

### 1 Begriffsklärungen

Zur Unterscheidung computervermittelter Kommunikationsformen wird in der Regel auf die Kategorisierung der entsprechenden Form als asynchron (zeitversetzt) oder synchron (zeitgleich) zurückgegriffen. Das Chatten ist eine sehr populäre Form der computervermittelten Kommunikation, „...die im Gegensatz zur E-Mail-Kommunikation synchron erfolgt, d.h. in Echtzeit wie beim Telefonieren oder dem CB Funk“ (RUNKEHL ET AL. 1998:72). Dabei erfolgt die Kommunikation durch das Eintippen von Äußerungen über die Tastatur eines mit dem Internet verbundenen Computers. Im Gegensatz zur Kommunikation via Telefon, E-Mail oder per „talk“ (s.u.) findet kein Gespräch ausschließlich zwischen zwei Personen statt. Die Chat-Kommunikation wird im allgemeinen als eine „many-to-many“-Kommunikation aufgefaßt. Beim Chatten plaudert man in der Regel mit einer oder mehreren Personen gleichzeitig, und diese Gespräche sind auch für alle anderen Personen, die denselben Chat benutzen, sichtbar – abgesehen von Sonderformen wie beim Flüstern oder bei der Kommunikation in sogenannten Separées. GALLERY (2000) weist allerdings zu Recht darauf hin, daß Chat-Kommunikation nicht immer eine „many-to-many“-Kommunikation sein muß:

Der Chat kann „...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 Aufnehmenden) an ein disperses Publikum oder an explizit adressierte Kommunikationspartner“ vermittelt werden. Chat-Kommunikation kann daher sowohl „one-to-one-“, „many-to-many-“ als auch „many-to-one“-Kommunikation beinhalten“ (GALLERY 2000:74).

Auf der technischen Ebene sind verschiedene Zugänge zum Chatten möglich. Die Wahl der Technik spielt eine nicht unerhebliche Rolle für die Ausdrucksmöglichkeiten, die dem Chatter bei der Chat-Kommunikation zur Verfügung stehen. Die jeweiligen Chat-Systeme basieren auf sehr unterschiedlichen technischen Grundlagen. Die Einfachheit bzw. Komplexität

dieser Chat-Systeme wirkt sich auf die Nutzerschaft sowie die Form der Kommunikation (z.B. textbasiert oder inklusive graphischer Elemente) derselben und die Selbstdarstellung im Chat aus. Aussagen zur Chat-Kommunikation sollten deshalb immer vor dem Hintergrund des jeweiligen Chat-Systems gemacht und nicht leichtfertig verallgemeinert werden. Dieses erste Kapitel dient der Einführung in die Chat-Terminologie.

### 1.1 Die verschiedenen technischen Chat-Systeme

#### 1.1.1 Textbasierte Chat-Systeme

##### 1.1.1.1 *Talken*

Historischer Vorgänger des Chattens ist das sogenannte „Talken“, eine Kommunikation unter vier Augen mittels des Unix-Befehls „talk“. „Um **talk** zu benutzen, müssen zwei Leute sich auf die Kommunikation miteinander einigen. Der Prozeß wird eingeleitet, wenn eine Person die andere ruft, indem sie **talk** benutzt, um die Verbindung aufzubauen“ (KROL 1995:393, Hervorh. im Original). Wenn die gerufene Person der Verbindung zustimmt, wird diese aufgebaut, und der Bildschirm teilt sich horizontal auf. In der unteren Bildschirmhälfte erscheinen die eigenen Tastatureingaben und in der oberen die des Kommunikationspartners. Das Besondere an dieser Kommunikationsform ist, daß jeder Buchstabe einzeln auf dem Monitor des Partners erscheint und nicht erst die komplette Nachricht durch das Drücken der Eingabetaste (enter-Taste) abgeschickt und vom Gegenüber gelesen wird.

Im Zuge der Weiterentwicklung von Soft- und Hardware wurde das Talken fast vollständig vom Austausch per IRC oder „Pager“/ „Instant Messaging“ (s.u.) verdrängt.

### 1.1.1.2 Internet Relay Chat (IRC)

Auf dem Talken aufbauend wurde 1988 von dem finnischen Studenten Jarkko Oikarinen das erste Programm entwickelt, mittels dessen sich mehrere Personen gleichzeitig austauschen können. „Das sogenannte „IRC“ (Internet Relay Chat) ist der Vorläufer aller Chat- Systeme ... und war ursprünglich lediglich für seine [Oikarinen, Anm. d. Verf.] lokale Mailbox konzipiert. Innerhalb von 10 Jahren hat sich das IRC rasant entwickelt und ist nunmehr ein weltumspannendes Kommunikationssystem mit Tausenden von Teilnehmern. Um ein Chaos unter den zahlreichen Benutzern zu vermeiden, werden die Gespräche auf bestimmten Kanälen (Channels) geführt, die frei wählbar und durch eine Raute gekennzeichnet sind, z.B. *#london* oder *#music*“ (RUNKEHL 1998:73).

Die Einleitung des Benutzerhandbuchs „The book of IRC“ liest sich wie ein Werbetext:

„IRC is more than entertainment. It's active communication. You can buy all the latest, greatest, state-of-the-art (and pricey) 'interactive' software but you still only have a bunch of electrons staring back at you. Instead you can tune into IRC and its diverse multitude of channels and join an online society made up of real people... It's important to always remember that IRC consists of real people, with all the faults and advantages that implies.

When it comes to real-time communication over the internet, you have several options... IRC is special in the way the simplicity of text chat expands to include the parallel transfer of files...

Nowhere in the world will you find so many opportunities to mingle with the other occupants of the global village. Be they in South Dakota or South Africa, India or Indiana, the people are there. IRC is where you can see the borders of nationality, race, and creed that confine us in everyday life crumble more readily than anywhere else. You could say it is global warming in its safest form “ (CHARALABIDIS 2000:12).

