

Michael Beißwenger

Das Knistern zwischen den Zeilen: Inszenierungspotenziale in der schriftbasierten Chat- Kommunikation

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17568>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Beißwenger, Michael: Das Knistern zwischen den Zeilen: Inszenierungspotenziale in der schriftbasierten Chat-Kommunikation. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 25, Jg. 4 (2002), Nr. 5, S. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17568>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Das Knistern zwischen den Zeilen: Inszenierungspotenziale in der schriftbasierten Chat-Kommunikation

Von Michael Beißwenger

Nr. 25 – 2002

Abstract

Der Beitrag fragt nach den Inszenierungspotenzialen, die der schriftbasierten Chat-Kommunikation unterliegen und die maßgeblich dafür verantwortlich sind, dass Chat-Plattformen als reizvolle Anbahnungsmedien nicht nur für "virtuelle", sondern bisweilen durchaus auch ins "real life" hinüber spielende Bekanntschaften, Flirts und/oder Beziehungen genutzt werden. Beleuchtet werden Aspekte der Selbstinszenierung (Pseudonymisierung, Spiel mit ganz- oder teilfiktionalen *dramatis personae*) sowie die sprachliche Aushandlung fiktionaler Spielwelten, die als chat-spezifische Formen von Stegreiftheaterspielen aufgefasst werden können.

Chat-Kommunikation vollzieht sich zwar unter zeitlicher Kopräsenz ihrer Beteiligten, bedient sich zur Kodierung von Beiträgen aber der Schrift als eines typischen Mediums der Distanz. Der chatspezifische Umgang der Teilnehmer mit dem Distanzmedium sowie die teilnehmerseitige Wahrnehmung des (eigentlich nur zweidimensional verifizierbaren) "Kommunikationsraums" als eines "virtuellen Spielzimmers" zeigen den Chat als eine Kommunikationsform, bei der es trotz ihrer Schriftfixiertheit in motivationaler (und nicht selten auch emotionaler) Hinsicht gehörig "knistert" und in deren Rahmen bisweilen nicht nur "virtuelle", sondern durchaus auch ins "real life" hinüberspielende Freundschaften, Flirts und Beziehungen angebahnt werden. Die Voraussetzung dafür, dass solches "Knistern" in der teilnehmerseitigen Wahrnehmung der Interaktionsvollzüge in Chat-Episoden entsteht und als - gewissermaßen "zwischen den Zeilen" vermutete - attraktive Spur des körper- und gestaltlosen Anderen erfahren wird, ist zu suchen in den Spannungsfeldern, die sich aus den spezifischen kommunikativen Rahmenbedingungen von Chat-Angeboten ergeben und die in vielfältiger Weise sowohl der Präsentation des Selbst als auch der Wahrnehmung des Anderen Freiräume lassen, auf kreative und/oder imaginative Weise mit der "Konstruktion

und Rekonstruktion von Identität" (Turkle 1998:17) umzugehen. Die von Wirth (2002) treffend als "Modemfieber" charakterisierte motivationale und emotionale Grundspannung des Chatters beim Chatten resultiert daraus, dass die Spur des Anderen einerseits im wesentlichen nur über dasjenige verfolgt werden kann, was dieser von sich selbst intentional (über schriftliche Beiträge) preiszugeben bereit ist, andererseits aber gerade die damit verbundene Möglichkeit des unverbindlichen und spielerischen Oszillierens der Selbstpräsentation zwischen Repräsentationen des alltagsweltlichen Selbst und Repräsentationen einer ganz oder teilweise fiktionalen Figur die Gewinnung eines Eindrucks und die Konstruktion eines Bildes vom kommunikativen Gegenüber ebenso schwierig wie reizvoll erscheinen lässt.

