

Sprache und Kommunikation im Internet

Referat zum Forschungsseminar:
Neuere psychologische Fachliteratur (WS 08/09)
Computervermittelte Kommunikation

Bucher Martina
Schmidt Agnes

1.Einführung

1.1 Zur Geschichte des Internets

Die Entwicklung des Internets nahm 1957, als Reaktion auf den Start des ersten Sputnik-Satelliten, ihren Anfang. Das amerikanische Militär beauftragte die Firma RAND ein Netzwerk zu entwickeln, das im Falle eines atomaren Angriffes trotzdem funktionstüchtig bleibt. Basierend auf diesem Konzept, erschuf die Advanced Research Projects Agency (ARPA) eine paketorientierte Datenübertragung. Das daraus hervorgegangene ARPANET wurde 1969 als erstes paketorientiert arbeitendes Netz in Betrieb genommen und konnte zwei Jahre später 30 Teilnehmer verzeichnen. Das ARPANET wurde 1977 mit einem Satelliten- und einem Funknetz und mit dem Ethernet über TCP/IP verbunden und stellte damit die Grundlage für das Internet, wie wir es heute kennen dar. TCP, kurz für Transmission Control Protocol, überprüft, ob alle Daten empfangen wurden. Das Internet Protocol (IP) ist für die Weiterleitung der Daten und für die Sicherstellung der Datenübertragung zwischen Netzwerken zuständig.

Durch die Umstellung des ARPANETs auf TCP/IP, stießen 1983 immer mehr Netze zum Internet und wurde von nun an von immer mehr Teilnehmern genutzt. Darunter befanden sich vor allem Universitäten und Forschungseinrichtungen sowie verschiedenste Firmen und staatliche Einrichtungen.

Schließlich trennte sich 1986 das rein militärische MILNET vom zivilen, forschungsorientierten ARPANET, welches von nun an den Namen Internet (von interconnected set of networks) tragen sollte und sich schnell auf viele Länder verbreitete.

1989 löste das US-Verteidigungsministerium das ARPANET auf, womit das World Wide Web (www) geboren wurde.

Mit der Einführung des WWW-Browsers NSCA Mosaic 1993 wurde das World Wide Web der breiten Masse zugänglich gemacht. 1999 konnten bereits über 160 Millionen User und etwa 320 Millionen Seiten verzeichnet werden.

1.2 Technische Begriffe

Wer sich im Internet zurechtfinden will, sollte mit einem gewissen Grundvokabular ausgestattet sein, sonst könnte es zu einem kurzen und frustrierenden Abenteuer kommen. Die Sprache Nummer eins ist natürlich Englisch, nicht zuletzt weil das Internet amerikanische Wurzeln hat. Selbst Versuche, englische Wörter einzudeutschen resultieren in weiteren englischen Wörtern (aus „to post“: per Post senden wird „posten“). Folgend werden die wichtigsten allgemeinen Begriffe und Abkürzungen des Internets zusammengefasst.

QuickTime™ and a
TIFF (Unkomprimiert) decompressor
are needed to see this picture.

1.2.1 Begriffe

Account

eine Zugriffsberechtigung, bestehend aus Benutzername und Benutzerpasswort, beispielsweise bei einem Provider

Internet Service Provider

ein Dienstleister, der einen direkten Zugang zum Internet anbietet

America Online

(AOL) ist ein Onlinedienst

Browser

ein Client, mit dem man das WWW benutzen kann (Bsp.: Internet Explorer bei Windows)

Domain

ist der Name für Computer im Internet

Firewall

ähnelt einer Feuerschutzwand bei Häusern. Sie ermöglicht den Schutz eines am Internet angeschlossenen Netzwerkes, indem gewisse Ports gesperrt und Fremdzugriffe auf das Netzwerk abgewiesen werden

Homepage

Homepage wird die WWW-Site einer Person, Firma oder Institution genannt. Oft wird auch das erste Dokument einer WWW-Site Home(page) genannt.

HTM/HTML

".html" (Mac, Unix, Windows) oder ".htm" (DOS) ist die Dateinamenerweiterung (engl. Extension), die einem Server oder Browser anzeigt, die Datei im HyperText Markup Language-Format zu interpretieren. Dies ermöglicht die Zuweisung der Dateinamenerweiterung zum MIME-Typ "text/html".

HyperText Transfer Protocol

Internet-Protokoll für Übertragungen von WWW-Daten

Hyperlink

ist ein klickbarer Verweis in einem Dokument auf eine andere Stelle in demselben oder einem anderen Dokument (Abkürzung Link)

Hypertext

ist eine Ansammlung nicht-linearer, text-basierter Knoten, die untereinander verbunden sind

Intranet

ist ein (oft firmeninternes) abgeschlossenes Netzwerk, das auf der Technik des Internets basiert. Intranets können an das Internet angeschlossen sein

IP-Adresse

ist eine technische Zahlenkolonne, anhand derer ein Rechner im Internet eindeutig identifiziert und adressiert werden kann

Server

Ein Server ist ein Programm, das auf einem Rechner läuft und dort bestimmte Dienste anbietet

1.2.2 Abkürzungen

CVK

computervermittelte Kommunikation

DOS

Disk Operating System: Betriebssystem

FTP

File Transfer Protocol: Programm zur Übertragung von Dateien in Computernetzwerken

IRC

Internet Relay Chat: tastaturgebundene Simultankommunikation im Internet

KI

Künstliche Intelligenz

PM

Private Mail: private elektronische Briefe

ROM

Read Only Memory: nicht beschreibbarer Datenträger

RAM

Read an Access Memory: beschreibbarer Datenträger

URL

Uniform Resource Locator: Adressierungssystem für Dateien im Internet bzw. www

USENET

Users Network: Diskussionforensystem im Internet

WWW

World Wide Web: Hypertextsystem

1.3 Zur Computervermittelten Kommunikation (CVK)

Eine einheitliche Definition der CVK ist schwierig, da sich im Laufe der Zeit viele verschiedene Arten und Formen gebildet haben. Im Unterschied zur direkten face-to-face Kommunikation können sich durch das Internet Personen unterhalten, die sich noch nie gesehen haben und vielleicht sogar nie sehen werden. Nachrichten können, im Unterschied zu Briefen und Telefonaten, an mehrere Empfänger verschickt werden. Außerdem spielt der Aufenthaltsort der Kommunikationspartner keine Rolle und die Kommunikation beschränkt sich fast immer auf einen Text (Falckenberg, 1994). Die CVK wird oft als defizitär und emotionslos angesehen, da Gestik und Mimik fehlen.

