer E-Mail. Die Wahl des jeweils geeignetsten Mediums gewinnt an Bedeutung. Die kommunalen Fortbildungseinrichtungen müssen deshalb in Zukunft diesem Aspekt der vielfältigen Kommunikationspfade, -formen und -medien noch mehr Bedeutung schenken und verstärkt auf die Veränderungen und die damit verbundenen kommunikativen Besonderheiten in ihren Trainings und Seminaren eingehen.

#### 5. Dynamische Personalentwicklung auch in der Verwaltung

Die bisherigen Überlegungen zur Einführung neuer Technologien haben grundlegende Konsequenzen für die in der öffentlichen Verwaltung beschäftigten Menschen, denn in all diesen Prozessen steckt eine Dynamik, denen die herkömmlichen 'Fort-' oder 'Weiterbildungsmaßnahmen' nicht mehr angemessen begegnen können (vgl. z.B. Sonntag 1989, 11). Es kann deshalb nicht verwundern, wenn sowohl Führungskräfte als auch Mitarbeiter den gegenwärtigen 'Verwaltungsumbau' mehrheitlich als 'bedrohlich' empfinden. Bereits die Metapher 'Umbau' hat ja wenig Motivierendes, denn wer erlebt einen Umbau (etwa seines Hauses) schon als ein tolles Ereignis. Was motivieren könnte, ist das angestrebte Ziel, z.B. die konkrete bürger-nahe, lebendige, zukunftsorientierte Stadt. Ungewissheit, Prozesse, die erlitten statt mitgestaltet werden, und unklare Ziele (um nur einige Aspekte der gegenwärtigen

Situation vielerorts zu nennen) führen zu Unsicherheit und Stress und behindern die anstehenden Entwicklungsprozesse<sup>5</sup>.

Es kommt deshalb jetzt darauf an, die gegenwärtigen Veränderungsprozesse *transparent* zu machen, Klarheit über die angestrebten Ziele zu schaffen und Leitbilder und eine entsprechende *Corporate Identity* (CI) zu entwickeln, die zusammen mit anderen Personalentwicklungsmaßnahmen 'Einzelkämpfer sozusagen gruppentauglich' machen (Bungard 1994, 333). Dies gilt umso mehr, denn sowohl beim 'Verwaltungsumbau' als auch bei der Einführung 'neuer' Medien handelt es sich um keine einmaligen Ereignisse, sondern um permanente Entwicklungen, die dem 'Personal' solange fortlaufende Anpassungsprozesse *abfordern*, bis entsprechende dynamische Personalentwicklungsmaßnahmen *ein vorausschauendes Mitgestalten der Veränderungsprozesse ermöglichen*. Kurz: Die Fähigkeit zum *Change-Management* ist heute gefragt.

Bezieht man die obigen Aussagen auf den kommunikativen Aspekt, so bedeutet *dynamische Personalentwicklung*, dass die in der kommunalen Verwaltung Beschäftigten im Kontakt mit den Bürgern von vorrangig *administrativen*, an den Belangen der Verwaltung ausgerichteten, zu v.a. *dienstleistungsorientierten* Formen und Inhalten der Kommunikation gelangen. Im internen Bereich müsste sich die Kommunikation auf die Veränderungen hin zu einem 'post-bürokratischen System' mit kooperativen und auf die Gruppen- und Projektarbeit orientierten Formen und Inhalten ausrichten. In solchen und weiteren Wachstumsphasen reift (vgl. Bungard 1994, 333ff) das Personal. Vernetzte Kommunikationspfade und komplexere Kommunikationssituationen, welche diese Umorganisationsprozesse mit sich bringen, und ein damit verbundener höherer Zeitbedarf für Meetings, Besprechungen, Seminare, Trainings usw. machen den Einsatz neuer Kommunikationsmedien erforderlich, um die MitarbeiterInnen der öffentlichen Verwaltung v.a. im Routine-Bereich der Kommunikation zu entlasten.

Dynamische Personalentwicklung (PE) umfasst jedoch nicht nur, wie Bungard (1994, 336) meint, "das Aggregat Personal", sondern bezieht sich sowohl auf den einzelnen Menschen als auch auf Gruppen unterschiedlicher Größe bis hin zum Gesamt-Personal. Personalentwicklungspläne (PEP) müssen deshalb stets *gestuft* sein. Um dem *dynamischen Aspekt* der PE gerecht werden zu können, müssen sie außerdem permanent an die sich verändernde Situation angepasst werden. Auch hier zeigt sich ein fortwährender Kommunikationsbedarf. Ähnliche Auswirkungen auf die Kommunikation haben die strategischen und taktisch/organisatorischen Überlegungen, etwa zu den Verwaltungszielen und deren Umsetzung oder der Frage, wie "die richtigen Informationen zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Platz" (Kraus 1996, 16ff) sein können.

In einem dynamischen Personalentwicklungsprozess haben deshalb auch die neuen Medien eine mehrfache Bedeutung. Einerseits kann mit ihrer Hilfe relativ einfach der Bedarf ermittelt werden, indem z.B. die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ihre Fortbildungs-Wünsche rasch und direkt an die jeweiligen kommunalen Fortbildungseinrichtungen weiterleiten können. Darüber hinaus können – etwa in speziell

eingerrichteten *Newsgroups/Diskussionsforen* – Ziele und Inhalte der Weiterbildung erläutert, diskutiert und abgeklärt, spezifische Verwaltungsfragen erörtert und Lösungen für anstehende Probleme gefunden werden. Mittels Internet ist es auch möglich, eine weitere zentrale Herausforderung für Unternehmen, Verwaltungen und Individuen anzugehen, nämlich das effiziente 'Management von Wissen'. Einerseits nimmt ja das Fachwissen auch im Bereich der öffentlichen Verwaltung gewaltig zu, andererseits machen es schnelle Märkte, kürzer werdende Innovationszyklen und veränderte Bürgerwünsche immer schwieriger, auf einem aktuellen Wissensstand zu bleiben (vgl. Kraemer, Milius & Scheer 1997, 11).

Allerdings ist Ulrich zuzustimmen, dass viele der gegenwärtig diskutierten Technologieansätze "unter einer sozialtechnischen Verkürzung" leiden, denn der

"noch so durchdachte Einsatz von Kommunikationstechnik nützt nämlich nichts, wenn sich die vernetzten Systembenutzer wenig Sinnvolles zu sagen haben. Der Bildschirm-Dialog garantiert eben noch keinen Dialog. Anders gesagt: Gelingende Kommunikation hängt von 'eigen-sinnigen' Voraussetzungen ab, die im Wesen 'funktionierender' zwischenmenschlicher Verständigung liegen". (Ulrich 1992, 20f)

Genau deshalb kann das Internet nur *ein* Kommunikationsmedium neben anderen sein. Eine entwickelte innerbetriebliche Kommunikationskultur stellt sich nicht im Selbstlauf durch die neuen Technologien her, sondern basiert darauf, dass sich die Gesprächspartner wechselseitig anerkennen und "sich 'ohne Ansehen der Person' bzw. ihrer hierarchischen Position auf das *bessere Argument*" einlassen (ebd.).

Ein weiterer – wohl kaum einlösbarer – Anspruch an die neuen Informations- und Kommunikationstechniken liegt in der Erwartung, dass die neue Technologie soziale und arbeitsorganisatorische Ungleichheiten beseitige. Es ist zwar richtig, dass sich neue *Gestaltungspotentiale* ergeben, "die es ermöglichen, ganzheitliche Arbeitsabläufe einzurichten und dequalifizierende Resttätigkeiten zu vermeiden" (Sonntag 1989, 11). Gleichzeitig ergeben sich jedoch neue Disparitäten. So sind verschiedenen Untersuchungen zufolge "vor allem Frauenarbeitsplätze durch die neuen Technologien gefährdet" (Schäfer 1991, 5), und das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Frauen Baden-Württemberg stellt weiter fest, dass die Einführung neuer Technologien in zunehmendem Maße die Qualifizierung der betroffenen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter erfordere. Allerdings sind die meisten Betriebe (und auch Verwaltungen) derzeit in ihren Personalentwicklungsmaßnahmen noch nicht ausreichend auf die Gruppen der angelernten Frauen und derjenigen Mitarbeiterinnen eingerichtet, die nicht von sich aus Bildungs- und Verantwortungsinteresse zeigen. Des Weiteren sind kleinere und teilweise auch mittlere Einrichtungen oft 'nur bedingt' in der Lage, "aus eigener Kraft die für alle Mitarbeitergruppen adäquaten Qualifizierungsmaßnahmen zu konzipieren und anzubieten" (ebd.). Erfolgt das von der Ministerin geforderte 'Umdenken' nicht und vertraut man allein den neuen technischen Möglichkeiten, so werden gegenwärtige Ungleichheiten nur in eine neue Form transformiert, sie bleiben jedoch in ihrem Substanz erhalten (vgl. dazu auch Fabrenberg & Vollmer 1991).

<sup>5</sup> Vgl. dazu auch Schreyögg 1996, 473ff: Widerstand gegen Änderungen.

Dynamische Personalentwicklung hat auch vielfältige Konsequenzen für die konkreten Fortbildungsmaßnahmen:

- Zu vermittelnde Wissensinhalte müssen methodisch auf die "subjektiven und personalen Voraussetzungen der Lernenden (konkret: Auszubildender, Angeleitete, Facharbeiter usw.)" und die "objektiven Erfordernisse der Arbeitstätigkeit" (Sonntag 1989, 12) bezogen werden.
- Ausbildung und Praxis sollten "miteinander in einer Symbiose leben" (Franke 1985, 10), in der *Nähe und Distanz* zu den konkreten Problemen sich wechselseitig unterstützen.
- Problemlösen und Methodenkompetenz ergänzen sich: "Die Mitarbeiter lernen 'on the job' die Probleme ihrer Kollegen kennen und erweitern bei der Erarbeitung neuer Lösungsansätze ihr operatives Wissen" (Bungard 1994, 342).
- 'Workshops', die 'Lernstatt', Gruppenarbeiten, gemeinsame Diskussionen, Problemlöse- und Lernpartnerschaften, Patensysteme usw. steigern auch die Sozialkompetenz und damit den inneren Zusammenhang einer 'fraktalen Verwaltung'.
- Auch bei individuellen Schwierigkeiten (Konflikte, Stress am Arbeitsplatz usw.) kann diese soziale Unterstützung 'spannungsreduzierend' wirken (vgl. ebd.).
- Durch kompetente Trainer, Berater, Supervisoren, Moderatoren, ... ergibt sich eine wertvolle Synthese von internem und externem Know-how" (Malik 1994, 240).

Die meisten der oben angesprochenen Entwicklungsaspekte beruhen auf herkömmlichen Kommunikationsmedien – in starkem Maße sogar auf der Face-to-face-Kommunikation. Die neuen Medien stellen hier eine sinnvolle Erweiterung des medialen Angebots dar, die bereits laufende Prozesse vorantreiben können:

- Da die Mitarbeiter aus dem Netz sich die Lernangebote (soweit bereits vorhanden) holen können, die sie benötigen, und sie gleichzeitig gemäß ihrem Lerntempo fortschreiten können, wird der teilnehmerzentrierte Aspekt des Lernens gegenüber dem lehrerzentrierten stärker betont (vgl. Radermacher 1995, 59).
- Durch die neuen Medien kann Wissen leichter "direkt in die individuelle Lern- und Arbeitsplatzumgebung der Bildungsinteressenten" integriert werden (Kraemer, Milius & Scheer 1997, 26). Hierdurch eröffnen sich individuelle Gestaltungsräume, und oft schwierige organisatorische (Terminabsprachen, Räume etc.) Abklärungen werden umgangen.
- Die Imaginations- und Cyberpotentiale interaktiver Multimediasysteme eröffnen "vielfältige Chancen zur didaktisch-pädagogischen Anreicherung, Belebung und Neugestaltung von Lehrheiten" (ebd., 13). Allerdings werden dadurch keineswegs andere herkömmliche Lehr-/Lern-Medien obsolet.
- Die neuen Medien bieten dem sich weiterbildenden Mitarbeiter auch effiziente Lernerfolgskontrollen, die über entsprechende Programme oder "Telctutoren, die mittels E-Mail oder Videokonferenz für Rückfragen zur Verfügung stehen" (ebd.), gewährleistet werden können.
- Auch für persönliche Beratungen steht dieses System zur Verfügung.
- Die neuen Kommunikationsmedien schaffen auch die Möglichkeit, verschiedene, sonst getrennte Akteure, also Bürger, Kunden, Lieferanten, MitarbeiterInnen der öffentlichen Verwaltung, Moderatoren usw. 'quasi just-in-time' in 'Lernallianzen' (ebd., 26) zusammenzuführen.
- Da durch die neuen Medien 'Bildungsprodukte' einem größeren Interessentenkreis kostengünstiger angeboten werden können und übliche Nebenkosten (Reisekosten, Arbeitsausfall, etc.) sich zumindest verringern (ebd., 26), können bestimmte Fortbildungsausgaben gesenkt werden.<sup>6</sup>

Wesentlich für die hier behandelte Fragestellung ist, dass sich auch aus dem Bereich der Personalentwicklung keineswegs die Zerfalls-These der Kommunikation bestätigen lässt. Vielmehr begegnen wir auch in diesem Bereich allgemein einer *Zunahme*

an Kommunikationsakten und im Konkreten einer teilweise recht *chaotischen* Vielfalt verschiedener alter und neuer Kommunikationsmedien.

