



**Universität Gesamthochschule Paderborn**

**Fachbereich Sprach- und Literaturwissenschaften**

**Schwerpunkt Medienwissenschaft**

**Einführungsseminar: Einführung in die Mediensoziologie**

**Thema der Hausarbeit:  
Kommunikation im Internet – zwei Fallbeispiele  
aus der Perspektive der Mediensoziologie**

**Sommersemester 2001**

**vorgelegt bei**

**Prof. Dr. Barbara Becker**

**von**

**Timo Klaustermeyer  
Peckelsheimer Weg 26  
33100 Paderborn  
Tel.: 05251 / 640556  
e-mail: neo@upb.de**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	S. 3
<b>2. Das Forum</b>	S. 4
2.1 Beschreibung des Fallbeispiels	S. 4
2.2 Das Verhalten der Nutzer	S. 4
2.2.1 Hierarchien	S. 4
2.2.2 Abhängigkeiten	S. 5
2.2.3 Meinungsbildung	S. 6
2.2.4 Desinformation und Manipulation	S. 6
2.3 Schlussfolgerungen	S. 7
<b>3. Der Chat</b>	S. 7
3.1 Beschreibung des Fallbeispiels	S. 7
3.2 Das Verhalten der Nutzer	S. 8
3.2.1 Flüstern	S. 8
3.2.2 Gesprächsformen	S. 8
3.2.3 Flirts: Bezug zum realen Leben?	S. 9
3.2.4 Cybersex	S. 10
3.2.5 Dissing	S. 11
3.3 Schlussfolgerungen	S. 11
<b>4. Schlusswort</b>	S. 12
<b>Literaturverzeichnis</b>	S. 14

## 1. Einleitung

Wenn Bernhard Debatin in seinem Aufsatz über elektronische Öffentlichkeiten davon spricht, dass „in der öffentlichen Diskussion [...] das Internet derzeit immer noch vorwiegend als ‚Datenautobahn‘ begriffen [...]“ wird und dabei der Umstand ignoriert wird, dass es „[...] für viele seiner Benutzer vor allem auch ein sozialer Raum ist“<sup>1</sup>, weist er damit auf ein zentrales Problem hin, das zwischen bestimmten menschlichen Gruppierungen manchmal zu großen Irritationen, zu Unverständnis und Stereotypisierung führen kann. Die eine Gruppe kann man in den Menschen sehen, die das Internet sehr häufig und für viele unterschiedliche Dinge nutzen, z.B. Chat-Räume besuchen oder an Newsgroups und Diskussionsforen partizipieren. Die andere Gruppe bilden die Internetbenutzer, welche das Internet weniger als bidirektionales Kommunikationsmedium ansehen, sondern es eher in einer passiven „Downloader-Rolle“ verwenden. Während die einen die durch das Internet neu dazu gewonnenen Möglichkeiten nutzen, sich selbst mitzuteilen, zeigen die anderen genau hieran kein Interesse und betrachten das Internet häufig nur als konsequente Weiterentwicklung anderer Massenmedien, die lediglich eine reine Einwegkommunikation zulassen. Wenn nun aber ein Gedankenaustausch von Personen dieser unterschiedlichen Gruppierungen stattfindet oder jemand aus der zweiten Gruppe sich für die Aktivitäten der ersten zu interessieren beginnt, treten oft Probleme dergestalt auf, dass ein Vertreter der ersten Gruppe zunächst auf wenig Akzeptanz für seine Vorlieben bezüglich des sozialen Raumes Internet stoßen dürfte. Diese Ablehnungshaltung ist umso größer, je intensiver der betrachtete Nutzer in das Netz der sozialen Verflechtungen, die mit Hilfe des Internets entstanden, eingebunden ist.

Diese Arbeit soll nun anhand von zwei Fallbeispielen untersuchen, wie sich die Nutzer in den betrachteten virtuellen Räumen verhalten. Es wird hierbei um Gesprächsformen, um Meinungs- und Willensbildung, aber auch um Desinformation und Manipulation gehen. Insbesondere soll ansatzweise versucht werden, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Kommunikation in virtuellen und realen Kontexten herauszuarbeiten.