1.3.1 Theorien der CVK (Döring, 1997)

Kanalreduktionstheorie

Diese Theorie bezieht sich auf die Reduktion von Sinneskanälen bei der CVK und somit auf die Entsinlichung. Unter Sinneskanäle fallen zum Beispiel die Emotionen. Außerdem spricht Döring von einer Ent-Zeitlichung, da die Kommunikation durch E-Mails zeitversetzt und asynchron stattfindet.

Hier werden das Defizit und die Unpersönlichkeit der CVK deutlich.

Filtertheorie

Hier geht es um die Anonymität bzw. Pseudonymität des Kommunikationspartners bei der CVK. Durch die Reduzierung der Sinneskanäle können falsche Wahrnehmungen entstehen und es kommt zum so genannten Nivellierungseffekt. Dabei werden soziale Hemmungen, Kontrollen, Privilegien und Hürden abgebaut. Dies kann zu positiven Effekten (Freundlichkeit), aber auch zu negativen Effekten (verstärkte Feindlichkeit) führen.

Rationale Medienwahl

Diese Theorie besagt, dass Personen Medien nach ihrer sozialen Präsenz (persönliche Nähe) und medialen Reichhaltigkeit auswählen. Dabei werden Medien ausgesucht, die eine möglichst effektive Kommunikation erlauben und somit negative Effekte auf die Kommunikation ausgelöscht werden.

Normative Medienwahl

Hierbei wird davon ausgegangen, dass Medien im (betrieblichen) Alltag vor Allem durch Bedienungskompetenzen und soziale Normen ausgewählt werden. Personen, die kompetenter sind, sehen die CVK als lebendig und reichhaltig und nutzen diese auch vermehrt.

1.3.2 Auswirkungen der Anonymität

Durch die Anonymität im Internet kann es zu mehreren Effekten kommen, positiv sowie negativ. Die Hemmschwelle ist bei der CVK deutlich herabgesetzt, was viele Folgen haben kann. Auf der einen Seite können sich intime Gespräche schneller entwickeln. Auf der anderen Seite können Missverständnisse und Aggressivität aufkommen, die sich bei einer face-to-face Kommunikation vermeiden ließen. In diesem Zusammenhang stößt man auf den Begriff „flaming“. Dabei wird das Internet als Tarnung verwendet, um andere gezielt anzugreifen. Durch die Asynchronität kann es dann noch zu Überschneidungen der hin- und hergeschickten Nachrichten kommen und daraus resultieren viele Missverständnisse. Das Fehlen der nonverbalen Kommunikation führt außerdem dazu, dass Nachrichten falsch gedeutet werden. Zum Ausgleich dieses Defizits bleiben nur Emoticons.

Am Besten sieht man die Auswirkungen der Anonymität bei den virtuellen Identitäten.

„You are how you pretend to be“ ist das Schlüsselwort der virtuellen Identität (Turkle, 1997).

Das Internet ermutigt den Menschen seine Identitäten vielseitig und flexibel zu gestalten. Man hat die Möglichkeit nicht nur eine Rolle anzunehmen, sondern kann sich in den verschiedensten Bereichen wieder finden und sich mit den unterschiedlichsten Identitäten schmücken.

Die verschiedenen sozialen Rollen, die wir im Laufe eines Tages annehmen, ergeben in Summe unsere Persönlichkeit: „... a person wakes up as a lover, makes breakfast as a mother, and drives to work as a lawyer.“ Das Leben im Internet dramatisiert und konkretisiert diese Verhältnisse. So besteht im Internet und vor allem bei Internet Spielen die Möglichkeit, einmal der Schüchterne zu sein, während man ein andermal heftig flirtet und wieder ein andermal über die neuesten literarischen Werke fachsimpelt (Turkle, 1997).

Ein Phänomen in diesem Bereich stellt auch das „Gender Swapping“ dar.

Das Internet bietet die Möglichkeit sich durch Pseudonyme eine neue Identität zu verpassen, aber es bietet dabei auch die Möglichkeit sein Geschlecht frei zu wählen.

So kann sich eine Frau als Mann ausgeben und umgekehrt.

Doch neben dem Suchtcharakter von virtuellen Identitäten hat das Netz auch seine heilende Wirkung. Diese Wirkung kann sich dann entfalten, wenn die Online-Erfahrungen in die Realität eingebracht werden können, so dass man besser als zuvor

mit dem Leben zu recht kommt. Durch das Medium Internet fällt es vielen Menschen leichter, über Probleme zu reden und auch Hilfe anzunehmen (Turkle, 1997). Diese Reduktion von Ängsten entsteht durch die geografische Distanz, den fehlenden Sichtkontakt und die Anonymisierbarkeit, was in weiterer Folge zu verminderten sozialen Ängsten und Hemmungen führen kann (Düring, 2000).

2 Kommunikationsmittel im Internet

2.1 E-mail

Oder auch kurz nur Mail genannt, vom englischen „electronic mail“, bezeichnet eine auf elektronischem Weg in Computernetzwerken, übertragene, briefartige Nachricht. E-mails sind die noch vor dem WorldWideWeb meist benutzten Dienste aus dem Internet, da nahezu jeder bereits eine E-mail Adresse besitzt und diese auch oft täglich oder sogar mehrmals täglich checkt.

2.1.1 Geschichte

Vor der Entstehung von E-Mail wurden Nachrichten als Brief oder Telegramm versendet. Später dann bereits als Fernschreiber und Teletex, welche bereits ein digitales Übertragungsverfahren waren, sowie auch als Telefax. Ende der 1980er Jahre begann dann der Siegeszug der E-Mail. Ein Vorläufer des Internet war das damals von der US-Luftwaffe entwickelte ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). E-Mails waren einer der ersten Anwendungen welche die Möglichkeiten des ARPANETs nutzten. Als Erfinder der elektronischen Post gilt der Computertechniker *Ray Tomlinson*. Erste Tests erfolgten 1971, und gegen Ende (November oder Dezember) 1971 hatten die von ihm entwickelten Programme (SNDMSG/READMAIL) Premiere. Damals konnte noch keiner ahnen welche enormen Ausmaße die E-Mail Kommunikation annehmen würde.