Das IRC kam im Oktober 1989 nach Deutschland und wurde zuerst von verschiedenen Universitätsservern aus angeboten (nach KRAUSE 1997 laut SEIDLER 1994). „Das IRC wird im Deutschen *irk*, und jemand, der das IRC benutzt, der IRCer, wird *irker* ausgesprochen. Allerdings ist das mehr eine IRC-Insideraussprache, und außerhalb der IRCer-Gemeinde ist das deutschbuchstabierende *i - r - c* gebräuchlicher“ (SEIDLER 1966-2001). Lange Zeit hatte das IRC den Ruf, nur von Computer-Freaks und Studenten genutzt zu werden. Obwohl das so pauschal heutzutage nicht mehr behauptet werden kann, stellte sich dennoch im Rahmen des Forschungsprojektes heraus, daß die Anzahl jugendlicher IRCer verschwindend gering ist. Der Plan, die Datenerhebung für die Hauptstudie - aufgrund der im IRC-Client enthaltenen Funktion zur Aufzeichnung (Loggen) der Gespräche - unter jugendlichen Berliner IRCern durchzuführen, scheiterte an einer zu geringen Teilnehmerzahl (s.a. Fußnote 77 sowie ORTHMANN 2000a). Chat-Vorkommnisse im IRC in einzelnen Berliner Jugendeinrichtungen waren nur von kurzer Dauer und hätten keinen Einblick in die für 10-17jährige typische Chat-Kommunikation geliefert.

Das IRC zählt zu den reinen Textchats, da den Teilnehmern für ihre Kommunikation nur ASCII-Zeichen zur Verfügung stehen. (s. Diagramm 1) Man kann auf zwei Wegen an Chats im IRC teilnehmen: Zum einen kann „Telnet“<sup>1</sup> benutzt werden, um mit einem öffentlichen Client zu arbeiten, der auf einem anderen System läuft, oder es kann zum anderen ein Client-Programm lokal auf dem eigenen Rechner installiert werden<sup>2</sup>. Letztere Variante ist der heutzutage üblichere Vorgang, weshalb das IRC in der Regel zu den Client-abhängigen Chats gezählt wird. Ein Vorteil gegenüber anderen Chat-Systemen ist der einfache Direktversand (dcc = direct client connection) von Dateien an Chat-Partner. Die direkte Verbindung, die dazu zwischen zwei Personen geöffnet wird, kann auch für einen - der talk-Kommunikation

---

<sup>1</sup> Telnet ist ein Terminalprogramm und wird dazu benutzt, um sich auf anderen Computern übers Netz anzumelden und deren Dienste zu nutzen (z.B. Datenbanken).

<sup>2</sup> „IRC funktioniert nach dem Client/Server-Prinzip. Das bedeutet, daß es auf der einen Seite einen zentralen Rechner - den Server - gibt, der einen bestimmten Dienst anbietet (in unserem Fall IRC) und auf der anderen Seite das Programm - den sogenannten Client -, das diesen Dienst nutzt und dem Benutzer den Zugang ermöglicht“ (SEIDLER 1966-2001). Empfehlenswerte Einführungen in die Nutzung des IRC bieten SEIDLER 1996-2001, HUSMANN 1998 und CHARALABIDIS 2000.

ähnlichen - „dcc-Chat“ genutzt werden. Diese Variante entspricht einem Privatgespräch und ist eine sichere Form der Unterhaltung, da es nur schwer möglich ist, jemanden über die Verbindung zu „belauschen“. Weitere Gesprächsformen im IRC sind:

- a) die private Nachricht, ein Flüstern, bei dem das allgemeine Gespräch im Chat-Raum nicht gestört wird. Mittels eines Befehls („/query“) können diese Nachrichten auch auf einem separaten Ausgabefenster gelesen werden.
- b) b) der moderierte Chat mit mehreren Gesprächspartnern, bei dem den Teilnehmern von einem sogenannten Operator das Wort erteilt oder entzogen wird. „Der Vorteil dabei ist, daß das übliche Durcheinander wie auf unmoderierten Channels vermieden wird und eine sachliche Atmosphäre geschaffen wird. Moderierte Chats sind im IRC eher selten und sind nur eine von vielen Möglichkeiten, Gespräche zu führen“ (KRAUSE 1997:20).

Die oben erwähnte Möglichkeit, die Gespräche in einzelnen Kanälen aufzuzeichnen (ein Logfile zu erstellen), macht das IRC zu einem idealen Ort der Datenerhebung. In der Tat basieren die meisten Studien zur Chat-Kommunikation auf Logfiles aus dem IRC. Neben frühen Arbeiten wie REID (1991), wird in den letzten Jahren das IRC auch unter sprachwissenschaftlichen (KRAUSE 1997, RUNKEHL ET AL. 1998) und psychologischen (DABIRI & HELTEN 1998) sowie unter pädagogisch-psychologischen (BAHL 1997) Aspekten erforscht. SCHESTAG (1998) ist zuzustimmen, wenn er den Mangel an „harten“ Daten zur Psychologie des IRC beklagt, da sich die Psychologie bislang wenig mit der Kommunikation in virtuellen Welten befaßt hat.