---

<sup>1</sup> Debatin, Bernhard: Elektronische Öffentlichkeiten. Über Informationsselektion und Identität in virtuellen Gemeinschaften, S. 1

## **2. Das Forum**

### **2.1 Beschreibung des Fallbeispiels**

Als erstes soll nun ein „special interest“ Internet-Forum betrachtet werden, das sich bei vielen Nutzern (mich eingeschlossen) großer Beliebtheit erfreut. Es handelt sich um ein Forum zum Thema Computerschach und befindet sich auf den Seiten von Parsimony unter <http://f23.parsimony.net/forum50826/> . Das Forum wurde von der Redaktion der Zeitschrift „Computerschach und Spiele“ (kurz: CSS) ins Leben gerufen. Die Mitglieder dieser Redaktion verwalten das Forum (ihre Namen werden in roter Schrift angezeigt), in dem sie ab und zu neue Themen anstoßen oder auch hin und wieder Beiträge löschen, die sich über die sogenannte „Forums-Ordnung“ hinwegsetzen. Zwei bis dreimal im Jahr lädt die Redaktion auch in der Szene geschätzte Personen (grüne Schrift) ein, z.B. den Autor eines Computerschachprogramms. Diese stellen sich dann einen Abend lang den Fragen der Forumsteilnehmer. Die aktiven Nutzer des CSS-Forums sind zu 99,9% männlichen Geschlechts und beschäftigen sich hobbymäßig mit dem Thema Computerschach. Viele davon testen Schachsoftware auf ihren Rechnern, machen auf Schwachstellen aufmerksam und unterbreiten Verbesserungsvorschläge. Oftmals geht es aber auch nur um den Spaß, verschiedene Schachprogramme gegeneinander antreten zu lassen und die Ergebnisse auszuwerten. Aus einschlägigen Quellen erfuhr ich, dass auch Personen, die beruflich mit Computerschach zu tun haben (etwa als Hersteller kommerzieller Produkte oder Redakteure anderer Zeitschriften), das Geschehen in diesem Forum verfolgen, jedoch nur in einer strikt passiven Rolle. Die aktiven Nutzer hingegen lassen sich noch einmal unterteilen in „Stammposter“, welche ihren Namen und ihre Adresse der CSS-Redaktion bekannt gaben und von da an exklusiv unter ihrem eigenen Namen in blauer Schrift posten konnten, und anonyme Nutzer, deren Namen in schwarz erscheinen und Beiträge unter beliebiger Bezeichnung in das Forum stellen können. Die Angabe der eMail-Adresse ist bei den anonymen Nutzern optional.

### **2.2 Das Verhalten der Nutzer**

#### **2.2.1 Hierarchien**

Es lässt sich also zunächst festhalten, dass schon rein formal eine Hierarchie in diesem Forum existiert, die sich für jeden Neuling bereits durch optische Unterschiede erschließt: Rot – Administratoren mit der „Lizenz zum Löschen“, Grün – geschätzte

Persönlichkeiten, die mit beinahe nicht hinterfragbarer Weisheit ausgestattet sind, Blau – registrierte Benutzer, die in der Szene etabliert sind, Schwarz – „Anons“ mit einer mehr oder minder ausgeprägten Neigung zur Anarchie. Diese zugegebenermaßen überspitzt dargestellte Rangordnung wird in der alltäglichen Forumspraxis oft ausgelebt; und nicht selten prallen dabei nicht nur Meinungen sondern auch Menschen aufeinander, deren Verhalten an Revierkämpfe erinnert. So machen die „roten“ Benutzer gern einmal von ihrem Recht zum Löschen Gebrauch, wenn der Eintrag eines (vornehmlich „schwarzen“) Posters ihnen nicht gefällt. Erbost über die Eliminierung seines Postings wird der „schwarze“ Benutzer sogleich seinem Ärger Luft machen, indem er in einer Vielzahl anderer Einträge darauf aufmerksam macht, welches Unrecht ihm durch die Löschung widerfahren ist. Dadurch hat die Redaktion dann manchmal umso mehr Arbeit, denn schließlich müssen alle neuen Einträge auch gelöscht werden, damit nicht der Eindruck entsteht, es handele sich bei deren Eingreifen um Zensur. Als letzte Maßnahme bleibt manchmal nur die Sperrung der IP-Adresse des rebellischen Users oder gar eine Wortsperre für dessen Namen / Kennung, einhergehend mit „Hausverbot“. Ohne diese Eingriffe der Administratoren direkt bewerten zu wollen, muss ich dennoch anmerken, dass mir hin und wieder ernste Zweifel an der demokratischen Grundlage dieses Forums kommen, da auch Hinweise auf konkurrierende Zeitschriften und Produkte manchmal gelöscht werden (unter dem Vorwand, dies sei kein Werbeforum).

