

## 5. Strukturen der computervermittelten Kommunikation

Überlegungen, rationale Argumentation durch eine „interaktive Anschließbarkeit“ zu ersetzen, die in ihrer Art der Regulierung dem Spiel entspricht, beeinträchtigen natürlich die Linie der vorliegenden Untersuchung, die sich bisher an der dem habermasschen Öffentlichkeitsmodell zugrundeliegenden Annahme eines „seriösen“ Gebrauchs der Sprache orientiert hat, und lenken unsere Aufmerksamkeit vom spezifisch Politischen auf andere Interaktions- und Erscheinungsformen in der virtuellen Öffentlichkeit, die auf besondere symbolische Formen zurückgreifen und zu erneuten Spannungen mit der Privatsphäre führen. Wird das Spielerische zu einer Kategorie für die Analyse der CvK erhoben, werden bald zwei offenbar wesentliche Elemente erkennbar: Repräsentation und Kampf, Theatrales und Agonisches, Elemente, deren Verhältnis zueinander Huizinga folgendermaßen zusammenfasst: „*Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, dass das Spiel einen Kampf um etwas ‚darstellt‘ oder ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten wiedergeben kann.*“<sup>267</sup> Wenn nun von Spielen und Theatralität in der CvK die Rede ist, bezieht sich das nicht auf speziell zu diesen Zwecken geschaffene virtuelle Räume wie etwa die MUDs oder die Nutzung von Chats zur kollektiven Inszenierung bestimmter Stücke, sondern auf jene unbegrenzt und breit zugänglichen – und in diesem Sinne öffentlichen – Räume und alltäglichen Nutzungsarten, in denen eine überwiegend textuelle Kommunikation spontan spielerisch-dramaturgische Züge annehmen kann: persönliche *Homepages*, Foren, Blogs oder Chats. Besonders Letztere sind als Raum untersucht worden, der zum Experimentieren und Improvisieren mit Selbstdarstellung motiviert.<sup>268</sup>

Im Layout der Chats spiegelten sich die schnellen technischen Veränderungen der CvK: von relativ flachen Feldern, in denen die Nachrichten der Teilnehmer recht monoton aufeinanderfolgten, ging man in wenigen Jahren zu einem Design über, bei dem kleine Animationen, farblich wechselnder Hintergrund und dreidimensionale Simulationen kombiniert wurden. Dennoch bleibt das Grundprinzip des Chats weiterhin ein schneller schriftlicher Austausch, der prosodische und kinetische Elemente ausschließt, die bei der

---

<sup>267</sup> Huizinga (1956: 20).

<sup>268</sup> “IRC is essentially a playground. Within its domain people are free to experiment with different forms of communication and self-representation [...] Users of IRC do not shape themselves according to or in conformity with the conventions of social contexts external to the medium, but learn to ‘play’ their ‘cultural game’ with them.” Reid 1991.

Koordination von *face-to-face*-Interaktionen von entscheidender Bedeutung sind, wobei die Nutzer auf lexikalische oder ikonische Elemente zurückgreifen können, um diesen Mangel teilweise auszugleichen. Auch in dieser Hinsicht sind die semiotischen und technischen Neuerungen offenkundig: Während anfangs die Suche nach einer Kompensierung der Mimik und Gestik zur Erfindung eines komplexen, aus Akronymen und analogen Zeichenkombinationen – der *Emoticons* – bestehenden Schreibstils anregte, der das Beherrschen bestimmter Konventionen erforderte und damit gewissermaßen „Uneingeweihte“ ausschloss, gibt es heute ein breites Spektrum weltweit standardisierter Animationen, die problemlos in die geschriebenen Texte eingefügt werden können.

### 5.1 Eine neue Interaktionsform

Vor einer eingehenderen Betrachtung der Aspekte der Theatralisierung und des Spiels in der CvK sollten einige Besonderheiten der Interaktionen in virtuellen Räumen hervorgehoben werden. Was konkret unterscheidet die Interaktionen der CvK von anderen Interaktionsformen? Die bekanntermaßen vom Soziologen Erving Goffman stammende anschauliche Beschreibung von Interaktionen, die auf das Bild einer theatralen Topographie zurückgreift, kann einige Anhaltspunkte zur Einschätzung der Charakteristika der telematischen Interaktionen liefern.

Nach Goffman<sup>269</sup> erfolgen die alltäglichen Interaktionen in einem Raum mit zwei deutlich voneinander abgetrennten Bereichen: zunächst haben sie eine *Vorderbühne*, auf der die eigentliche Handlung stattfindet und die gewöhnlich so gestaltet ist, dass die Handlung glaubwürdig und erfolgreich ablaufen kann. In diesem Bereich herrschen ausgeprägte Konventionen und Formalitäten (Höflichkeit, Anstand), und die Kommunikation wird stark durch gegenseitige Beobachtung kontrolliert, was wiederum zu einem hohen Grad an Selbstkontrolle führt. Dahinter, auf der *Hinterbühne*, wird die Handlung vorbereitet. Dieser Bereich ist vor dem öffentlichen Blick geschützt und wird deshalb wenig kontrolliert, was stärkere normative Flexibilität und einen weniger achtsamen Sprachgebrauch erlaubt. Die Beziehung zwischen diesen beiden Bereichen variiert natürlich, je nachdem, ob es sich um eine *face-to-face*-Interaktion oder um Kommunikation über ein schriftliches oder ein

---

<sup>269</sup> Goffman 1959.

elektronisches Medium handelt, und hängt dabei vor allem davon ab, inwieweit eine Möglichkeit gegenseitiger Kontrolle der Teilnehmer durch gegenseitige Beobachtung besteht.

John Thompson<sup>270</sup> hat die Formulierung von Goffman auf die Ebene der Kommunikationsformen übertragen und dabei drei Interaktionstypen unterschieden. Zunächst die *face-to-face-Konversation*, die in einem Kontext der Kopräsenz stattfindet, in dem die Teilnehmer die gleichen raumzeitlichen Bezüge teilen und wo Gesten, Lächeln, Veränderungen in der Intonation und andere Zeichen Mehrdeutigkeit vermindern, gleichzeitig aber nur geringe Distanzierung zulassen, so dass die geringste Unbeständigkeit schon Zweifel an der Aufrichtigkeit des Sprechenden aufkommen lassen kann. Zweitens die *vermittelte Interaktion*, die mit der Einführung eines Mediums, sei es nun eines schriftlichen (z.B. Brief) oder eines technischen (z.B. Telefon), auftaucht. Hier befinden sich die Kommunikationspartner in unterschiedlichen räumlichen und/oder zeitlichen Kontexten, weshalb sie neue Informationen hinzufügen und bestimmte Begleitzeichen hervorheben müssen, die vom jeweils verwendeten Medium abhängen, um die mit der Distanz entstehende Mehrdeutigkeit zu reduzieren. Während es sich bei diesen beiden Formen um dialogische Interaktionsformen handelt, die sich an einen spezifischen Anderen wenden, ist die dritte Form, die *vermittelte Quasi-Interaktion*, wie Thompson die über Massenmedien vermittelte Interaktion nennt, monologisch und richtet sich an eine unbestimmte Zahl potentieller Empfänger. Der Empfänger erscheint hier als imaginäres, unspezifisches Wesen, wodurch der Sender einerseits freier und unabhängiger über Inhalte entscheiden kann, andererseits aber auch nicht weiß, wie seine Botschaft aufgenommen wird. Wie bereits erwähnt, wird diese fehlende Reziprozität häufig als Einschränkung empfunden, da das Publikum von der aktiven Festlegung und Diskussion der Inhalte ausgeschlossen ist. Das ist zwar zweifellos richtig, dennoch findet sich in dieser Interaktionsform ein allgemein nicht beachtetes Moment der Freiheit, verglichen mit den unvermeidlichen Anforderungen an Aufmerksamkeit und Reflexion bei Interaktionen mit stärkerer Beobachtung. Der von dieser Beobachtung befreite Empfänger kann nun frei reagieren, ohne auf seine Sprache oder die von ihm versandten Zeichen zu achten: Er kann auf die Botschaft aufmerksam oder gleichgültig reagieren, fluchen oder lachen, gähnen oder einfach das Radio oder den Fernseher abschalten.

Im vorliegenden Kontext kann man die Einteilung von Thompson noch ergänzen und eine vierte, für die CvK typische Form der Interaktion hinzufügen, die als „vermittelte Multi-

---

<sup>270</sup> Thompson (1995: 82).

Interaktion“ bezeichnet werden kann. In ihr führen die Teilnehmer, die meistens anonym bleiben, multiple Dialoge aus räumlich - und manchmal zeitlich - verschiedenen Produktions- und Rezeptionskontexten heraus. Angesichts dieser Entkopplung und der geringen Kontrolle entsteht eine Vorderbühne, die größtmögliche Freiheit bei der subjektiven Darstellung und dem emotionalen Ausdruck zulässt. Die Teilnehmer befinden sich in einem virtuellen Szenarium, das sprachlich erschaffen wird und von neutralem, öffentlichem Charakter ist, da es allen zugleich und niemandem konkret gehört. Diese Besonderheiten eröffnen die Möglichkeit, dass sich hier, anders als bei der face-to-face-Kommunikation – in der zwar Reziprozität, aber nur begrenzte Freiheit herrscht – oder der Kommunikation durch Massenmedien – wo Freiheit, aber keine Reziprozität herrscht –, die Reziprozität bei der Kommunikation und die Freiheit bei der Reaktion nicht gegenseitig ausschließen müssen. Zwei sichtbare Konsequenzen dieses kontrollfreien Raums sind das ästhetische Experiment einer Selbstdarstellung hinter der Maske einer virtuellen Identität, die vor den Gefahren des Zurschaustellens des eigenen Gesichts schützt, sowie die Enthemmung bei einer Sprachverwendung, die sich den Höflichkeitsregeln widersetzen kann und Konfrontation nicht meidet. Bei beiden Phänomenen kommt es zu einem Verlust der sozialen Distanz zwischen den Teilnehmern.

### *5.2 Neue Parameter kommunikativer Nähe und Distanz*

Wie Joshua Meyrowitz gezeigt hat, veränderte die Kommunikation durch elektronische Medien die Beziehung zwischen sozialen und physischen Orten, da sie den Ritus des räumlichen und sozialen Ortswechsels abschaffte, der notwendig war, um von einer Situation in eine andere zu gelangen: „Wenn man sich früher von Situation zu Situation und von einem sozialen Status zum andern begeben wollte, musste man sich auch von einem Ort zum andern bewegen. Ein Ort definierte eine getrennte Situation, da seine Grenze die Wahrnehmungen und Interaktionsmöglichkeit einschränkte.“<sup>271</sup> Diese fließende Ortsverlagerung, die mit dem Telegraphen begann und vom Telefon, vom Radio und vor allem dem Fernsehen bereichert wurde, verstärkt sich heute durch die globale Interaktivität des Internets, bei der neue Formen der Annäherung entstehen, zwischen Fremden, die sich im Modus einer „appräsenten Präsenz“ (Sandbothe) zwischen besonderen, von den Bedingungen der Kommunikationsform bestimmten Koordinaten der Nähe und Distanz bewegen. Mit diesem Wandel trägt das

---

<sup>271</sup> Meyrowitz (1987: 94).