## 6. Schlüsselqualifikationen, Lehr- und Lernmethoden und Bedeutung der Evaluation für die dynamische Personalentwicklung

Die Aussage bezüglich des Internets "*Was man heute feststellt, ist morgen schon überholt*" (Schwarz 1998, 30), gilt auch für die "Wende von einer trägen Verwaltung hin zu einer dienstleistungsorientierten Online-Stadt" (Brenken 1998, 64) und die damit verbundenen Personalentwicklungsmaßnahmen. Was heute in den zahlreichen Seminaren über die zukünftige Entwicklung der öffentlichen Verwaltung gesagt wird, ist oft schon morgen nicht mehr gültig. Es genügt lange nicht mehr, den Teilnehmern an solchen Fortbildungsveranstaltungen bestimmte Fertigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, sondern umfassendere "Wertvorstellungen der Kommunikations- und Teamfähigkeit, der aktiven und passiven Kritikbereitschaft, der Kreativität und Offenheit für Neues, des Zuhörenkönnens und der Fähigkeit, auf andere Menschen eingehen zu können, aber auch den Mut zur eigenen Meinung" sind heute gefragt, denn "bloß 'fleißig', 'gehorsam' und 'exakt' sind heute (wenn sie nicht gerade 'streiken') die Computer!" (Ulrich 1992, 20ff)

Wenn die MitarbeiterInnen der öffentlichen Verwaltung aktiv in das geforderte *Change-Management* eingreifen sollen und wollen, dann müssen sie auch in der Lage sein, ihre Lern- und Entwicklungsprozesse selbst zu managen. Dazu gehört, dass neben der Aneignung konkreter Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse und des notwendigen Erfahrungsaustausches, quasi auf einer höheren Ebene, in Trainings/Seminaren v.a. *Schlüsselqualifikationen* vermittelt werden, mit deren Hilfe die jeweils anstehenden konkreten Probleme gelöst werden können.

### 6.1 Schlüsselqualifikationen

Im Folgenden soll eine *kurze Übersicht über die Schlüsselqualifikationen* gegeben werden, die für die oben dargestellten Probleme relevant sind. (Eine vollständige Systematisierung ist damit noch nicht erreicht.)

#### • *Lernkompetenz:*

Die eingeforderte aktive Rolle der MitarbeiterInnen (und bes. der Führungskräfte) im Konzern 'Stadt' setzt nicht nur Lernbereitschaft voraus, sondern alle Beteiligten müssen ihre Lernprozesse selbst gestalten können. Sie müssen z.B. wissen, wie man lernt, wie man sich Lerninhalte erschließt oder Lernpartnerschaften bildet.

#### • *Fähigkeit zur Innovation und Kreativität:*

Änderungen stoßen innerbetrieblich oft auf Widerstände (vgl. Schreyögg 1996, 473ff). Kontinuierliche Verbesserungsprozesse (KVP) können auf einer breiteren Basis stattfinden, wenn bei den MitarbeiterInnen der öffentlichen Verwaltung die Kreativität entwickelt und damit Innovationsprozesse angestoßen werden.

<sup>6</sup> Kraemer, Milius & Scheer (1997, 27ff) entwickeln hier ein System, nach dem 'Bildungsbausteine' in Zusammenarbeit mit spezialisierten Multimedia-Unternehmen 'veredelt und zu kundenspezifischen Bildungsprodukten zusammengefasst' werden, die dann von 'Bildungsbrokern' den Endkunden (Selbstständige, Erwerbstätige in Industrie und Verwaltung) gegen Entgelt angeboten werden.

- **Kommunikations-/Interaktionsfähigkeit:**

Kann ein Mensch Informationen, die sich aus seiner eigenen Sichtweise auf Probleme, Fragen, Umstände usw. ergeben, anderen Personen so "vermitteln, dass diese sie nicht nur hören, sondern in 'ihrer Welt' verstehen können" (Keßler & Winkelhofer 1997, 112), so sprechen wir von *Kommunikationsfähigkeit*. Von der Kommunikationsfähigkeit kann nach Köck (1978, 205) "nicht direkt auf das Interaktionspotential geschlossen werden". In den meisten Trainings geht es um die Steigerung der *Interaktionsfähigkeit*, also um die Erweiterung unseres gesamten Verhaltensrepertoires auf der Basis unserer Wahrnehmungs-, Denk- und Urteilsprozesse (ebd., z.B. 211), etwa dem angemessenen Verhalten in den Diskussionsforen des Internets.

- **Sozial- und Methodenkompetenzen:**

Unter diesen Bereich fallen zahlreiche Einzelkompetenzen. So stellt sich etwa beim Training von *Teams* die Frage: "Geht es um die soziale Kompetenz im Sinne einer erhöhten Sensibilität für interpersonale Prozesse, also um das viel zitierte 'Fingerspitzengefühl' in sozialen Situationen? Oder geht es um konkrete Fertigkeiten, wie das Leiten von Gesprächsrunden" (Bungard 1994, 339). Im einzelnen sollen aufgeführt werden:

- **Sensibilität:**

Die Forderung nach Bürgernähe bringt auch die Chance zu größerer interpersonaler Nähe mit sich, und damit gewinnt das sensible Eingehen auf die Wünsche des Bürgers (die Fähigkeit zur Empathie) an Bedeutung. Dies betrifft sowohl den sprachlichen Aspekt (im Internet) als auch zusätzlich noch den non-verbalen/semiverbalen Anteil an der Kommunikation in den Bürgerämtern.

- **Problemlösen:**

Hierunter fallen zahlreiche analytische Fähigkeiten, wie der Umgang mit komplexen Systemen, komplexes Planen, Strukturieren, Komplexitätsreduktion, strategisches und taktisches Denken usw. und die dazugehörigen Entscheidungsprozesse (vgl. Schreyögg 1996, 65ff, 406ff).

- **Zielsetzen:**

In den meisten Seminaren klagen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus dem Bereich der öffentlichen Verwaltung darüber, dass ihnen das Ziel ihrer Tätigkeit 'abhanden' gekommen ist. Aber es fehlt auch an der Fähigkeit, Ziele zu entwickeln oder aus übergeordneten Zielen Tätigkeits-Ziele abzuleiten.

- **Selbst- und Zeitmanagement:**

Unter den veränderten Bedingungen werden andere Arbeitsabläufe und persönliche Arbeitsmethoden benötigt, wie z.B. das rationale Lesen. Im Selbstmanagement müssen persönliche Fehler behoben werden. Außerdem gewinnt das Zeitmanagement an Bedeutung. *Das Stress-Coping ist hier zentral.*

- **Team-Fähigkeit:**

Viele der bereits oben angeführten Schlüsselqualifikationen spielen in diesen Bereich hinein (z.B. Empathie, Interaktionsfähigkeit). Führungsqualitäten (kooperativer Führungsstil), Zivilcourage und Kritikfähigkeit, sowie der Umgang

mit Konflikten sind in Teams und beim Projektmanagement von Bedeutung (vgl. Keßler & Winkelhofer 1997).

- **Fähigkeit zum Dienstleistungsdenken:**

Die *bürgernahe* Verwaltung fordert eine dienstleistungsorientierte Einstellung gegenüber dem Bürger. Gehen die Beschäftigten bereits mit dieser Einstellung an ihre Aufgaben heran, und wo gibt es noch Schwierigkeiten?

- **Informationsselektions- und -verarbeitungskompetenzen:**

Houben (Kraemer, Milius & Scheer 1997, 9) ist der Meinung, dass dies die zentrale Schlüsselkompetenz im Informationszeitalter sei. Zahlreiche Einzelkompetenzen, wie Konzentrations-, Gedächtnis-, Abstraktions- und Konkretisierungsfähigkeit usw. müssen in Zukunft trainiert werden, um die ständig anwachsende Informationsfülle steuern zu können.

- **Medienkompetenz:**

Damit ist die Fähigkeit gemeint, die verschiedenen Kommunikations- und Informationsmedien adäquat und möglichst optimal einzusetzen. Zu den *Lernprofilen für das Internet* können nach Taglinger (1998, 75ff) Medien-, Surf-, und Entwicklerkompetenz gerechnet werden. Dabei meint Medienkompetenz (im engeren Sinne) die Fähigkeit das geeignete Medium auszuwählen, Surfkompetenz betrifft die Bewegungsart und -geschwindigkeit in den Medien, und die Entwicklerkompetenz beinhaltet z.B. die Fähigkeit zur Präsentation eigener Web-Seiten.

Diese (und weitere hier nicht aufgeführte) Schlüsselqualifikationen müssen in den Trainings-Seminaren auf das jeweilige Aufgabengebiet bezogen werden, wie dies z.B. Matthies (1997, 148ff) für den Bereich der Telearbeit tut. Aus solchen Überlegungen lassen sich dann mit den jeweiligen Lehr- und Lernmethoden bedarfsgerechte Seminare/Trainings entwickeln.

## 6.2 Lehr- und Lernmethoden

Da die Aufgaben der dynamischen Personalentwicklung komplexer geworden sind, bedarf es auch eines vielschichtigeren und differenzierteren Angebots an Lehr- und Lernmethoden, die als Gesamtsystem der 'Fortbildung' bausteinmäßig die Schlüsselqualifikationen beinhalten und trainierbar machen. Die einzelnen Trainingsmaßnahmen unterscheiden sich sowohl in Umfang/Zeitdauer, Personenanzahl als auch Intensität und reichen von speziellen allgemeinen Hinweisen des Trainers (etwa über das Netz) bis zur Beratung bei schwierigen persönlichen Problemen. Seminare 'von der Stange' sollten die Ausnahme bleiben (etwa, wenn über neue Wissensbereiche, Produkte, Techniken, usw. informiert wird). Ansonsten wird es sich bei allen anderen Seminaren um Unikate handeln. Um einen möglichst optimalen Trainingserfolg zu erzielen, muss es eine ähnliche Vielfalt auch bei den Methoden geben. Letztendlich entscheidet sich die Wahl der Methoden dadurch, welche Teilnehmer in das Seminar kommen, welche Inhalte trainiert werden sollen und welche Mittel (räumlich und sachlich) zur Verfügung stehen. Die gegenwärtige Marktsituation müsste es allen Fortbildungsträgern ermöglichen, geeignete TrainerInnen zu finden, die in das jeweilige Personalentwicklungskonzept der betreffenden Kommune integrierbar sind. Ins Zentrum der dynamischen Personal-

entwicklung rückt das Lernen 'on the job' (vgl. Bungard 1994, 342), die Sozial- und Methodenkompetenz, Supervision/Coaching von Einzelpersonen und Gruppen, das moderierte Arbeiten an speziellen Problemlösungen und die Beratung von Mitarbeitern und Gruppen bei speziellen Schwierigkeiten (vgl. auch Malik 1994, 240ff).

Es ist leicht ersichtlich, dass auch in diesen hier nur skizzierten Trainingsbereichen von einem 'Zerfall' der Kommunikation nicht die Rede sein kann. Vielmehr wird in solchen Seminaren (recht offen) über Probleme gesprochen, die lange Zeit in der öffentlichen Verwaltung 'tabu' – aber dennoch für viele Menschen in einem bestimmten Arbeitszusammenhang existent waren (etwa bestimmte Arbeitersignale oder ein konkretes Führungsverhalten). Die neuen Kommunikationsmedien bereichern auch die Möglichkeiten der Fortbildung<sup>7</sup>.

### 6.3 Notwendigkeit und Möglichkeiten der Evaluation

Auch die kommunale Fortbildung muss (wie jeder andere Arbeitsbereich einer Kommune) ihre Tätigkeit an ihren jeweiligen Zielen überprüfen. Im Gegensatz zu vielen anderen städtischen Abteilungen verfügen die Fortbildungseinrichtungen in der Regel über genau formulierte Ziele, etwa in Form der Seminarziele. Dennoch kommt die Verwaltungs-Fortbildung in der Regel bei der Evaluation der Lehr- und Lernziele nicht über die Beschränkungen hinaus, die methodisch durch ausgefüllte Beurteilungsbögen der Teilnehmer eines Seminars gegeben sind. Eine wirkliche Überprüfung, ob die gesteckten Ziele auch erreicht wurden, ist das nicht, bestenfalls eine prognostische Einschätzung seitens der Teilnehmer, zumeist jedoch nur ein augenblickliches Stimmungsbild. Woran liegt dies?