### 1.1.1.3 Webchats

Mit der Einführung des WWW kamen Chats in Mode, die über den allgemeinen Browser zugänglich sind und keiner weiteren speziellen Software bedürfen. „Während im IRC alle User an einem länderübergreifenden Netz mit verschiedenen Servern hängen, sind alle Benutzer im Web-Chat über einen einzigen Server verbunden. Besonders

schnell und flexibel für Chat-Lösungen im WWW-Bereich ist der Einsatz von Chat-Servern, die unabhängig vom HTTP-Protokoll des Web-Servers laufen und Verbindung mit einem Java-Client aufnehmen (Java-Applet Technologie). Man braucht also nichts weiter als einen javafähigen Browser. Der Vorteil gegenüber dem IRC liegt darin, daß die Nutzung insofern einfacher ist, als die IRC-Befehle nicht benötigt werden und man sich einfach einloggt, indem man ein Pseudonym wählt“ (RUNKEHL ET AL. 1998:77). Weiterhin ist es prinzipiell möglich, auf jeder Webseite, also auch der eigenen Homepage, einen Chat zu integrieren (s. beispielsweise URL: <http://www.spinchat.de>). An Webchats nehmen bevorzugt Nutzer mit wenig Chat-Erfahrung teil, weil ihnen dabei die zuweilen recht komplizierten Konfigurationsarbeiten am IRC-Client erspart bleiben und die Chat-Räume der Webchats ohne großen Aufwand betreten werden können. Da sie über die Browser von jedem Rechner aus (sei es von Zuhause oder aus einem Internetcafé) benutzt werden können, bieten sich Webchats speziell für diejenigen an, die keinen eigenen Internet-Zugang besitzen. Diese Eigenschaften machen Webchats auch zum beliebtesten Kommunikationssystem bei Kindern und Jugendlichen.

„Ein Nachteil des Webchats ist eindeutig die wesentlich langsamere Übertragung der einzelnen Beiträge an die einzelnen Nutzer“ (KRAUSE 1997:50). Langsame Ladezeiten und schlechte Verbindungen (z.B. Verzögerungen, sog. „Lags“) sind deshalb auch ein Grund für die hohe Fluktuationsrate in Webchats. Neben der hohen Fluktuation spielt für die Größe und Aktivität eines Webchats auch das „Lurken“ eine Rolle: Beim Lurken (von „to lurk“, deutsch: lauern, verborgen liegen) verfolgt eine Person die Gespräche als stiller Teilnehmer. Lurken wird von den Chattern im Allgemeinen akzeptiert<sup>3</sup>; einige Chats (z.B. [www.chatfun.de](http://www.chatfun.de) oder [www.europachat.de](http://www.europachat.de)) fordern passive Teilnehmer allerdings in regelmäßigen Abständen auf, wieder etwas einzugeben. Kommt es innerhalb einer gewissen Zeitspanne zu keinem erneuten Beitrag im Chat durch diese Person, so wirft das System diese aus dem Chat.

---

<sup>3</sup> Im Gegensatz zum Lurken in Webchats wird im IRC wiederum sehr viel „geidlet“ („idle“, deutsch: leerlaufend), d.h. man bleibt auf dem Kanal angemeldet, obwohl man sich über eine längere Zeit nicht aktiv an der Kommunikation beteiligt. „Idlen“ belastet die Kapazitäten des IRC-Servers und wird deshalb nicht gerne unter den IRCern gesehen.

Webchats wurden bislang kaum untersucht. Die Ausnahmen bilden zum einen die sprachwissenschaftliche Arbeit von BEISSWENGER (1999), dessen Analyse Daten aus einem Webchat zugrunde liegen, und zum anderen die von Psychologen durchgeführte experimentelle Untersuchung zur Reziprozität in der Chat-Kommunikation (ROLLMAN ET AL. 2000).

Aufgrund der ab Seite 75 beschriebenen Besonderheiten im Forschungsprojekt bezüglich der Datenerhebung von kindlicher und jugendlicher Chat-Kommunikation basiert die vorliegende Arbeit ebenfalls auf der Kommunikation in einem Webchat (Europachat). Dieser spezielle Webchat erlaubt kein längeres Lurken oder Idlen. Zur Kommunikation stehen neben den einzelnen Räumen den Chattern der Befehl „#to [chatter] [text]“ für eine Einzelnachricht und der Befehl „#whisper [chatter]“ für eine dauerhafte, ausschließliche und den anderen verborgene Kommunikation mit einem Gesprächspartner zur Verfügung. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Separées zu schaffen und zu nutzen. Diese Befehle zur privaten Kommunikation werden jedoch nur selten korrekt verwandt, so daß es kaum zu privaten Gesprächen mittels dieser Formen kommt.

### 1.1.2 Graphik-Chats

Chats, die über die schriftliche Vermittlungsebene hinaus auch eine visuelle Komponente anbieten, arbeiten in der Regel mit einer zusätzliche Software. Diese stellen die Chat-Räume sowie die Chatter entweder zwei- oder dreidimensional dar. Diese graphisch dargestellten virtuellen Chat-Räume können beim 2D-Chat-System „ThePalace“ (URL: <http://www.thepalace.com>) von den Nutzern selbst gestaltet werden, Darüber hinaus ist es möglich, eigene Avatare und Gegenstände (sog. „props“) zu kreieren.<sup>4</sup> Sogar Sound kann in den Chat integriert werden (z.B. Applaus o.ä.). In Berlin gibt es eine größere jugendliche Nutzergemeinschaft des zum Palace-System gehörigen „Cyberland“ (URL: <http://www.virtuellewelt.de>, s. Abb. 1), das im Rahmen eines Seminars für Jugendliche entstand und mittlerweile in Eigenverantwortung von Jugendlichen betrieben wird (vgl. SCHÖN 1998). FILINSKI (1998) bietet eine einfache Einleitung in das Chatten mittels der „Palace“-Software. SULERS (seit 1996) ständig erweitertes Werk „Psychology

<sup>4</sup> Ausführlicheres zum Thema „Avatare und Props“ findet sich bei SULER (1997).

of Cyberspace“ gehört zu den frühesten und bekanntesten Veröffentlichungen über das Chatten in Graphik-Chats.



Abbildung 1: Screenshot vom „Cyberland“ am 15.1.02

Graphik-Chats werden mitunter auch als Avatar-Chats bezeichnet, weil die Figuren/virtuelle Abbilder der Chatter - mittels derer man sich in den virtuellen Welten bewegen kann - Avatare genannt werden. Der Begriff Avatar stammt aus dem Sanskrit und bezeichnet die Erscheinung, die in der indischen Mythologie eine Gottheit auf der Erde annimmt.