Internet zu einer Grenzverschiebung zwischen dem Öffentlichen und dem Privaten bei, nicht nur, weil es die allgemeine Veröffentlichung des Privaten und Intimen ermöglicht, sondern auch, weil hier Elemente von Oralität in ein schriftliches Medium eingeführt werden, was trotz räumlicher und sozialer Entfernungen zwischen den Teilnehmern eine Situation von kommunikativer Nähe schafft.

In diesem Zusammenhang hat sich für die Erforschung der CvK die Formulierung von Koch und Oesterreicher über sprachliche Äußerungen als hilfreich erwiesen, der zufolge es zwar von ihrer materiellen *Medialität* her gesehen eine diskrete Trennung zwischen Oralität und Schriftlichkeit gebe, vom Standpunkt ihrer *Konzeption* aus jedoch keine Dichotomie, sondern Kontinuität zwischen beidem bestehe.<sup>272</sup> Nach diesen Autoren sind in einer verbalen Kommunikationssituation Produzent und Rezipient eingebunden in personale, räumliche und zeitliche Zeigfelder (Deixis), in bestimmte Kontexte und in bestimmte *emotionale* und soziale Bezüge. In jeder dieser Instanzen ist eine Varianz zwischen zwei Extremen möglich, aus der eine Skala von *Kommunikationsbedingungen* hervorgeht und in der folgende Parameter eine Rolle spielen:

- a) der Grad der Öffentlichkeit, für den die Zahl der Rezipienten (vom Zweiergespräch bis hin zur Massenkommunikation) sowie die Existenz und Größe eines Publikums relevant ist.
- b) der Grad der Vertrautheit der Partner, der von der vorgängigen gemeinsamen Kommunikationserfahrung, dem gemeinsamen Wissen, dem Ausmaß an Institutionalisierung der Kommunikation usw. abhängt.
- c) der Grad der emotionalen Beteiligung, die sich auf den/die Partner (Affektivität) und/oder auf den Kommunikationsgegenstand (Expressivität) richten kann.
- d) der Grad der Situations- und Handlungseinbindung von Kommunikationsakten.
- e) der Referenzbezug, bei dem entscheidend ist, wie nahe die bezeichneten Gegenstände und Personen der Sprecher-*origo* (*ego-hic-nunc*) sind.
- f) die physische Nähe der Kommunikationspartner (*face-to-face*-Kommunikation) vs. physische Distanz in räumlicher und zeitlicher Hinsicht.
- g) der Grad der Kooperation, der sich nach den direkten Mitwirkungsmöglichkeiten des/der Rezipienten bei der Produktion des Diskurses bemisst.

---

<sup>272</sup> Koch/Oesterreicher 1985.

- h) der Grad der Dialogizität, für den in erster Linie die Möglichkeit und Häufigkeit einer spontanen Übernahme der Produzentenrolle bestimmend ist.
- i) der Grad der Spontaneität der Kommunikation.
- j) der Grad der Themenfixierung.<sup>273</sup>

Diese Parameter zeigen ein Kontinuum zwischen zwei Polen, in dem sich verschiedene Kommunikationsformen ansiedeln, die einen konzeptionellen Gegensatz zwischen *kommunikativer Nähe* und *kommunikativer Distanz* darstellen, mit der jeweils das Mündliche bzw. das Schriftliche assoziiert wird:

Der eine Pol vereint in sich die Kommunikationsbedingungen: ‚Privatheit‘, ‚Vertrautheit‘, ‚starke emotionelle Beteiligung‘, ‚Situations- und Handlungseinbindung‘, ‚Referenzbezug auf die Sprecher-origo‘, ‚physische Nähe‘, ‚maximale Kooperation bei der Produktion‘, ‚hoher Grad der Dialogizität‘, ‚freie Themenentwicklung‘ und ‚maximale Spontaneität‘. Der andere Pol vereint in sich die Bedingungen: ‚Öffentlichkeit‘, ‚Fremdheit‘, ‚keine emotionale Beteiligung‘, ‚Situations- und Handlungsentbindung‘, ‚kein Referenzbezug auf die Sprecher-origo‘, ‚physische Distanz‘, ‚keinerlei Kooperation bei der Produktion‘, ‚reine Monologizität‘, ‚Themenfixierung‘ und ‚maximale Reflektiertheit‘.<sup>274</sup>

Die Bedingungen der Nähe bzw. der Distanz in der Kommunikationssituation bestimmen wiederum die Charakteristika bei der Formulierung der Äußerungen:

Während Distanzäußerungen einen hohen Planungsgrad aufweisen und damit als elaboriert gelten können, ermöglichen/erzwingen nahezu alle Kommunikationsbedingungen der Nähe [...] einen vergleichsweise geringen Planungsgrad bei der Formulierung der Äußerung [...] Aus dem geringen Planungsgrad folgen weitere Merkmale des Diskurses in konzeptioneller Mündlichkeit. Der Diskurs zeichnet sich hier durch Prozesshaftigkeit und Vorläufigkeit aus. Dies führt zum einem zu sparsamer Versprachlichung, zum anderen zu einer häufig extensiven, linearen und aggregativen Gestaltung (‚unvollständige‘ Äußerungen, Parataxe, usw.). Hierdurch ergibt sich in kommunikativer Nähe eine vergleichsweise geringe Informationsdichte des Diskurses. Damit kontrastieren die hohe Informationsdichte und der rasche Informationsfortschritt, die unter den Bedingungen kommunikativer Distanz erreicht werden,

---

<sup>273</sup> Ebd., S. 8f.

<sup>274</sup> Ebd., S. 9f

wo aus der intensiven und kompakten Versprachlichung ein hohes Maß an Integration und Komplexität sprachlicher Einheiten resultiert.<sup>275</sup>

Die Parallelen, die man zwischen diesem Modell und der CvK ziehen kann, vor allem bei den Chats, liegen auf der Hand. Bei den Chats handelt es sich um Kommunikation der Nähe, da sie von Vertraulichkeit, Emotionalität, einzigartiger Kooperativität, Spontaneität und Dialogizität geprägt sind. Dies wird auch deutlich an der Form ihrer Äußerungen – sie zeichnen sich durch einen geringen Planungsgrad aus, weshalb der Stil unvollständig und provisorisch und die Informationsdichte gering ist. In zwei Aspekten allerdings ergibt sich eine Abweichung vom Modell von Koch und Oesterreicher. Da ist zum einen die angebliche Unvereinbarkeit von physischer Distanz und kommunikativer Nähe, die sogar schon hinterfragt werden kann, wenn man an die sogenannte „para-soziale Interaktion“ denkt, also die Illusion einer *face-to-face*-Beziehung, die zwischen Medienakteuren und Publikum zustandekommt (Horton und Wohl). Zweitens, und das ist noch wichtiger, muss die Trennung zwischen kommunikativer Nähe und dem öffentlichen Charakter einer Situation bezweifelt werden. Wenn die hier vorgestellte Beschreibung der telematischen Kommunikation zutrifft, ist sie aus sich heraus dialogisch und setzt die ständige Anwesenheit eines Publikums voraus; ihre Spontaneität und Unvollkommenheit sucht nicht nach Privatheit, sondern sie simuliert sie einfach in einem öffentlichen Raum.

### 5.3 *Das Internet als Raum zur Selbstdarstellung*

Wenn die CvK hinsichtlich ihrer inszenatorischen Aspekte betrachtet wird, taucht zuallererst folgende Frage auf: Wie ist eine Theatralität vorstellbar, die ohne physischen Raum und reale Körper auskommt? Zur Beantwortung dieser Frage kann man auf die Beobachtung von Mike Sandbothe zurückgreifen, dem zufolge sich die theatrale Dimension des Internets nicht auf Interaktionen zwischen Subjekten beschränkt, sondern auch die Strukturen der medialen Formen selbst (wie Schrift und Bild) betrifft, die traditionell nicht dem „prozessualen und dynamischen Vollzug“ des Theaters zugeordnet sind. Das WWW, behauptet Sandbothe, hebt die Opposition zwischen theatraler (dynamischer) Oralität und monumentaler (statischer) Literalität<sup>276</sup> auf und stellt die Annahme in Frage, die theatralen Prozesse seien an Korporalität gebunden. Ausgehend davon unterscheidet er drei Aspekte der Theatralität im Internet: der

---

<sup>275</sup> Ebd., S. 11.

<sup>276</sup> Sandbothe (1998: 587).

erste bezieht sich auf die Inszenierungen der Rollenspiele (MUDs), bei denen die Akteure sich von den mit der Körperidentität verbundenen psychosozialen Grenzen des „wirklichen“ Lebens emanzipieren. Der zweite umfasst die alltäglichen Selbstdarstellungen in Gestalt von persönlichen Homepages, die die Intimität des Subjekts, wie auf einer virtuellen Bühne, dem öffentlichen Blick in einer neuen Art *public relations* sichtbar macht. Der letzte Aspekt bezieht sich auf das, was Sandbothe „Theatralisierung der symbolischen Formen menschlicher Kommunikation“ nennt, deren Erscheinungen „die dynamische Konstellation des interaktiven Hypertextgewebes im Raum, die Verflechtung von Bild, Sprache, Musik und Schrift zu einem transversalen Medienhybrid“<sup>277</sup> sind.

Trotz der Veränderungen, die das Internet inzwischen durchlaufen hat, behalten diese Beobachtungen ihre Gültigkeit, wenn wir uns im ersten Fall nicht mehr ausschließlich auf die MUDs beziehen – also ein Phänomen, das zwar Gegenstand aufschlussreicher Untersuchungen war<sup>278</sup>, aber niemals Massencharakter angenommen hat –, sondern auf Begegnungen im Stil des *Second Life*, die es Millionen von Nutzern auf der ganzen Welt ermöglicht haben, ein eigenes körperliches Abbild flexibel in einem Avatar zu konstruieren. Ebenso könnte man im zweitgenannten Fall, mehr noch als die persönlichen Homepages, die mittlerweile massenhaft veröffentlichten Webtagebücher (Blogs) betrachten. Können aber diese Formen der Selbstdarstellung im Netz tatsächlich als Inszenierungen im eigentlichen Sinne bezeichnet werden?<sup>279</sup> Über welchen Freiheitsgrad verfügen die Menschen bei ihren Darstellungen? Zur Beantwortung dieser Fragen kann man den Überlegungen von Barbara Becker folgen, die zunächst zwei allgemeine Bedeutungen von Inszenierung unterscheidet: erstens Inszenierung als *ästhetischer Prozess*, „der sich durch die Organisation eines bestimmten Zeichengebrauchs und durch eine raum-zeitlich gebundene Ereignishaftigkeit auszeichnet“<sup>280</sup>; und zweitens als *anthropologische Kategorie*, d.h. „als stets notwendige Zurschaustellung des Ichs vor Anderen“, was aus dem unausweichlichem Bewusstsein

---

<sup>277</sup> Ebd., S. 580. Kennzeichnend für diese Theatralität der symbolischen Formen sind neue Arten nicht linearer Lektüre, die sowohl eine „Verbildlichung der Schrift“ als auch eine „Verschriftlichung des Bildes“ hervorrufen und ein erneuertes Verhältnis zwischen Autor und Leser erzeugen, denn „beide agieren als semiotische Dramaturgen und ästhetische Designer, die das Spiel der Signifikanten auf dem Schauplatz der digitalen Schrift theatral inszenieren und modellieren.“ Ebd.