### 2.2.2 Abhängigkeiten

Wenn die Kompetenz eines schon länger etablierten „blauen“ Posters hinterfragt wird, kann es bei diesem zu einer typischen Reaktion kommen, die ich das „Pseudo-Ab sprung-Syndrom“ nenne. Der Stamm-User, sichtlich gekränkt in seiner mühsam angehäuftten Ehre, droht mit dem Ausstieg aus der aktiven Teilnahme des Forumbetriebs. Kurze Zeit darauf erscheint eine Fülle von Postings anderer Stammbenutzer, die den angeschlagenen User dazu auffordern oder gar anflehen, seine hervorragende Arbeit nicht einzustellen. Selbstverständlich heilt ein so reger Zuspruch alle Wunden, so dass der beleidigte Poster bald darauf erklärt, sich in Zukunft nicht mehr um die „Angriffe“ anonymer Nutzer zu kümmern. Statt dessen werde er umso entschlossener mit seiner Testarbeit fortfahren. Diese Verhaltensweise lässt auf eine tiefe Abhängigkeit schließen, die vor allem die etablierten (blauen) Nutzer miteinander verbindet. Diese Abhängigkeit wird vor allem dadurch verstärkt, dass die Identität eines registrierten Benutzers

scheinbar offen liegt, obwohl sich die Forumsteilnehmer im realen Leben meist niemals begegnen.

### 2.2.3 Meinungsbildung

Der etablierte und damit engagierte User hat jedoch durch seine Präsenz innerhalb und außerhalb (z.B. eigene Homepage mit persönlichen Angaben und bisherigem Schaffenswerk) des Forums eine verankerte Identität erschaffen, die ihn stärker bindet als einen anonymen Poster. Durch die Verschriftlichung und damit die Nachprüfbarkeit seiner Beiträge wird er auf seine Meinung festgelegt. „Die oft minutiösen Analysen der gesendeten Worte [...] lassen dem Verfasser keinen anderen Ausweg, als das zu verteidigen, was er gesagt hat“<sup>2</sup>. Aus diesem Grund sind viele Stammposter recht vorsichtig, wenn es um Meinungsäußerungen geht und nehmen oft weniger stark polarisierte Standpunkte ein als Gelegenheitsnutzer. Überhaupt läuft die Meinungsbildung in dem betrachteten Forum ähnlich ab wie in der Realität: Personen, die weniger selbstbewusst und willensstark sind, halten sich zunächst zurück und beobachten die Äußerungen der anderen. Letztendlich schließen sie sich entweder der Mehrheit oder aber der Meinung der höher geachteten Nutzer an. Um dies zu verifizieren, forschte ich in einem anderen Forum zu diesem Thema nach und stellte fest, dass dieselben Personen plötzlich ganz andere Meinungen vertraten. Der Grund dafür war, dass sich durch den in diesem Kontext vertretenen Nutzerkreis eine Mehrheitsverschiebung ergab und sich manche Personen entsprechend anpassten.

### 2.2.4 Desinformation und Manipulationen

Ein weiteres Verhaltensmuster, das immer wieder zu beobachten ist, beruht darauf, dass einige (anonyme) Nutzer bewusst falsche Informationen verbreiten oder sich sogar als eine Art „Störfaktor“ etablieren wollen. Bei Nachforschungen fand ich heraus, dass das Konzept der Farben-Hierarchie erst dadurch notwendig wurde, dass manche Nutzer gezielt Namen anderer dazu verwendeten, falsche Informationen zu verbreiten oder unpopuläre Meinungen zu vertreten. Dass dies bei den Personen, deren Namen missbraucht wurden, Missbilligung und sogar Wut hervorrief, ist sicherlich leicht nachvollziehbar. Durch die Reservierung von Namen ist das Potenzial der „Störer“ derart eingeschränkt worden, dass nur noch selten etwas Derartiges vorkommt. Zusätzlich beteuern viele der Stammposter unentwegt, dass sie nicht auf Fragen oder

---

<sup>2</sup> Reid-Steere, Elizabeth: Das Selbst und das Internet, S.284

Anmerkungen anonymer Nutzer eingehen werden, was deren Handlungsspielraum weiter schrumpfen lässt. Schließlich ist es das erklärte Ziel eines störenden Nutzers, bei den anderen Personen bestimmte Reaktionen hervorzurufen. Bleiben diese Reaktionen aus, verliert das störende Verhalten bald seinen Reiz.