Die 3D-Chat-Welten benötigen eine schnelle und stabile Internetverbindung sowie einen leistungsfähigen Rechner. Während die Ladezeiten schon bei 2D-Chats als nachteilig empfunden werden können, so sind die Anforderungen der Software von 3D-Chats an den Rechner noch höher. Zu den bekannteren 3D-Chats zählt Active Worlds (URL: <http://www.activeworlds.com>).

## 1.1.3 Video-Chats

Chat-Systeme mit integrierter audio-visueller Komponente (z.B. <http://www.CuSeeMe.com>) werden kaum zur privaten Kommunikation genutzt, sondern vorwiegend in Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Für die Kommunikation von Berliner Kindern und Jugendlichen spielen Video-Chats (noch) keine Rolle.

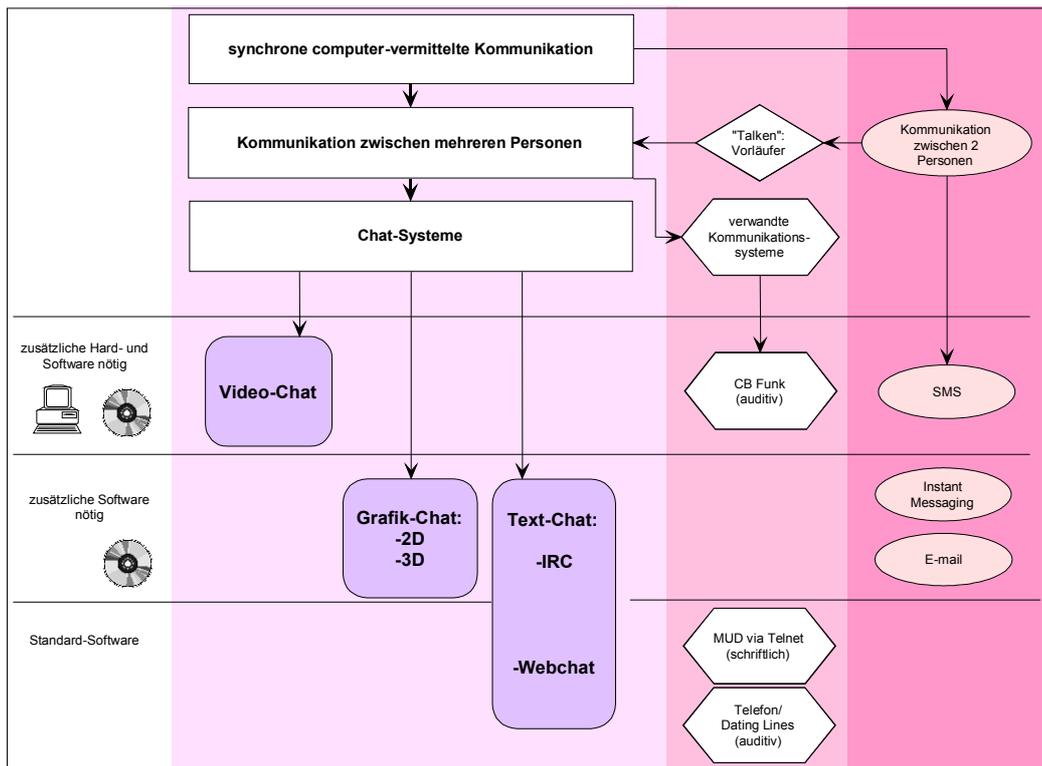


Diagramm 1: Chat-Technologien

## 1.1.4 verwandte Kommunikationssysteme

### 1.1.4.1 MUDs

Dem Chatten *verwandte Kommunikationssysteme* basieren ebenfalls auf synchroner computervermittelter Kommunikation zwischen mehreren Personen (vgl. Diagramm 1). Die wichtigsten gemeinsamen Elemente sind die Anonymität sowie die Benutzung eines Pseudonyms in der Kommunikation: Beispiele sind die beiden den Audio-Kanal nutzenden Formen CB-Funk und

telefonische Datinglines sowie die textbasierten MUDs (vgl. DÖRING 2001, KRAUSE 1997).

MUDs sind aufgrund des schriftlich vermittelten Austauschs der Chat-Kommunikation besonders ähnlich. Die Abkürzung MUD steht für die Begriffe „Multi User Dungeon / Dimension/ Domain“, welche auch unter dem Oberbegriff MU\*s zusammengefaßt werden. Ein MUD ist eine interaktive, textbasierte Umgebung, in der sich gleichzeitig mehrere Nutzer aufhalten und miteinander agieren. Betreten werden MUDs in der Regel via Telnet oder neuerdings auch mit Hilfe eines allgemeinen Internetbrowsers. MUDs haben ihren Namen wegen ihrer Abstammung von dem bekannten Fantasy-Rollenspiel „Dungeons & Dragons“. Im Unterschied zur Chat-Kommunikation stehen bei MUD-Rollenspielen nicht nur spezielle Themen (häufig im Rahmen von Fantasy(-Welten)) sondern vor allem die Lösung von Aufgaben oder Rätseln im Vordergrund. Die komplette Interaktion erfolgt über verbale Beschreibungen - von den virtuellen Räumen bis hin zu einzelnen Handlungen und Gesprächen (s. REID 1994, TURKLE 1998). „MUDs sind also zunächst Online-Spiele in Form von Chat-Kommunikation“ (RUNKEHL 1998:117). Zwar kommt es neben der Spielhandlung auch zu informellen Gesprächen zwischen den Spielern, diese stellen aber nicht die primäre Motivation für die Teilnahme an einem MUD dar. Im Zentrum der wissenschaftlichen Beschäftigung mit MUDs stehen vor allem die Themen Identität, Selbstdarstellung und virtuelle Gemeinschaften (zu letzterem bspw. UTZ 1999).