Nach den Kriterien von Koch und Oesterreicher (1985, 1994) für eine Klassifikation von Kommunikationsformen nach Typen relativer "Nähe" bzw. "Distanz" erfüllt Chat-Kommunikation zunächst mehr Kriterien der Distanz denn der Nähe: Erstens sind sich die Teilnehmer geographisch fern, insofern von jedem beliebigen Ort (mit Internet-Zugang) an Chats teilgenommen werden kann; zweitens sind sich die Teilnehmer in der Mehrzahl der Fälle nicht vertraut - in der Regel sind sie sich "in real life" noch nie begegnet. Darüber hinaus ist selbst durch die gemeinsame Partizipation zweier Chat-Teilnehmer an einer kommunikativen Episode eine direkte intersubjektive Annäherung der beiden aneinander nicht zwangsläufig gegeben, insofern Chat prinzipiell die Möglichkeit bietet, die eigene Alltagsidentität - vorsätzlich oder sicherheitshalber - weitgehend zu verschleiern oder zu anonymisieren. Inwieweit im Verlauf einer kommunikativen Episode das durch die freie Nickname-Wahl mögliche "Maskenspiel" ganz oder teilweise aufgegeben und das Geheimnis der hinter der Maske verborgenen Realperson zugunsten einer "echten" intersubjektiven Annäherung gelüftet wird, entscheidet jeder Teilnehmer für sich selbst. Die Preisgabe von Persönlichem oder die Bereitstellung von Hinweisen, die Rückschlüsse auf die eigene Identität zulassen, unterliegt in eklatant stärkerem Maße der Kontrolle der Kommunikanten als dies in alltäglicher Face-to-face-Kommunikation der Fall ist, bei welcher der interpersonal geteilte Wahrnehmungsraum in vielfältiger Weise Möglichkeiten bereitstellt, auch nichtintentional (z.B. non- und paraverbal) Gestreutes als symptomatisch aufzufassen und entsprechend zu deuten. Zwar bieten auch Kommunikationsbeiträge in Chat-Kommunikation Anknüpfungsmöglichkeiten für mögliche symptomatische Deutungen (beispielsweise in Hinblick auf die Verwendung von Regionalismen, die Rückschlüsse auf die geographische Herkunft des Teilnehmers ermöglichen, oder bezüglich Fehlschreibungen, die als Zeugnis mangelnder orthographischer Kompetenz gedeutet werden können), doch besteht prinzipiell die Möglichkeit, dass diese am Sprachlichen festgemachten An-Zeichen vom Produzenten gezielt und gerade deshalb gestreut wurden, um das kommunikative Gegenüber (das sie *als* symptomatisch auffassen *so/*) vorsätzlich "aufs Glatteis" zu führen und/oder um eine bestimmte Figur mit charakteristischen sprachlichen Merkmalen auszustatten, die einem Figurenkonzept entsprechen,

welches durch den gewählten Nickname (z.B. "Trappattoni") repräsentiert wird und in welchem bestimmte Eigenschaften (z.B. mangelnde grammatische Kompetenz in der Zweitsprache) vorgezeichnet sind.¹

Die nachfolgend wiedergegebenen Auszüge aus den Antworten einer E-Mail-Umfrage unter regelmäßigen Nutzern verschiedener Webchat-Angebote, in welcher gefragt wurde, worin der spezifische "Reiz des Chattens" bestehe, zeigen, dass die (trägermedial vorgegebene) Schriftfixiertheit in Kombination mit der Möglichkeit zum sozial unverbindlichen Experimentieren mit Pseudonymität und Identitäts-Maskierung als maßgebliche Motivation dafür angesehen wird, Chat-Angebote als stimulierende Form der Kontakthanbahnung mit Unbekannten zu nutzen.

Der Reiz des Chattens:

- "neue Leute kennenlernen"
- "... das du die person nicht siehst man lässt sich nicht von äußerlichkeiten beeinflussen"
- "spiel mit dem ungewissen, dem unbekannten, nicht zu wissen wer der gegenüber ist..."
- "der oder die Unbekannte am anderen Ende... Herausfinden was für Menschen mit Dir chatten... bekommt man das Heraus ??? Was von dem ist wahr oder falsch???"
- "Im chat hat man den Vorteil, daß man [ohne] vorurteil mit den Leuten reden kann, da man nur soviel vom anderen weiß, wie der von sich preiszugeben bereit ist"
- "Man kann sich mit Leuten unterhalten, ohne dass man ihnen direkt gegenueberstehen muss"
- "Da ich ein (leider) sehr schüchternes Girl bin, finde ich es klasse, das man auf diese weise neue Leute kennen lernen kann"
- "mal rumblödeln und keine angst zu haben, die leute am anderen ende kennen einen und denken sich dann sonstwas"
- "in verschiedenen Rollenspielen eine Menge Spaß zu haben"