## **2.3 Schlussfolgerungen**

Die Verhaltensweisen der Nutzer in diesem Online-Forum ähneln in auffälliger Weise denen von Teilnehmern einer realen Diskussionsgruppe. Hierarchische Strukturen sind ebenso vorhanden wie typische Reaktionsmuster auf bestimmte externe oder interne Aktionen. Trotzdem gibt es wichtige Unterschiede: Zunächst einmal muss festgehalten werden, dass in einem Online-Forum die Hemmschwelle, sich aktiv an der Diskussion zu beteiligen, erheblich niedriger ist als bei einer realen Gruppe. Aufgrund des schützenden Mantels der Anonymität sehen sich weniger selbstbewusste Menschen eher in der Lage, einen Beitrag zu äußern. Ein solches Forum bietet eher schüchternen Nutzern also einen leichteren Einstieg in den Diskurs-Pool. Auf der anderen Seite bestehen auch Anreize, die Anonymität irgendwann abzulegen und sich durch den Aufstieg in die Riege der registrierten User einen festen und mehr beachteten Status zu sichern. Negativ kann sich die Anonymität auf die Umgangsformen und den Sinngehalt der Beiträge auswirken, da anonyme Nutzer keinerlei Konsequenzen in der realen Welt zu befürchten haben und deshalb der Anreiz zur Störung des Forumsbetriebs besteht. Foren, die ausschließlich registrierte Benutzer zulassen, haben diese Probleme nicht; allerdings gehen durch diese Maßnahme die oben genannten Vorteile wieder verloren.

## **3. Der Chat**

### **3.1 Beschreibung des Fallbeispiels**

Als zweites Fallbeispiel dieser Arbeit soll der Allegra-Chat (erreichbar unter <http://www.allegra.de> ) dienen. Im Chat-Portal bekommt man verschiedene Räume aufgelistet, 4 davon sind ausschließlich registrierten Benutzer zugänglich und sind im Laufe der Zeit hinzugekommen. Die 11 anderen, frei zugänglichen Räume bilden nun den Fokus dieser Betrachtung. Diese Räume sind aufgeteilt in zwei Vierer-Blöcke (Love HIV, Fun HIV), zwei „Flüster“-Räume (wird später erläutert) und einem weiteren Raum, der je nach Tageszeit seinen Namen ändert. Bevor man sich einloggt, kann man sich die Nicknamen der User anzeigen lassen, die sich zur Zeit in dem

entsprechenden Raum aufhalten. Beim Einloggen kann jeder beliebige Nickname gewählt werden, lediglich schon vorhandene Namen werden abgelehnt. Im Chat-Raum selbst gibt es unter dem eigentlichen Texteingabefeld noch zwei Pull-Down-Menüs für spezielle Funktionen: Im linken Menü wählt man den Empfänger der Nachricht aus (spezieller oder alle Benutzer), im rechten hat man eine Auswahl an bestimmten Äußerungsmodi (sagt zu, lacht zu, küsst, tritt, fragt, lästert mit, zeigt Vogel zu, stimmt überein mit, tröstet, nimmt ... an die Hand, spottet über, nörgelt zu, frohlockt zu, haucht zu, flüstert zu). Eine besondere Bedeutung kommt dabei dem Flüstermodus zu, da hier lediglich der ausgewählte Empfänger die Nachricht lesen kann, während andere Modi die Nachrichten für alle Nutzer sichtbar machen. Diese Besonderheit tritt in seiner extremsten Form in den beiden „Flüster-Räumen“ hervor, in welchen die ganze Zeit über dieser Modus aktiviert ist und somit jede Nachricht nur einen Adressaten haben kann.