Zunächst ist die exakte Erfassung der Effekte von Schulungsmaßnahmen nach Bungard (1994, 340) "extrem schwierig", da vielfältige Aspekte den Lerntransfer beeinflussen. Treten nach einem Seminar/Training keine oder nur bescheidene Verhaltensänderungen auf, so ist zunächst zu fragen, ob das Seminarthema richtig gewählt wurde. Oft werden aber auch die Evaluationskriterien zu global gefasst. Auf die Frage, ob das im Seminar Gelernte 'sich praktisch anwenden lasse', müsste man fast immer mit *ja* antworten, denn irgendetwas wird es schon geben. Interessanterweise wird jedoch selbst bei beobachteten Verhaltensänderungen oft mit *nein* geantwortet, weil diese nicht ins Bewusstsein treten oder sich an vielen kleinen Punkten festmachen. Deshalb muss sich die Evaluation immer auf diese konkret überprüfbaren (letztlich sogar quantifizierbaren) 'kleinen Punkte' richten. Die Seminarziele (z.B. 'kreativer werden') müssen in zahlreiche Einzelfragen aufgelöst werden (z.B. 'wieviel verschiedene Ideen hatten Sie zu einem bestimmten Problem' usw.). Mit Fragen, die vor und nach einem Seminar gestellt werden, Verhaltensbeobachtungen vor und nach einem Seminar, vergleichbaren Arbeitsergebnissen, Besprechungszeiten, Konflikthäufigkeiten usw. lassen sich die jeweiligen Fortbildungsmaßnahmen

<sup>7</sup> "Ganzheitliches und vernetztes Denken, selbstgesteuertes Lernen im Sinne individuell zugeschnittener Lerninhalte, interaktives Lernen im internationalen, interdisziplinären Team sind einige Stichworte in diesem Zusammenhang, die einen deutlichen Mehrwert gegenüber traditionellen Lehr-/Lernformen darstellen" (Houben in Kraemer, Milius & Scheer 1997, 9).

überprüfen und die Evaluation kann zum "Motor der Innovation" (Will, Winteler & Krapp 1987b, 37ff) werden.

Mit Hilfe der Evaluation (vgl. z.B. Wottawa & Thierau, Lösel & Nowack 1987, Will, Winteler & Krapp 1987a, b, 38) kann der dynamische Personalentwicklungsprozess die Kommunikations- und Kooperationsstruktur innerhalb von Gruppen oder größeren Bereichen verbessert werden. Die neuen Kommunikationsmedien können ebenfalls eine positive Rolle spielen, wenn etwa Teilnehmer rasch über E-Mail ein Feedback zu einem Komplex geben oder spontaner über ihre Erfahrungen bei bestimmten Problemen berichten werden. Das direkte Feedback im Seminar wird aber gerade bei sich regelmäßig treffenden Problemlöse- oder Beratungsgruppen dadurch nicht überflüssig.

## 7. Statt eines Fazits eine Warnung

Leider bringt die gegenwärtige Situation der 'knappen Kassen' es mit sich, dass sich Organisationsentwicklungsprozesse, wie die dezentrale Ressourcenverantwortung, teilweise kontraproduktiv auswirken. Denn obwohl der Aus- und Weiterbildungsbedarf steigt, gibt es bei Finanzknappheit "keinen Kostenbereich, in dem schneller gespart wird" (Kraus 1996, 18) als hier. Dieses Vorgehen wird sich jedoch sehr rasch als nachteilig erweisen, etwa wenn nicht erfolgte Qualifizierungsmaßnahmen sich "gleichsam als Beginn eines sich selbst verstärkenden Kreislaufes negativer Effekte und Verläufe in der Gruppenarbeit" (Bullinger & Schlund 1994, 351) auswirken. Das 'Know-how der Mitarbeiter' ist nicht nur Teil des Human-Kapitals, das es zu erhalten gilt, sondern (wie in anderen Kapitalbereichen auch) sind die notwendigen Ausgaben für die Personalentwicklung als wichtige Investitionen in die zukünftige positive Entwicklung auch einer öffentlichen Verwaltung anzusehen.

## Literatur

- Ardelt, Elisabeth & Berger, Christa (1995). Frauen in Führungspositionen – Analyse und Konsequenzen neuer gesellschaftlicher Anforderungen. In: Voß, Bärbel. *Kommunikations- und Verhaltenstrainings*. Göttingen: Verlag für Angewandte Psychologie, 109-124.
- Bandilla, Wolfgang & Hauptmanns, Peter (1998). Internetbasierte Umfragen als Datenerhebungstechnik für die Empirische Sozialforschung? In: *ZUMA-Nachrichten*, 43, 36-53.
- Batinic, Bernad & Moser, Klaus (1998). Internet im kleinen: Intranet und Extranet. In: Krüger, Thomas & Funke, Joachim. *Psychologie im Internet*. Weinheim, Basel: Beltz, 44-48.
- Brenken, Dirk (1998). Virtuelle Rathäuser – Kommunen präsentieren sich im Internet. In: *c't*, 1998, Heft 9, 64-70.
- Bühl, Walter (1983). *Die Angst des Menschen vor der Technik – Alternativen im technologischen Wandel*. Düsseldorf/Wien: Econ-Forum.
- Bull, Hans Peter (1984). *Datenschutz oder Die Angst vor dem Computer*. München/Zürich: Piper.
- Bullinger, Hans Jörg & Schlund, Manfred (1994). Gruppenarbeit als Ausgangspunkt für die Entwicklung moderner dezentraler Unternehmen. In: Antoni, Conny H. (Hrsg.), *Gruppenarbeit in Unternehmen*. Weinheim: Beltz, 344-364.

- Bungard, Walter (1994). Gruppenarbeit: Konsequenzen für die Personalentwicklung. In: Antoni, Conny H. (Hrsg.), *Gruppenarbeit in Unternehmen*. Weinheim: Beltz, 333-343.
- Döring, Nicola (1997). Einsamkeit in der "Informationsgesellschaft". In: *ZUMA-Nachrichten*, 40, 36-51.
- Dressler, Wolfgang & Voß, Bärbel (1995). Gesprächstraining zur Reduzierung motivationsbedingter Fehlzeiten. In: Voß, Bärbel (Hrsg.) *Kommunikations- und Verhaltenstrainings*. Göttingen: Verlag für Angewandte Psychologie, 157-163.
- Fahrenberg, Brigitte & Vollmer, Marianne (1991). *Weiterbildungsverhalten von Frauen mit geringen Bildungsvoraussetzungen und in schwierigen Lebenssituationen*. Stuttgart: Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Frauen.
- Franke, Joachim (1985). Zum Verhältnis von Ausbildung und Praxis in der Organisationspsychologie. In: Schuler, Heinz & Stehle, Willi (Hrsg.), *Organisationspsychologie und Unternehmenspraxis: Perspektiven der Kooperation*. Stuttgart: Verlag für Angewandte Psychologie, 10-17.
- Fritz, Manfred (1999a). <http://www.informationsgesellschaft.de>. Der Aufbruch in die digitale Zukunft (I). In: *Rhein-Neckarzeitung*, Nr. 54/99, 14.
- Fritz, Manfred (1999b). Auf der Datenautobahn ins 21. Jahrhundert. Die Zukunft der Mediengesellschaft (II). In: *Rhein-Neckarzeitung*, Nr. 60/99, 23.
- Fuchs, Jürgen (1992). Vom Taylorismus zum Organismus – wie Unternehmen leben lernen. In: *IBM-Nachrichten*, Jg. 42, 308, 14-23.
- Gertz, Winfried (1997). Informationen nutzen statt Daten verarbeiten. In: *ManagerSeminar*, Nr. 28, 101-105.
- Gloger, Axel (1998). Manager im global village. In: *ManagerSeminare*, 30, 62-66.
- Graumann, Carl F. (1995). Die Erfahrung des Fremden: Lockung und Bedrohung – Überarbeitete Fassung des Vortrags 'Xenophobia – A challenge to social psychology' auf dem 9. East-West-Meeting der European Association of Experimental Social Psychology, Münster 1992. Heidelberg.
- Gross, Peter (1979). Gesprochenes verschriften und miteinander beschreiben. Einige Unterschiede und Probleme. In: *Zeitschrift für Semiotik* 1, 153-160.
- Heidenreich, Martin & Schmidt, Gert (1990). Neue Technologien und die Bedingungen und Möglichkeiten ihrer betrieblichen Gestaltung. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Jg. 42, Heft 1, 41-59.
- Herrmann, Theo & Grabowski, Joachim (1994). *Sprechen. Psychologie der Sprachproduktion*. Heidelberg: Spektrum.
- Hill, Hermann (1994). Kommunikation als Herausforderung für Staat und (a) Verwaltung. In: Steger, Ulrich (Hrsg.), *Lean Administration. Die Krise der öffentlichen Verwaltung als Chance*. Frankfurt a.M., New York: Campus Verlag, 49-66.
- Hill, Hermann (1998). Weg aus organisierter Unverantwortlichkeit. (b) Modernes Management in Kommunalverwaltungen. In: *Das Parlament*, 48.Jg., 11, 6.
- Hörath, Markus (1998). Die bayerischen Bürgernetzvereine – der vernetzte Freistaat. In: Dernbach, Beatrice, Rühl, Manfred & Theis-Berglmaier, Anna M. (Hrsg.), *Publizistik im vernetzten Zeitalter*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 183-196.
- IBM Nachrichten 45 (1995). 321, 34ff
- Innenministerium Baden-Württemberg, Stabsstelle für Verwaltungsreform (Hg.) (1996). *Verwaltung 2000. Bd.16: Das Mitarbeitergespräch in der Landesverwaltung Baden-Württemberg. Beratung, Zielvereinbarung, Förderung*. Stuttgart.
- Innenministerium Baden-Württemberg, Stabsstelle für Verwaltungsreform (Hg.) (1996). *Verwaltung 2000. Bd.17: Die Mitarbeiterbefragung in der Landesverwaltung Baden-Württemberg*. Stuttgart.
- Jamen, Otfried (1998). Internet – neue Chancen für die politische Kommunikation? *Aus Politik und Zeitgeschichte*, B40/98, 13-21.
- Junker-John, Monika (1977). 'Zerfall der sozialen Kommunikation'. Eine sozialgeschichtliche Veranschaulichung des Begriffs. In: *Frankfurter Hefte, Zeitschrift für Kultur und Politik*, 32. Jg., Heft 4, 109-113.
- Keßler, Heinrich & Winkelhofer, Georg (1997). *Projektmanagement. Leitfaden zur Steuerung und Führung von Projekten*. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Köck, Wolfram K. (1978). Kognition – Semantik – Kommunikation. In: Hejl, Peter M., Köck, Wolfram K. & Roth, Gerhard (Hrsg.), *Wahrnehmung und Kommunikation*. Frankfurt a.M.: Peter Lang, 187-214.