<sup>278</sup> Beispielhaft Sherry Turkle 1995.

<sup>279</sup> Unter Inszenierung versteht man „ein Ensemble von Techniken und Praktiken, mit denen etwas zur Erscheinung gebracht wird, wobei der Prozess der Erscheinung selbst mit eingeschlossen ist. Inszenierung ist zudem ein absichtvolles, auf Wirkung angelegtes Handeln, das eine gestalterisch-kreative Instanz voraussetzt und eine strategische Ausrichtung auf spezifische Gruppen von Adressaten beinhaltet.“ (Becker 2004: 415, in Anlehnung an Fischer-Lichte). Diese bilden ein Publikum, das aus einem oder aus unbestimmt vielen räumlich anwesenden oder auch abwesenden Betrachtern oder Zuhörern besteht. Vgl. Seel 2001.

<sup>280</sup> Becker (2004: 417).

entspringt, dass wir den Blicken der Anderen ausgesetzt sind, so dass die Inszenierung jeglicher Konnotation von Betrug oder der Negation von Authentizität entbehrt und eher als konstitutives Element beim Entwerfen der eigenen subjektiven Identität verstanden wird. Ausgehend von dieser allgemeinen Unterscheidung stellt Becker noch eine zweite, spezifischere Unterscheidung zwischen *künstlerischer* und *alltagsästhetischer* Inszenierung auf: „Die künstlerische Inszenierung (Theater, Performance, Video, Fotografie etc.) bringt etwas zur Erscheinung, in dem verschiedenste Materialien und Zeichensysteme Verwendung finden, d.h. künstlerische Inszenierung zielt auf eine reflexiv durchdrungene Organisation von Körperbewegungen, Stimmen, Lauten, Tönen, Farbe, Licht etc.“<sup>281</sup> Im Unterschied zu dieser Form der Inszenierung, in der imaginäre Welten erfunden werden, ist die alltagsästhetische Inszenierung vornehmlich eine Darstellung von Gegenwart. Beide Formen weisen, wie Goffman gezeigt hat, eine ähnliche prozessuale Struktur auf: Das alltägliche Sprechen und Handeln richtet sich auf metakommunikativer Ebene nach einer Reihe von Instruktionen, die die Interaktion innerhalb eines begrenzten Raumes von Bedeutungen und Interpretationen garantieren. Beiden gemein ist auch eine *Reflexivität*, eine doppelte Kontrolle, aufgrund derer es jederzeit möglich ist, einerseits das Handeln zu korrigieren (wenn die Zuschauer Anzeichen des Missfallens oder des Unverständnisses äußern, die den Erfolg der angestrebten Wirkung gefährden könnten) und die andererseits die Integration der Darstellung in das Selbstbild des Akteurs erlaubt. Ein wichtiger Unterschied besteht jedoch in ihrem spezifischen Ziel: „die alltagsästhetischen Strategien der Selbstdarstellung sind zumeist mit einem pragmatischen, zweckorientierten Blick gekoppelt.“ Sie sind „in Handlungszusammenhänge eingegliedert, die bestimmte Anforderungen an den Einzelnen erheben, denen er sich nicht völlig entziehen kann.“<sup>282</sup> Angesichts dessen verlangt die pragmatische Alltagsästhetik eine Reihe von Kompetenzen:

- „Ästhetische Formung und Anordnung des kulturell verfügbaren Zeichenrepertoires zur Selbst-Inszenierung – dies schließt die Nutzung von Medien wesentlich mit ein.
- Modifikation der Selbst-Darstellung in Abhängigkeit von den Reaktionen der Interaktionspartner.
- Bindung von Aufmerksamkeit beim Gegenüber durch Wahl entsprechend wirkungsvoller Darstellungsmodi.

---

<sup>281</sup> Ebd.

<sup>282</sup> Ebd., S. 418.

- Reflexivität (mitlaufende Selbstreferenz).<sup>283</sup>

In Anbetracht dieser Feststellungen kann die oben formulierte Frage konkretisiert werden: Inwiefern ist das Internet ein Raum, in dem Individuen spezifische alltagsästhetische Inszenierungsstrategien erfolgreich einsetzen? Bei der Behandlung dieses Problems interessiert Becker speziell die Frage, inwieweit das Internet als neues Szenario für die Formen der alltäglichen Darstellung angesehen werden kann, wie Sandbothe behauptet, und ob es eine Art „Probephühne“ für die persönliche Selbstinszenierung und die Erprobung möglicher Identitäten ist, wie von Autoren wie Reid und Turkle nahegelegt wird. Becker untersucht in den Chats die folgenden Aspekte:<sup>284</sup>

1. *Die Prozessuralität und Ereignishaftigkeit virtueller Inszenierungen.* Geschwindigkeit und Stil der Kommunikation via Internet erinnern an oralen Dialog, da sie mit der traditionellen Statik der Schriftlichkeit brechen. Im Verlauf dieses Prozesses, so Becker, entsteht eine virtuelle Figur, deren Selbstinszenierung nicht einem vorgeschriebenen Ablaufplan folgt, sondern die eher Resultat einer prozessualen Entfaltung ist, in der sich dieses „interaktionell sich bildende Gebilde“ in Abhängigkeit von den Reaktionen der anderen Teilnehmer allmählich verändert.

2. *Die Reaktion der jeweiligen Adressaten in ihrer Relevanz für die jeweilige Inszenierungsstrategie.* Diese erfolgt sehr schnell, so dass gescheiterte Präsentationsstrategien korrigiert werden können. Die Instanzen jedoch, die auf die eigenen Handlungen reagieren, sind nach Becker keine konkret ansprechbaren Personen, sondern Fiktionen, Konstrukte: „Es sind oft Produkte der eigenen Imagination, mit denen man kommuniziert, wobei der Raum des Imaginären schon allein durch die Kürze der Kommunikate und die sich daran anschließenden phantasmatischen Assoziationsketten genährt wird.“<sup>285</sup> Andererseits relativieren die in diesen kommunikativen Milieus herrschenden strikten Konventionen (Begrüßung- und Verabschiedungsrituale, Konventionen über soziale Nähe und Distanz, Reglementierung bei Täuschungsabsichten, sexuellen Anspielungen und virtuellen Übergriffen etc.) die Vorstellung, es handle sich um kontrollfreie Räume. Selbstdarstellungen, die sich zu weit von diesen Regeln entfernen,

---

<sup>283</sup> Ebd., S. 419.

<sup>284</sup> Ebd., S. 421.

<sup>285</sup> Ebd., S. 423.

werden mit Nichtbeachtung oder gar Ausschluss des Teilnehmers bestraft, woraus ersichtlich wird, wie begrenzt diese Räume als ästhetisches Experimentierfeld sein können.

3. *Der kreative Umgang mit dem verfügbaren Zeichenrepertoire.* Becker beschreibt die den Inszenierungen eigene Transformation der Zeichen als „medial unterstützte Durchbrechung der kulturell tradierten Relation zwischen Zeichen und Objekt“<sup>286</sup> und merkt an, dass dieser Bruch vor allem bei Inszenierungen im Internet anzutreffen sei, wo bekannte Zeichen ihre herkömmlichen Bedeutungen verlieren. Hinter dem Exzentrischen können sich allerdings Stereotypen etablieren, wodurch die Idee einer Neutralisierung von Bedeutungsreferenzen in Frage gestellt wird.

4. *Die Dimension nonverbaler, körperlicher Ausdrucksmöglichkeiten bzw. ihre semiotische Substitution.* In diesem Aspekt, hebt Becker hervor, werden die größten Unterschiede zwischen der Selbstdarstellung im Internet und der pragmatischen Alltagsästhetik deutlich, und zwar aufgrund der Abwesenheit des Körpers bzw., genauer gesagt, weil dieser durch einen textuellen Körper ersetzt wird. Mimik, Gestik und Gebärden erfüllen in der täglichen Kommunikation nicht nur die Funktion, eine Wirkung zu erzielen, sondern sind auch Hinweise, die bei der Entzifferung der verbalen Botschaft an sich helfen. Nicht zufällig richten die Teilnehmer der täglichen Interaktion ihre Aufmerksamkeit auf diese nonverbalen Zeichen, die die verbalen Aussagen „überlagern, ergänzen, erschüttern“ und ihnen eventuell sogar widersprechen und damit die Inszenierungsabsichten problematisieren können. Die nonverbale Kommunikation wird zum „Meta- oder Begleittext der verbalen Kommunikation“, die zur Konstitution der Bedeutung „neben oder jenseits der verbalen Äußerungen“<sup>287</sup> beiträgt. Ihre Abwesenheit versucht man mit der Einführung der textlichen Beschreibung von Körperreaktionen, mit Zeichen oder Figuren (*Emoticons*) auszugleichen. Diese können zwar dem Gesagten eine gewisse emotionale Intensität verleihen oder ihm sogar widersprechen, um dadurch seinen ironischen Charakter hervorzuheben, sie unterliegen aber weiterhin der bewussten Kontrolle des Sprechers. Auch mit Einführung der Kameras wird keine wesentliche Annäherung an den Ausdrucksreichtum der Körpersprache und der direkten visuellen Wahrnehmung erreicht.

---

<sup>286</sup> Ebd., S. 424.

<sup>287</sup> Ebd., S. 426.

5. *Die Realisierung einer „mitlaufenden Selbstreferenz“*. Jegliche Inszenierung verlangt einen gewissen Grad an Reflexivität, mit Hilfe derer der Handelnde entscheiden kann, ob die angestrebte Wirkung erreichbar ist oder nicht. In einem Prozess freier Selbstinszenierung würde mit dieser Reflexivität hauptsächlich eine Selbstbeobachtung des Handelnden einhergehen, der sich auf der Suche nach neuen Möglichkeiten zur Darstellung seiner eigenen Expressivität von den Konventionen entfernen würde. Bei der Inszenierung im Internet wird diese Selbstreferenzialität jedoch nicht nur vom Individuum bestimmt, sondern durch andere ergänzt bzw. sogar ersetzt, wenn diese mit ihren Reaktionen den Darstellungsprozess beeinflussen und damit die Möglichkeiten der Selbstinszenierung begrenzen.