Mein Beitrag zum *Modemfieber*-Symposium stellte anhand verschiedener Auszüge aus Mitschnitten eine der Kommunikation in themenfreien, unmoderierten Webchats unterliegende "Lust am Spiel" fest und beschrieb die Selbstdarstellung und Interaktion in Chat-Episoden als Form des sozial unverbindlichen Maskenspiels mit bisweilen deutlichen Analogien zum Stegreiftheater. Das Spiel mit den durch die trägermedialen Rahmenbedingungen offerierten Möglichkeiten der Pseudonymisierung alltagsweltlicher Persönlichkeitsmerkmale gewinnt seinen

besonderen Reiz zum einen aus dem Fehlen eines "echten" (d.h. physisch verifizierbaren) interpersonal geteilten Wahrnehmungsraums und zum anderen aus der Tatsache, dass in einer Kommunikationsform, bei der zunächst nur die Schrift Zeugnis von der "Präsenz" und kommunikativen Verfügbarkeit des anderen gewährt, Witz und Originalität in der Selbstpräsentation die eigenen Aussichten auf die Gewinnung von Kommunikationspartnern in nicht unerheblicher Weise steigern. Der kommunikative Akteur inszeniert und kostümiert sich sprachlich; die Bandbreite theatraler Verhaltensweisen reicht hierbei von medienspezifischen Varianten des aus alltäglicher Kommunikation geläufigen Rollenverhaltens bis hin zur Konstruktion gänzlich oder teilfiktionaler *dramatis personae*, die - repräsentiert durch *Masken* (Nicknames) und auf der Grundlage frei gewählter und/oder selbstentworfenen *Figurenkonzepte* (die potenziellen Kommunikationspartnern ggf. in Form von textuell hinterlegten Figurenbeschreibungen verfügbar gemacht sein können) - die Präsentation von Äußerungen und Verhaltensweisen unter der symbolischen Präsenz eines Anderen erlauben.² Nachweisbar sind bei der Beobachtung und Befragung von Chat-Nutzern unterschiedliche Grade der Orientierung der im Chat "verkörperten" Figur an der eigenen "Reallife"-Identität: Figurenkonzepte können bestehen (i) ausschließlich aus Teilrepräsentationen des Selbst, (ii) aus Teilrepräsentationen des Selbst, gepaart mit Repräsentationen individuellen Wunschenkens, (iii) aus Teilrepräsentationen des Selbst, gepaart mit fiktionalen Elementen, (iv) aus Repräsentationen individuellen Wunschenkens, gepaart mit fiktionalen Elementen, (v) aus gänzlich fiktionalen Versatzstücken. In der Regel ist davon auszugehen, dass ein Chat-Nutzer - relativ zur Dynamik einzelner Chat-Episoden sowie zu den Graden der Vertrautheit und/oder Verbindlichkeit, die er im Zuge regelmäßiger Chat-Teilnahme zu bestimmten Kommunikationspartnern eingeht - in seinem Agieren nicht konsistent dem einmal entworfenen Figurenkonzept verhaftet bleibt (vor allem dann nicht, wenn dieses in starkem Maße fiktionale Elemente aufweist), sondern vielmehr je nach Kontext und Grad der Vertrautheit mit seinen Mitkommunikanten gelegentliche "Switches" vollzieht zwischen der "Verkörperung" seiner (durch den Nickname symbolisierten) Figur und typischen Verhaltensweisen seines alltagsweltlichen Selbst.³