- Kraemer, Wolfgang, Milius, Frank & Scheer, August-Wilhelm (1997). *Virtuelles Lehren und Lernen an deutschen Universitäten*. Gütersloh: Bertelsmann.
- Kraus, Sepp (1996). Client/Server Computing – Kostenorientierter Einsatz von Informationssystemen. In: *itManagement* 05/06, 10-18.
- Kreckel, Reinhard (1976). *Soziologisches Denken*. Opladen: UTB (2.Aufl.).
- Kubicek, Herbert, Schmid, Ulrich & Wagner, Heiderose (1997). *Bürgerinformation durch 'neue' Medien? Analysen und Fallstudien zur Etablierung elektronischer Informationssysteme im Alltag*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Landesbeauftragter für den Datenschutz (Hg.) (1997). *17. Tätigkeitsbericht des Landesbeauftragten für den Datenschutz in Baden-Württemberg*. Stuttgart: Landesbeauftragter für den Datenschutz.
- Lichtblau, Ursula (1994). Editorial. In: *IBM-Nachrichten*, 44, Heft 318, 3.
- Lösel, Friedrich & Nowack, Wolf (1987). Evaluationsforschung. In: Schultz-Gambard, Jürgen (Hrsg.), *Angewandte Sozialpsychologie. Konzepte, Ergebnisse, Perspektiven*. Weinheim: Psychologie Verlags Union, 57-87.
- Lohmar, Ulrich (1979). Die lautlose Krake. Klassenkampf der Staatsbürokratie gegen die private Gesellschaft. *Aus Politik und Zeitgeschichte* B15/79, 3-8.
- Lübbe, Hermann (1993). Der Lebensinn der Technik. In: *IBM-Nachrichten*, 43. Jg., Heft 312, 6-15.
- Lucke, Jörn von (1999). *Kommunen im Internet – Zusammenfassung*. [Online-Dokument] <http://members.tripod.de/Lucke/komtext.htm> (Stand 30.03.99).
- Malik, Fredmund (1994). *Management-Perspektiven*. Bern: Paul Haupt.
- Mann, Rudolf (1991). *Das ganzheitliche Unternehmen*. München: Heyne.
- Matthies, Peter (1997). Telearbeit. Das Unternehmen der Zukunft (Umwälzungen in der Arbeitswelt). Haar bei München: Markt & Technik.
- Menke-Glückert, Peter (1979). 'Altbausanierung' statt Radikalkur. Bemerkungen zu Ulrich Lohmars 'Staatsbürokratie – Das höheitliche Gewerbe'. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, B15/79, 33-36.
- Müller, Peter, Buchholtz, Klaus & Geurts, Beate (1998). VOP-Spezial: In zehn Schritten zur Kosten- und Leistungsrechnung. In: *VOP, Sonderheft 1/98*, 6-42.
- Mungen, Edgar & Schewe, Peter (1979). *Kommunale Stadtentwicklungsplanung*. Berlin: VAS.
- Parkinson, C.Northcote (1984). *Parkinsons neues Gesetz*. Reinbek: Rowohlt.
- Radermacher, Franz Josef (1995). Innovationsmanagement: Management of Change. In: *IBM Nachrichten*, 45. Jg. 321, 56-65.
- Rammert, Werner (1990). Telefon und Kommunikationskultur – Akzeptanz und Diffusion einer Technik im Vier-Länder-Vergleich. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Jg. 42, 1, 20-40.
- Schäfer, Barbara (1991). Vorwort. In: Kallfass, Sigrid. *Innerbetriebliche Qualifizierung angelegener Mitarbeiterinnen in der Elektromontage*. Stuttgart: Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Frauen, 5.
- Schäfer, Roland (1998). Bürgerfreundlich und service-orientiert: Bergkamen goes online. Präsenz mittlerer Kommunen im Internet. In: *Das Parlament*, 48.Jg, Nr.11, 16.
- Schalz, Heribert (1989). Hochtechnologiepolitik und Massenkommunikation. Veränderungen in den Grundlagen politischer Kommunikation. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Sonderheft 30/1989, 118-134.
- Schell, Peter (1999). Bürgerorientierung erfordert moderne IuK-Technik Stadt Troisdorf entwickelt sich zum kommunikativen Dienstleister. In: *VOP – Fachzeitschrift für erfolgreiches Verwaltungsmanagement*, 7-8, 55-57
- Schmitt, Reinhold, Brandau, Dagmar & Heidtmann, Daniela (1999). Gruppenstil in Arbeitsmeetings. In: *Sprachreport* (15.Jg.), 1, 20-25.
- Schneider, Hans-Dieter (1985). Kommunikation in Organisationen. In: Schuler, Heinz & Stehle, Willi (Hrsg.), *Organisationspsychologie und Unternehmenspraxis: Perspektiven der Kooperation*. Stuttgart: Verlag für Angewandte Psychologie, 153-161.
- Schöneich, Michael (1998). Veränderungsmanagement in der öffentlichen Verwaltung. Vortrag auf der Tagung: Kontinuierliche Verbesserungsprozesse im Verwaltungsumbau von Kommunen (21.10.1998 in Mannheim). In: *WAW (Weiterbildungsakademie Weinheim) (Hrsg.), Tagungsunterlagen der Fachtagung: Kontinuierliche Verbesserungsprozesse im Verwaltungsumbau von Kommunen am 21.10.1998 in Mannheim*. Mannheim: WAW Tagungsordner, 19-29.

- Scholtz, Hanno & Sikora, Stefan (1997). *Die Präsentationen von Kommunen im Internet*. [Online-Dokument] <http://www.berlinet.de/user/scholtz/kommunen.htm>.
- Schreyögg, Georg (1996). *Organisation. Grundlagen moderner Organisationsgestaltung*. Wiesbaden: Gabler.
- Schütte, Volker (1998). Der 'Dienstleistungs-Tante-Emma-Laden' sichert die Servicequalität auf dem Lande. BürgerBüros: Eine Innovation auf dem Dienstleistungssektor. In: *Das Parlament*, 48.Jg. 11, 14.
- Schwarz, Michael (1998). Überraschende Collage von Stakkato-Bildern. In: *Ruperto Carola*, 2, 30-36
- Sonntag, Karlheinz (1989). *Trainingsforschung in der Arbeitspsychologie*. Bern, Stuttgart, Toronto: Huber.
- Taglinger, Harald (1998). Netz mit doppeltem Boden – ein naiver Vorschlag zur Ausbildung im Stufenmodell. In: Dernbach, Beatrice, Rühl, Manfred & Theis-Berglmair, Anna M. (Hrsg.), *Publizistik im vernetzten Zeitalter*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 69-91.
- Theis-Berglmair, Anna M. (1998). Die medien- und gesellschaftspolitische Dimension neuer Kommunikationstechnologien. In: Dernbach, Beatrice, Rühl, Manfred & Theis-Berglmair, Anna M. (Hrsg.), *Publizistik im vernetzten Zeitalter*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 173-181.
- Thiedeke, Udo (1989). *'Politik und Politikvermittlung in der Informationsgesellschaft' – 'Aspekte veränderter Grundlagen von politischer Kommunikation im Kontext ausgeweiteter Medien- und Informationssysteme'*. Magister-Arbeit, Institut für Politische Wissenschaft, Universität Heidelberg.
- Ulrich, Peter (1992). Menschengerichteter Technikeinsatz im Büro. In: *IBM Nachrichten*, 42. Jg., 310, 16-23.
- Warnecke, Hans-Jürgen (1998). Die fraktale Fabrik. Effiziente Kommunikation für die Produktion von morgen. In: *Springer-Magazin*, Sondernummer 150 Jahre, 56-62.
- Wottawa, Heinrich & Thierau, Heike (1990). *Evaluation*. Bern, Stuttgart, Toronto: Verlag Hans Huber.
- Weber, Max (1980). *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie*. Tübingen: Mohr (5. Aufl.).
- Werth, Christoph H. (1998). Die Herausforderung des Staates in der Informationsgesellschaft. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, B40/98, 22-29.
- Will, Hermann, Winteler, Adolf & Krapp, Andreas (Hrsg.) (1987a). *Evaluation in der beruflichen Aus- und Weiterbildung*. Heidelberg: Sauer.
- Will, Hermann, Winteler, Adolf & Krapp, Andreas (1987b). Von der Erfolgskontrolle zur Evaluation. In: Will, Hermann, Winteler, Adolf & Krapp, Andreas, (1987a) (Hrsg.), *Evaluation in der beruflichen Aus- und Weiterbildung*. Heidelberg: Sauer, 11-42.

## Interdiskursive Aspekte zu wissenschaftlichen E-Mail-Diskussionen

Peter Handler

### 1. Der verkabelte Elfenbeinturm

Die breitere Nutzung von Netzkommunikation hat in den großen Wissenschaftszweigen unterschiedliche Genese und Bedeutung. In der Informationswissenschaft fällt die Etablierung von Netzverbindungen überhaupt mit ihrem Gegenstand zusammen; in Abwandlung des McLuhan-Diktums könnte man sagen: "Das Medium ist die Wissenschaft." Die rasche Aneignung des Internet-Vorläufers im naturwissenschaftlichen Bereich und sein Ausbau zum Wissenschafts-Netz dürfte mehrere Gründe haben: Die Nähe der Forschung zur ursprünglichen, militärischen Zielsetzung dieser Netzarchitektur, überhaupt die Verfügbarkeit von leistungsfähigen Rechnern im Rahmen der Forschungstätigkeit, sowie die Bedeutung von rascher Publizität in Wissenschaftszweigen, wo dem Forschungstempo viel praktische Relevanz zukommt.

Demgegenüber ist die Netz-Nutzung in den Geisteswissenschaften ein vergleichsweise rezentes Phänomen, das in etwa mit der Ausstattung des unmittelbaren Büro-Arbeitsplatzes mit vernetzten Personalcomputern zusammenfällt. Der Einstieg erfolgte somit in einem Stadium, zu dem ein übertragungstechnisch leistungsstarkes und – damit zusammenhängend – in den Darstellungsmöglichkeiten und im Nutzungskomfort bereits recht elaboriertes Medium bereitstand. In Begriffen der Informatikgeschichte ausgedrückt: Das kompliziertere Einloggen in Telnet, FTP und auch Gopher dürfte wohl nur vereinzelt erfolgt sein, die durchgehende Aufnahme findet mit der Verbreitung benutzerfreundlicher E-Mail-Software und dem WorldWideWeb statt; wohl nur mit einem kurzen Vorsprung, bevor das Internet überhaupt zum Publikumsmedium explodiert.

In ähnlicher Weise vollzieht sich die Meta-Aneignung dieses Mediums, eine Welle von Publikationen erscheint parallel zur eigenen Auseinandersetzung damit als Arbeitsinstrument bzw. zur massiven Durchdringung des Alltags. Freilich haben einzelne Interessierte sich bereits frühzeitig mit der Technik vertraut gemacht und Anwendungsperspektiven erprobt; diese Vorarbeiten erleichtern, beschleunigen und konkretisieren die weitere "Internetisierung" der Wissenschaften.

Unter dem Konzept "Computerphilologie" baut z.B. Wallmannsberger (1994) eine "elektronische Arbeitsumgebung" für Philologen auf, in der auch der Anbindung an Netze eine bedeutende Rolle zukommt. Für die – in diesem Modell die Origo bildende – Forscherpersönlichkeit ergeben sich durch Zugriff auf mächtige (Sprach)Datenbanken, durch Erweiterung des bibliographischen Angebots, durch vermehrte und raschere Individual- und Gruppenkommunikation zum einen bessere

Möglichkeiten, den vertrauten Aufgaben nachzukommen. Zum anderen verändern sich durch den Wandel des Kommunikationsbiotops die Rahmenbedingungen so weit, dass sich auch Rückwirkungen auf Arbeit, Rolle und Werk des Wissenschaftlers einstellen. Es wird eine stärkere Verschränkung der Disziplinen, ein intensiver Ideenaustausch (Stichwort: "elektronische Agora"), ein über Copyright-Parzellierungen hinausweisendes Zusammenwirken auf größere, offene Wissens-Entitäten hin postuliert.

Gerade der Blick auf die globaleren Veränderungen der Kommunikationsstrukturen und des Wissenschaftsbetriebs durch Vernetzung lässt ein sehr heterogenes Stimmungsbild erkennen. Eine häufig anzutreffende – bereits zu einem Topos der Medienkritik gewordene – Befürchtung zielt darauf ab, dass das neue Medium bei aller Nützlichkeit die Kommunikationsökologie so verändert, dass für herkömmliche, positiv bewertete Praktiken Zeit und Gelegenheit verschwinden: "Attention aux effets pervers, la communication électronique ne remplace pas la communication humaine, ni l'atmosphère des bibliothèques. [...] Autre lieu important, la cafétéria. Tout ce que l'on se dit dans les files d'attente favorise une communication informelle et le décroisement" (Aubert 1995, 234). Speziell die E-Mail-Kommunikation in Gruppen wird in ihrer Interaktionsdynamik kritisch betrachtet, wenn als ihr Charakteristikum "das Aufdröseln (und Im-Sande-Verlaufen) des Gesprächs in hunderte Fäden mit je zwei oder drei TeilnehmerInnen" bezeichnet wird (Prokop & Hufeisen 1996, 90). Parallel dazu entwickeln sich einfach die Fakten. Es werden "E-Mails in der wissenschaftlichen Kommunikation zunehmend zu einem zentralen Mittel des Informations- und Nachrichtenaustausches" (Pansegrau 1997, 87). Und "E-Mail-Kommunikation [hat...] an vielen wissenschaftlichen Instituten bereits einen großen Teil der brieflichen Kommunikation ersetzt" (Gruber 1997, 105).

Die oben angeführte "elektronische Arbeitsumgebung" wird damit immer stärker in die Tat umgesetzt. Eine dritte Kategorie von Publikationen dient dann nur mehr dazu, die Internet-Ressourcen für einen größeren und zugleich auch spezialisierteren Nutzerkreis zu erschließen. Dem Handbuch "Internet für Philosophen" (Tiedemann 1997) der "Wissenschaftlichen Buchgesellschaft" sind mittlerweile Nachfolge-Werke für Theologen, Historiker, Juristen, Geographen, u.a. erwachsen. Während es sich hierbei, ähnlich wie bei Cölfen, Cölfen und Schmitz (1997), um "Ratgeber" handelt, die eine Mischung aus technischer Einführung, "Werkzeug"-Bedienungsanleitung und Adressensammlung darstellen, ist "Anglistik im Internet" (Feldmann, Neumann & Rommel 1997) etwas anders gelagert. Hier werden Ansprüche und Ergebnisse kritisch zueinander in Bezug gesetzt und die Nutzungsmöglichkeiten einer Bewertung unterzogen.