Infolge dieser Beobachtungen schlussfolgert Becker, dass die Chats nur begrenzt als Probesthübe für alltagsästhetische Inszenierungen angesehen werden können, denn gegenüber der alltäglichen Inszenierungspraxis seien „deutliche Reduktionen der kreativen Ausdrucksmöglichkeiten, insbesondere bedingt durch die Absenz des Körpers und der nonverbalen Zeichen, eine problematische Interaktionsdynamik und eine Begrenzung der mitlaufenden Selbstreferenz zu konstatieren“.<sup>288</sup> Obwohl diese Einschränkung den Freiheitsgrad einer individuellen Inszenierung beeinträchtigt, offenbart sie doch gleichzeitig – und das möchte ich hier hervorheben – die Abhängigkeit der darstellenden Figur von gemeinsamen Referenzrahmen, selbst wenn die anderen Interaktanten „phantasmagorischen“ Charakter haben. Gerade in dieser Verschwommenheit liegt die Faszination nicht nur des Chats, sondern auch anderer Situationen der anonymen CvK, die die Teilnehmer in ihren Bann zieht: sie müssen lernen, in einem Umfeld der Ungewissheit zu interagieren und Orientierungsformen und Kompetenzen entwickeln, die sich von den in der täglichen Interaktion angewandten unterscheiden. Wenn man anerkennt, dass es sich um eine zwar nicht komplett im voraus festgelegte, aber doch geregelte Interaktion handelt, die in einem Rahmen leicht abgewandelter Konventionen und metakommunikativer Kontextualisierungshinweise entsteht und die keinen Nutzen verfolgt, sondern einen Selbstzweck darstellt, kann die CvK innerhalb der Kategorien des Spiels betrachtet werden.

---

<sup>288</sup> Ebd., S. 427.

#### 5.4 Die CvK und das Spiel

In den ersten Jahren ihrer Entwicklung wurde die „trockene“ CvK hauptsächlich unter dem Gesichtspunkt ihrer technischen Bedingungen und instrumentellen Potentiale untersucht, bald aber zogen ihre neuartigen expressiven und ludischen Aspekte die Aufmerksamkeit auf sich. Die Vorstellung, ein Kommunikationsmedium, in dem keine nonverbalen Zeichen existieren, könne nur eine ernste, kalte und unpersönliche Anwendung finden, relativierte sich, als die Spielmöglichkeiten innerhalb dieser Kommunikationsform bekannt wurden, nicht nur in Bezug auf die Verwendung typographischer Symbole, die sie an Graffiti und Comic-Sprache annäherte, sondern auch hinsichtlich der Flexibilisierung der persönlichen Identität innerhalb von Interaktionsrahmen, die an Theaterimprovisation erinnerte.<sup>289</sup> Aufgrund ihrer zweckfreien Intensität und ihrer Selbstregulierung können einige Formen des telematischen Austauschs gut und gern als Spiel beschrieben werden, also als freie Handlungen, die die Gewöhnlichkeit des Alltagslebens durchbrechen, außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Bedürfnissen und Wünschen stehen, von materiellem Interesse unabhängig sind und in einem bestimmten Rahmen aus Raum und Zeit eine eigene Ordnung schaffen. Das Spiel stellt eine Handlung dar, die sich ihrer gewöhnlichen Funktion entledigt, auf übertriebene Art und Weise durchgeführt wird, die ihr als Vorbild dienende Handlungsreihenfolge abwandelt und sie nicht mehr naturgetreu ausführt. Schließlich läuft das Spiel innerhalb eines Rahmens ab, in dem Beginn und Ende angezeigt werden, und in diesem Zeitraum kann es Sprechakte assimilieren, die ihres performativen Charakters beraubt sind und einen parasitären Sprachgebrauch aufweisen.<sup>290</sup>

Unter Anwendung eines Konzepts, das Victor Turner zur Erforschung der Rituale geprägt hat, beschrieben Danet, Ruedenberg-Wright und Rosenbaum-Tamari das aus der digitalen

---

<sup>289</sup> Zur Beschreibung der Dynamik der Chats wurde in diesem Zusammenhang von „getipptem Stegreiftheater“ gesprochen: „Während Inszenierungen auf einer Schauspielbühne Aufführungscharakter haben, insofern bei ihnen einer artifiziellen, zumeist auf einem dramatischen Text basierenden Darbietung ein Publikum gegenübersteht, sind die Teilnehmer an Chat-Episoden Autoren, Inszenierende, Aufführende, dramatis personae und Publikum zugleich. Spiele, die im Chat initiiert, prozessiert und kollaborativ ausgehandelt werden, sind zunächst einmal Spiele um des Spiels willen, die nicht für eine Fixierung und mögliche spätere Aufbereitung zum ‚dramatischen Text‘ gespielt werden, sondern bei denen es darum geht, in der Art eines kommunikativen Wettstreits die eigene Spontaneität, Originalität und sprachliche Gewandtheit unter Beweis zu stellen.“ Beißbenger 2003.

<sup>290</sup> Huizinga 1956, Goffman (1974: 41ff). Habermas hat festgestellt, der *ernste* Gebrauch der Sprache, also der auf Verständigung orientierte, sei der originäre Modus des Sprachgebrauchs. Huizinga dagegen meint: „Der Begriff *Spiel* als solcher ist höherer Ordnung als der des *Ernstes*. Denn *Ernst* sucht *Spiel* auszuschließen, Spiel jedoch kann sehr wohl den Ernst in sich einbeschließen“ Huizinga (1956: 50).

Schriftlichkeit hervorgegangene Spiel als „liminal activity which engendered communities“<sup>291</sup> und wiesen auf den „unmoralischen“ Charakter hin, den es mit anderen Formen des Spiels teile.<sup>292</sup> Bei der Betrachtung der CvK und besonders der Chats aus der Perspektive der von Roger Caillois vorgenommenen Unterscheidung von vier Typen des Spiels stießen sie auf Elemente des Wettstreits, des Zufalls, der Simulation und des Rauschs, wobei die Momente des Wettstreits und der Simulation am stärksten anzutreffen waren. Das Element des Zufalls liege darin, dass sich die Teilnehmer untereinander nicht kennen und nicht wissen, wann die anderen erscheinen und wann sie sich zurückziehen, während der Rausch bei jedem der drei anderen Aspekte anzutreffen sei, weshalb die Teilnehmer stundenlang vor dem Computer ausharrten. Dieser Beschreibung wäre noch hinzuzufügen, dass der Zufall noch von einem weiteren Element ergänzt wird, und zwar von der Mehrdeutigkeit, die man bei virtuellen Begegnungen gar nicht unbedingt beseitigen, sondern oftmals sogar noch verstärken will. Da sich die Erwartungen der Teilnehmer von denen unterscheiden, die bei Interaktionen vorkommen, von denen als Ergebnis ein Konsens oder die Koordination externer Handlungen erwartet wird, können die Chats mit der ihnen eigenen Zielbezogenheit von der Ungewissheit und dem Missverständnis zehren, einen offenen und unbestimmten prozessualen Charakter beibehalten und die Erscheinungsformen der offensichtlichen Unkooperativität kreativ nutzen.<sup>293</sup> Die Chats zeigen, wie Kommunikationsmaximen<sup>294</sup> verletzt werden können und gleichzeitig kooperative Kommunikation erzeugt wird, bei der gerade erwartet wird, dass diese Maximen nicht befolgt werden, und bei der Ernst sogar als Zeichen von Unkooperativität oder Feindseligkeit interpretiert werden kann. Der durch die Ungewissheit erzeugte Interpretationsaufwand wird in diesem Fall kompensiert durch das ständige Bewusstsein der Kontingenz in einem Prozess von Spannungen, die sich permanent auflösen und neu erschaffen. Wenn die Grenzen zwischen Ernst, Witz und Ironie zwischen den Teilnehmern so verhandelt werden, dass gleichzeitig eine gemeinsame Definition des Handlungsrahmens entsteht, ist kein Platz für einseitiges „Bestimmen“, also für eine Situation

---

<sup>291</sup> Danet, Ruedenberg-Wright und Rosenbaum-Tamari (1997: 3).

<sup>292</sup> “[Play] is defined as ‘unserious’, ‘untrue’, ‘pretend’, ‘make-believe’, ‘unreal’, and so forth, precisely because it is a fount of unorder against which the social order must be buffered. By definition it cannot be permitted to define a moral community, since the directions of its transformative capacity are uncharted.” Handelman (1976: 189).

<sup>293</sup> Ein Fall, in dem man von „positiver Unkooperativität“ sprechen kann: „Dadurch, dass man nicht kooperiert, wird etwas ‚getan‘ (statt zu sagen: ‚es wird etwas nicht getan, das man tun sollte‘, was die negative Auffassung des unkooperativen Tuns ist).“ Arielli (2005: 26).

<sup>294</sup> In dem Sinne, wie Grice sie formuliert: *Maxime der Quantität*: „1. Make your contribution as informative as is required. 2. Do not make your contribution more informative than is required.“ *Maxime der Qualität*: „1. Do not say what you believe to be false. 2. Do not say that for which you lack adequate evidence.“ *Maxime der Relevanz*: „1. Be relevant to conversation.“ *Maxime der Art und Weise*: „1. Avoid obscurity of expression. 2. Avoid ambiguity. 3 Be brief (avoid unnecessary prolixity). 4. Be orderly.“ Grice (1975: 65).

kommunikativer Dominanz. Dieses Spiel entwickelt sich innerhalb eines Simulationsrahmens, in dem die Teilnehmer auf metakommunikativer Ebene bestimmen, dass die derzeitige Situation als Spiel zu verstehen ist, das so lange aufrechterhalten wird, solange alle der gleichen Definition folgen,<sup>295</sup> das aber abgebrochen werden kann, wenn einer der Teilnehmer findet, man sei „zu weit“ gegangen, und sich verletzt fühlt. Die Grenzen sind jedoch flexibler als die in der realen Welt, was zweifellos mit dem Modus der virtuellen Präsenz zusammenhängt, die den gleichen Effekt wie die Masken beim Karneval hat, was dazu führt, dass die individuelle Verantwortung für Worte und Handlungen schwindet.