## **3.2 Das Verhalten der Nutzer**

### **3.2.1 Flüstern**

Aufgrund des Flüstermodus ist eine regelmäßig wiederkehrende Verhaltensweise bei den Nutzern zu beobachten: Ein Neuankömmling fragt zunächst alle User im Raum, ob sie an einem Chat mit ihm/ihr interessiert sind. Sobald jemand darauf eingeht, schalten die beiden Kommunikationspartner sehr häufig in den Flüstermodus, um „unter sich“ zu sein und ihr Gespräch vor den anderen Nutzern zu verbergen. Anders verhält es sich bei den Usern, die eine offene Diskussion über ein bestimmtes Thema führen wollen. Diese meiden in der Regel den Flüstermodus, da dies einer offenen Diskussion abträglich wäre. Es gibt allerdings auch Gegenbeispiele, in denen der Flüstermodus in einer scheinbar offenen Diskussion gezielt eingesetzt wird, um andere Nutzer im Verborgenen zu manipulieren und sie auf eine bestimmte Seite zu ziehen. Diese verlockende Möglichkeit bietet sich in einer realen Diskussionsgruppe nur in sehr eingeschränkter Form; der Chat bietet hier also eine Neuerung, welche nicht unbedingt im Sinne eines offen geführten Gesprächs förderlich erscheint.

### **3.2.2 Gesprächsformen**

Die Gesprächsthemen der offenen Diskussionen umfassen in diesem Chat ein relativ weites Diskursfeld: Wissenschaft, Politik und Wirtschaft gehören ebenso zu den Themen wie alltägliche Dinge („Klatsch und Tratsch“). Allerdings muss man schon etwas



Geduld aufbringen, ehe sich in einem diesem Chaträume eine ernsthafte Diskussion ergibt. Vornehmlich geht es um die oben genannten Flüster-Gespräche, die man im realen Leben als Flirts bezeichnen würde. Ein solcher Flirt beginnt meistens mit Fragen, die sich auf die reale Person beziehen, welche sich hinter einem Nicknamen verbirgt. Das Geschlecht des Gesprächspartners ist dabei von besonderem Interesse, sollte dieses aus dem Nicknamen nicht eindeutig hervorgehen. Brenda Danet hat zu dieser Thematik eine Untersuchung im IRC angestellt<sup>3</sup> und sie schätzt, dass dort weniger als ein Fünftel der Nicknamen einen direkten Schluss auf das Geschlecht der dahinter stehenden Person zulassen. Im Allegra-Chat liegt diese Zahl deutlich höher, schätzungsweise über zwei Drittel der User benutzen Namen mit eindeutiger Geschlechtszugehörigkeit. Dies unterstützt die Beobachtung, dass ein hoher Prozentsatz der dort geführten Gespräche Flirts sind. Es muss darauf hingewiesen werden, dass im Hinblick auf die Geschlechterzugehörigkeit auch scheinbar eindeutige Nicknamen noch keine Garantie dafür sind, dass die reale Person hinter diesem Namen wirklich diesem Geschlecht angehört. Auch zu dieser Frage hat Danet unter dem Stichwort „Playing with Gender“<sup>4</sup> Recherchen angestellt; hier soll dieser Aspekt nicht weiter ausgeführt werden.

### 3.2.3 Flirts: Bezug zum realen Leben?

Von weiterem Interesse bei Flirts im Chat sind auch Alter und Wohnort des Gesprächspartners sowie eine rudimentäre Beschreibung der Äußerlichkeiten. Diese Fragen zielen wohl in zwei Richtungen: Erstens möchte man einige Hinweise erhalten, um sich sein Gegenüber besser vorstellen zu können. Man ist bestrebt, sich von seinem Flirtpartner „ein Bild zu machen“. Während man bei Telefongesprächen meist aus dem Klang der Stimme eine erste Vorstellung davon erlangt, wie der Gesprächspartner aussehen könnte, fehlen in einem rein textbasierten Chat solcherlei Anhaltspunkte. Diese müssen dann durch entsprechende Fragen erlangt werden. Zweitens zielen die konkreten Fragen zur Person auf die denkbare Möglichkeit hin ab, seinen Chat-Partner möglicherweise einmal real treffen zu wollen. In diesem Fall fungiert der Chat als ein Treffpunkt, um zunächst ein erstes Kennenlernen zu initialisieren und die Bekanntschaft ggf. näher auszubauen. In einer zweiten Phase kommt das Medium Telefon zum Einsatz, wodurch die Flirtpartner schon wesentlich mehr von sich preisgeben und wei-

---

<sup>3</sup> Danet, Brenda: Text as Mask, S. 137

<sup>4</sup> ebd., S. 137

ter an Anonymität verlieren<sup>5</sup>. Damit einhergehend werden oft auch Fotos der Personen per eMail ausgetauscht. In dieser Phase verfeinert sich also das Bild der Flirtpartner voneinander. Davon abhängig entscheidet es sich nun, ob beide Partner einem realen Treffen zustimmen. Räumliche Distanzen sind dabei weniger ausschlaggebend, da in der Regel davon ausgegangen wird, dass bei einer möglicherweise folgenden Liebesbeziehung einer der Partner bereit ist, seinen Wohnort zu wechseln.