### *1.1.4.2 Instant Messaging bzw. Internet-Pager*

Als Beispiel für die *synchrone cvK zwischen zwei Personen* sei das „Instant Messaging“ bzw. „Pagen“ genannt (s. Diagramm 1). Die Chat-Funktion von „Instant Messaging“-Programmen oder „Internet-Pagern“ baut auf dem Talken auf. „Nicht verwechseln darf man den Pager als Funkrufempfänger mit einem Internet-Pager. Mit Hilfe solcher Pager lassen sich Bekannte ausfindig machen, die momentan ebenfalls „online“ sind. Kommt eine Verbindung zustande, kann man sich, je nach Pager-Programm, direkt Nachrichten, E-Mails, URLs oder Dateien gegenseitig zuschicken, chatten und vieles mehr. Bekannte Pager-Dienste bzw. -Programme sind ICQ, der AOL Instant

Messenger (AIM) oder der Yahoo!-Pager“ (ZIMMERMANN 1997-2001). Obwohl technisch gesehen auch eine Chat-Kommunikation zwischen mehreren Nutzern eines Pager-Dienstes möglich ist, kommt es seltener zu einem Gruppengespräch.

Sozialwissenschaftliche Daten zur Nutzung von Internet-Pagern gibt es im Gegensatz zur Kommunikation via SMS, die immerhin schon die Aufmerksamkeit von Wissenschaftlern auf sich zieht (u.a. HÖFLICH 2001), bisher nicht.

Die Kommunikation per SMS sowie E-Mail erfolgt allerdings asynchron und wird deshalb an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt, obgleich gerade die Forschung zur E-Mail-Kommunikation schon einige Ergebnisse vorzuweisen hat.

### 1.2 Die Wahl des virtuellen Selbst

Im Anschluß an die Entscheidung für eines der technischen Chat-Systeme sind noch ein paar weitere Schritte nötig, bis man online chatten kann. Sind die technischen Voraussetzungen erfüllt und man begibt sich online, so müssen vor dem Betreten eines Chats noch einige identifikatorische Hinweise eingegeben werden. Im Rahmen der Kommunikation im Chat müssen sowohl ein Name (ein Pseudonym, unter dem man chattet) mitgeteilt und evtl. ein Profil erstellt als auch ein spezieller Chat-Raum (oder beim IRC Chat-Kanal) gewählt werden.

Die "Erschaffung" einer virtuellen Person mit eigenem Namen und Profil ist Bestandteil der Faszination, die das Chatten auf ihre Nutzer ausübt. Die Selbstdarstellung im Chat bietet der Psychologie ein spannendes neues Forschungsgebiet (vgl. 27).<sup>5</sup> Der spielerische Umgang mit den Komponenten des Selbst im Chat findet in den diversen Formen der Namensgebung und Selbstbeschreibung mit ihren Ausdruck. Bevor man sich in eine kommunikative Situation im Chat begibt, schafft man entsprechend seiner kommunikativen Absicht schon einige erste Hinweise auf das virtuelle Selbst.

#### 1.2.1 Der Nickname: „Nomen est omen“

Es unterliegt bis zu einem gewissen Grad der eigenen Kontrolle, welchen ersten Eindruck man bei seinen Gesprächspartnern hinterlassen möchte. Solange der Name noch nicht vergeben ist, kann man sich mit einer vom Chat-System abhängigen Beschränkung der Länge des Namens ein

---

<sup>5</sup> Obgleich das Thema "Identität im Internet" in der Öffentlichkeit meist im Spannungsfeld zwischen der als positiv bewerteten Konstruktion weiterer Identitäten (im Sinne der Erschaffung multipler Selbstes) und der negativ bewerteten absichtlichen Täuschung behandelt wird, darf nicht vernachlässigt werden, dass es sich bei den meisten diesbezüglich zitierten Studien nicht um Chatter, sondern um MUD-Spieler handelt. DÖRING (2001a) weist zu Recht darauf hin, dass man bei der Diskussion um die Selbstdarstellung im Netz neben dem zugrunde liegenden Menschenbild und den betrachteten Netzdiensten immer auch die sozialen Nutzungskontexte beachten muss: "So sind Pauschalaussagen über spielerische und experimentelle Identitätskonstruktionen 'beim Chatten' unsinnig, solange nicht spezifiziert wird, wer in welchem sozialen Arrangement und mit welcher Zielsetzung beim Chatten aufeinander trifft" (ebd.: 209).

Pseudonym aussuchen. Existiert der Name schon im Chat oder hat sich jemand diesen Nick reservieren lassen, wird häufig der Name geringfügig geändert. Dies kann beispielsweise durch das Anhängen einer Zahl oder eines Sonderzeichens geschehen. Die Wahl eines angehängten Zeichens kann rein wahllos geschehen oder weitere Informationen vermitteln: So kann die Person zusätzlich entweder ein - nicht unbedingt mit der Realität konformes - Alter (Clara16) oder das vorgebliche oder echte Geburtsjahr (Clara85) sowie sonstige Informationen (Clara2000) mitteilen.

»Das Auftreten, die Wiedererkennung und die Akzeptanz eines Nickname 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« (GALLERY 2000:77).

BECHAR-ISRAELI (1995) postuliert, daß die Funktion der »Nicks« vor allem in der Ankündigung der Bereitschaft des Chatters zum Spielen liege. Die Möglichkeit, sich im Chat ganz anders als sonst geben zu können, fängt schon vor dem Eintreten in einen Chat-Raum mit der Wahl des Pseudonyms an. In einigen Systemen kann man sich nur dann einen eigenen Namen aussuchen, wenn man sich mit dem selbstgewählten Nick registrieren läßt. Ohne Registrierung bleibt man einfach nur ein sogenannter Gast mit entsprechendem Namen und einer Zahl wie "gast118" o.ä.