Im Laufe der letzten Jahre hat die Kommunikation über E-Mail immer mehr an Bedeutung gewonnen. **2006** haben in Deutschland knapp zwei Drittel aller 16- bis 74-jährigen (60%) das Internet genutzt, um private Emails zu verschicken oder zu empfangen. Das sind etwa 37 Millionen Menschen – so viele wie nie zuvor. Laut einer aktuellen Studie vom 02. Januar 2008 ist diese Marke bereits über 60 % geklettert (2007 schon bei 61 %). **2004** lag die Quote noch bei 51 Prozent (32 Millionen), **2002** sogar erst bei 38 Prozent (24 Millionen). Die Bundesrepublik erreicht im EU-Vergleich dabei den 3. Platz wobei allerdings ein starkes Gefälle zwischen Nord- und Südosteuropa besteht (2007). Österreich belegt lt. dieser Auflistung den 7. Platz. In den südöstlichen Mitgliedsstaaten der EU besteht allerdings Nachholbedarf. So nutzte 2007 in Bulgarien gerade einmal jeder fünfte Beschäftigte (20%) einen Computer, in Ungarn nur jeder Dritte (35%). (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien BITKOM;Berlin).

2.1.2 Probleme

Doch wie bei so vielen Neuerungen zeigte sich auch bei der Entwicklung der Kommunikation im Internet eine Verschiebung vom rein wissenschaftlichen Diskurs

zu einem Ge- und Missbrauch des Netzes zu jeglicher Art des Informationsaustausches. So sei hier beispielsweise die immer größer werdende Flut von „Spam“ oder „Junk“ Mails genannt (J. Runkehl, P. Schlobinski, T. Siever, 1998). Ein weiteres Problem ist die Entpersonalisierung durch das Internet und die Kommunikation, die nicht mehr Face-to-Face stattfindet. Beleidigungen, die über E-Mail verschickt werden häufen sich und somit verwundert es nicht, dass bereits auch diverse Informationsseiten existieren die diesem rüpelhaftem Verhalten entgegenwirken sollen um wieder daran zu erinnern, dass am anderen Ende doch noch ein Mensch sitzt (J. Runkehl, P. Schlobinski, T. Siever, 1998). Diese Verhaltensregeln sind allgemein als Netzetiquette (Netiquette) bekannt.

http://www.zeit.de/1998/35/199835.c_internet-sprac.xml?page=1

2.1.3 Sprache und Kommunikation

Auffallend in der Kommunikation im Internet ist die sich im Laufe der Zeit, eigens entwickelte Sprache. So zeigt sich häufig die dazugehörigen Assimilations- und Reduktionsformen, Satzabbrüche, umgangssprachliche Ausdrucksweisen, Dialektismen, etc. E-Mails werden, aufgrund dieser Tatsachen am Mündlichkeitspol situiert (Günther/Wyss 1996; Jakobs 1998). Es ist auch in diesem Zusammenhang von „Oralliterarität“ die Sprache, bestehend aus einer Kombination von „Oralität“ und „Literarität“ (Voigt, 2003).

Ein weiteres wichtiges Thema in Zusammenhang mit Internet Kommunikation, im speziellen die E-Mail Kommunikation, ist der Vergleich mit herkömmlichen Briefen. Unbestritten ist, dass E-Mails, im Gegensatz zu herkömmlichen Briefen, einen ausgeprägten und unmittelbaren Situationsbezug haben, was durch die geringen Zeitabstände von Nachricht und Antwort zu erklären ist (B. Kaden & M. Kindling, 2005). Wobei hier aus der Praxis einzuwenden ist, dass dies nicht ganz uneingeschränkt gegeben ist, da der Empfang-Antwort-Zeitraum gedehnt werden kann (Rezipient ist nicht Online, keine Zeit,...).

Die aktuellen Diskussionen beherbergen die Frage ob Briefe in Zukunft in einer Zeit der Online-Kommunikation überhaupt noch existent bleiben. Es drängt sich hier der Gedanke auf, dass ein durch die Post beförderter Brief, über den normalen Textinhalt hinaus eine Reihe von impliziten Informationen transportiert werden, die bei der E-Mail Kommunikation nicht darstellbar sind (Papier, Handschrift, Beförderungsspuren wie Stempel,..). Weiters wäre hier auch erwähnenswert, ob schließlich für eine aus textlich verkürzten und aus schnellen Botschaft-Antwort-Paaren, die in kleinen Zeiträumen nahezu synchron getauscht werden, nicht eher so genannte Instant-Messaging-Verfahren (z.B. ICQ) in Frage kommen (B. Kaden & M. Kindling, 2005).

2.2 Chat

Der Chat, aber auch Inter-Relay-Chat, Webchat und Onlinechat gilt als synchrone Kommunikation.

Durch die Möglichkeit im Chat Rund um die Uhr miteinander Kontakt aufzunehmen und vor allem aufgrund der synchronen Übertragung entsteht der Eindruck einer „schriftlichen Mündlichkeit“ (Sandbothe 1997).

Medial betrachtet wird die Chat-Kommunikation grafisch als Schrift verkörpert, im

Gegensatz dazu ist die Verkörperungsform des Telefongesprächs eine phonische und die konzeptionelle Grundhaltung der Chat-Kommunikation als mündliche (Beißwenger, 2000)

Diese konzeptionelle Mündlichkeit resultiert sowohl aus dem umgangssprachlichen Sprachstil der situationsgebundenen Kommunikation, als auch aus der synchronen Übertragung der Daten (Siever, Schlobinski & Runkehl 2005).

Ein weiterer Vergleich mit dem Telefon lässt sich bei der Übertragung von Daten und deren Speicherung anstellen. Vergleichbar mit einem Anrufbeantworter lässt sich auch im Chat die Zustellung von Nachrichten solange hinauszögern (Zwischenspeicherung im Postkasten) bis der Empfänger wieder erreichbar ist.

2.2.1 Pseudonyme

Die Kommunikation im Chat bedeutet nicht nur Kontakt mit seinen Freunden und Bekannten in Form schriftlicher Mündlichkeit aufzunehmen, sondern es ist auch der Raum für eine anonyme Schreibinstanz, die es ermöglicht Kontakt mit völlig Unbekannten aufzunehmen.