### 3.2.4 Cybersex

Ein weiteres Phänomen, auf das ich bei meinen Recherchen gestoßen bin, nennt sich Cybersex (kurz: CS). CS findet vornehmlich in den beiden Flüster-Räumen des Allegra-Chats statt. Bereits die Nicknamen der dort Anwesenden geben meist ihre eindeutigen Absichten preis (Bsp.: „Flotter\_Hengst\_sucht\_heiße\_Stute“). Beim CS geht es jedoch nicht vornehmlich um die Befriedigung sexueller Gelüste sondern auch um den Austausch von Intimitäten, geheimer Wünsche und sexueller Phantasien. So äußerte sich bei einer Befragung ein Nutzer mit dem Nicknamen „Devoter\_BusinessMan“ folgendermaßen:

„Im realen Leben bin ich ein leitender Angestellter einer größeren Firma, habe viele Verpflichtungen und eine große Verantwortung. Stets muss ich meinem Team mitteilen, wo es langgehen soll. Dazu gehört auch, dass ich öfters den einen oder anderen Mitarbeiter zusammenstauchen muss. Hier suche ich nun eine Frau, die so etwas mal mit mir macht. Sie kann mich herumkommandieren, ich muss ihren Befehlen gehorchen und ich möchte mich ihr ganz unterordnen.“

Wenn man CS mit „Dirty Phone Talk“ vergleicht, erkennt man einige medienspezifische Unterschiede: CS gestaltet sich bei weitem anonym, wodurch sich wiederum neue Möglichkeiten wie z.B. das Wechseln des virtuellen Geschlechts ergeben. Weiterhin ist im Chat der Austausch von Bildern jederzeit möglich (via HTML), eine visuelle Ebene kann also hinzukommen. Auf der anderen Seite fehlt im Chat eine auditive Ebene, die beim Kommunikationsakt eine wichtige Rolle spielen könnte. Der Hauptunterschied zwischen CS und einem Flirt ist (abgesehen vom Grad der sexuell aufgeladenen In-

---

<sup>5</sup> Nicht nur durch die gegenseitige Herausgabe der Telefonnummern, womit ein erster klarer Bezug zum realen Umfeld der Flirtpartner entsteht, sondern auch durch die Preisgabe der eigenen Stimme lassen die Nutzer ihre anfängliche Anonymität ein Stück weit hinter sich. Zu diesem Schritt sind meist nur die User bereit, die eine Art Vertrauensbasis im Chat geschaffen haben und bereits glauben, den anderen korrekt einschätzen zu können.

halte), dass die Personen beim CS wohl eher kein reales Treffen in Betracht ziehen, jedenfalls nicht als Hauptanliegen. Davon abweichend suchen allerdings einige Nutzer im Allegra-Chat Sexualpartner im realen Leben.

### 3.2.5 Dissing

Zum Schluss dieses Absatzes möchte ich noch kurz auf eine letzte „Spielart“ eingehen, die mir im Allegra-Chat begegnete: das *Dissing*. Dieses kann in verschiedensten Formen geschehen: von bloßen Provokationen bis hin zu regelrechten Wortgefechten ereignete sich eine Vielzahl dieser Arten von aggressiver Kommunikation. Manche Nutzer haben sich sogar auf Dissing spezialisiert: So fand ich heraus, dass es elektronische und frei zugängliche Archive gibt (inzwischen sind diese Seiten leider geschlossen worden), in denen Mitschnitte von Wortgefechten einzelner User abgelegt waren. Zusätzlich waren auf den Webseiten besonders aktiver „Disser“ ganze Regelwerke zu diesem Thema zu finden. Eine der wichtigsten Regeln besagt beispielsweise, dass alles erlaubt sei, so lange es sich nicht auf das reale Leben des „Gegners“ beziehe. Der virtuelle Raum wird in diesem Kontext also als in sich abgeschlossen betrachtet und soll im Idealfall keinerlei Referenzen zum Realen aufweisen.