Neben der eigenen *persona* wird auch die - metaphorisch als "Raum" figurierte - kommunikative Nähe- und Aufmerksamkeitssphäre sprachlich "kostümiert": Die trägermediale Bedingtheit des kommunikativen Settings - d.i. die technische und prozedurale Beschränktheit der Kommunikationsabwicklung, der Indizierung von Präsenz und der Generierung von Aufmerksamkeit auf ein rein graphisches Kodierungsmedium bzw. (rezipientenseitig) den visuell-textuellen Wahrnehmungskanal - birgt hierbei ein nicht unbeträchtliches spielerisches Potenzial und damit den Reiz, die mit dem Chat gegebene körperlose Sphäre kommunikativer Nähe als Bühnenraum zu konzipieren und diesen simulativ und kooperativ zu einem fiktiven Schauplatz auszugestalten: Die teilnehmerseitige Konzeption der eigenen kommunikativen Situiertheit im Chat, die stark in Nähe der

face-to-face vollzogenen Partybegegnung angesiedelt ist, sowie die trägermedial induzierten Rahmenbedingungen (synchron, aber geographisch wie sozial distant - direkt, aber medial graphisch) bereiten "selbst den virtuellen Weltausschnitt, in dem gespielt wird" (Kilian 2000:232). Dieser "Weltausschnitt" wird vermittelt deklarativer Initiativen, die durch explizite oder implizite Ratifizierungen in den Rang konsensuell verfügbarer Simulationen erhoben werden können, textuell ausstaffiert, lesend angeeignet, imaginativ konstituiert und in produktiver Re-Aktion individuell mitkonstruiert. An die Stelle des (nur metaphorisch präsenten) gemeinsamen Wahrnehmungsraums wird somit von den Teilnehmern über einen Aushandlungsprozess schrittweise ein Kommunikationsuniversum mit rein sprachlich verfassten Bezugsgrößen gesetzt. Dieses besitzt Simulationscharakter und hat Realität für die Dauer einer zwei- oder mehrpersonalen Zustimmung zum Spiel.⁴

Beispiel: Sprachliche Aushandlung einer Spielwelt (Auszug aus einem Chat-Mitschnitt):

billine und tinete gehen zu der tropisch anmutenden bar, wo schon ein paar andere leute sitzen.

(tinete) ich nehm einen... *überleg*

billine bestellt für beide einen tropischen super cocktail

(tinete) was nimmst du?

(tinete) ok, überredet.

(billine) ups ,hab für dich einfach mal mitbestellt

(billine) hmm was ist da eigentlich alles drin

tinete kostet mal

(tinete) auf jeden fall ananas

(tinete) ja, ananas

(tinete) und etwas cocos

(billine) iehhhgitt ,bloss keine ananas

Die hierbei auf den Teilnehmerrechnern protokollarisch entstehenden "Texte" sind nicht für die Konservierung oder das Ausdrucken und spätere Lesen gemacht, sondern sind flüchtige (und überdies teilnehmerspezifische) ad-hoc-Gebilde, die sinnstiftend oftmals nur im Rahmen der Situation ihrer aktuellen Konstituierung und Prozessierung sind. Sie dienen primär der direkten (selektiven) Rezeption innerhalb einer konkreten Kommunikationssituation und nicht der Generierung eines Text-

Artefakts mit Verdauerungswert; eine Aufzeichnung ist zwar möglich, in der Regel aber nicht im Chat-Angebot selbst als Option vorgesehen, sondern prinzipiell dadurch möglich, dass der Computer trotz seiner Nutzung als Kommunikationsmedium zugleich auch ein Speichermedium darstellt. Dass solche Aufzeichnungen keine 1:1-Abbilder von Kommunikationsvollzügen darstellen und auch nur unter Einschränkung als medienspezifische Varianten von Aufzeichnungen "von ihren funktional entsprechenden mündlichen Diskursarten" angesehen werden können, "merkt man spätestens beim Versuch, ein Chat-Protokoll mit verteilten Rollen vorzulesen bzw. die im Chat konstituierten Inszenierungen auf einer wirklichen Bühne zur Aufführung zu bringen" (Storrer 2001:452): "Eine Oralisierung der Chatprotokolle ist nicht intendiert und wäre [...] sogar relativ schwierig. Vor diesem Hintergrund ist die Chat-Kommunikation tatsächlich eine kommunikationsgeschichtliche Novität: Zum ersten Mal wird Schrift genuin und im großen Stil für die situationsgebundene, direkte und simultane Kommunikation verwendet." (Ebd.:462) ⁵