### 5.5 Kontextualisierungshinweise in der CvK

Wie geht nun dieser Prozess vor sich, in dem die Teilnehmer auf metakommunikativer Ebene ein kognitives Schema aktivieren, innerhalb dessen ein Geflecht aus Handlungen und Botschaften als Teil eines Spiels einen Sinn erhält? Bateson beobachtete, dass schon einige Tiere zwischen einem Kampf und der Simulation eines Kampfes in einem Spiel unterscheiden können, was zeigt, dass sie in ihrem Verhalten drei Typen von Botschaften differenzieren: „a) Mitteilungen der Art, die wir Stimmungs-Zeichen nennen; b) Mitteilungen, die Stimmungs-Zeichen simulieren (im Spiel, Drohung, Theatralik usw.); und c) Mitteilungen, die den Empfänger befähigen, zwischen Stimmungs-Zeichen und jenen anderen Zeichen zu unterscheiden, die ihnen ähneln“<sup>296</sup> und zu denen die Botschaft „das hier ist ein Spiel“ gehört: „Jede Mitteilung, die explizit oder implizit einen Rahmen definiert, gibt dem Empfänger *ipso facto* Anweisungen oder Hilfen bei seinem Versuch, die Mitteilungen innerhalb des Rahmens zu verstehen.“<sup>297</sup>

In einem ähnlichen Kontext hat sich Goffman mit dem Problem beschäftigt, wie die Interpretation einer Handlung durch eine Modulation (*keying*) modifiziert wird: während die Handlung innerhalb eines primären Rahmens auf gewöhnliche Weise abläuft, wird sie in einem sekundären Rahmen re-signifiziert, sie wird also zu „something patterned on this activity but is seen by the participants to be something quite else“.<sup>298</sup> Das *keying* bezeichnet einen systematischen Bedeutungswandel mit Hilfe von Elementen, die schon einen Sinn

---

<sup>295</sup> Bateson 1976.

<sup>296</sup> Bateson (2001: 257).

<sup>297</sup> Bateson (2001: 255).

<sup>298</sup> Goffman (1974: 44ff).

haben, innerhalb eines Interpretationsschemas, in dem die Teilnehmer anerkennen, dass diese Transformation stattgefunden hat. Sie orientieren sich dabei an Hinweisen, die Beginn und Ende der Transformation anzeigen. Die Simulation eines Kampfes erfolgt also nach dem Vorbild einer Situation, die schon eine Bedeutung hat, allerdings mit Abweichungen, die von allen Beteiligten wahrgenommen werden und die in die Ausführung der Handlung innerhalb eines von allen geteilten Schemas des „So-tun-als-ob“ (*make-believe*) integriert werden.

Eine solche Modulation kann bei den Chats festgestellt werden. Dabei entsteht ein Sekundärrahmen, in dem bestimmte, im Kontext der CvK inzwischen standardisierte Hinweise (Farben, *Emoticons*, Spiel mit *Nicknames* usw.) eine Verlagerung hin zur Imitation einer Reihe von Handlungen mit bekanntem Sinn erlauben, zum Beispiel einen Kampf, den die Teilnehmer als simuliert anerkennen. Die Faszination der Chats erwächst zweifellos zu einem guten Teil aus der durch diese Modulation zwischen den beiden Rahmen entstehenden Spannung<sup>299</sup> sowie aus der Ungewissheit, die sich ergibt, wenn die Kommunikation bis zum Extrem des Risikos geführt wird, über das hinaus, was im Alltag zwischen Unbekannten gestattet wäre.

Auf dem Gebiet der Soziolinguistik hat man versucht, die in verschiedenen Bereichen der Sozialwissenschaften zum Konzept des „Rahmens“ durchgeführten Untersuchungen in die Analysen der Prosodie und Kinetik sowie in die Konversationsanalyse zu integrieren. In diesem Zusammenhang sprechen John Gumperz und Peter Auer<sup>300</sup> von „Kontextualisierung“, wenn sie sich auf die Art und Weise beziehen, in der die Interaktanten ihre Sprechakte nicht nur an einen vorher festgelegten Kontext anpassen, sondern auch gemeinsam diesen Kontext aufbauen, in dem die Handlungen interpretierbar werden.<sup>301</sup> Bei den täglichen Interaktionen erfolge dieser Prozess auf der Basis von *Kontextualisierungshinweisen* (*contextualization cues*), die der Sender aus einem Repertoire sprachlicher und nichtsprachlicher Zeichen (lexikalischer, prosodischer, paralinguistischer oder kinetischer) auswählt, mit Hilfe derer er Wechsel im Rhythmus der Interaktion markiert und auf den Sinn hinweist, mit dem das Geäußerte interpretiert werden soll. Die Hinweise evozieren ein Hintergrundwissen, ein

---

<sup>299</sup> Vgl. Rosenau 2001.

<sup>300</sup> Gumperz 1992, Auer 1986, 1992.

<sup>301</sup> “In most general terms, contextualization therefore comprises all activities by participants which make relevant, maintain, revise, cancel any aspect of context which, in turn, is responsible for the interpretation of an utterance in its particular locus of occurrence.” Auer (1992: 3). Von diesem Blickwinkel aus gesehen wird die Vermutung haltlos, der Erforscher der Interaktion wüsste von vornherein, welcher Kontext gilt, ebenso wie auch die Vermutung hinfällig wird, die Teilnehmer würden von Anfang an den Kontext kennen, in dem sie sich äußern. Vgl. Auer (1986: 23).

holistisches Ensemble von Voraussetzungen (*contextual frames*, Schemata: Verknüpfungen von Objekten, Zuständen, Handlungen, Personen, Normen usw.), zwischen denen, auf der Grundlage von Erfahrungen, Zusammenhänge hergestellt worden sind, die dem Empfänger, mehr oder weniger plausibel und ohne weitere Erläuterungen, konversationelle Inferenzen ermöglichen. Erfolg als kollektiver Akt erfährt die Kontextualisierung jedoch erst durch die Akzeptanz dieser kommunikativen Inferenzen: „Schemata sind nicht nur eine kognitive, sondern auch eine interaktive Realität. Dies bedeutet, dass sich alle Teilnehmer auf die Gültigkeit eines bestimmten Schemas einigen müssen.“<sup>302</sup>

In der CvK nun sind diese Hinweise ausgeschlossen, bzw. man versucht, sie mittels graphischer Zeichen zu kompensieren, die vor oder nach dem Ausdruck, den sie modifizieren sollen, angebracht werden. Wie verläuft nun ein solcher Kontextualisierungsprozess in einem Medium, das sich im Unterschied zu den *face-to-face*-Begegnungen normalerweise lediglich auf den visuellen Kommunikationskanal stützt und in dem kein paralleles, die sprachlichen Äußerungen begleitendes Senden von Zeichen möglich ist? Zur Beantwortung dieser Frage hat Alexandra Schepelmann<sup>303</sup> das Vorhandensein von Kontextualisierungshinweisen in Chats auf drei Ebenen untersucht: a) *Conversational Management* (Informationen hinsichtlich möglicher *turn constructional units*); b) Veränderung der Interpretation der *illocutionary force* eines Sprechakts (Emphase); c) *Rahmen*. Schepelmann schliesst, dass auf der ersten Ebene Kontextualisierungshinweise keine Rolle spielen, weil in schriftlicher CvK Überlappungen und Unterbrechungen ausgeschlossen sind und die Produktion der Gesprächsbeiträge aufgrund der technischen Gegebenheiten von jedem Teilnehmer unabhängig von und ohne Kenntnis des Verhaltens der anderen Interaktanten erfolgt. Auf der zweiten Ebene, auf der sie hauptsächlich zur Signalisierung von Emphase und der Kennzeichnung von uneigentlicher Kommunikation (Ironie) dienen, lassen sich die Hinweise nicht immer flexibel interpretieren, aufgrund der Konventionalisierung der verfügbaren Zeichen. Besonders wichtig sind die Kontextualisierungshinweise auf der dritten Ebene, für die Aktivierung sowohl von natürlichen Rahmen – durch die Andeutung von An- und Abwesenheit – als auch von sozialen Rahmen, sei es nun zur Beschreibung eines

---

<sup>302</sup> „Ein Wechsel des Frame wird nicht individuell vollzogen, etwa dadurch, dass ein einzelner Teilnehmer die Form seines Verhaltens wechselt, ein neues ‚Sprachspiel‘ beginnt oder seine Positur verändert. Solange seine Mitspieler den vorgängigen ‚working consensus‘ weiterhin anerkennen, wird ein derartiger individueller Vorstoß eher als ‚deplaziertes‘ Verhalten behandelt, anstatt zum Anlaß eines kollektiven Kontextwechsels genommen zu werden. Der Wechsel muß gemeinschaftlich vollzogen werden.“ Jürgen Streeck (1981: 73), zitiert nach Auer (1986: 27).

<sup>303</sup> Schepelmann 2003.

Gemütszustands (zum Beispiel Überraschung oder Verwirrung durch Wiederholung von Fragezeichen), zur Beschreibung des Verhältnisses zwischen Sender und Empfänger (zum Beispiel Nähe durch Gebrauch bestimmter Anredepronomen oder von dialektalen Schreibweisen) oder zur Darstellung der Interaktion in Form eines Spiels, das vorhersagbar ist und zu einem „konventionalisierten Merkmal“ der Kommunikation in Chats geworden ist (durch *Emoticons*, Farben, Inflektive oder Manipulation von *Nicknames*).

### 5.6 Unhöflichkeit in der CvK?

Die öffentliche Kommunikation sowohl in synchronen als auch asynchronen telematischen Situationen ist oft durch einen knappen, direkten Stil gekennzeichnet, in dem traditionelle Höflichkeitsformeln kaum von Belang zu sein scheinen. Die Beobachtung des Funktionierens der Höflichkeit bei Alltagsbegegnungen kann ein genaueres Bild vom Phänomen der Reduzierung der Höflichkeit bei telematischen Begegnungen vermitteln.

Was bringt uns bei *face-to-face*-Begegnungen dazu, Takt, Diskretion und Distanz zu wahren? Eine äußerst interessante Erklärung bietet wiederum Goffman mit seinem Konzept der Image-Pflege (*face work*), auf das sich die einflussreichsten Höflichkeitstheorien stützen. Mit dem Begriff *face* bezieht sich Goffman auf das Selbstbild des Subjekts sowie den damit verbundenen sozialen Wert, den das Subjekt bei Begegnungen mit anderen zu bestätigen oder zu vergrößern sucht, den es aber gleichzeitig aufs Spiel setzen oder verlieren kann, weshalb es sich ständig um seinen Erhalt bemühen muss, durch aufmerksame Selbstbeobachtung und Einhalten von Regeln, die die Äußerungs- und Handlungsgrenzen innerhalb einer sozialen Gruppe bestimmen.<sup>304</sup>

Jedes Subjekt steht vor der sozialen Erwartung, dass es sein eigenes Image wahrt und dass es rücksichtsvoll und spontan zur Bewahrung des Images der Anderen beiträgt. Den Grund für diese doppelte Sorge problematisiert Goffman nicht weiter: ob sie nun einem natürlichen Bedürfnis des Menschen nach Distanz und Diskretion entspringt, oder der emotionalen Verbindung zum eigenen Image und der Empathie, die durch das Erkennen der gegenseitigen

---

<sup>304</sup> „Das eigene soziale Image [ist immer], selbst wenn es persönlichster Besitz und Zentrum der eigenen Sicherheit und des Vergnügens sein kann, nur eine Anleihe von der Gesellschaft; es wird einem entzogen, es sei denn, man verhält sich dessen würdig. Anerkannte Eigenschaften und ihre Beziehung zum Image machen aus jedem Menschen seinen eigenen Gefängniswärter; dies ist ein fundamentaler sozialer Zwang, auch wenn jeder Mensch seine eigene Zelle gerne mag.“ Goffman (1971: 15).