## 3.3 Schlussfolgerungen

Der in dieser Arbeit zur Betrachtung herangezogene Chat bietet den Nutzern bereits multiple Gestalten von Kommunikation an. Auch wenn er vornehmlich für Flirts genutzt wird, so lässt das Auftreten der anderen betrachteten Formen bereits erahnen, welches Potential in dieser Art von Kommunikation steckt. In anderen Chats sind die Schwerpunkte sicherlich anders verortet, ich wage jedoch zu behaupten, dass einige der vielfältigen Spielarten, von denen in dieser Arbeit nur wenige untersucht werden konnten, auch in Chats mit völlig anderen Grundthemen auftauchen. Bei der Untersuchung des Chats ergaben sich also einige wesentliche Unterschiede zu dem in Kapitel 2 betrachteten Online-Forum. Meines Erachtens liegt der Hauptgrund dafür in der größeren Fluidität des Chats im Vergleich zum Forum. Während bei letzterem die Beiträge für längere Zeit einsehbar sind (meist auch noch nach Wochen oder Monaten in Forumsarchiven), verschwinden die Äußerungen eines Nutzers im Chat meist schon nach einigen Sekunden aus dem Blickfeld des Betrachters. Durch die hohe Anzahl an Beiträgen ist der Betrachter gezwungen, das Textfeld ständig weiter nach unten zu scrollen, wenn er dem Gesprächsfluss folgen möchte. Zwar ist durchaus eine Art

„Mitschnitt“ der Gesprächsfetzen möglich (durch Copy&Paste), doch ist der Chat im Gegensatz zum Forum gar nicht dazu angelegt, eine Nachvollziehbarkeit der Beiträge auf Dauer zu gewährleisten. Manche Chaträume machen eine Aufzeichnung von längeren Zeichenfolgen gar unmöglich, da sie den Text automatisch weiterscrollen ohne dass der Nutzer Einfluss darauf hat. Diese Form von Unwiederbringlichkeit erinnert schon fast an ein mündliches Gespräch. Man könnte in diesem Zusammenhang die gewagte These aufstellen, dass Chats die Online-Gestalt der Oralität darstellen, während Internet-Foren eher im Universum der Schriftlichkeit angesiedelt sind.

#### **4. Schlusswort**

Diese Arbeit hat beispielhaft versucht, zwei Formen der Kommunikation im Internet zu beschreiben und in einen größeren medienwissenschaftlichen Kontext zu stellen. In dieser Nachbetrachtung möchte ich noch einige Anmerkungen und Ergänzungen anfügen. Wenn man Kommunikation als einen Austausch von Zeichen definiert, wird man zweifelsohne die ausgetauschten Zeichen näher betrachten müssen, um die Kommunikation genauer zu untersuchen. In den Schlussfolgerungen von Kapitel 3 stellte ich die nicht ganz ernst gemeinte These auf, dass Chats vielleicht eher den Gesetzen der Oralität gehorchen, obwohl natürlich Symbole ausgetauscht werden, die aus dem Universum der Schriftlichkeit stammen. An dieser Stelle möchte ich ergänzen, dass es einen weiteren wichtigen Unterschied zwischen Chat und mündlichem Gespräch gibt: die begrenzte Menge an Ausdrucksmitteln. Auch wenn der Chat bereits eigene Formen des Ausdrucks entwickelt hat<sup>6</sup>, ist die Anzahl der zur Verfügung stehenden Mittel bei der Face-to-face Kommunikationen ungleich höher: Gestik und Mimik können nicht einfach durch die vom Allegra-Chat angebotenen Äußerungsmodi substituiert werden. Insbesondere kommt hierbei das Problem der positiven Resonanz zum Tragen: Während bei mündlicher Kommunikation durch die Anwesenheit des körperlichen Ausdrucksrepertoires auch ein Schweigen als Antwort richtig interpretiert werden kann, so fällt dies einem Nutzer aufgrund der Absenz desselben im Chat ungleich schwerer. Schweigen wird dort zumeist als Ignorieren gedeutet. Hier offenbaren sich also die größten Schwierigkeiten der Kommunikation in virtuellen Räumen. Dieser Feedback-Effekt ist auch im Forum beobachtbar: Ohne Antworten auf eigene Beiträge verlieren die meisten User schnell die Motivation, sich weiterhin an der Diskussion zu beteiligen.