Eine Eigenheit des Chats ist es mit einem Pseudonym bzw. einem Nickname seine eigentliche Identität zu verschleiern, aber auch sich für die Zeit der Telepräsenz unverwechselbar zu machen (Siever, Schlobinski & Runkehl 2005). Der Nickname ist der Schlüssel zur Kontaktaufnahme (Sassen, 2000).

Da sich der Nickname von jedem selbst gewählt werden kann (sofern der Name noch nicht von einem anderen User vergeben ist), dient dieser auch als ein Akt der Selbstinszenierung.

So wecken z.B. Namen wie „Butterblume“ oder „Tempo123“ andere Assoziationen als das allseits beliebte „Cybergirl“ oder „Sexbienchen“.

Die Pseudonyme sollen zum Teil Hinweise auf bestimmte Interessensbereiche und kommunikative Einstellungen geben, ganz abgesehen von den geschlechtsspezifischen Implikationen bzw. Nichtimplikationen des jeweiligen Pseudonyms (Siever, Schlobinski & Runkehl 2005).

2.2.2 Kommunikation

Doch wie genau verläuft nun eine Kommunikation im Chat?

Der Nickname dient vorab als „Schlüssel der Kontaktaufnahme“. Die Assoziationen, die aufgrund bestimmter Pseudonyme im Chat gebildet werden sind auch ausschlaggebend dafür ob eine Kommunikation stattfindet oder nicht.

Die Kommunikation selbst ist oft sehr ausführlich und auslandend, da man damit auch das Maß der sozialen Wertschätzung ablesen kann.

Lt. Goffman treten an die Stelle der Informationsübertragung oft auch performative Rituale der Kontaktanbahnung und der Kommunikationsverlängerung (Goffman, 1982).

A: mein C

B: C... Halloele

C: moin!

C: Hi

D: huhu C

E: Morgen!!!!

C: huhuhuhu

(zit. Aus Runkehl, Schlobinski, Siever 1998: 93)

Lt. Runkehl et al. zeigt sich hier, dass das Gespräch aus „Freude and der Kommunikation“, also um seiner selbst Willen geführt wird (Runkehl, Schlobinski, Siever, 1998: 113). Doch ein Chat funktioniert nicht durch bloßes Einloggen und die Anwesenheit des Einzelnen. Es besteht ständig der Bedarf seine „ferne Anwesenheit“ zu demonstrieren und Aufmerksamkeit zu erzeugen.

Dies kann unter anderem durch Farbwechsel der Schrift oder Groß- und Kleinschreibung, Fettschrift geschehen. Allerdings zeigen sich hier schon diverse Gegenmaßnahmen die ein zu häufiges wechseln der Schrift oder andere Merkmale um Aufzufallen verbieten.

So haben einige Chats bereits Regeln aufgestellt die zum Beispiel ein Stören des Chats durch „Wörterlangziehen“ („Hhhhhaaaaalllloooo“) verbieten .

(<http://www.section.at/chat/regeln.html>)

Je größer die Teilnehmerzahl, desto häufiger lässt sich beobachten , dass sich der Chat in ein „gegenstandsloses Geplapper“ abrutscht (Beißwenger, 2000).

Doch es gibt auch die Möglichkeit des privaten Chattens. Möchte man sich mit einem Teilnehmer unter Ausschluss der anderen Teilnehmer unterhalten, besteht häufig die Möglichkeit sich in einem privaten „Raum“ zurückzuziehen.

Ein äußerst populäres Programm für diesen Zweck stellt hierfür ICQ dar.

Chat Beispiel:

```
1 *** __Babsi (babsi@[...].snafu.de) has joined #berlin
2 <THC> *huch* oma?
3 <Lemmi> kass <--- guck nich so bloed
4 *** Placebo sets mode: +o __Babsi
5 <__Babsi> naaaaaabend :)
6 <THC> moin babs :)
7 <kass> lemmi *stoss*
8 <oma_de> hallo THC und hai auch babsi :)
9 <Gronf> *kassauffress..schling*
10 <__Babsi> oooooooooooooooooo :))
11 <kass> lemmi 8btwzustoss*
12 <Lemmi> tach babsi, wie war die sonnenallee fete, biste mit mir
13 zusammengestossen?
14 <Gul_Maki> hoi babs
15 <Gronf> hi Babsilain :)
```

2.3 ICQ

ICQ steht als akronymes Wortspiel für „I seek you“. Hier besteht die Möglichkeit, durch Einladen und Registrieren von anderen ICQ-Nummern/Namen, sich im privaten Raum zu unterhalten.

Hierbei ist ausschlaggebend, dass man durch individuelle Einstellungen die Möglichkeit hat zu sehen, ob seine Freunde gerade Abwesend, Beschäftigt, Online, etc. sind und in letzterem Fall anklopfen kann.

Die Grundidee von ICQ ist, dass es immer im Hintergrund arbeitet, wenn sich sein Besitzer im Internet bewegt. Diese Art von Programmen nennt man Instant Messenger. Es gibt nicht nur ICQ, sondern viele andere Programme dieser Art (z.B. Yahoo-Messenger, AOL Instant Messenger, MSN-Messenger etc.). Allein in Deutschland nutzen ca. 2,5 Millionen Internet-User Instant Messaging (www.mediensprache.net, 2002).

2.3.1 Geschichte

Es wurde 1996 von der israelischen Software-Schmiede Mirabilis veröffentlicht und ist von Beginn an der unumstrittene Marktführer unter den Instant Messenger (über 120 Mio. registrierte User, Stand 05/2002) (www.mediensprache.net).

Neben der grundlegenden Funktion des virtuellen Treffens bietet ICQ jedoch noch zahlreiche andere Dienste an und kann für die verschiedensten Einsatzbereiche genutzt werden.

Weitere Funktionen:

- 1 Instand Messenger – Das Herzstück von ICQ: Versand von Nachrichten in „Echtzeit“ zwischen Personen die bei ICQ eingeloggt sind.
- 2 Versand von E-Mail
- 3 Web Page Adresse: ICQ bietet die Möglichkeit, anderen ICQ-Nutzern einen URL (Uniform Resource Locator) zu senden.
- 4 ICQ-Phone: Zum einen besteht die Möglichkeit von ICQ-Nutzer zu einem anderen ICQ-Phone zu telefonieren oder aber auch von einem ICQ-Phone ins Festnetz.
- 5 ICQ-SMS

2.3.2 Emoticons oder Smilys

Wie auch in normalen Chatcommunities, besteht auch bei ICQ die Möglichkeit seine Aussagen durch diverse Sonderzeichen oder „Smilys“ zu unterstreichen, um damit dem Empfänger das Maß der eigenen sozialen Befindlichkeit, etc mitzuteilen.