Verletzbarkeit zustande kommt, ob moralische Überzeugungen bezüglich der Rechte Anderer die Ursache sind oder das vernünftige Erwägen der negativen Konsequenzen von Verfeindung bzw. der positiven Folgen einer Projektion eines Bildes als sympathische und einfühlsame Person – für Goffman ist nur wichtig zu zeigen, dass diese reziproke Anerkennung und die sich daraus ergebende Kooperation als fundamentales Strukturmerkmal von Interaktionen angesehen werden kann. Dies gilt natürlich vor allem für die face-to-face-Interaktionen, und dabei besonders für jene, bei denen sich die unmittelbare Handlung auf den sozialen Wert und das Ansehen auswirkt, welches das Individuum zukünftig genießen kann. Eine geringere Rolle spielt dieser Aspekt im Falle von Begegnungen, bei denen die Gewissheit, dass es sich um einen flüchtigen, unbedeutenden Kontakt handelt, die Anforderungen an das Subjekt mindert, ebenso wie bei medienvermittelten Begegnungen, bei denen ein gewisser Grad an Anonymität gewahrt werden kann.<sup>305</sup>

Die Image-Pflege erfolgt durch Handlungen, die das Risiko unangenehmer „Zwischenfälle“ reduzieren und die in die Handlungsfelder Takt, Diskretion, *savoir faire* und diplomatisches Verhalten gehören. Diese Handlungsformen bestehen zunächst in der Distanzierung oder Verhinderung eines Kontakts, der absehbar bedrohlich werden kann. Wenn der „Zwischenfall“ nicht verhindert werden konnte, ermöglichen sie Korrektive zur Wiederherstellung des gefährdeten Gleichgewichts - eines *rituellen* Gleichgewichts, so Goffman, da es Handlungen seien, „durch deren symbolische Komponente der Handelnde zeigt, wie achtenswert er ist oder für wie achtenswert er die anderen hält [...] Das Image eines Menschen ist etwas Heiliges und die zu seiner Erhaltung erforderliche expressive Ordnung deswegen etwas Rituelles“.<sup>306</sup> Diese im Rahmen eines Rituals erfolgende Wiederherstellung des Gleichgewichts, die nach dem Schema Angebot - Akzeptanz - Dank verlaufe, zeige nicht nur an, dass man den Verhaltenskodex gewahrt hat, sondern mache auch denjenigen, der die Regeln überschritten hat, zum Bewahrer des Verhaltenskodex.

Goffman erläutert, wie subtil und geschickt die empfindlichen Bedeutungsfäden gehandhabt werden müssen, aus denen das Gewebe der *face-to-face*-Interaktionen besteht, und welche Auswirkungen eine misslungene Handlung auf das Selbstbild hat. Jedes Detail der

---

<sup>305</sup> „Eine Begegnung mit Leuten, mit denen er nicht zu tun haben wird, stellt es ihm frei, Hochstapelei zu begehen, die von der Zukunft diskreditiert werden würde, oder stellt es ihm anheim, Erniedrigung zu ertragen, die zukünftige Begegnungen mit diesen Leuten zu etwas Verwirrendem machen würde, dem er standhalten müsste.“ Ebd., S. 12.

<sup>306</sup> Ebd., S. 25.

Begegnung, jedes Wort und jedes Schweigen, jede Veränderung in der Stimme und jeder Blick könne einen Wert erhalten, der das Gleichgewicht, in dem sich die Interaktanten anfangs befinden, bestätigen oder gefährden kann. Hierbei handele es sich um den allgemein menschlichen Charakterzug der gegenseitigen Rücksichtnahme, der zwar verschiedene kulturelle Ausprägungen annehmen könne, aber unabdingbar sei, da jede soziale Gruppe ihre Mitglieder dazu bringen müsse, selbstregulierend an sozialen Begegnungen teilzunehmen, weshalb sie die Herausbildung bestimmter Wahrnehmungsfähigkeiten sowie die Pflege von mit dem Selbst verbundenen Gefühlen – Stolz, Ehre, Würde, Besonnenheit – sowie ein gewisses Maß an Gelassenheit ermöglichen müsse. Diese Ideen der Selbstregulierung und des doppelten Schutzes liegen der von Penelope Brown und Stephen Levinson<sup>307</sup> formulierten Höflichkeitstheorie zugrunde, obwohl beide Autoren ein spezifisches erläuterndes Prinzip einführen: Die Tatsache, dass die Menschen zum Zwecke gegenseitiger Imagewahrung kooperieren, sei eine generelle gesellschaftliche Eigenschaft, die der utilitaristischen Überlegung entspringe, der Schutz des eigenen Images hänge mit dem Erhalt des Images des Anderen zusammen, da sich beide in einer Beziehung gegenseitiger Verletzbarkeit befänden, weshalb es im eigenen Interesse sei, Bereitschaft zur Respektierung der Regeln besagter Kooperation zu zeigen. Sie sehen demnach den Respekt vor dem Image nicht mehr als Selbstzweck an, also als durch Wertrationalität geleitete Handlung, sondern beleuchten ihn unter dem Aspekt der Grundbedürfnisse (*face wants*), die jedes Subjekt bei anderen vermutet und deren Befriedigung im Interesse aller liegt.

Bei diesen grundlegenden *face wants* handele es sich einerseits um das Bedürfnis, im eigenen Handeln nicht behindert zu werden, sowie das entsprechende Streben nach einem Bereich, in dem das Recht, nicht belästigt zu werden, gewahrt bleibt, und andererseits um die Notwendigkeit, dass die eigenen Bedürfnisse von anderen als wünschenswert angesehen werden. Erstere seien eine Form der *negativen*, formalen Höflichkeit, die hauptsächlich von Zurückhaltung geprägt sei; letztere erfordere eine Form der *positiven*, affirmativeren Höflichkeit, die zur Befriedigung des Wunschs des Subjekts beitragen solle, akzeptiert, verstanden, gemocht und bewundert zu werden. Handlungen, die der Befriedigung von Bedürfnissen sowohl des negativen als auch des positiven Images entgegenstehen, ob nun vom Sprecher oder vom Hörer, werden von Brown und Levinson als *face threatening acts* bezeichnet. Die gegenseitige Verletzbarkeit, die die Akteure aneinander erkennen, erfordere Strategien, die die Bedrohung minimieren und gleichzeitig für jeden Akteur die

---

<sup>307</sup> Brown/Levinson 1987.

größtmöglichen Vorteile zur Wahrung des eigenen Images darstellen. Hauptsächlich werde dabei auf Elemente zurückgegriffen, die die Äußerung abmildern. Obzwar sich die Bedrohung durch gesichtsbedrohende Akte in einigen Situationen relativiere, wenn Forderungen nach Effizienz vorherrschen, werde ihre Gewichtigkeit im Allgemeinen unter Berücksichtigung von drei Aspekten eingeschätzt: der sozialen Distanz zwischen Sprecher und Zuhörer (symmetrische Beziehung), der relativen Macht des Sprechers über den Zuhörer (asymmetrische Beziehung) und des absoluten Stellenwerts der Eingriffe, die in einer bestimmten Kultur zulässig sind.

Aus all dem bisher Gesagten möchte ich einige Schlüsse zu unserem Thema ziehen. Da bei den Begegnungen in der CvK die Furcht schwindet, einen falschen Eindruck zu hinterlassen, den sich die Anderen merken, mit all den Nachteilen, die dies in einem anderen Umfeld mit sich bringen könnte, wird das soziale Image eines Subjekts, sein Stolz oder seine Würde nicht aufs Spiel gesetzt. Die Kontrollen werden laxer und das Befolgen der sozialen Konventionen des Takts und der Diskretion werden zu einer Ermessensfrage, wenn jene Anderen keine wirklichen Gesichter mehr haben, sondern den Status fiktiver Figuren, womit auch die Erwartung der gegenseitigen Rücksichtnahme darauf, das Gesicht zu wahren, suspendiert wird. Zusammenstöße müssen nicht mehr vermieden werden, man kann sie sogar ohne Umschweife veranlassen; folglich gibt es auch keine Rituale mehr, die eine Grenzüberschreitung korrigieren müssten, eben weil das aufs Spiel gesetzte Image nicht heilig ist. In der öffentlichen telematischen Kommunikation verschwindet die soziale Distanz: das Eindringen in die Sphäre Fremder kann nun straflos erfolgen. Aus all diesen Gründen ist hier weder das Konzept der negativen Höflichkeit anwendbar – lediglich in der Position des *Lurkers* wäre man vor Eingriffen sicher – noch das der positiven Höflichkeit – schließlich nützt es hier wenig, bewundert und gemocht zu werden, Bekanntheit kann man auch dadurch erlangen, dass man „gehasst“ wird.

Natürlich können die Höflichkeitskonventionen manchmal auch aufgrund einer erforderlichen höheren Effizienz beim Informationsaustausch zeitweise eingestellt werden, und auch mangelnde Fertigkeiten beim Umgang mit den neuen Kommunikationsbedingungen – etwa bei der Tippgeschwindigkeit oder beim angemessenen Einsatz der Kontextualisierungshinweise – können missverständliche Situationen hervorrufen, die als Unhöflichkeit interpretierbar sind. Diese Fälle sind jedoch relativ unbedeutend im Vergleich zu den Situationen, in denen absichtlich Höflichkeitsnormen aufgegeben werden, gerade um

die Kollision zu suchen (die die Höflichkeit umgehen will), damit es zu einer Provokation kommt. Dies wird deutlich durch Phänomene wie das *Flaming* – einen hitzigen Austausch von Spott und Beleidigungen – oder das *Troll Posting* – das Provozieren von Streit um des Streits willen –, was gleichzeitig die geringe Wirksamkeit von für das Netz verfassten Verhaltensregeln vor Augen führt. Für das *Flaming* sind verschiedene Gründe angeführt worden:<sup>308</sup> die bei der CvK erfolgende Reduzierung der Kommunikationskanäle, aus der sich eine ungenügende Kopplung der verbalen und emotionalen Komponenten der Kommunikation ergebe; das Fehlen von den sozialen Status markierenden Zeichen sowie die Anonymität der Teilnehmer, die Unsicherheit bezüglich der eigenen Identität hervorrufe und zu einer Ent-Individualisierung führe, auf die man mit aggressivem Verhalten reagiere; und das Fehlen von visuellem Kontakt, Gesichtsausdruck, Stimmlage und Körpersprache, wodurch die CvK zu einer weniger sozial orientierten Interaktion als die *face-to-face*-Konversation werde. Diese Erklärungen sehen jedoch alle das Phänomen des *Flaming* als asozial und defizitär an und lassen die positiven Aspekte außen vor, die dieses haben kann, indem es eine Nivellierung der Machtverhältnisse und einen Ausgleich von sozialen oder körperlichen Benachteiligungen ermöglicht.<sup>309</sup> Bei diesen Erklärungen spielt auch eine Beobachtung seiner expressiven und ludischen Aspekte keine Rolle, auf Grund derer man das *Flaming* in die lange Tradition der Wortduelle einordnen könnte, die in verschiedenen Kulturen im Laufe der Zeit vielfältige Formen angenommen hat.