Wenige Autoren haben bislang versucht, Chat-Namen zu typologisieren. »Die Herkunft eines Pseudonyms zu erfassen ist in vielen Fällen nicht möglich, auch eine eindeutige Zuordnung zu einem semantischen Feld ist nicht immer möglich, da ein Pseudonym wie *ramazotti* sich sowohl auf die bekannte italienische Schnapssorte als auch auf den italienischen Popsänger Eros Ramazotti beziehen kann« (RUNKEHL ET AL. 1998:85f, Hervorheb. i. Original). Die Kreativität der Chatter erschwert eine Klassifikation immens, da u.a. mit Schreibstilen gespielt wird (z.B. kRAchMaCHeR). BECHAR-ISRAELI (1995) wies in ihrer Studie zur Namenwahl im IRC die gefundenen Nicks anfänglich vierzehn, nach einer Reduktion schließlich sieben Kategorien zu, wobei die Kategorie mit Namen, die sich auf die Person beziehen, mit 45 Prozent am größten war. Die zweitgrößte Kategorie enthielt Namen, die sich auf das

Medium Internet, Technologie und ihre Charakteristiken beziehen. Die restlichen Kategorien umfaßten Namen zu Flora/Fauna/Objekten, wort- und lautsprachliche Variationen, Namen mit Bezug zu Literatur/Filmen/Märchen/Prominenten sowie die Kategorie der »echten« Namen. Die kleinste Kategorie enthielt Namen mit sexuellem oder provokativem Charakter (4 Prozent).

### *Nickname-Wahl bei Kindern und Jugendlichen*

»Der Name löst bei anderen immer schon bestimmte Erwartungen hinsichtlich der Identität des Sprechers aus, auch wenn diese in der Regel kaum konkret benennbar sind« (BAHL 1997:86). Die Wahl eines Nicks kann ganz spontan oder nach reiflicher Überlegung gefällt werden. Nur wenige der im Rahmen der Vorstudie des Forschungsprojektes befragten Kinder und Jugendliche (s. Kapitel 3.1.1) benutzen ihren echten Namen, die meisten denken sich einen anderen Namen aus. Während sich dieser bei einigen noch an den eigenen Namen anlehnt, suchen sich andere Chatter Phantasienamen aus. Diese werden von einigen Kindern und Jugendlichen in Abhängigkeit von der eigenen Stimmung spontan gewechselt: Mal wird eine Comicfigur als Vorbild für einen Nicknamen genutzt (z.B. sailormoon, Queletubbie), ein anderes Mal sucht man sich einen Namen aus, der sich auf den Wohnort, das Geschlecht oder andere Aspekte bezieht (z.B. Berliner17, süssgirl, geheimagent).

„Nicknames are the key to making contacts and friends. This study has shown that although it is extremely easy to change one’s nick constantly, in fact people rarely do so. Most people prefer the option of making friends via a stable nick to that of exploiting the medium for identity games“ (BECHAR-ISRAELI 1995:23). Die Bedeutung des Pseudonyms ist auch den Berliner Kindern und Jugendlichen bewußt: Manche chatten regelmäßig unter demselben Pseudonym und konstruieren so eine stabile *virtuelle Identität*. Diese muß nicht zwangsläufig von der personalen und sozialen Identität außerhalb des Chats abweichen. Es sollte betont werden, daß der Aufbau einer neuen, stabilen virtuellen Online-Identität viel Energie und Zeit kostet, und sie von daher nur selten zu erwarten ist. Die Verpflichtung, sich konsistent mit der konstruierten Identität zu präsentieren, ist zeitaufwendig und dadurch auch

kostspielig. Im Rahmen des durchgeführten Projekts gaben es zwar einige Teilnehmer zu, aus Spaß zeitweilig andere getäuscht zu haben. Eine Selbstmaskierung, wie sie in der Fachliteratur oft beschrieben wird (vgl. TURKLE 1998 oder OPASCHOWSKI 1999), fand bei der untersuchten Altersgruppe allerdings nicht statt. Experimente, in denen die befragten Chatter sich als Vertreter des anderen Geschlechts ausgaben, und somit sich am sogenannten "gender switching" bzw. "gender swapping" beteiligt hätten, waren selten. Die Vermutung, dass nicht nur Erwachsene sondern ebenso Kinder und Jugendliche gerne die Vor- und Nachteile des anderen Geschlechts online ausprobieren, konnte nicht bestätigt werden. Die Chance, sich durch einen Geschlechtertausch besser in das andere Geschlecht hineinversetzen zu können, wurde ebenfalls von den von FIX (2001) befragten Jugendlichen nur selten genutzt. Rund drei Viertel der Mädchen und Jungen wählten Nicknamen, die ihrem wahren Geschlecht entsprachen. Erstaunlich ist, dass nur etwa 15 Prozent ihr Geschlecht mit einem neutralen Nick maskierten. Die Mehrheit der Befragten gab an, offen und ehrlich beim Chatten zu sein.

### 1.2.2 Selbstbeschreibungen im Chat: Profil zeigen

In vielen Chat-Systemen besteht die Möglichkeit, mittels eines Profils weitere Informationen über seine Person bereitzustellen, die von anderen bei Bedarf abgerufen werden können. Einige Systeme haben die Eingabe zur Bedingung beim Einloggen oder der Registrierung gemacht, so daß man nicht in den Chat-Raum kommt, bevor man nicht irgend etwas eingegeben oder die Standardeinstellungen bestätigt hat. Verbreitete Eingabeaufforderungen bei der Registrierung sind die Angaben einer E-Mail-Adresse, eines Paßworts sowie einer Sicherheitsfrage für den Fall des Paßwortverlusts. Darüber hinaus können in einigen Chats zusätzlich weitere Angaben gemacht werden: Geschlecht, Hobbys, Sternzeichen, Sprachen usw. Während diese Informationen vor allem von Stammchattern eingegeben und genutzt werden, so ist das Profil nichtsdestotrotz ein Aspekt der Selbstdarstellung eines jeden Chatters, denn auch das Nicht-Eingeben von weiteren Informationen formt den Eindruck mit. So kann das Unterlassen der Profilgestaltung einen Chatter

als Neuling im Chat verraten oder als sporadischen Besucher, der zu bequem ist, sein Profil auszufüllen. Andere betonen durch die Eingabe einzelner, gezielter Informationen, daß sie ihre soziale Anonymität aufrechterhalten möchten.