## 2. Netzbasierte Kommunikationstypen für die Wissenschaft

Mit der technischen Leistungssteigerung, die vor allem der Echtzeitübertragung semiotisch komplexer Repräsentationen zugute kommt, wird das Netz immer mehr zur "Abbildung des Lebens", mit dem Vorteil der Distanzüberwindung und der

Begleiterscheinung "Dematerialisierung". Diese Situation bringt für den wissenschaftlichen Einsatz Konkurrenz (=Belegung von Übertragungsressourcen) durch andere, dem Alltag entstammende Handlungstypen wie Einkaufen, Zeitung lesen, Bankgeschäfte tätigen, usw., ermöglicht aber auch, traditionelle Kommunikationsformen der Wissenschaft ins Netz einzubinden und den Medienbruch gering zu halten. So wird auch das elektronische Pendant zur wissenschaftlichen Zeitschrift zum Bestandteil eines netzgestützten Wissenschaftsbetriebs. Freilich haben sich eJournals oft weniger weit von der Ursprungsform entfernt als es manche sehen wollten. Statt dass die Gattung nun – von materiellen Fesseln jeder Art befreit – zu einer unvergleichlichen Blüte gelangen würde, zeigt sich aufgrund des Fehlens von Qualitäts-Anhaltspunkten in der völlig freien Verbreitung erst recht wieder ein Bedarf an orientierender Regulierung, der von den traditionellen Verlagshäusern nur zu gern aufgegriffen wird: Klingende Namen bürgen auch im Cyberspace für Markenqualität; die Rolle als Zertifizierungsinstanz wird jedoch nicht gratis wahrgenommen, sondern nur gegen Erhebung einer Abo-Gebühr (zum praktischen Umgang mit eJournals – von Gestaltung bis zu Zitierpraxis – vgl. Walker & Taylor 1998).

Implizite Widersprüche sind mit der Darstellungsform verbunden. Einer der wesentlichen Vorzüge – abgesehen vom Übertragungstempo – liegt in der Hypertext-Präsentationsform, die überdies noch stark mit wissenschaftlichen Texttraditionen konvergiert (Anmerkungen sind so z.B. über Hyperlinks abrufbar). Dem entgegen steht der geringe Lesekomfort vom Bildschirm bei gleichzeitigem Verlust der Qualitäten des Hypertexts beim Ausdrucken seiner Einzelelemente auf Papier (vgl. Handler 1997, 98).

Während dabei noch die Substitution eines Distanzmediums durch ein anderes vorliegt, bedeutet die Abhaltung von "Internet-Symposien" in Schriftform einen weitaus größeren Bruch mit der "Vorlage", wird hier doch eine Situation unmittelbaren persönlichen Kontakts durch eine Kommunikationsvariante ersetzt, die von ganz anderen Rahmenbedingungen abhängt. Sofern hingegen der mündliche und visuelle Charakter weiterhin bestehen bleiben soll, bedarf es einer Videokonferenz; dafür sind die technischen und organisatorischen Voraussetzungen für Nutzungen im großen Stil noch nicht vorhanden.

Demgegenüber hat sich die E-Mail unter Wissenschaftlern, wie schon zuvor angedeutet, zu dem Kommunikationsmittel schlechthin entwickelt, mit dem oft ein Großteil der begleitenden Verwaltungs- und Organisationstätigkeit bestritten wird. Speziell unter Wissenschaftlern dürfte ihr zugute kommen, dass die Nutzer an Schriftlichkeit gewöhnt sind und das Charakteristikum "zeitversetzt" gut mit der Arbeitsorganisation harmoniert; d.h. die Kommunikationstätigkeit kann "aufgespart" und gebündelt werden, um Freiraum für Phasen der Kreativität und Konzentration zu schaffen. Über die elementare Funktion "Individualkommunikation" hinaus ergibt sich durch die leicht durchzuführende Mehrfachverteilung in der E-Mail-Technik ein beachtliches Potential zur Gruppenkonstituierung, das in Mail-Listen und Newsgroups seinen organisatorisch institutionalisierten Ausdruck findet. In diesem Beitrag sollen einige Aspekte sprachlicher Manifestierungen von Gruppenprozessen im elektronischen Raum beleuchtet werden.

### 3. Sprache, Medium und Beziehung

Vorweg einige wichtige Elemente des Settings von E-Mail-Kommunikation:

Die – großteils softwareindizierten – technischen Grundgegebenheiten spalten sich auf in die überwiegend automatisierte Verwaltung der kommunikativen Rahmenparameter und den vorläufig unstrukturierten "Leerraum" für die Gestaltung der eigentlichen Nachricht. Obwohl manches intuitiv erschlossen werden kann, ist die elaborierte Verwendung auf den Erwerb spezifischer Fähigkeiten angewiesen. Dazu gehört schon einmal die Interpretation des Rahmens (etwa die Bedeutung von "Cc:" bzw. "Bcc:") oder das Wissen um potentiell durchlaufen eines Filterprogramms (was die Gestaltung der "Object:"-Zeile oder der Nachricht selbst beeinflusst). Erst recht ein Ergebnis von Lernprozessen ist die Nutzung von Gestaltungsmitteln in der Nachricht selbst, z.B. als "Reply"-Kommentierung einer erhaltenen Mail, oder das Anfügen eines Signatur-Abschnitts und dessen sinnvoller Aufbau (vgl. Handler 1996, 260).

Die "Regeln" ergeben sich einerseits aus den Programm- und Internet-Funktions-Features, andererseits aus Erfahrungswerten aus der Praxis, die sich in einschlägigen Ratgebern zusammengetragen finden (vgl. Angell & Heslop 1994, Alspach 1995). Solche Verhaltensempfehlungen kommen nicht selten durch Negativerfahrungen zustande, für die im pragmatischen Umfeld eine Erklärung gesucht wird. Orthographiefehler, Gliederungsprobleme, aber auch "Misstöne" durch mangelnde Antizipation der Rezeptionsumstände werden oft einem bestehenden oder selbst auferlegten Zeitdruck zugeschrieben, und der generelle Ratschlag basiert zuallererst darauf, eben diesem Umstand entgegenzusteuern, d.h. mehr Zeit für Planung und Durchsicht zu verwenden. Mit Recht verwehrt sich Pansegrau (1997, 89) dagegen, E-Mail-Kommunikation als defizitären Briefstil zu betrachten, und die von ihr untersuchten Kommunikationsakte erfahrener Mail-Nutzer passen zu dem Bild, dass die Textstrukturen und Ausdrucksmöglichkeiten "optimal an den technischen Möglichkeiten orientiert und für das spezifische Einsatzgebiet in hohem Maße funktionstüchtig" sind (Pansegrau 1997, 103). Auch unter Berücksichtigung einer in E-Mails generell höheren Toleranzschwelle zeigt der Blick z.B. in allgemeinere Newsgroups aber einen beträchtlichen Bedarf an Sprachhandlungs-Orientierung insgesamt.

Aus der pragmatischen Situation resultiert auch die "Aufwertung" des Texts, denn vielfach ist und bleibt dieser das einzige Ausgangsmaterial für die Zuschreibung von Persönlichkeitsmerkmalen. Das gleiche Phänomen blendet aber auch außersprachliche Statussymbole aus, wodurch dem Medium ein in dieser Hinsicht egalisierender Effekt zugeschrieben wird (vgl. Scheidl 1990).

Als weiteres wichtiges situatives Charakteristikum mit Folgewirkung wird das Schreiben in die Leere des Bildschirms hinein angesehen, der zu Spontaneität verleitet, aber kein unmittelbares Feedback bietet, das darüber Auskunft geben könnte, ob z.B. Ironie eine Chance auf adäquate Rezeption hat oder nicht. Mit diesem Umstand hängt das "Flaming" zusammen, Fehlkommunikation verschiedenen Grades, die von bloß unbemerktem sprachlichem Dominanzgehabe bis zu extrem

degoutanten Ausfälligkeiten reichen kann. In dieser Spezifik elektronischer Gruppenkommunikation, wo die Teilnehmer oft sehr heterogenen Background haben, einander nur im elektronischen Medium treffen und gruppodynamischen Kettenreaktionen mit "Bremsverzögerung" ausgesetzt sind, werden vor allem zwei Regulierungsmittel eingesetzt. Das eine, sehr aufwendige, besteht in der Person eines "Moderators", der die Kommunikation steuert und filtert; das zweite heißt "Netiquette", ein aus der elektronischen Gemeinschaft erwachsener Kodex für "gutes Kommunizieren", worin sich Werte wie Respekt des anderen, rezipientenbezogene Textgestaltung, Haushalten mit Netz-Ressourcen o.ä. in konkrete "Benimm-Empfehlungen" transponiert finden (vgl. Marcoccia 1998, Storrer & Waldenberger 1998, Ackerman & Hartman 1999, 285ff).

Bei einer Betrachtung von elektronischen Diskussionsgruppen in einem wissenschaftlichen Kontext stellt sich eine Reihe von Fragen, welche die Linguistik in verschiedenem Ausmaß beantworten kann und für die sie sich auch unterschiedlich zuständig sieht. Es seien nur einige sehr disparate zur Veranschaulichung angeführt:

- Wozu werden die E-Mail-Gruppen benutzt?
- Wie "funktionieren" solche elektronischen Gruppen?
- Wie "effizient" ist die Kommunikation?
- Was tragen E-Mail-Gruppen zu den Zielen von Wissenschaft bei?
- Wie verändert sich das wissenschaftssoziologische Gefüge?
- Inwiefern reflektiert sich das Selbstverständnis als Wissenschaftler in der Beteiligung an E-Mail-Diskussionen?

Daraus sollte bereits ersichtlich sein, dass außer dem – im Wesentlichen sprachmaterialbezogenen – linguistischen Instrumentarium verschiedenste andere Methoden gefordert sind, um für diese Thematiken Erklärungsansätze zu bieten (vgl. Feldforschung und klinische Forschung zu Fragen der personalen Identität im Internet bei Turkle 1998).

Im Folgenden werden diejenigen Teilaspekte in den Mittelpunkt gestellt, die mit der linguistischen Methodik gut beschrieben werden können. Weiter ausgreifende, gewissermaßen nebenher erzielte Beobachtungsergebnisse sollen sodann ebenfalls Erwähnung finden, hier ist allerdings der explorative Charakter besonders stark mitzubedenken.

### 4. Linguistik der E-Mail-Gruppenkommunikation

Es dürfte ein gewisses Faszinosum für Linguisten sein und zugleich manchen Forschungseinsatz begründen, dass E-Mail zugleich Bekanntes und Unbekanntes evoziert. Allerdings besteht eine erste Besonderheit bereits darin, dass sich Parallelitäten zu Phänomenen uneinheitlicher Provenienz ergeben und damit einen hybriden Ausgangsstatus begründen (z.B. weder herkömmlich "schriftlich" noch "mündlich").

Darüber hinaus sind eben originäre Charakteristika feststellbar; sie basieren einerseits darauf, wie die Software Textualität konstituiert, andererseits ergeben sich auch aus der Situationsspezifität eigene Verwendungsweisen, obwohl ein leeres Blatt Papier und ein leerer Bildschirm im ersten Moment eine vergleichbare Ausgangsbasis zu bilden scheinen.

#### 4.1 Themenentwicklung

In einer Untersuchung zu zwei wissenschaftlichen E-Mail-Listen (linguist-list und ethno-list) von Gruber (1997) finden sich diese prozedural bedingten Eigenheiten recht kompakt dargestellt: Essentiell ist einmal die Möglichkeit des "Quotens" (d.h. die Rück- und/oder Weiterleitung einer erhaltenen Mail mit eingefügten Kommentaren). Damit wird das Konzept der Autorschaft modifiziert, weil der fremde Ursprungstext in ein neues Textgebilde herein"entlehnt" wird und diese Prozedur zugleich eine kreative Leistung eines zweiten Autors darstellt. Des weiteren bringt es die Konfiguration der elektronisch verbundenen Gruppe mit sich, dass parallele Reaktionen zu einem Themenansatz möglich und üblich sind, eine nicht unwesentliche Re-Definition der elektronischen Diskussion im Vergleich zur gewohnten Diskussion, wo abgesehen von vorübergehendem, phasenweisem Gleichzeitigsprechen mehrerer Teilnehmer eine lineare Entwicklung vorherrscht (vgl. Gruber 1997, 120).

Das Grundinteresse bei Gruber besteht in der Analyse der Themenkonstitution und Themenweiterführung. Die besondere Schwierigkeit bei der Einführung eines Themas im E-Mail-Gruppen-Kontext ist die Indefinitheit dieser Gruppe selbst. Die Sicherung von Aufmerksamkeit (durch mehr oder weniger explizite Thematisierung von etwas, dessen Interessanztheit für die Gruppe angenommen wird) und die Bereitstellung von (Vor)Information zum Thema (im gerade richtigen Ausmaß an Spezifizierung) müssen aufgrund der Anonymität der Diskussionsteilnehmer notgedrungen an einem Teil von ihnen "vorbeigehen", wie immer der Themenstart auch gestaltet sein mag (vgl. Gruber 1997, 112f.).

In der konkreten Untersuchung identifiziert Gruber besonders Fragen (auch gleich mehrere auf einmal), metakommunikative Sequenzen und explizite Diskussionsaufforderungen als Mittel der Themeneinführung (vgl. Gruber 1997, 114). Eine Erklärung dafür könnte sein, dass man sich gerade damit an die Situation der Indefinitheit anpasst und andererseits möglichst viel Reaktionsmöglichkeit bietet (wodurch wiederum die Informationen zur Gruppenzusammensetzung steigen).