### 5.7 CvK und Sprachgewalt

Im Rahmen der Sprechakttheorie hat Sybille Krämer darauf hingewiesen, dass sprachliche Gewalt nicht nur gewalttätig im metaphorischen Sinne ist, oder weil sie die Androhung physischer Gewalt vorwegnimmt und mit dem Mittel der Furcht einen psychologischen Einschüchterungseffekt hervorruft, sondern dass ihr Gebrauch schon performativ eine Verletzung darstellt. Dass die Gewalt an Personen ausgeübt werde, habe mit der doppelten Konstituierung des Menschen sowohl als physischer Leib als auch als sozial und symbolisch konstituierter Körper zu tun. Wir sind nicht nur ein im physischen Raum existierender Körper, sondern tragen einen Eigennamen, der „uns eine Unverwechselbarkeit und Identität stiftet und zwar genau dadurch, dass er uns eine bestimmte Stelle im sozialen Raum einer Gemeinschaft zuweist. Unser Eigename macht augenfällig, dass wir verankert sind in einer

---

<sup>308</sup> Vgl. Avgerinakou 2003; Watt et al. 2002; Hunter 1998; Danet 1998.

<sup>309</sup> Debiri 1998.

sozialen Lebensform, dass wir also ‚anrufbar‘ und auf eben dieses ‚angerufen werden‘ angewiesen sind.<sup>310</sup> In dieser „Doppelkörperlichkeit“ wurzeln unsere grundsätzliche Verletzlichkeit in doppeltem Sinne: Sie sei nicht nur physisch, sondern auch sprachlich-moralisch, wenn wir Opfer von Verleumdung, Drohung oder Beleidigung werden, die ebenso real wie physische Gewalt seien. Die gewalttätige Sprache, so Krämer weiter, zerstört das ethische Streben nach rationaler formaler Gleichheit, das Habermas im Dialog voraussetzt, indem sie eine Ungleichheit zwischen Sprecher und Adressat herstellt, die es unmöglich macht, Differenzen durch Rückgriff auf rationale Argumente aus dem Weg zu räumen. Sie stellt einen Akt der Ausgrenzung dar: Als Personen sind wir unvertretbar Einzelne und Teil einer Gemeinschaft, und die diskriminierende Rede zielt auf Erniedrigung und Ausgrenzung des Adressaten aus dieser Gemeinschaft. Während wir also, wenn wir angedet und angerufen werden, unseren Platz in der sozialen Welt reaktualisieren, zieht die Aberkennung durch jegliche an uns ausgeübte sprachliche Gewalt performativ eine Ausgrenzung aus der sozialen Welt nach sich.

Sind nun diese Beobachtungen auf die konfliktiven Phänomene in der CvK anwendbar? Die verletzende Wirkung eines gewalttätigen Sprechakts hängt mit einer Situation zusammen, in der er von einer Person ausgeführt wird und in der auch der Adressat eine Person ist. Unter dieser Voraussetzung wäre die Anwendung dieser Perspektive auf die offensichtlich gewalttätigen Situationen bei den vielfältigen Interaktionen im Internet unmöglich, da hier, wie Krämer an anderer Stelle festgestellt hat, nicht Personen in kommunikativem Austausch stehen, sondern *personae*, wodurch die Sprache in diesem Umfeld den parasitären Charakter annimmt, den sie in einer Inszenierung oder in einem Spiel innehat. Anderer Ansicht ist jedoch Sonja Kleinke. Sie weitet die performativen Wirkungen der Unhöflichkeit bei der telematischen Kommunikation aus und beschreibt sie schließlich als vollkommen gewalttätige verbale Akte.

Kleinke stellt empirisch eine starke Häufigkeit verbaler Ablehnungen fest, also von Sprechakten, mit denen der Sprecher Missfallen an der Äußerung eines anderen Teilnehmers zeigt, und schließt daraus, dass bei virtuellen Begegnungen verstärkt auf Strategien zurückgegriffen werde, die die von Brown und Levinson beschriebenen Prinzipien zur Wahrung des Images ignorieren und vielmehr die Tendenz aufweisen, das positive Image der

---

<sup>310</sup> Krämer 2004.

Gesprächspartner anzugreifen. Für Kleinke sind diese Ablehnungen Formen verbaler Gewalt, offener oder verdeckter, die unabhängig vom psychologischen Effekt auf eventuelle Opfer eine „Struktureigenschaft“ der Sprache darstellen, sie schlussfolgert also, in Anlehnung an Januschek und Gloy, dass „sprachliche Äußerungen selbst Gewalthandlungen sein können.“<sup>311</sup>

Zur Charakterisierung dieser Formen von Gewalt übernimmt Kleinke die Definition von Martin Luginbühl, in der es heißt:

Ein Akt verbaler Gewalt liegt dann vor, wenn eine Person eine Sprechhandlung vollzieht, die, sei es intentional und feindlich oder nicht, eine am Gespräch teilnehmende Person in deren durch die Textsorte gewährtem konversationellem Spielraum in einer dramatischen Weise einschränkt und so diese Person in ihrer Integrität, ihren Einflussmöglichkeiten, und ihrer sprachlichen ‚Funktionsfähigkeit‘ schädigt, einschränkt oder gefährdet, wobei eine Gefährdung infolge der dialogischen Kommunikationsform relevant sein dürfte.<sup>312</sup>

Nach Kleinke kann verbale Gewalt im Allgemeinen auf zwei Ebenen auftreten: Zum einen richtet sie sich als *formale* Gewalt auf grundlegende strukturelle Aspekte des Dialogs, etwa die Verletzung der Redezeit durch Unterbrechungen oder den Gebrauch paraverbalen Elemente wie Überschreien oder „Nachahmen“. Zum anderen wird sie als *inhaltliche* Gewalt auf den semantischen Gehalt der Äußerungen ausgerichtet oder greift den Sprecher an, indem sie versucht, sein Image bzw. sein positives Gesicht zu schädigen. Bei der telematischen Kommunikation würde sich aufgrund ihrer textbasierten Form und der durch die technischen Bedingungen bestimmten Organisationsstruktur die Gewalt auf den zweiten Aspekt konzentrieren.

Kleinke nennt drei Grundstrategien der Ablehnung: 1) die negative Bewertung des propositionalen Gehalts, die ohne Schutzmaßnahmen für das Image des Adressaten erfolgt; 2) die metasprachliche Zurückweisung, mit der eine negative Wertschätzung der Teilnehmer geäußert wird, durch Anführen angeblicher intellektueller Unzulänglichkeiten oder Beschränkungen im Ausdruck; und 3) die negative Bewertung der Person. Während die beiden erstgenannten Strategien implizit und subtil wirken und zumindest scheinbar auf eine Reihe von Darstellungen, mit denen sich eine Gruppe identifiziert, gerichtet werden können,

---

<sup>311</sup> Januschek / Gloy (1998: 5), zitiert nach Kleinke (2007: 316).

<sup>312</sup> Luginbühl (1999: 83), zitiert nach Kleinke (2007: 316).

werden mit der dritten Strategie ausdrücklich und in voller Absicht die Einstellungen eines konkreten virtuellen Subjekts öffentlich angegriffen. Ein Sonderfall der Gewalt im Internet wäre das *Mobbing*, also das Anprangern, Erniedrigen und Ausgrenzen einer Person innerhalb einer Gruppe, ob nun direkt oder mit den Mitteln des Sarkasmus vor einem Publikum – „Hinter-dem-Rücken-Reden“ –, eine Situation, die auch die Konstruktion einer Gruppenidentität aufzeigt, die als Referenz für die Ausgrenzung dient.

Aus der Perspektive von Kleinke erscheinen diese Interaktionen als defizitär, ihnen fehlen die Phasen, die eine „kommunikative Konfliktbearbeitung“ ermöglichen würden. Kleinke weist nicht nur auf das Fehlen paraverbalen und prosodischer Zeichen, die geringen Rückkopplungsmöglichkeiten, die Anonymität und das Fehlen sozialer und individueller Kontrollen hin, sondern auch auf den öffentlichen Charakter der „triologischen Kommunikationssituation“, ein Element, welches das Gewaltpotential der CvK steigere, wengleich sie einräumt, dass es schwierig sei, die Wirkungen anhand der Reaktionen der Opfer selbst eindeutig festzustellen.<sup>313</sup> Dennoch hält Kleinke fest, eine fehlende klare Ratifizierung durch die Teilnehmer sei kein Indiz für eine Nichtexistenz des Gewaltakts: „Sprachliche Gewalt kann aber auch ausgeübt worden sein, wenn das Opfer sie nicht ratifiziert“.<sup>314</sup> In diesem Falle wäre es ausreichend, die Anwendung der erwähnten Strategien zu bemerken, da diese schon an sich eine Ausgrenzungsabsicht zeigten: „Entscheidend für die Bewertung von Interaktionsstrategien als ‚sprachliche Gewalt‘ ist die [...] gezeigte teilweise subtile Demontage von Teilnehmer/innen als gleichwertige (virtuelle) Gruppenmitglieder“.<sup>315</sup> Zur Bestätigung dafür, dass die Perspektive eines externen Beobachters ausreicht, schlussfolgert sie: „Die Demontage in der Gruppe setzt wegen der triologischen Kommunikationssituation unabhängig von der Ratifizierung sprachlicher Gewalt durch das Opfer und dessen individuellen Gewaltbegriff sowie dem Gewaltbegriff der anderen beteiligten Teilnehmer/innen ein.“<sup>316</sup> Daraus leitet sie auch spezifische psychologische Funktionen der Strategien der verbalen Ablehnung in öffentlichen Internetdiskussionsforen ab: Sie erfüllten die entscheidenden Funktionen sprachlicher Gewalt: „die ‚Ventilfunktion‘ und die Funktion der ‚Reorganisation von Dominanzverhältnissen‘“.<sup>317</sup>

---

<sup>313</sup> „Der physische Rückzug aus dem Gespräch oder Schweigen lässt sich nicht eindeutig interpretieren und kann verschiedene Gründe haben (Zeitmangel, Beiträge noch nicht gelesen, kein Zugang mehr zum Internet).“ Kleinke (2007: 332).

<sup>314</sup> Ebd.

<sup>315</sup> Ebd., S. 333.

<sup>316</sup> Ebd.

<sup>317</sup> Ebd.