Chat-Kommunikation zeichnet sich somit aus durch eine Reintegration der Dynamik des Diskurses in das Monumentalmedium der Schrift: Auf der einen Seite erfährt die Schrift eine Rückführung in den Diskurs, auf der anderen Seite werden Elemente literaler Tradition einer als nächstsprachlich begriffenen Dia- bzw. Multiogsituation zugänglich gemacht. (Vgl. Beißwenger 2000, 2001, 2002; Storrer 2001, 2001a). Die daraus resultierende hybride Kreuzung einer am Face-to-face orientierten kommunikativen Grundhaltung mit Elementen nicht nur medialer, sondern auch konzeptioneller Schriftlichkeit birgt nicht nur die *Möglichkeit* einer inszenatorischen Ausgestaltung der eigenartigen "Nähesphäre", sondern tritt bisweilen sogar deutlich als Inszenierungs*aufforderung* zutage, insofern sie in hohem Maße dazu animiert, der körperlosen und in sozialer Hinsicht relativ unverbindlichen "virtuellen Umgebung" (im Sinne einer "im Kopf" erzeugten Spielsphäre) auf spielerische Weise Leben einzuhauchen und sich somit den Mitkommunikanten als originellen (attraktiven) Kommunikationspartner zu empfehlen.

Erwähnte Literatur

Beißwenger, Michael (2000): Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel eines Webchats. Stuttgart 2000.

Beißwenger, Michael (2001): Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung. In: Beißwenger (Hrsg., 2001), 79-138.

Beißwenger, Michael (2002): Getippte "Gespräche" und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten. In: Ingo W. Schröder/Stéphane Voell (Hrsg.): *Moderne Oralität*. Marburg 2002 (Reihe Curupira). [im Druck]. Vorabversion als WWW-Ressource in: Zürcher Studien zur Medienkommunikation. URL (15.09.02): http://www.unizh.ch/~elwyss/ZSCK_Portal.html, PDF-Preprint: <http://www.hrz.uni-dortmund.de/~hytex/storror/papers/curupira.pdf>.

Beißwenger, Michael (Hrsg., 2001): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart 2001. Begleitende Website: <http://www.chat-kommunikation.de>.

Kilian, Jörg (2000): Literarische Gespräche - online? Facetten des "dramatischen Dialogs" im Computer-Alltag. In: *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 28. 2000, 223-236.

Koch, Peter; Oesterreicher, Wulf (1985): *Sprache der Nähe - Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte*. In: *Romanistisches Jahrbuch* 36. 1985, 15-43.

Koch, Peter; Oesterreicher, Wulf (1994): *Schriftlichkeit und Sprache*. In: Hartmut Günther/Otto Ludwig (Hrsg.): *Schrift und Schriftlichkeit. Writing and Its Use. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*. 1. Halbbd. Berlin. New York 1994 (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 12.1), 587-604.

Storror, Angelika (2001): *Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation*. In: *Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet*. Hrsg. v. Andrea Lehr, Matthias Kammerer, Klaus-Peter Konerding, Angelika Storror, Caja Thimm und Werner Wolski. Berlin 2001, 439-465.

Storror, Angelika (2001a): *Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation*. In: Beißwenger (Hrsg., 2001), 3-24.

Turkle, Sherry (1998): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Deutsch von Thorsten Schmidt. Hamburg.

Wirth, Uwe (2002): *Schwatzhafter Schriftverkehr. Chatten in den Zeiten des Modemfiebers*. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hrsg.): *Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt*. Frankfurt, 208-231.

Weitere Literatur zum Thema unter <http://www.chat-bibliography.de>.