Beispiel:

/nick Nachricht: Mit diesem Befehl können Sie flüstern z.B: */Alex Hallo, wie geht es dir?*

2.4 MUD

Multi User Dungeons.

Es handelt sich hierbei um ein Rollenspiel, das auf einem zentralen Computer (Server) läuft, auf dem sich mehrere Spieler (Mudder oder MudHead) gleichzeitig einloggen können.

MUDs sind fast immer vollständig textbasiert; dies betrifft sowohl die Ausgaben des Spiels als auch die Steuerung mittels per Tastatur eingegebener Kommandos. Der Vorteil sind die geringen Anforderungen.

Man benötigt nur ein Telnet-Programm und eine Internet-Verbindung.

Von vielen Spielern wird vor allem geschätzt, dass ihre Phantasie durch das schlichte

Textinterface kaum eingeschränkt wird. Darüber hinaus sind aus diesem Grund auch Erweiterungen am Spiel recht einfach durchführbar.

Als „Figur“ bzw. „Person“ in einem MUD stehen dem Spieler verschiedene Möglichkeiten zur Interaktion mit anderen Spielern und mit den Objekten im MUD zur Verfügung. So gibt es eine Vielzahl von Kommunikationsmöglichkeiten zwischen den Spielern. In den meisten MUDs gibt es Räume, zwischen denen sich der Spieler bewegen kann. Diese Räume werden textlich beschrieben und können somit die Gestalt von Landschaften, Häusern oder z.B. auch Fahrzeugen annehmen. In den Räumen befinden sich Objekte (Taschen oder Beutel, Waffen, Rüstungen, ...) und „Lebewesen“ (andere Spieler und computergenerierte Nicht-Spieler-Charakter/NPC), mit denen der Spieler interagieren kann.

So zeigt sich zum Beispiel bei dem Spiel LambdaMOO beim betreten des ersten Raumes folgende Beschreibung:

„The Living Room. It is very bright, open, and airy here, with large plate-glass windows looking southward over the pool to the gardens beyond. On the north wall, there is a rough stonework fireplace, complete with roaring fire, The east and west walls are almost completely covered with large, wellstocked bookcases. An exit in the northwest corner leads to the kitchen and, in a more northerly direction, to the entrance hall....” (Turkle, 1997).

2.4.1 Geschichte

MUDs stamen von Textadventures ab. Das erste Textadventure wurde Anfang der 1970er Jahre von Will Crowther programmiert. Es war ein Ein-Spieler Textadventure in Anlehnung an die Welt von J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe*. Der Spieler bewegte sich durch eine Welt, in der er Monster bekämpfen oder Schätze finden konnte. Donald Woods entwickelte dieses Spiel weiter zu Adventure, welches namensgebend für das Genre der Adventurespiele war (www.heise.de).

Die Faszination an dieser Art virtueller Realität griff schnell um sich und es wurden weitere Adventures oder Dungeons entwickelt, die aber nicht über die Möglichkeit verfügten, sich über ein Modem in ein Netzwerk einzuwählen, um dort in Echtzeit gegen oder mit anderen Benutzern zu spielen. Der heute bekannte Begriff MUD wurde 1979/1980 von Roy Trubshaw und Richard Bartle geprägt. Sie entwickelten Mehrbenutzer-Adventure (Multi-User-Dungeon) welche in Echtzeit liefen.

Die Faszination die auch heute noch für MUDs besteht liegt darin dass sich die Teilnehmer permanent und in Interaktion miteinander ihre Rollen und die Umgebung in der sie spielen neu erfinden. Die Teilnehmer können neue Identitäten ausprobieren und Eigenschaften ausleben, die sie im „wirklichen Leben“ nicht verwirklichen können oder wollen. (Turkle, 1997).

Eine Liste von deutschsprachigen, teilweise noch aktiven MUDs gibt es auf www.mud.de.

3.5 Die Sprache der Online-Spiele

Online Spiele und die Nutzer haben mittlerweile schon eine eigene, ganz besondere Sprache entwickelt. Die verwendeten Ausdrücke und Abkürzungen variieren jedoch von Spiel zu Spiel sodass nur eingefleischte Gamer wirklich mitbekommen, was

eigentlich gemeint ist. Als Beispiel möchte ich hier das zurzeit mit Abstand beliebteste Onlinespiel angeben.

3.5.1 World of Warcraft

World of Warcraft gehört zu den Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), in dem Spieler auf der ganzen Welt zusammentreffen und entweder in Gilden gemeinsam spielen, oder gegeneinander. Für dieses Spiel gibt es zahlreiche Foren, in denen Kampagnen besprochen werden können und Meinungen ausgetauscht werden. Spezielle Ausdrücke, die sich nur durch dieses Spiel entwickelt haben sind für den Spieler wichtig, um sich gleich zurechtzufinden und von anderen akzeptiert zu werden. Zu diesem Zweck findet sich im Internet eine eigene Wiki Seite auf der man alle möglichen Terminologien und Ausdrücke nachschlagen kann.

Die Spieler haben die Möglichkeit während des Spiels über Chatkanäle, also synchron miteinander zu kommunizieren, wobei unterschiedliche Formen möglich sind. Dazu gehört das normale Sprechen, bei dem der Spieler die Nachricht eingibt und über seinem Charakter eine Sprechblase mit dem eingegebenen Text erscheint. Es ist weiterhin möglich etwas zu rufen, wobei der Charakter durch eine Geste (Hände Trichterförmig zum Mund führen) ausdrücken kann, dass er gerade etwas laut sagt. Unter der Funktion Zuflüstern kann ein Spieler einem anderen Spieler etwas mitteilen, das nur für ihn bestimmt ist. Außerdem gibt es noch Gruppenchats für Spielergruppen, die sich zusammengeschlossen haben. Es ist den Spielern auch möglich Emotionen auszudrücken, indem sie ihre Charaktere z.B. tanzen oder zwinkern lassen.