---

<sup>6</sup> Z.B. die sogenannten Emoticons, durch Zeichen imitierte Gesichter, die eine rudimentäre Form von Mimik darstellen sollen.

Eine weitere Frage, die diese Arbeit aufwirft, ist, warum für Menschen überhaupt der Anreiz besteht, über das Internet zu kommunizieren. Eine triviale Teilantwort könnte sicherlich lauten, dass es sich dabei um Bequemlichkeit handelt. Die Möglichkeit, vom Wohnzimmer aus mit Gesprächspartnern aus aller Welt über beliebige Themen zu diskutieren, erscheint durchaus komfortabel. Doch allein auf dieser basalen Ebene lässt sich diese Frage nicht klären; zu facettenreich ist allein der Erfahrungshorizont des einzelnen Users. In diesem Zusammenhang möchte ich S. Turkle zitieren, die einen anderen interessanten Punkt aufgegriffen hat: „Virtuelle Welten bieten eine Umgebung für Erfahrungen, die in der wirklichen Welt nur schwer gemacht werden können. Nicht zuletzt besteht eine dieser Erfahrungen in der Möglichkeit, einen einzelnen ‚Aspekt des Ich‘ auszuleben, den man als eigenständiges Ich in einem Spiel verkörpert.“<sup>7</sup> Ich würde Turkle hier uneingeschränkt zustimmen und möchte ergänzen, dass meiner Meinung nach der virtuelle Raum und das reale Leben dergestalt miteinander korrelieren, dass die eine Welt einem manchmal genau das bieten kann, was die andere Welt zu diesem Zeitpunkt nicht zu leisten vermag. Die eine Welt wird dann dazu genutzt, um einen Ausgleich zu der anderen zu schaffen. Ich denke, dass es seltener vorkommt, dass Erfahrungen mit virtuellen Identitäten einen direkten Einfluss auf das Verhalten einer Person im RealLife haben. Dazu ist oftmals die Hemmschwelle zu groß. Im realen Leben muss eine Person mit weitreichenden Konsequenzen rechnen, wenn sie persönlichkeitsverändernde Maßnahmen ergreift und so ihrem Bekanntenkreis gegenübertritt. Also nutzt sie für diese Experimente lieber das Internet. Ich bezweifle nicht, dass trotzdem ein wechselseitiger Einfluss zwischen beiden Welten besteht, doch wie tiefgreifend dieser wirklich ist, bleibt in Frage zu stellen. Trotzdem gibt es auch Nutzer, die so stark in das Netz der virtuellen Verflechtungen eingebunden sind, dass „die virtuelle Realität [...] weniger zur Alternative als zu einem parallel stattfindenden Leben [wird].“<sup>8</sup>

Um weitere Antworten auf die oben gestellte Frage zu finden, sollte der hier nur mosaikhafte Umraum des Diskurses in einer neuen Arbeit weiter untersucht werden. Aus mediensoziologischer Perspektive könnten somit weitere Aspekte dieser Fragestellung erörtert werden.

---

<sup>7</sup> Turkle, Sherry: Playing in the MUDs, S. 329

<sup>8</sup> ebd., S. 328

## Literaturverzeichnis

- Danet, Brenda: "Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet." In: Jones, Steven G. (Hrsg.): Cybersociety 2.0, Thousand Oaks, London 1998, S. 129-157
- Debatin, Bernhard: „Elektronische Öffentlichkeiten. Über Informationsselektion und Identität in virtuellen Gemeinschaften.“ (leicht veränderte Version aus: FIFF Kommunikation, Computer und Demokratie, 4/1996, pp. 23-26)
- Hettlage, Robert: „Einleitung: Identitäten im Umbruch; Selbstvergewisserungen auf alten und neuen Bühnen.“ In: Hettlage, Robert; Vogt, Ludgera (Hrsg.): Identitäten in der modernen Welt, Wiesbaden 2000, S. 9-37
- Reid-Steere, Elizabeth: „Das Selbst und das Internet: Wandlungen der Illusion vom einen Selbst.“, Originalbeitrag veröffentlicht 1998: „The Self and the Internet: Variations on the Illusion of One Self“, in: Jayne Gackenbach (Hrsg.): Psychology of Internet Use. Academic Press. Kapitel 2
- Turkle, Sherry: „Playing in the MUDs – Konstruktionen und Rekonstruktionen des Ich in der virtuellen Realität“, In: ???, S. 324-339