Anmerkungen

1. Die Frage nach Symptomatischem in der Chat-Kommunikation stellt dennoch einen spannenden Gegenstand für künftige Chat-Forschung dar. So ist beispielsweise zu untersuchen, ob Witz und Originalität in den Beiträgen von Chat-Teilnehmern (die in der Regel nicht inszeniert, sondern Ausdruck individueller Kommunikationsfähigkeit sind) als Phänomene der individuellen "Verkörperung" eines Figurenkonzepts oder aber als die Verkörperung eines Figurenkonzepts durchdringende Elemente von "reallife"-Identitäten aufzufassen sind. Für anregende Diskussion zu diesem Punkt im Rahmen des "Modemfieber"-Symposiums in Romainmôtier danke ich Fotis Jannidis.
2. Zur Veranschaulichung des Maskencharakters von Nicknames möge die nachfolgende (alphabetisch sortierte) Liste beliebig herausgegriffener Nicknames aus einem Webchat dienen:
33w-devot, Parzival, AntonSzLaVey, Arielle, Auge, Baghira, Bart_Simpson, Beautylove, Beutlin, Biene-maja_14, BLADE_RUNNER, BradP, casanova5, Charon, Cicero, D@rkman, Daydreamer*, DeepThought, Der Notgeile 2000, Der_Pate, Di-Caprio, Diskogirl, Dobermann, Dreihörnchen, Einsamer, Faust, FHamster, FixundFoxi, Flirt-Girl-14, Flurschaden, Frankenstein, Freddie30, gaston, GelberSchlumpf, Genoveva, Gizmo, Goofy98, Grinsekatze, Grisu, guybrush74, Handlanger, Hausdrache, hermes1, Herr39, herzblut, Homer_Simpson, Hubschraubär, IngeborgBachmann, inkognito, Jennifer, jfk, Kathil, KleinerEisbär, KleinerPrinz, Knuddler, ladyfire2, Ladyslover, LiebevollerL, Liebling, LoisL, LordSainsbury, loretta, Lt.Riker, Luckyone, Mädchen, Marcus25, MargeSimpson, Marsupilami, Matze, McBeth, Megaman, MeisterDieb, michelangelo, Mona_Lisa, moncici, Mr.Loverboy, Mrproper, mundgeruch, Nachtfee, Nadinchen, nico+, NikkiSixx, Norman_Bates, Odin, Odysseus, Parsifal, Penelope, Popey, Pornoboy77, Psychator, RadioactiveMan, Räubertochter, SabinaS, scharfes_luder, Schwanzus_Longus, sexyMike, ShadowMage, Shithead, Skywalker, slartibartfass, Spaceboy, spawn1802, Sphinx:-))), StefanHD, sunnyboy1, Thorin, thunderbolt, UltrakrasserArsch, Valentinegirl, VascoRossi, WHiSTLe, Wilma, zipflgsicht, Zombie.
3. Neben der Möglichkeit, als Maske genutzt zu werden, übernehmen Nicknames natürlich auch noch verschiedene kommunikative Funktionen: Sie dienen (i) als Mittel zur Kontaktaufnahme, sind "Visitenkarte" oder "Outfit" eines Chat-Nutzers beim Eintritt in einen Chat-Raum und dienen zur Attraktion potenzieller Kommunikationspartner (wobei Originalität und Witz eine wichtige Rolle spielen, insofern sie die eigenen Chancen steigern, von anderen, die ebenfalls auf der Suche nach Kommunikationspartnern sind, - insbesondere bei hoher Teilnehmerzahl - überhaupt wahrgenommen zu werden). Da der Nickname das einzige Anzei-