Die Charaktere des Spiels bestehen aus verschiedenen Rassen (Zwerge, Trolle usw.), die alle eine eigene Sprache sprechen. Wenn sich zwei Spieler unterhalten, deren Charaktere derselben Rasse angehören, dann können andere nur die jeweilige Sprache mitlesen (z.B. zwei Zwerge unterhalten sich auf zwergisch). So entstanden eigenen Wörterlisten mit den verschiedenen Ausdrücken der verschiedenen Sprachen.

Betrachtet man die Sprache zwischen den Spielern selbst, so kann man feststellen, dass sie großteils aus Abkürzungen besteht. Dies ist damit begründet, dass nicht besonders viel Zeit zum Austausch bleibt und die Kommunikation so schnell wie möglich gehen muss. Ist man in die Bedeutungen nicht eingeweiht, so hat man kaum eine Chance irgendetwas zu verstehen. Abkürzungen kann man in verschiedene Kategorien einteilen. So findet man in World of Warcraft vor allem unisegmentale und multisegmentale Kurzwörter (Kobler-Trill, 1994).

Unter unisegmentalen Kurzwörtern versteht man Wörter, die nur aus dem Kopfteil (Add für Additional) oder dem Endteil (Bus von Omnibus) bestehen. Diese werden im Spiel häufig eingesetzt.

Multisegmentale Kurzwörter sind Buchstabenreihen, die sich durch Buchstaben aus dem Originalwort zusammensetzen. So wird zum Beispiel die Spielzone „Höhlen des Wehklagens“ durch HdW abgekürzt.

Weiters findet man einige Bedeutungsverschiebungen der Wörter, wobei Ausdrücke nicht mehr die Originalbedeutung haben, sondern auf das Spiel abgestimmt werden. Hier ist eine „Bombe“ kein Sprengmittel, sondern ein Zauber. Ebenso wurden im Laufe der Zeit Wörter neu erfunden, um auf sarkastische und humorvolle Weise andere Spieler zu verhöhnen. So bezeichnet eine „Heildose“ einen Charakter, der gleichzeitig heilen kann und einen undurchdringbaren Schutzpanzer erschaffen kann.

Hier sollte noch angemerkt werden, dass zum Emotionsausdruck vor allem Emoticons verwendet werden.

Am auffälligsten sind Tippfehler die durch die geringe Zeit zum Schreiben zustande kommen. Jedoch scheinen sich die Spieler untereinander trotzdem bestens zu verstehen.

L: also immer gier?

K: mir wumpe ^^

K: solange ichs chwere rüssi bekomm

K: wenn ich need hab

M: also wenn ich etwas brauche mahc ich need

W: klar macht ja jeder

Da World of Warcraft aus dem amerikanischen Raum kommt, werden großteils englische Begriffe verwendet und in deutsche Sätze einfach eingeschoben und mit einem Artikel versehen (Bsp.: der hunter – der Jäger). Englische Verben werden bei der Abwandlung wie deutsche Verben behandelt. So wird zum Beispiel aus „pull“ (ziehen) „pullen“. Weiters werden englische Abkürzungen mit deutschen Wörtern verbunden, wie bei „brbier“, was sich aus der Abkürzung brb (be right back) und Bier zusammensetzt. Außerdem sind noch Nomen auffällig, die aus dem englischen Wort und der deutschen Endsilbe bestehen (skillung).

Obwohl englische Begriffe im amerikanischen und europäischen Raum eingesetzt werden, haben sie oft nicht dieselbe Bedeutung. Außerdem variieren die Bedeutungen ebenso von Spiel zu Spiel.

Vergleicht man World of Warcraft mit anderen MMORPGs, so findet man zwar Parallelen, jedoch scheinen deutliche Unterschiede in den Bedeutungen auf. Ein Wort, das in World of Warcraft verwendet wird, kann in einem anderen Rollenspiel ganz etwas anderes bedeuten und sogar beleidigend sein. So setzen sich die Sprachen durch einen grundlegenden MMORPG-Jargon und spielspezifischen Ausdrücken zusammen.

Auch Ego-Shooter und andere Strategiespiele haben ihre eigene Sprache entwickelt.

Hier liegt der Schwerpunkt jedoch auf dem Austausch von wichtigen Strategien für den Sieg. Es werden ebenfalls Abkürzungen und neu gebildete Wörter verwendet, die teilweise auf MMORPGs übertragen wurden.

So genannte Browser-Online-Spiele, für die man lediglich einen Browser wie Firefox braucht, haben in der Regel keine Chat-Kanäle. Spieler dieses Genres kommunizieren asynchron über E-Mail miteinander. Man könnte annehmen, dass diese Form der Kommunikation „ordentlicher“ ist, als die der MMORPGs, da mehr Zeit zum schreiben zur Verfügung steht. Jedoch kann man hier genau dieselben Abkürzungen und Bedeutungsverschiebungen finden. Dies lässt darauf schließen, dass sich eine generelle Spielersprache durchgesetzt hat, egal auf welchem Weg kommuniziert wird. Für das Spiel WAR ist es sogar möglich sich den so genannten Orkanizer herunter zu laden. Der Orkanizer ist eine Art Wörterbuch für Orksprache, die man benötigt, um im Spiel einen Vorteil zu haben.

Jedoch gibt es ebenso Situationen im Rollenspiel, in denen die Spieler bemüht sind, möglichst nach ihrem Charakter zu sprechen. So gibt es Gilden, in denen alle Mitglieder nur mittelalterlich sprechen dürfen, höflich, nicht rufen sondern nur flüstern und mit angemessenen Ausdrücken. Kommt zum Beispiel ein Spieler mit der

Begrüßung „Servus“ in diese Gruppe, wird er entweder ignoriert, oder ganz hinausgeworfen.

4. Digitale Literatur – Literatur und Internet

4.1 Geschichte

Die rasante Entwicklung des Internets in den letzten 30 Jahren und auch die immensen Möglichkeiten die sich dadurch ergaben, machten auch vor der Literatur nicht halt und stellten das seit hunderten von Jahren existierende Buch in Frage.

Durch die Gutenbergsche Revolution und mit dem Buchdruck um 1440 eröffnete sich, auch für das allgemeine Volk, die Welt der Literatur und sie wurde für jedermann zugänglich gemacht.

Durch die Entwicklung des Internets wurde auch die Verbreitung und Veröffentlichung der Literatur revolutioniert und es wird zum Teil von einer 2. Gutenbergschen Revolution gesprochen (Runkehl, 1998).