Ein anderes Themeneinführungs-Phänomen ist der Diskussionsbeginn "per Missverständnis". Zwei häufiger beobachtete Schemata dabei sind die Einleitung einer Diskussion, obwohl bloß eine Informationsfrage gestellt wird, und das Auseinanderdriften von "Theorie" und "Beispiel", d.h. bei einer theoretischen Problemstellung, die mit Beispielen illustriert wird, wird ein solches plötzlich durch das Interesse der anderen in den Kern der Diskussion hereingeholt. Insgesamt geben diese Fakten das Bild von "interaktive[r] Themenetablierung" (Gruber 1997, 118), also Diskussionsverläufen, die der Redewendung "ein Wort gibt das andere" entsprechen.

Was die Themenweiterführung betrifft, unterscheidet Gruber (unter leichter Modifizierung einer Taxonomie von Ochs-Keenan & Schieffelin 1976) zwischen den Varianten:

- direkter Bezug; das bereits mehrfach erwähnte "Quoten": in den beobachteten Listen nicht in so überwiegender Ausmaß festgestellt wie die Literatur zu E-Mail-Gruppen suggeriert;
- kollaborativer Bezug; indirektes Zitieren oder Propositionsübernahme: die häufigste Form, möglicherweise vom wissenschaftlichen Schreibstil beeinflusst, wo oft andere Positionen resümiert und weiter kommentiert werden;
- indirekter Bezug; nur auf Einzelbegriffe oder Präsuppositionen aufbauend: ein typisches Mittel in längeren Diskussionen, um dort Themen oder Schwerpunkte zu verschieben;
- wiederaufnehmender Bezug; nimmt ein eigenes, vorher eingeführtes Thema wieder auf: selten und nur von einzelnen Teilnehmern verwendet, um eine Diskussion weiter am Leben und den Themenbezug aufrecht zu erhalten;
- Themenerwähnung; nur genereller Bezug zu einer allgemeinen Thematik, aber nicht zu einem bestimmten Beitrag: dienen der Einleitung thematischer Neuentwicklungen, aber relativ "schwach" und auf Mitwirken anderer angewiesen (vgl. Gruber 1997, 113ff.).

#### 4.2 Verknüpfung von "turns"

In einer eigenen Untersuchung zu einem umfangreichen E-Mail-Korpus (Handler 1995; ich nehme die Ergebnisse hier relativ ausführlich wieder auf, weil der Beitrag in einem mancherorts wohl schwer zugänglichen Publikationsmedium erschienen ist) konzentriert sich das Interesse ebenfalls auf Textverknüpfungsprozesse, aber nicht so sehr unter dem Aspekt der Thematik, sondern mit Blick auf die sprachlichen Mittel an den Nahtstellen von "turns". Das betrifft die Randzonen der einzelnen Mail (also Einleitungs- bzw. Anbindungsfloskeln und die Gestaltung des Schlusses), aber auch die Bezugnahmen auf die "Quote"-Teile. Die Ausgangsüberlegung ist dabei folgende: es konkurrieren an diesen Stellen drei große Möglichkeiten:

- a) Text und Textstatuskennzeichnungen, die das System automatisch einfügt (z.B.: Spitzklammer-Pfeile vor zurück-/weitergeschickten Textteilen; Status-Formulierungen: *In message [Datum] [Mail-Adresse] writes: ...*) [Kursiv gesetzte Formulierungen sind Originalbeispiele];
- b) Konventionelle metakommunikative Äußerungen (z.B.: *Das sehe ich genauso*);
- c) Ad-hoc-Versprachlichungen (z.B.: [auf eine Anfrage:] *"Ja, das stimmt"* Toni Polster zitiert nach "Hektiker" [=Kabarett-Parodie des Sprechhabitus des bekannten Fußballers]) (vgl. Handler 1995, 50).

Schon die Wahl unter diesen Möglichkeiten ist Ausdruck von Beziehungsgestaltung; in a) werden Teile der Kommunikation automatisch "delegiert" (Erklärung des Kommunikationsrahmens); bei b) verlässt man sich auf "blockverfügbare", abrufbare Sequenzen (für die Sprachentwicklung ist interessant, inwiefern hier Konventionen

existieren oder erst entstehen, um diese neuen Teilttextverknüpfungsaufgaben sprachlich zu bewältigen); die expliziten Nuancierungen von c) werden signifikant, wenn eine aufwendigere Individuallösung gewählt wird, wo eine Konvention bequemer wäre; Aussagen darüber betreffen aber immer nur den Einzelfall. Wiederum ist die Spezifik der Gruppe namens "Netzwerker" mitzubedenken. Anders als bei der Untersuchung Grubers handelt es sich hier um eine Zusammensetzung, die stark von einer "realen" Organisationsstruktur mitgeprägt (aber nicht darauf beschränkt) ist. Die Teilnehmer sind vor allem Informatiker oder fachlich kompetente Computer-Interessierte der Wirtschaftsuniversität Wien.

Die "Randbezirke" der einzelnen Mail im Rahmen einer Gruppendiskussion befinden sich im Spannungsfeld einer Statusproblematik. Eine solche Mail kann auf der einen Seite einem "Besuch" oder "Treffen" gleichkommen, mit entsprechenden, sozial begründeten Ritualen der Begrüßung und Verabschiedung. Das Extrem am anderen Ende der Skala entspricht einer einzelnen Sequenz, einer "Wortmeldung" oder sogar nur einem "Zwischenruf", wo von vorneherein der Teilttextstatus intendiert ist.

In den beobachteten Kommunikationsverläufen besteht ein annähernd gleiches Verhältnis zwischen Anfängen mit Anredeformeln und direkten Einstiegen. Beide haben ihre Besonderheiten. Die Konstellation dieser spezifischen Gruppe bedingt, dass lockere Grußformeln eindeutig dominieren – vom neutralen *Hallo* bis zu *Halli-Hallo*.

Direkte Textesteige beginnen meistens als Orientierung, die einerseits immer noch eine Art Höflichkeitsgestus darstellt (*zu [x's] Ausführungen:...*; *zur Aufklärung:...*), weil sie den Kommunikationsteilnehmern ihre Position im Diskussionsgeschehen anzeigt, andererseits aber auch der Absicherung der eigenen Rolle als Diskussionsbeiträger dient. Die direkten Einstiege hängen stark mit der Entwicklung der Gesamtdiskussion zusammen. In hitzigeren Phasen mit schnellem "turn"-Wechsel und wiederholter Beteiligung des Einzelnen legt der Teilttextcharakter der eigenen Beiträge informelle, rasche Anschlüsse nahe. Zugleich gehen die Teilnehmer dieser Gruppe von einem hohen Präsuppositionsniveau aus; sie glauben, dass ohnehin alle alles aufmerksam mitverfolgen. Bei Meldungen, die als allgemein interessant und relevant angesehen werden, kommt sogar die Rundschreiben-Formel *An alle...* zum Einsatz.

An der Endposition erfolgen die direkten, großlosen Ausstiege vorzugsweise mit der Akzentuierung der weiteren Kommunikationsbereitschaft; z.B.: *... kann von mir [x] haben. E-Mail genügt oder bei Problemen bitte ich um eine kurze Mail.* Direkte Aufforderungen zur Kommunikation werden sozusagen zum Auffangen ins Leserforum geworfen: *so, das war's - comments welcome; bitte um Reaktionen bzw. Feedback erwünscht!* Typisch sind wiederum die locker-ironischen Varianten: *... wäre ich über eine kleine Mail nicht ganz unglücklich oder ... dann wäre eine entsprechende Mail ganz nett.*

Das häufige Eingreifen in die Interaktion begünstigt informelle, großlose Abschlüsse; dafür scheinen dort eine Reihe anderer Sprachhandlungen auf: Erklärung: *[Text] deshalb die Nachfrage*; Bitte: *Ich wäre froh, wenn jemand ... helfen könnte*; Dank: *danke für's Nachschauen*; Aufforderung: *Mein Tip: Ansehen kostet nichts, nur*

*Zeit*; Entschuldigung: *Sorry*; Protest [v.a. zu Flames]: *Es lähmt mich zusehends, mit garbage konfrontiert zu sein.*

Die Größe der "Netzwerker" sind naturgemäß von ihrem Bezug zur EDV geprägt, eine originelle Verabschiedung lautet: *Virtuell Dein / Euer [x]*. Da es sehr oft um Hinweise, Anleitungen oder Handlungsaufforderungen geht, wird auch die Konstellation *viel Spaß* plus Bezug zur Handlung gefördert; also: *Noch viel Spaß / Viel Spaß ... beim Mailen / im Web / beim "webben" / beim Gophern.*

Einzelne Personen verwenden immer denselben Gruß oder dieselbe Wendung; möglicherweise nur ein vorgefertigter Textbaustein, für die Rezeption hat es jedenfalls Erkennungs- und Signalfunktion; vgl.: *Cheers; Mein 2-Cent-Kommentar zu: ...* (vgl. Handler 1995, 56).

Die Praxis des "Quotens" ist in der genannten Gruppe in durchaus respektablem Ausmaß vertreten, wobei die Zahl der Kommunikationsteilnehmer und deren Vertrautheit mit den Software-Möglichkeiten zu hoher Komplexität und mehreren Verschränkungsebenen führt (auch da wird kompetentes "Dechiffrieren" offensichtlich präsupponiert). Inhaltlich geht es oft um Einverständnis oder Widerspruch zum kommentierten Textteil: *... Kommt drauf an; ... das darf doch einfach nicht wahr sein; ... Dem darf ich mich voll und ganz anschließen.* Die Gruppendynamik verleitet hier also zu "riskanterem" Spracheinsatz, etwa mit Sarkasmus oder Ironie, weil man sich im Gruppenkern "sicher" fühlt – der kommunikative Erfolg stellt sich allerdings nicht immer ein, und die Grenze zum Zynismus wird leicht überschritten.

#### 4.3 Texte in Newsgroups

Um die Typenvielfalt weiter abzudecken, sei noch ein kurzer Blick auf Newsgroups geworfen, die ja nicht nach dem Postverteiler-Prinzip, sondern demjenigen des "Schwarzen Bretts" funktionieren. Diese leichtere Zugänglichkeit wirkt sich auch auf die Zusammensetzung des Publikums aus (vgl. dazu Thimm & Ehmer in diesem Band); es besteht eine Tendenz eher zu "interessierten Laien" (Gruber 1997, 105), wobei bestimmte Gruppen aufgrund der "Zugangsvoraussetzungen" (z.B. Physik, Elektronik) eine schärfere Trennlinie zwischen Fachleuten und Laien ziehen als andere (z.B. Geschichte, Politologie). Bei Medizin und Psychologie kommt ein starker Lebenshilfe-Aspekt hinzu (dass überall auch Störenfriede und Witzbolde mitmischen, gehört zu den unausweichlichen Begleiterscheinungen.)

Zur Software ist zu bemerken, dass sie die Verwaltung immer stärker schematisiert; in den neueren Newsreadern erfolgt die automatische – und für das Verständnis auch notwendige – Veranschaulichung von "threads" durch das Programm mit optischer Hierarchisierung.

Die Beobachtungen entstammen keinem systematisch akkumulierten Korpus wie bei 4.2, sondern resultieren aus dem – impressionistischen – "Durchstreuen" von Newsgroups unter der Hierarchie *de.sci.*. Die Bandbreite der Inhalte reicht von höchst akademischen Reflexionen zu erkenntnistheoretischen Fragen mit peinlich genauem Zitieren aus philosophischen Schriften (*sci-theorie*) bis zur Blödelei, warum die Banane krumm ist (noch dazu in: *astronomie*). Dazwischen liefern sich Geschichts-Interessierte kleine Wissens-Scharmützel über die Kaiserkrönung

(geschichte) und Wirtschaftler solche über das volkswirtschaftliche Optimum bei der Produktion (oekonomie). Nebenher interessant ist vielleicht noch die Ironie des Schicksals, dass sich Textsorten aus Alltagsdomänen bis ins Netz hinüberretten (Kochrezepte behalten ihre Struktur meist auch im Usenet), bei den sci-Newsgroups aber durchweg die Situation genossen wird, Textsorten-Regulative hinter sich lassen zu können und überhaupt Themen dialogisch zu erarbeiten (dies gilt z.B. für die nicht selten vertretenen Studierenden, die bei der Vorbereitung ihrer schriftlichen Arbeiten auch auf Newsgroup-Kommunikation zurückgreifen).

Die großflächige Durchsicht zeigt auch, dass – eben je nachdem, wie sehr die Einzelindividuen "Netz-Literacy" erworben haben – die gesamte Basisausstattung an makro- und mikrostrukturellen "special effects" der elektronischen Schriftlichkeit vertreten ist ("Quote"-Verschränkungen, Emoticons, englische und deutsche Kürzel). Die gute Beherrschung des Werkzeugs "Internet" kann zu Thematisierungen bis in die meta(netz)kommunikative Ebene führen. Eine effektvolle und zugleich humorige "Zurechtweisung" ist in einer Diskussion gerade zum Thema "Was sind Kommunikationsstörungen?" (psychologie) die Bemerkung:

"Kommunikationsstörungen ergeben sich z.B. ganz schnell, wenn Leute ihre Postings nicht unter ihrem richtigen Namen veröffentlichen. Nur so als Tip (nicht böse gemeint :-))"

Der Meinungs austausch wird überraschenderweise auch über längere argumentative Passagen durchgeführt; die "turns" scheinen mir umso länger und die "Quote"-Unterbrechungen umso seltener, je theoretischer und prinzipieller die Diskussion verläuft.