chen dafür ist, ob bzw. dass ein kommunikativer Akteur auf einer Chat-Plattform "präsent" ist, fungieren Nicknames weiterhin (ii) als Indizien für Gegenwartigkeit bzw. kommunikative Verfügbarkeit. Da die einmalige Indizierung von "Präsenz" (beim Eintritt in den Chat-Raum) in Ermangelung eines echten inter-personalen Wahrnehmungsraums nicht zwangsläufig bedeutet, dass ein Teilnehmer auch permanent aufmerksam ist und dem Chat-Geschehen folgt, fungiert der Nickname weiterhin - insofern er mit jedem Beitrag des Teilnehmers neu zur Anzeige gebracht wird - (iii) als Indiz für Aufmerksamkeit und nach wie vor ungebrochenes Interesse an dem aktuell sich vollziehenden Kommunikationsgeschehen. Zuletzt (iv) dient der Nickname zur Sicherung der Authentizität eines Teilnehmers über mehrere Chat-Episoden hinweg: Da nur die individuelle Zeichenfolge des Nicknames einen bestimmten Teilnehmer wieder-identifizierbar macht, unternehmen regelmäßige Nutzer eines Chat-Dienstes in der Regel alles, um ihren einmal gewählten Nickname (bisweilen in sämtlichen denkbaren Varianten) vor dem Zugriff anderer Teilnehmer zu schützen, nicht zuletzt deshalb, da sämtliche sozialen Gratifikationen, die sich der Teilnehmer (unter der Maske seines Nicknames) in einer Chat-Community im Laufe der Zeit erarbeitet hat, von seinen regelmäßigen Kommunikationspartnern ebenfalls nur an die Individualität des Nicknames geknüpft werden (vgl. hierzu Beißwenger 2001; zu daraus resultierenden möglichen Irritationen siehe die Beispiele in Beißwenger 2002).

4. Auch die Namensgebung von Chat-Räumen wird - sofern einer der Kommunikanten einen solchen durch Eingabe einer entsprechenden Steueranweisung selbst "eröffnet" hat - in diese Spiele mit einbezogen. Häufig dient die Raumbenennung als Programm für ein vom "Raumbesitzer" gewünschtes kommunikatives Szenario bzw. als Ausweis für den simulativen Rahmen eines sich aktuell vollziehenden Spielgeschehens. (Vgl. hierzu ausführlich Beißwenger 2001 sowie Beißwenger 2000:126-163).

Beispiele für programmatische Raumbenennungen aus einem Webchat: *Kaetzchen_Kuschelsland*, Gemütliche_Almhütte_in_den_Bergen, Sonnenschein, Asgard_Galaxie, Besenkammer, edelsteinhöhle, Sünderland, sauna, hexenhaus, Kaminzimmer, märchenland, no daylight, Stammtisch, Disco, Romanantisches_Lokal, Nightclub, Bar, Room_A_Thousand_Years_Wide, Zauberwald, adria, Pool, LichtFerneRegenWaldDuftWärme

5. Unter bestimmten Bedingungen ist es natürlich denkbar und auch möglich, Chat-Protokolle zu oralisieren. Voraussetzung ist dann aber, dass die für eine Aufführung mit verteilten Rollen vorgesehenen Protokolle zuvor dramaturgisch aufbereitet und die (durch das Steuerprogramm hergestellte) Abfolge der einzelnen Teilnehmerbeiträge einer thematischen "Glättung" unterzogen wird. Ansonsten dürfte ein Publikum, das an der Prozessierung des in den Protokollen dokumentierten Kommunikationsgeschehens nicht selbst beteiligt war, große

Probleme haben, den ursprünglich "getippten Gesprächen" (insbesondere dann, wenn es sich dabei um Multiloge mit vielen Kommunikanten handelt) einen Sinn abzugewinnen.

Tilman Sacks "Chattheater"-Projekt (siehe <http://www.foyazee.org/sack/>) zeigt, dass Chat-Protokolle nach den entsprechenden notwendigen Überarbeitungen durchaus erfolgreich auf einer Bühne zur Aufführung gebracht werden können. Dennoch ist Angelika Storrer natürlich darin zuzustimmen, dass eine solche Oralisierung üblicherweise von den Beteiligten "nicht intendiert" und - aus den eben benannten Gründen - "sogar relativ schwierig" ist. Dies merkt man spätestens dann, wenn man - wie dies in Sacks Theaterprojekt geleistet werden musste - sich einmal ein umfangreiches Protokoll eines Mehrpersonen-Chats vornimmt und versucht, dieses so umzuarbeiten, dass es auch für Außenstehende, die noch nie gechattet haben, auf Anhieb "lesbar" wird.