Derzeit existieren 3 Möglichkeiten um das Internet für die Literatur zu nutzen:

- 1 Literatur im Netz
- 2 literarische Hypertexte
- 3 Multimedia

4.2 Literatur im Netz

Diese Möglichkeit beschränkt sich lediglich auf das Internet als Publikationsort oder als PR-Maschine.

Oft auch als Digitale Literatur bezeichnet, bezeichnen diese Begriffe eine Literatur die nicht unbedingt auf eine digitale Existenzweise angewiesen sind. Die Texte sind, wie auch das traditionelle Buch, linear strukturiert und das Internet dient Ihnen vorab als Distributions-, Speicher- und Diskussionsmedium (Bauer, 2003).

Ein wichtiges Projekt in dieser Beziehung stellte das „Projekt Gutenberg“ dar.

Es versteht sich als zentrales Archiv für elektronische Bücher, welches von allen Teilnehmern des Internets offen steht (Runkehl, 1998).

Es wurde 1971 gegründet und gilt als einer der größten privaten Initiativen zur Digitalisierung von gemeinfreier, englischsprachiger Literatur (Bauer, 2003).

Mittlerweile sind eine Vielzahl der verschiedensten Internetseiten entstanden in denen Literatur im Netz angeboten wird. www.berlinerzimmer.de, www.literaturcafe.de, www.literaturhaus.at.

4.3 Literarische Hypertexte

Die Grundlage der Literatur im Allgemeinen ist ihre Schriftlichkeit wobei die Schriftlichkeit im Internet wiederum der Hypertext darstellt (Runkehl, 1998).

Literarische Hypertexte präsentieren sich als multilineare Texte, wobei hier die Möglichkeit besteht als Leser mitzuwirken und den Text zu verändern.

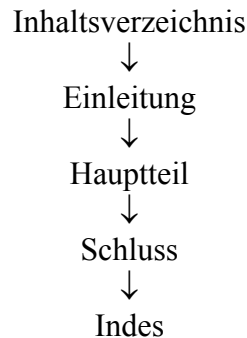
Die Textstruktur eines Hypertextes besteht aus Ebenen und Teilen sowie einer komplexen Anordnung von Textsegmenten, deren Verknüpfung frei definiert werden kann.

Die Verbindung dieser Textsegmente (können auch Bilder, Töne, Videos.. sein) von Hyperlinks ermöglicht dem Autor die Setzung von Textanschlüssen, die sehr

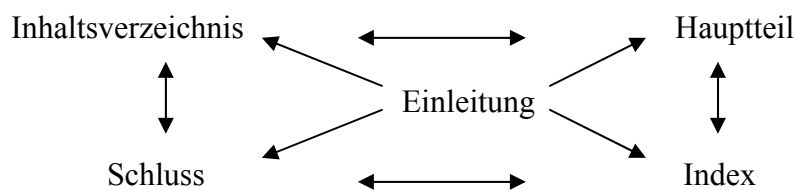
vielfältig genutzt werden können (Rabenstein, 2001/2002).
Diese Icons oder Links sind nur durch Markierungen sichtbar und stellen somit ein unsichtbares Netzwerk und Textgewebe aus digitalen Daten dar.

Lt. Definition stellen Hypertexte alle Funktionen dar die auch ein gewöhnlicher Text liefert deuten aber andererseits eine Ergänzung an, die über den bisherigen Begriff hinausgeht (Krajewski, 1997).

Der Ablauf eines Buches erfolgt linear nach



Ein Hypertext hingegen verläuft Nonlinear



4.4 Multimedialität

Die Multimedialität stellt eigentlich einen Bereich der Hypertexte dar.
Es bezieht sich auf die einsetzbaren Medien, wie Bild, Ton, Video, etc. und andererseits auf die aktive Bezugnahme (Mail). Usern ist es, durch die Einflussmöglichkeiten des Internets, möglich eine Rückkoppelung zu dem Gelesenen abzugeben.

Schwierigkeiten können hier jedoch bei einer Überflutung von Links und Hypertexten auftreten, was lt. Krajewski eine neue Lektürestategie erfordert um sich nicht im Hypertextjungle zu verlieren (Krajewski, 1997, 67).

Diese neue Arte der Literatur erfordert vom Leser ein Umdenken und er sollte im Idealfall eine perspektivische Offenheit entwickeln um sich von den konventionellen Strukturen von Chronologie und Abfolge zu lösen (Runkehl, 1998).

Einige interessante Experimente von Hypertexten können auf folgenden Links erforscht werden.

www.looppool.de

<http://berkenheger.netzliteratur.net/>

Zusammenfassend Hauptelemente eines Hypertextes sind

1. die Nichtlinearität, „also das im Gegensatz zum gedruckten Text nicht auf festgelegte Sukzession von Elementen angelegte Organisationsprinzip“
2. die Verknüpfungsstruktur durch Links
3. die potentielle Offenheit und Erweiterbarkeit des Textes

5. Leetspeak

Leetspeak bedeutet frei übersetzt die „Sprache der Elite“. Hier werden Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen oder neuerdings auch durch andere Zeichen ersetzt. So wird das Wort Leetspeak als 1337 oder 1337 5P34K dargestellt. Die häufigsten Verwendungen sind in Tabelle 1 angeführt.

I	1
E	3
T	7
S	5
A	4
B	8
G	6
at	@
U	You
4	for
2	to, too
1	One oder !
8	Acht eigth
!	1
F	PH
cks	x oder xx
Q	0,

Tabelle1: Die häufigsten Verwendungen des Leetspeak.

Seltener wird eine 2 als R oder Z, eine 6 als G, eine 8 als B und eine 9 als g dargestellt.

Oft werden Buchstaben einfach ausgelassen oder durch Lautkombinationen ersetzt.

Ursprünglich wurde Leetspeak von bestimmten Gruppen der Computerszene als Geheimcode verwendet, um E-Mails so zu verschlüsseln, dass sie im Falle einer Abhörung durch andere Computer, unlesbar wurden. Wörter wie 1337 konnten von abhörenden Computern nicht entziffert werden, von geübten Lesern jedoch sehr wohl. Mittlerweile werden bekannte Zeichen von vielen anderen Nutzern verwendet, um Nicknames oder Passwörter zu generieren oder um sich bei Online-Spielen zu unterhalten. Durch viel Übung können sich Spieler so unterhalten, dass die Gegner nichts verstehen. In diesem Zusammenhang wurden auch neue Zeichen für ganze Silben erfunden, die mit der originalen Sprache nichts mehr zu tun haben.