## 5. Kommunikationsstile und das Soziale

Der Kommunikation unter Wissenschaftlern wird von Felt, Nowotny & Taschwer (1995, 66ff) in Anlehnung an Gibbons, Limoges, Camille, Nowotny, Schwartzman, Trow & Scott (1994) folgende Trias an grundlegenden Aufgaben zugeschrieben: Erzeugung von Wissen, Verbreitung von Wissen und Reputation. Sie charakterisieren die gegenwärtige Situation in der sozialen Organisation von Forschung als Gratwanderung zwischen Publikation und Zurückhaltung von Forschungsergebnissen. Allzu unbekümmerte Verbreitung des eigenen "intellektuellen Eigentums" kann sich in einem Wissenschaftsbetrieb, der auch seine "Haie" hat, als ebenso nachteilig herausstellen wie größere Reserviertheit, die zum Mauerblümchendasein verurteilt. Erfolgversprechend scheint derzeit eine selektive Strategie, wo die Zugehörigkeit zu informellen Netzwerken (hier einmal nicht im Informatik-Sinn!) entscheidend ist. "Bei einem Treffen, einer Tagung gewesen zu sein oder persönlich durch KollegInnen informiert zu werden, scheint mittlerweile von größerer Wichtigkeit als das eigentliche Erscheinen der Arbeit in einer Zeitschrift" (Felt, Nowotny & Taschwer 1995, 69). Die Teilnahme an E-Mail-Gruppen (vorzugsweise an moderierten mit einem abgesicherten Status) kann in diesem Sinne

"klimatische" Voraussetzungen schaffen und – bei entsprechendem Verhalten – auch die eigene Reputation fördern. Die Offenheit der Gruppe lässt eine weiterreichende Funktion als "Eingeweihten-Netzwerk" freilich nicht zu. In dieser Funktion bleibt die Anwendung von E-Mail innerhalb des Rahmens der Individualkommunikation, allenfalls ergibt sich noch die Zusammenstellung privater Verteiler-Listen. Diese können mitunter (unfreiwillig?) recht aufschlussreich sein: Kommt es dazu, dass man über eine derartige Zusammenstellung eine Nachricht erhält, erfährt man oft auch gleich (wenn nämlich die Mail-Adressen einfach aneinandergereiht in die Empfänger-Rubrik eingetragen sind), wer sonst noch zum sozialen Umfeld des Absenders gehört.

Ausgehend von bloß linguistischer Betrachtung lässt sich kaum ausreichend Auskunft geben zu Fragen wie "Bedeutung von E-Mail-Gruppen für die Wissensgenerierung" oder "Wandel der Wissenschaftssozietät". Nichtsdestoweniger empfiehlt es sich, die sprachlichen Beobachtungen nicht für sich allein stehen zu lassen, sondern in einen größeren Kontext einzupassen, auch wenn man sich dabei auf unsichereren Boden begibt.

Eine zumindest partiell noch im Sprach(wissenschaft)lichen verhaftete Domäne ist die Befassung mit Stilen. Stile sind Merkmalbündel (und Sprache kann darin eben vertreten sein), denen Eigenschaften und Wertigkeiten zugeordnet werden. Der Kontext spielt dabei eine wichtige Rolle, andererseits schaffen die Redemittel ihren Kontext zum Teil auch mit (vgl. Kotthoff 1991, 132). Stile sind Ergebnisse einer Wahl aus alternativen (Sprach)Handlungsmöglichkeiten, die zur Bewältigung einer Kommunikationssituation eingesetzt werden können. Das für E-Mail-Gruppen typische Charakteristikum, dass nämlich – ablauftechnisch begründet – parallele Reaktionen auf ein und dieselbe Ausgangsmail erfolgen, stellt eben diese Antworten in eine deutliche stilistische Konkurrenzsituation. Dadurch, dass vor Augen geführt wird, "wie jemand sich ja auch anders ausdrücken hätte können", kommt der Individualstil der einzelnen Diskutanten (der im weiteren Rückschlüsse auf das Persönlichkeitsprofil erlaubt) deutlich zum Vorschein. Ein sehr aufschlussreiches Beispiel liefert die Gegenüberstellung folgender beider Reaktionen auf eine Anfrage eines verunsicherten Teilnehmers:

- >Leider hat offensichtlich das forward nicht geklappt.
- >die message ist relativ lange, vielleicht liegt es daran.
- >Bitte um Rückmeldung, ob es diesmal geklappt hat.
- a) Leider nein
- b) Oh jeeee ...  
Vorschlag: stellen Sie den langen Text auf den Olymp in das Incoming Directory und sagen Sie uns in einer kurzen Mail, was spannendes drinnen steht.

In einem Fall eine kurze sachliche, auch anteilnehmende ("leider") Rückmeldung, im anderen eine Antwort, die zwar gleich auch eine Lösung des Problems vorschlägt, dies aber auf besserwisserisch flapsige ("Oh jeeee", "was spannendes drinsteht") Art.

Damit wird deutlich, dass in E-Mail-Gruppen zuhauf auch soziale Signale vermittelt werden, dass also ein – vereinzelt konstruierter – Gegensatz zwischen einer Zielorientiertheit der Computerkommunikation und einer primär sozialen Motiviertheit des "face-to-face", wie schon Spears & Lea (1992) feststellen, nicht zutreffend ist.

Zusammengenommen bilden die Interaktionen der Gruppe wiederum einen Gruppenstil (vgl. dazu Schmitt, Brandau & Heidtmann 1999), der sich im gegebenen Fall – durch die verschiedenen Naturen der Nutzer – eben als deutlich inkonsistent herausstellt. Das "Funktionieren" der Kommunikation muss daher durch recht aufwendiges, weil frei ablaufendes Beziehungsmanagement hergestellt werden. Meine Bilanz zu den allgemeineren Schwächen und Stärken der "Netzwerker"-Kommunikation lautet (Handler 1995, 57f.):

"Weniger erfreulich ist, dass die Toleranz des Mediums nicht unbedingt auf die Einstellungen durchschlägt; zu konstatieren sind hier:

- in anderen Formen kommunizieren oder die mit der Informationstechnologie weniger gut zurechtkommen: z.B. *dass unsere user noch nicht geschnallt [= verstanden] haben*;
- Kleinlichkeit im System-"Religionskrieg" (o.k. wenn spielerisch, aber oft ernst und zynisch): z.B.: Streit um Sekunden zwischen DOS- und Windows-Anhängern;
- Abgleiten in periphere Themen, Verteilung von "Textmüll", Grobheiten im Umgang miteinander: "Flames".

Auf der Seite der erfreulichen Dinge sind zu verbuchen:

- eine optimistische Grundeinstellung aus der Sichtweise heraus, dass Information notwendig und ein besserer, leichterer Zugang wünschenswert ist;
- die Inangasetzung von Diskussionsprozessen, die in "ausgehandelten" Resultaten enden;
- die Öffnung hin auf neue Kommunikationspartner;
- die Bereitschaft zum Problemlösen für andere;
- der Umgang mit Informationen auch im Sinne eines wertvollen Guts, das man weitergibt;
- die gemeinsame Realisierung von Innovationen, die vielen zugute kommen."

Gruber (1997, 126) kommt beim Vergleich seiner beiden untersuchten Gruppen zu dem Schluss, "dass E-Mail-Diskussionslisten kein einheitliches Genre sind, sondern dass sich hier Subgenres herausbilden." Die ethno-list scheint homogener, die Beiträge können stark kontextualisiert sein. In der linguist-list bilden sich Diskussionszirkel häufiger neu und halten den Diskussionsverlauf so explizit, dass neue Teilnehmer dazustoßen können. Jede andere Liste hätte wiederum eigene Charakteristika, und selbst diachron zeigen sich wohl Stil-Verschiebungen.

## 6. Ausblick

In letzter Zeit hat sich zwar eine gewisse Konsolidierung in der Ausdifferenzierung von "Gattungen" innerhalb des Internet eingestellt, und die Forschungseinrichtungen verfügen hierzulande über eine durchgehende Grundausstattung an Internet-Kommu-

nikationsmöglichkeiten. Der wissenschaftliche Arbeitsplatz ist in der Regel schon vernetzt, und jedes Institut, das auf sich hält, hat eine Homepage.

Weitaus weniger ausgemacht ist allerdings die Ausschöpfung des darin angelegten kommunikativen Potentials. Für die Auswirkungen des menschlichen Faktors in Unternehmens-Netzen gibt es eine spöttische Bemerkung von Kreuzberger (1997, 128): "Untersuchungen zur Aktualität der News-Gruppen und Web-Seiten bringen die harte Wahrheit über dieses Medium zutage. Das am häufigsten aktualisierte Dokument ist bei den meisten Firmen der Speiseplan."

Es ließen sich wohl Beispiele finden, wo das Universitäts-Äquivalent "Mensa-Menüplan" für die Aktualität einer Universitäts-Website durchaus zutreffend wäre. Und auch gegenüber dem, was E-Mail-Diskussionen leisten können, besteht oft eine fehlgeleitete oder übertriebene Erwartungshaltung. Mehrfach habe ich erlebt, dass aus der Euphorie der Situation heraus bei einer Tagung die Schaffung einer Diskussionsliste initiiert wurde, deren Schicksal anschließend jedoch in erbärmlichem Dahinvegetieren bestand. Selbst dort, wo über einige Zeit hinweg eine sichere, teils auch äußerst lebendige Kommunikationsbasis besteht, sind elektronische Gruppen nicht davor gefeit, einem mehr oder weniger kurzen Lebenszyklus-Schicksal zu unterliegen. Janich (1994) berichtet, dass die von ihr untersuchte Gruppe in einem Unternehmen nach acht Jahren eingestellt wurde; und der "Netzwerker" ist nach Auskunft der betreffenden EDV-Verantwortlichen heute "so gut wie tot".

Attraktivität und Lebendigkeit von wissenschaftlichen Diskussionsgruppen im elektronischen Medium beruhen auf komplexem Zusammenwirken verschiedenster Umstände, ein Vergleich mit der Wirtschaft sollte aber nicht ganz falsch liegen. Hilfreich sind sicherlich

- ein eindeutig ersichtlicher Nutzen/Bedarf;
- ein ausreichend großes Teilnehmerpotential;
- das Entstehen und die Pflege einer namhaften Marke;
- ein Grundstock an kommunikativ kompetenten Stammnutzern.

Diese Bedingungen sind einerseits bei entsprechend aufwendig moderierten Listen gegeben, andererseits dort, wo gar nicht so sehr Wissenschaftliches per se, sondern deren Organisation ein vitales, unmittelbares Interesse an Information und Einfluss bewirkt. So ist oft ein administrativer, institutioneller Rahmen eine gute Gewähr für eine stabile Basisklientel. In meinem eigenen Arbeitsumfeld dient eine E-Mail-Liste dazu, die Mitarbeiter eines großen Instituts auf dem laufenden zu halten. Auf Universitätsebene haben sich Gruppen nach standespolitischen Kriterien etabliert, die im "Normalbetrieb" für "Routineankündigungen" (Vorträge, Kommissionssitzungen, Forschungsförderungen, freie Stellen, etc.) oder aber als halboffizieller Marktplatz (Wohnungen, Theaterkarten, Suche nach bestimmter Software oder bestimmten Geräten, etc.) dienen. In "schwierigen Zeiten" kann daraus aber sprunghaft ein enorm (standes)politisches Instrument mit hoher Mobilisierungskraft werden, wie der Einsatz bei einer Protestaktion anlässlich von Gehaltskürzungen zeigte.

Die Beteiligung an wissenschaftlichen E-Mail-Diskussionen im engeren Sinn scheint in meiner eigenen Umgebung sehr punktuell zu sein. Mit bedeutsam dafür sind möglicherweise auch die "Konditionen" einer solchen Beteiligung: Man exponiert sich gegenüber einem Publikum mit undurchschaubarer Zusammensetzung, und man muss damit rechnen, dass die Beiträge überdies in einem elektronischen Archiv aufbewahrt werden. Umgekehrt entwickeln sich gerade diese Archivierungen im Zusammenwirken mit Suchinstrumenten, die auch E-Mail-Diskussionsgruppen erfassen (z.B. *deja.com*), zu einem zusätzlichen, wenn auch – infolge der Datenfülle – zeitaufwendigen Arbeitsmittel in der Wissensgewinnung. Besonders wertvoll darunter sind Mail-Beiträge, in denen kooperative Teilnehmer die Antworten auf eine aufgeworfene Frage von "Ballast" befreien, übersichtlich ordnen und damit eine konzise redigierte Zusammenfassung zur Thematik bereitstellen (z.B. *linguist-list* 15.06.1999; Zusammenfassung zu "Sarcastic Imperatives").