In einigen Chat-Communities (z.B. bei dem Webchat "Cycosmos") nimmt die Selbstdarstellung einen besonders großen Raum ein. Es werden Aussagen, sogenannte Attribute, zur Auswahl angeboten, welche durch Anklicken ausgewählt und in das eigene Profil integriert werden. Als Voreinstellung werden bei „Cycosmos“ als Attribute z.B. unter der Rubrik „activities“ die Aussagen „neue Freunde finden“ und „Atmen“ angegeben. In einem Bereich des Browserfensters wird ständig angezeigt, welche Chatter sich in diesem Moment das eigene Profil anschauen.

Chat-Systeme, in denen man nicht rein textbasiert kommuniziert, sondern zusätzlich die visuelle Darstellung eines virtuellen Körpers ermöglicht wird (sogenannte Avatar-Chats), bieten eine weitere Form zur Konstruktion der eigenen virtuellen Person an. Die Wahl der körperlichen Attribute oder der angebotenen Bilder (z.B. Köpfe, Tiere, Comicfiguren), die die eigene Person im Chat symbolisieren, ähnelt der Selbstdarstellung im realen Leben. Die Wahl der Kleidung, der Frisur und von Accessoires ist entscheidend für die Konstruktion der eigenen Identität und vermittelt dem Gegenüber relevante Informationen (Einstellungen, Zugehörigkeit zu einer speziellen Gruppe, etc.). Viele Chatter, die Avatar-Chats nutzen, suchen sich sorgfältig ihre virtuellen Körper(attribute) aus. Als negativ wird in vielen Avatar-Chats von anderen Chattern bemerkt, wenn jemand die Voreinstellungen des Avatars (z.B. ein noch unbekleidetes Skelett) beibehält: Derjenige wird meist angesprochen, z.B. auf die Tatsache, daß er noch „nackt“ sei: z.B. im Europachat von CONNO: „supermann zieh dich an du sau!!!!!!!!!!“ (www.europachat.org, Raum „Entrée“ 13.7.00 (Thu 17:28)) oder NOWAY: „noname, du hast nix an...“ (www.europachat.org, Raum „Entrée“ 3.8.00 (Thu 16:07)).

Die Integration einer graphischen Komponente der Selbstdarstellung in die Chat-Kommunikation erweitert und begrenzt die Möglichkeiten der rein textbasierten Selbstbeschreibung gleichermaßen. Einerseits werden so visuelle Stimuli in den Chat integriert, die von Vertretern verschiedener Theorien der computervermittelten Kommunikation vermißt werden, andererseits wird aufgrund der schriftlichen Vermittlungsebene durch die

narrative Darstellung der eigenen Person gerade Phantasie und Kreativität angeregt.

### 1.2.3 Die Wahl des Chat-Raums

Die letzte „präkommunikative Weiche“ im Prozeß der Chat-Kommunikation ist die Wahl des Chat-Raums. Erst anschließend befindet sich ein Chatter in einer potentiell kommunikativen Situation.<sup>6</sup> Mit der Wahl des Chat-Raums wird die Selbstdarstellung ein weiteres Mal beeinflusst, bevor ein Chatter sich im Chat durch das Betreten des Raumes und einer ersten Äußerung überhaupt präsentiert.

Einige Chat-Systeme (z.B. Microsoft Chat) bieten eine alphabetisch geordnete Übersicht über ihre Chat-Räume an. Auch im IRC kann man sich Chat-Kanäle anhand einzelner Kriterien (z.B. welche, in denen »berlin« vorkommt oder in denen mehr als 15 Chatter eingeloggt sind) anzeigen lassen. TEN HAVE (2000) kategorisiert die Chat-Räume des Microsoft Chats in zwei grobe Bereiche: Die erste Kategorie enthält Chat-Räume mit lokalem, nationalem, kulturellem oder ethnischem Bezug. Die zweite Kategorie umfaßt thematische Chat-Räume, wobei laut TEN HAVE viele sexuell orientiert sind.

Selbst in kleineren Chats(ystemen) kann man häufig zwischen verschiedenen Chat-Räumen wählen. Betitelt sind die allgemeinen Räume deutscher Webchats meist mit „Fun“, „Flirt“ oder „Chatcafé“. In diesen Räumen befindet sich der größte Anteil an Chattern. Chat-Räume mit spezielleren Themen sind in der Regel leerer. Die Wahl des Chat-Raums wird von verschiedenen Faktoren beeinflusst: Zum einen spielt die Anzahl der anwesenden Chatter, sofern diese von „außerhalb“ sichtbar ist, eine Rolle. Sind zu viele Chatter anwesend, wird der Chat-Verlauf zu unübersichtlich, und es kommt seltener zu längeren Gesprächen. Viele begeben sich dann lieber in die private

---

<sup>6</sup> Sich in einem Chat-Raum zu befinden, ist für sich genommen noch keine Teilnahme an einer kommunikativen Situation, da man in einigen Systemen ebenfalls passiv die Gespräche anderer verfolgen kann, was als »lurken« bezeichnet wird. Während Situationen mit einem oder mehreren passiven Zuhörern in der face-to-face-Kommunikation gerade bei Gesprächen zwischen mehr als zwei Personen als normal gelten, sind sie in der computervermittelten Kommunikation nicht immer erwünscht: Manche Chats wie der Europachat dulden nur für eine begrenzte Zeitspanne, daß keine Eingabe/Äußerung gemacht wird. Anschließend wird der Chatter automatisch aus dem Chat geworfen.