Wie Kleinke feststellt, wird auf den virtuellen Diskussionsforen die verbale Ablehnung zu einem gängigen Mittel, und die völlige oder teilweise Missachtung von Höflichkeitsregeln wird zum Normalfall. Auch sie räumt ein, dass in einer Situation derartiger struktureller Diskordanz der Nutzen eines Modells, wie es Brown und Levinson zur Erforschung der konfliktiven Kommunikation entwickelt haben, eher begrenzt bleibe. Andererseits ist klar, dass die betreffenden Interaktionen nicht den Effizienz- oder Dringlichkeitsanforderungen bei der Informationsübertragung unterliegen, was erklären würde, dass, wie schon erwähnt, die Höflichkeit zugunsten der Anforderungen der Kooperationsmaximen aufgegeben wird. Sollte dies jedoch so sein, könnte es dann nicht passieren, dass das, was aus der Perspektive eines externen Beobachters wie eine Abweichung aussieht – wenn ein Teilnehmer, wie Kleinke beschreibt, eine „rituelle Ordnung“ missachtet und einen Prozess in Gang setzt, in dem eine „Verschiebung des Rahmens von der ‚sachorientierten Argumentation‘ hin zur konfliktorientierten Dissenskommunikation“<sup>318</sup> stattfindet – eigentlich eine Neuverhandlung des Rahmens selbst ist und in der Folge sein Zweck ersetzt wird? Könnte nicht das merkwürdige Kultivieren eines unüberwindlichen Dissens, der sinnlos erscheint, wenn er an den Ergebnissen gemessen wird, die man von einem argumentativen Austausch erwartet, als etwas ganz anderes denn als Ausdruck von Gewalt interpretiert werden? Die Distanzierung von der Argumentation, die Ablehnung von Hierarchien und die Verhandlung der Interaktionsrahmen können die Versetzung in einen Raum agonaler Beziehungen darstellen, der nach nicht klar fixierten, intern aber erkennbaren Regeln funktioniert.

In Anlehnung an Sven F. Sager beschreibt Kleinke eine Exklusionssituation, in der sich eine „interaktiv demontierte Person“ befindet, die in ihren Handlungsmöglichkeiten entmündigt ist, „in ihrer persönlichen kommunikativen Entfaltung eingeschränkt, im sozialen Beziehungsgeflecht der Gruppe ein Außenseiter, ein unterlegener und fremdbestimmter Partner“<sup>319</sup>. Aus meiner Sicht scheint diese Situation nicht die Dynamik einer kommunikativen Situation widerzuspiegeln, in der statt verletzter und diskriminierter Personen Charaktere auftauchen, die in einer virtuellen Arena in einen verbalen Streit verwickelt sind, der das individuelle Image nicht bedroht. Anstelle von Ausgegrenzten trifft man hier „Besiegte“, die anerkennen, dass sie ihr Talent bzw. ihre Geduld unter symmetrischen – technisch bestimmten – Bedingungen gegenüber einem fremden Wettstreiter aufs Spiel gesetzt haben. Aus dieser Perspektive könnten die flamewars als eine unter

---

<sup>318</sup> Ebd., S. 330.

<sup>319</sup> Sager (1988: 149), zitiert nach Kleinke (2007: 333)

telematischen Bedingungen stattfindende Neuauflage jener Wettstreite im Spotten, Prahlen und Beschimpfen gelten, die es in verschiedenen Kulturen immer wieder gegeben hat.<sup>320</sup> Und so steht die CvK in diesem Sinne für eine öffentliche Wiederanerkennung des Spiels,<sup>321</sup> also jenes agonalen Elements, welches Huizinga als Beginn jedweder Kultur ansieht und das zwar in der westlichen Kultur seit dem 19. Jahrhundert nicht vollkommen verbannt, wohl aber bezähmt wurde, als sich die Ideen von Nutzen und Produktivität durchsetzten, um der Kultur einen immer ernsteren Stempel aufzudrücken.

### 5.8 *Flamewars als agonale Darstellung*

Formen des Schimpfwettstreits haben sich noch in einigen indigenen Kulturen und jugendlichen Subkulturen erhalten.<sup>322</sup> Im Folgenden wird durch die Betrachtung solcher Wortgefechte in jugendlichen Subkulturen eine Dynamik veranschaulicht, die zum Verständnis der scheinbaren Gewalt in der CvK beitragen könnte.

Die am meisten untersuchte Form des Schimpfwettstreits ist das sogenannte *sounding*, ein unter afroamerikanischen Jugendlichen in nordamerikanischen Städten zu beobachtendes Phänomen (auch bekannt unter den Bezeichnungen *signifying*, *dozen*, *joining* oder *basing*, je nach der Region). Dabei handelt es sich um ein Schimpfduell vor Zuschauern, bei dem die beiden Wettstreitenden tabuisierte Ausdrücke gebrauchen, um eine angebliche physische Eigenschaft oder soziale Situation des jeweiligen Gegenübers oder von dessen Verwandten lächerlich zu machen („*Your mother is so black, that...*“). Wer am kreativsten und am schnellsten reagiert und die meisten Lacher auf seiner Seite hat, gilt als Sieger.

In seiner Beschreibung der Dynamik des *sounding* hat William Labov hervorgehoben, dass es sich trotz der verwendeten pejorativen Sprache nicht um persönliche Beleidigungen handelt, sondern um Beschimpfung innerhalb eines rituellen Austauschs, das heißt, dass sich die Individuen vor dem Hintergrund gemeinsamer kultureller Erfahrungen gegenseitig die Fähigkeit zugestehen, zwischen Spiel und Ernst zu unterscheiden: Sender A äußert sich über B vor einem Publikum C; B glaubt, dass A glaubt, dass das Geäußerte nicht stimmt, während

---

<sup>320</sup> So zum Beispiel die ersten *Jambos* im antiken Griechenland, die *naqa'id* in der vorislamischen arabischen Poesie, die *gaber* in der Zeit Karls des Großen oder das *flyting* bei den Schotten im ausgehenden Mittelalter. Vgl. Huizinga 1956, Danet 1998.

<sup>321</sup> Vgl. Krämer 2002.

<sup>322</sup> Kerbrat-Orecchioni 1992.

gleichzeitig B glaubt, dass A glaubt, dass B weiß, dass es nicht stimmt. Unter diesen Bedingungen verlieren die Worte ihre Wirkung als gewalttätige Sprache: Es findet keine Ausgrenzung statt, sondern Provokation, und die simulierte Diskriminierung des Anderen ist eine Herausforderung, eine noch heftigere Erwiderung zu finden. Der rituelle Charakter dieser Begegnungen verlagert die Konfrontation in einen konventionalisierten, aber irrealen Raum, in dem die symbolische Distanz zwischen den Subjekten nicht durch die Inszenierung der Aggression beeinträchtigt wird.<sup>323</sup>

Labov schreibt nun, das Ritual werde unterbrochen, wenn man von der rituellen Beleidigung zur realen Beleidigung übergehe. Diese Wendung markiere das Ende des spielerischen Stichelns, da ein *sounding* normalerweise mit einem anderen *sounding* erwidert wird, während eine Beleidigung eine Negation verlangt, eine Entschuldigung oder Abschwächung, also die Phasen der Wiederherstellung der Beziehung, die einem als illokutiv gewalttätig geltenden Sprechakt folgen. Hier hält jedoch Thomas Kochman entgegen, dass beim *sounding* seinen eigenen Beobachtungen zufolge auch persönliche Beleidigungen vorkommen können und dass nicht automatisch, wenn es zu einer ernsthaften Beleidigung kommt, der Rahmen verlassen werde, in dem die Bedingungen der normalen Verantwortlichkeit laxer gehandhabt werden, sondern dass es vielmehr auf die Reaktion des Empfängers der entsprechenden Äußerungen ankomme: ob er sich nämlich entschieße, auf die Provokation mit einer weiteren provozierenden Beleidigung zu antworten oder sich statt dessen zurückzuziehen und sie ernst zu nehmen.<sup>324</sup> Der Witz bei dem Spiel besteht darin, die eigene Anspannung so zu manövrieren, dass die Anspannung des Gegenübers mit einer noch originelleren Provokation weiter angeheizt wird: Wer das nicht schafft und die Beleidigung ernst nimmt, überlässt dem Gegner den Triumph.<sup>325</sup>

---

<sup>323</sup> “Rituals are sanctuaries; in rituals we are freed from personal responsibility for the acts we are engaged in.” Labov (1972: 352).

<sup>324</sup> “[N]ot only is it not obligatory for recipients to take personal insults seriously, but the rules of sounding require that they do not, in observance of the sequencing rule [...] that a sound is to be answered by another sound.” Kochman (1983: 333).

<sup>325</sup> Ähnliche Situationen ergeben sich bei alltäglichen Begegnungen zwischen Subjekten aus unterschiedlichen Kulturen, in denen die Toleranzschwelle gegenüber Witzen verschieden ist. Kochman meint, das Spiel des *sounding* sei Teil psychosozialer Bildung, da es die Individuen dazu bringe, ihre Toleranzschwellen und ihr Durchhaltevermögen zu erhöhen: Die Individuen lernen, etwas als Spiel anzusehen, das gewöhnlich als ernst wahrgenommen wird, bis es tatsächlich ganz einfach zu einem Spiel werden kann, was leicht übersehen wird, wenn man mit der Empfindlichkeit einer Kultur beobachtet, in der die Menschen mit weniger intensiven Reizen aufwachsen: „Unlike black verbal dueling, white verbal contests do not push the contestants to the limit of their endurance for the purpose of expanding their capacity to endure. This accounts for the greater sensitivity of white sensibilities and over all lower thresholds of tolerance in these matters. Reciprocally, the realization that recipients have relatively low thresholds of tolerance for potent stimuli, and will invariably be overwhelmed by them, works to further inhibit forceful self-assertion. In my view, the placement of the boundary between play and non play that logically derives from Labov’s treatment of personal insults within the context of Sounding

Diese Beobachtungen sind auch auf das *flaming* übertragbar, obwohl hier ein höherer Grad an Unsicherheit hinsichtlich der Intentionen des Sprechers besteht, weshalb dem Erstempfänger eine stärkere Verantwortung für die Interpretation der Situation zufällt. In diesem Fall entwickelt sich die Interaktion nach einem *Unbestimmtheitsprinzip*, in dem sich das Ursache-Wirkungs-Prinzip umkehrt, welches wir bei Beschimpfungen in realen Situationen anwenden: „die Reaktion des Hörers (seine Interpretation) bestimmt a posteriori die Natur der Kommunikationsabsicht des Sprechers.“<sup>326</sup> Anstatt eine Bedeutung zu übermitteln und eine Interpretation zu erzeugen, schlägt der Sender potentielle Bedeutungen vor; statt einer Absicht tut er mögliche Absichten kund. Wie schon erwähnt, trägt diese Mehrdeutigkeit zu dem Rausch des Unbestimmten bei, von welchem die Kommunikation im Internet begleitet wird, und verleiht ihr zum Teil den Charakter eines Spiels.

---

defines a structural pattern (psychological reality) that is more representative of white mainstream culture than black culture”. Ebd. S. 335.

<sup>326</sup> Arielli (2005: 171).