Doch während die E-Mail für die Individualkommunikation im Rahmen der Wissenschaft also breite Akzeptanz gefunden hat, ist die Internet-Diskussionsgruppe dort zweifellos noch auf der Suche nach ihrer Identität.

## Literatur

- Ackermann, Ernest & Hartman, Karen (1999). *The Information Specialist's Guide to Searching and Resaerching on the Internet and the World Wide Web*. Chicago & London: Fitzroy Dearborn.
- Alspach, Ted (1995). *Internet E-Mail Quick Tour. Sending, Receiving & Managing Your Messages Online*. Chapel Hill: Ventana.
- Angell, David & Heslop, Brent (1994). *The Elements of E-mail Style. Communicate Effectively via Electronic Mail*. Reading/Mass. etc.: Addison-Wesley.
- Aubert, Guy (1995). [Questions] In: Simeray, Alain et al. [CNRS & Universités] (ed.), *L'Internet professionnel: témoignages, expériences, conseils pratiques de la communauté enseignement & recherche*. Paris: CNRS Editions, 233-234.
- Cölfen, Elisabeth, Cölfen, Hermann & Schmitz, Ulrich (1997). *Linguistik im Internet: Das Buch zum Netz – mit CD-Rom*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Feldmann, Doris, Neumann, Fritz-Wilhelm & Rommel, Thomas (Hrsg.) (1997). *Anglistik im Internet: Proceedings of the 1996 Erfurt Conference on Computing in the Humanities*. Heidelberg: Winter.
- Felt, Ulrike, Nowotny, Helga & Taschwer, Klaus (1995). *Wissenschaftsforschung: Eine Einführung*. Frankfurt/Main/New York: Campus.
- Gibbons, Michael, Limoges, Camille, Nowotny, Helga, Schwartzman, Simon, Trow, Martin & Scott, Peter. (1994). *The New Production of Knowledge. The Dynamics of Science and Research*. London: Routledge & Kegan.
- Gruber, Helmut (1997). Themenentwicklung in wissenschaftlichen E-Mail-Diskussionslisten. Ein Vergleich zwischen einer moderierten und einer nichtmoderierten Liste. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 105-128.
- Handler, Peter (1995). "There's a message in the wire ..." Stilistische Annäherungen an das Phänomen E-Mail. In: *Moderne Sprachen* 39, 1-2, 44-63.
- Handler, Peter (1996). Zwischen "Flames" und "Netiquette". Elektronische Kommunikation als Sprachbiotop versus Textmülldeponie. In: Fill, Alwin (Hrsg.) & Penz, Hermine (Red.), *Sprachökologie und Ökoinquistik*. Tübingen: Stauffenburg, 247-267.
- Handler, Peter (1997). Stileigenschaften elektronisch vermittelter Wissenschaftstexte. In: Knorr, Dagmar & Jakobs, Eva-Maria (Hrsg.), *Textproduktion in elektronischen Umgebungen*. Frankfurt/Main etc.: Lang, 89-108.

- Janich, Nina (1994). Electronic Mail, eine betriebsinterne Kommunikationsform. In: *Muttersprache*, 104,3, 248-259.
- Kotthoff, Helga (1991). Interaktionsstilistische Unterschiede im Gesprächsverhalten der Geschlechter. In: Neuland, Eva & Bleckwenn, Helga (Hrsg.), *Stil-Stilistik-Stilisierung: linguistische, literaturwissenschaftliche und didaktische Beiträge zur Stilforschung*. Frankfurt/Main etc.: Lang, 131-147.
- Kreuzberger, Thomas (1997). *Internet. Geschichte und Begriffe eines neuen Mediums*. Wien etc.: Böhlau.
- Marcoccia, Michel (1998). La normalisation des comportements communicatifs sur Internet: Etude sociopragmatique de la netiquette. In: Guéguen, Nicolas & Tobin, Laurence (eds.), *Communication, Société et Internet*. Paris: L'Harmattan, 15-32.
- Ochs-Keenan, Elinor & Schieffelin, Bambi (1976). Topic as a Discourse Notion: A Study of Topic in the Conversation of Children and Adults. In: Li, Charles N. (ed.), *Subject and Topic*. New York: Academic Press, 225-385.
- Pansegrau, Petra (1997). Dialogizität und Degrammatikalisierung in E-mails. In: Weingarten, Rüdiger (Hrsg.), *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 86-104.
- Prokop, Manfred & Hufeisen, Britta (1996). Eine neue Form der wissenschaftlichen Kommunikation: Das E-Journal. In: Rüschoff, Bernd & Schmitz, Ulrich (Hrsg.), *Kommunikation und Lernen mit alten und neuen Medien*. Frankfurt/Main etc.: Lang, 88-96.
- Scheidl, Roland (1990). *Kommunikation in der telematischen Gesellschaft*. Dipl. Arb. TU Wien.
- Schmitt, Reinhold, Brandau, Dagmar & Heidemann, Daniela (1999). Gruppenstil in Arbeitsmeetings. In: *Sprachreport*, 1, 20-25.
- Spears, Russell & Lea, Martin (1992). Social influence and the influence of the 'social' in computer-mediated communication. In: Lea, Martin (ed.), *Contexts of Computer-Mediated Communication*. New York etc.: Harvester Wheatsheaf, 30-65.
- Storzer, Angelika & Waldenberger, Sandra (1998). Zwischen Grice und Knigge: Die Netiketten im Internet. In: Strohner, Hans, Sichelshmidt, Lorenz & Hiescher, Martina (Hrsg.), *Medium Sprache*. Frankfurt/Main etc.: Lang, 63-77.
- Tiedemann, Paul (1997). *Internet für Philosophen: eine praxisorientierte Einführung*. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.
- Tuckle, Sherry (1998). *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek: Rowohlt.
- Walker, Janice R & Taylor, Todd (1998). *The Columbia Guide to Online Style*. New York: Columbia University Press.
- Wallmannsberger, Josef (1994). *Virtuelle Textwelten. Theoretische Grundlagen und Implementationsperspektiven der anglistischen Computerphilologie*. Heidelberg: Winter.

## Die Autorinnen und Autoren

Hajo Diekmannshenke, Dr. phil., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Germanistik der Universität Koblenz-Landau, Abt. Koblenz. Arbeitsschwerpunkte: Öffentliche Kommunikation, Medienrezeptionsforschung, Textsonen und Textsortenwandel in historischer Perspektive.

Nicola Döring, Dr. phil. Dipl.-Psych., geb. 1968, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Psychologischen Institut der Universität Heidelberg. Arbeitsschwerpunkte: Lernen und Lehren mit neuen Medien, Evaluationsforschung und Sozialpsychologie der computervermittelten Kommunikation. Homepage: <http://paeps.psi.uni-heidelberg.de/doering/>

Heidi Ehmer, Studentin, geb. 1974, Studium der Germanistik und Anglistik in Heidelberg und Bucknell University, USA. Schwerpunkte: Kommunikation in beruflichen Settings, Gerontolinguistik, Kommunikation im Netz.

Heike Gallery, geb. 1970, Studium der Germanistik, Medien- und Kommunikationswissenschaft und Soziologie in Mannheim. Nach einer Tätigkeit als wissenschaftliche Angestellte in sprachwissenschaftlichen DFG-Projekten 1999 Wechsel in die freie Wirtschaft. Heute als Online-Redakteurin bei einem führenden Internet-Provider. Wissenschaftlicher Schwerpunkt: Sprache in Neuen Medien, Informationswiedergabe und Tagesaktualität im Internet, Sprachvarianz.

Lutz Graner, Student, geb. 1977, Studium der Germanistik, Philosophie und Angewandten Sprachwissenschaft an der TU Chemnitz. Seit November 1998 als studentische Hilfskraft im Rahmen des von Werner Holly und Stephan Habscheid geleiteten DFG-Projektes "Die sprachliche Aneignung von Computermedien" tätig.

Peter Handler, Dr. phil., geb. 1955, Studium der Germanistik und Romanistik in Wien und Tours. Assistenzprofessor am Institut für Romanische Sprachen der Wirtschaftsuniversität Wien. Arbeitsschwerpunkte: Stilistik, Sprachkreativität, Fachsprachendidaktik, Sprache in den neuen Medien.

Ulla Kleinberger Günther, Dr. phil., geb. 1963 in Zürich, Studium an der Universität Zürich. Von 1990-1993 Assistentin und Lehrbeauftragte am Deutschen Seminar der Universität Zürich. 1993-1994 Visiting Scholar an der University of California, Berkeley. 1994-1995 Lehrbeauftragte und Stipendiatin an der Universität Zürich und an der Universität Heidelberg. Von 1995-1999 Oberassistentin am Deutschen Seminar der Universität Zürich, seit Oktober 1999 wissenschaftliche Mitarbeiterin in Zürich und Lehrbeauftragte an der Universität Lugano. Forschungsschwerpunkte: Innerbetriebliche Kommunikation, Fachsprache, Kommunikationswandel durch Neue Medien, Semantik, Gesprächsanalyse.

Michael Klemm, Dr. des., geb. 1968, Studium der Germanistik und Politikwissenschaft an der Universität Trier, seit 1994 wissenschaftlicher Mitarbeiter, seit 1999 wissenschaftlicher Assistent in der Germanistischen Sprachwissenschaft an der TU Chemnitz. 1998 Promotion über das Thema "Kommunikation unter Fernsehzuschauern. Formen und Funktionen der kommunikativen Aneignung von Fernsehtexten" (noch unveröffentlicht). Veröffentlichungen insbesondere zur linguistischen Analyse von Medienkommunikation (Produkt- und Rezeptionsaspekte).

Rainer Maier, geb. 1949, Studium der Wirtschaftswissenschaften, Pädagogik, Soziologie, Psychologie und Philosophie in Karlsruhe und Tübingen. Ab 1990 Leiter von maier+partner. Seminartätigkeit und beratende Tätigkeit bei Bildungswerken, Verwaltungs- und Wirtschaftsakademien, für Kommunal- und Landesverwaltungen, im freiberuflichen Bereich und bei Unternehmen in der ganzen Bundesrepublik. Schwerpunkte: Zeit- und Stressmanagement, Führungs- und Motivationstrainings, Sozial- und Methodenkompetenz, mentale und kommunikative Trainings aller Art.

Barbara Maier-Schicht, geb. 1950, Mathematikstudium in Karlsruhe. Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Psychologischen Institut der Universität Heidelberg. Schwerpunkte: Internet, Datenbanken, Software im Bereich Verwaltung, mathematische Modellierung.

Claudia Sassen, geb. 1971, Lehramtsstudium Englisch/Biologie. Zur Zeit Dissertation über Phatische Kommunikation im Internet Relay Chat. Freie journalistische Mitarbeit beim Hörfunk und Lehrauftrag für die linguistische Analyse von Hypertexten an der Universität Bielefeld. Schwerpunkte: Konversationsanalyse, Grammatiktheorie.

Gurly Schmidt, geb. 1972, Magisterabsolventin Englisch und Politikwissenschaften an der Universität Konstanz, Freie Online-Grafikerin. Wissenschaftliches Interesse: Soziolinguistik in Verbindung mit Internet, Neue Medien, Kommunikative Gattungen.

Christian Stegbaur, Dr., wissenschaftlicher Assistent an der J.W.Goethe-Universität Frankfurt/M. Veröffentlichungen: *Electronic Mail und Organisation: Partizipation, Mikropolitik und soziale Integration von Kommunikationsmedien*, Göttingen 1995; *Euphorie und Ernüchterung auf der Datenautobahn*, Frankfurt 1996; *Blinde Flecken traditioneller Jugendhilfe*, Frankfurt 1998 (zusammen mit J.Schwab und M.Stegmann); *Internet für Soziologen*, Darmstadt 1999. Arbeitsgebiete: Mikrotheorie, Netzwerkanalyse, Medien- und Kommunikationsforschung.

Caja Thimm, Dr. phil., geb. 1958, Priv.-Doz., Studium in München, Heidelberg und Berkeley (USA). Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich "Sprache und Situation" in Heidelberg, seit 1998 Forschungsstipendiatin des Landes Baden-Württemberg. Forschungsschwerpunkte: Sprache und Öffentlichkeit, Kommunikation im Alter, Geschlechterforschung, linguistische Medienforschung.

Waldemar Vogelgesang, Dr. phil., wissenschaftlicher Angestellter im Fach Soziologie der Universität Trier. Arbeitsschwerpunkte: Jugend- und Mediensoziologie, Kultur- und Stilforschung.

Nils Zurawski, geb. 1968, studierte Soziologie, Ethnologie und Geographie in Münster. Z. Zt. ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Soziologie, Arbeitsstelle für Friedens- und Konfliktforschung (PeaCon) der Universität Münster. Arbeitsschwerpunkte: Identitäts- und Ethnizitätsforschung, Ethnosozologie, Gewaltforschung, Informations- und Kommunikationstechnologien, soziale Theorie, Populärkultur, insbesondere Film sowie Stadt- und Globalitätsforschung.