Zweierkommunikation mittels Flüstern oder durch den Besuch eines separierten Raumes. Zu wenig Chatter im Raum werden von vielen als langweilig empfunden; die Auswahl an interessanten Gesprächspartnern ist zu beschränkt. Zum anderen ist die eigene Intention, aufgrund derer man sich in die virtuelle Kommunikation begibt, relevant. Je nachdem, ob nur Spaß gesucht wird oder die Aussicht auf einen Flirt lockt, wird die Wahl auf den entsprechenden Raum fallen. Einige Chatter haben selbstverständlich auch ihre Stammräume, in denen sie sich regelmäßig mit anderen treffen, so daß sie unabhängig von den beiden oben genannten Faktoren einen Raum betreten. Die Wahl des Chat-Raums beeinflusst die Selbstdarstellung dadurch, daß sie meistens die Intention des Chatters bzw. sein „Motiv“ zu chatten verrät: Wer sich in einen Chat-Raum zum Thema »Computerspiele« begibt, sucht beispielsweise selten einen Flirtpartner. Wer die Grenzen des Chats oder der anwesenden Chatter austesten will, besucht vorzugsweise volle Chat-Räume. Sieht man von den Fällen ab, in denen das Verstoßen gegen Regeln im Vordergrund der Chat-Intention eines Chatters steht, verrät die Wahl des Raumes den anwesenden Chattern, daß es sich bei dem Neankömmling höchstwahrscheinlich um jemand mit den gleichen Intentionen oder Interessen handelt.

In dem im Rahmen der Dissertation untersuchten Chat (s. 3.2.1.2) gelangt man im Anschluß an die Profilerstellung bzw. nach der Paßworteingabe automatisch in einen Chat-Raum namens „Entrée“. Dort befinden sich die meisten Chatter. Vom „Entrée“ aus kann man in die beiden Räume „Playland“ und „Paradies“ wechseln. Beide Räume werden in der Regel nur zur Zweierkommunikation genutzt, z.B. wenn es im „Entrée“ zu voll ist oder andere Chatter ein Gespräch zu sehr stören.<sup>7</sup> In diesem Chat besitzen die Namen der Chat-Räume somit ausnahmsweise keine unmittelbare Relevanz für die Auswahl, sondern pragmatische Gründe stehen im Vordergrund. Die technischen Vorgaben eines Chats können, wie man sieht, die Wahl des Chat-Raums beeinflussen.

Die nötigsten Voraussetzungen für die synchrone computervermittelte Kommunikation sind damit erfüllt: Nachdem die technischen Überlegungen

---

<sup>7</sup> Zwar bietet der Chat auch die Möglichkeit des Flüsterns sowie des Besuchs von Séparées, allerdings scheinen die dafür notwendigen Befehle nur von wenigen beherrscht und angewandt zu werden.

(welches Chat-System?) und Einrichtungen abgeschlossen sind, müssen soziale Aspekte berücksichtigt werden (welcher Name und welches Profil?) Sobald man sich einen Namen ausgesucht hat und eventuell weitere Informationen über seine Person in ein Profil eingegeben hat, bleibt nur noch die Wahl des Chat-Raums innerhalb des Chats. Sobald der gewählte Chat-Raum betreten wird, kann man mit dem Chatten beginnen.

Daß dies nicht immer leicht ist, wird anhand der weiter unten zitierten Logfilesequenzen deutlich werden. Besonders verwirrend ist die Chat-Interaktion für Anfänger, aber auch versiertere Chatter müssen sich bei jedem neuen Chat-System und die diesem inhärenten Chat-Kulturen orientieren. Erste Hilfestellungen bezüglich der expliziten sozialen Chat-Regeln bieten die sogenannten „Chatiquetten“, in denen einige allgemeine Regeln aufgeführt werden, die beim Umgang miteinander beachtet werden sollen. So betrifft eine der ersten Regeln das langsame Herantasten an die spezifische Kommunikationskultur des jeweiligen Chats: „Wenn Du zum ersten Mal in einen Chat-Raum kommst, versuche die Stimmung des Chats und der Leute mitzubekommen, bevor Du richtig loslegst.“<sup>8</sup> und „In eine Kneipe rennst Du ja auch nicht hinein, springst auf einen Tisch und brüllst: ‘Hey Leute, da bin ich - unterhaltet mich!’“<sup>9</sup>. Respekt gegenüber anderen, Höflichkeit sowie Hinweise auf die Verfolgung strafrechtlich relevanter Verhaltensweisen gehören zu den schriftlich festgelegten Regeln der meisten Chats. In einigen Chatiquetten werden auch Tips zur Kommunikation an sich gegeben: Die direkte Adressierung des Gesprächspartners wird ebenso vorgeschlagen wie das Vermeiden häufiger Großschreibung, da letzteres von den meisten anderen Chattern als chatspezifisches Äquivalent zum Schreien in der face-to-face-Kommunikation verstanden wird. Neben diesen expliziten Regeln bilden sich in jeder Kommunikationsgemeinschaft jedoch auch implizite Regeln aus, die erst im Verlauf der Teilnahme am Chat im Interaktionsprozeß indirekt vermittelt werden. Die mehr oder weniger konkretisierten »prozeduralen« Regeln „...beziehen sich darauf, wie Inhalte medienadäquat kommuniziert werden“ (HÖFLICH 1996:93, Hervorheb. im Original). Diese interaktiv ausgehandelten und vermittelten Regeln betreffen zum einen die Verwendung sprachlicher Aspekte wie die Nutzung von Emoticons,

---

<sup>8</sup> [www.chatcity.de](http://www.chatcity.de) (22.6.01)

<sup>9</sup> [www.chatiquette.de](http://www.chatiquette.de) (22.6.01)

## Kapitel 1

---

Akronymen und anderer linguistischer Besonderheiten (s. Kapitel 2.3), und zum anderen ebenso die Art und Weise, wie man Interaktionen initiiert und miteinander kommuniziert (s. Kap. 5.2).