Eine weitere Anwendung des Leetspeak findet sich in der Werbung. Schlüsselwörter wie Viagra werden durch Leet verschlüsselt, damit Werbe-E-Mails nicht vom Spamfilter aussortiert werden. Hierzu ein Beispiel:

- * 1337: v14924, 48501u73 8391nn32, w1k1p3d14
- * UCE: V|ágrà, /-\|3\$0|_\'|['€ |3€G|/V/V€|2, \V/||<||D€))|/-\
- * Hardcore 1337: V149@4, 4ß\$0£µ73 ß391|\\|3®, \V1|{1p3Ð14
- * Klartext: Viagra, absolute Beginner, Wikipedia

Die Endung -er der Verben wird im Leet als -0r im Singular und -0rz im Plural dargestellt. Beliebte Beispiele sind rul0r für Ruler und h4xX0rZ für Hacker.

Heute findet man vor allem im Chat viele Ersetzungen für ganze Wörter wie you als u, yu, for als 4 oder 2 als to, too. Hier kann man als deutsches Beispiel die beliebte Abschiedsfloskel „nacht“ angeben, die als n8 dargestellt wird.

Beispiel für einen Leetspeak-Satz:

```
ph342 m3 1337 44xX02 5k111Zz!!!!!!1 11
Fear my leet (elite) hacker skills!!
Fürchte meine elitären Hacker-Fähigkeiten!!
```

oder

```
0m9 u 5uxX!!!!1 11
Omg (Oh my god/goodness/gosh), you suck!
Oh meine Güte, bist du schlecht!
```

Wie der Name schon sagt, wir mit Leetspeak (Elite) oft eine gewisse Überheblichkeit verbunden, da sich die Benutzer von anderen klar abgrenzen wollen und sich selber oft als 2u132 (ruler = Herrscher) oder 0wn32 (owner = Besitzer) bezeichnen. Für Personen, die des Leetspeaks nicht mächtig sind gibt es Ausdrücke wie 14m32 oder 14m02 (lame = lahm, oft auch als Bedeutung für Versager) oder n00b bzw. not a Pro (kein Profi, Anfänger). Dadurch kommt es natürlich zu vielen Kritiken von Gruppen, die keinen Zugang zu dieser Kultur haben und von Personen, die sich für den gleichberechtigten Zugang zu Informationen aus dem Internet einsetzen. Ebenso wird stark kritisiert, dass die heutige Sprache, wie sie im Chat eingesetzt wird, nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Leetspeak zu tun hat. Dies zeigt sich vor allem in den Variationen der Leet-Ausdrücke, entstanden durch die Entwicklung des Netzjargons, die alle für dasselbe Wort stehen. Nach der ursprünglichen Sprache steht nur eine Variante für ein Wort.

Als Beispiel sind hier die verschiedenen Kombinationen eines Nicknames angegeben:

- * Yetrael = ¥3tr4el
- * Yetrael = Y3tr43l
- * Yetrael = Y372431 (traditionelle Leetspeak)
- * Yetrael = Yetr4e1
- * Yetrael = ¥e7ra3l
- * Yetrael = `37|²431

Der Netzjargon brachte ebenso viele weitere Zeichen hervor, die nicht aus dem ursprünglichen Leet hervorgingen. Einige Beispiele hierzu sind in Tabelle 2 dargestellt.

A	∧, ?
---	------

B	ß, 3
C	(
D), Đ
E	&, ε
G	&

Tabelle 2: Neue Zeichen im Leetspeak.

Silben werden durch ganze Wörter ersetzt, wie bei 3st = dreist, sum1 = someone, oder h8 u = i hate you.

Mehrere aufeinander folgende Satzzeichen haben ihren Ursprung in den Online-Spielen, in denen durch Hast und Schlampigkeit versehentlich zu viele Tasten gedrückt wurden bzw. die Shift-Taste zu früh losgelassen wurde und somit Ausdrücke wie „!!!!111“ entstanden. Heute sollen mehrere Rufezeichen aufeinander die Wichtigkeit bzw. Dringlichkeit einer Botschaft ausdrücken. Die Einsen hinter den Rufezeichen werden ironisch verwendet.

Die beliebtesten bzw. häufigsten Kombinationen von Zeichen sind 00 für u, 0w für au, ph für f und sh für sch.

6. Werbung (Pop-Ups, Kommunikation, Verbreitung)

Die Gestalt der Werbung im Internet ist sehr vielfältig.

Trotz Finanzkrise zeigt sich aktuell, dass der Werbemarkt im Internet noch auf 31,7 Milliarden Euro zulegen wird. Lt. Marktforschungsinstitut EITO wird der globale Umsatz noch um 23 % steigen (Telekom Press, 2008).

Auch Microsoft-Chef Bill Gates hatte bereits 1995 erkannt: „Home Pages sind eine elektronische Form der Werbung.“ (Gates, 1995, 248).

Wir begegnen alltäglich, ohne es bewusst wahrzunehmen, in allen Bereichen des Lebens Anzeigen-, Plakat-, Fernseh-, Rundfunk- und im Zeitalter des Internets auch Onlinewerbung.

6.1 Überblick

Bei der Onlinewerbung oder auch Webvertising (Stöckl, 1998) lassen sich Werbeformen auf eigenen Websites von solchen unterscheiden, die auf fremden Websites veröffentlicht werden. (Schlobinski 2004).

Zu Werbung auf eigenen Websites gehören Produktdarbietungen, Anwendungspräsentationen oder schlicht die Darstellung einer Firma.

Werbungen auf fremden Websites sind jedermann bekannt, da sie im Alltag omnipräsent sind und als TV-Spots, Printwerbung, Außenwerbung, etc. unser Leben beeinflussen.

Werbung wird an Orten platziert, die von vielen Menschen frequentiert werden. Was in der TV-Werbung durch die Einschaltquote berechnet wird, geschieht in der Online Werbung insbesondere durch die so genannten PageImpressions 1.

Auf den Seiten im Internet sind verschiedene Formen und Gestaltungsmöglichkeiten der im Rahmen einer Onlinekampagne eingesetzten Werbemittel möglich (Bachem, 1998: 113).

6.2 Begriffe

- 1 *WebAnnouncing*: Verweis auf Website durch Suchmaschinen
- 2 *Bannerwerbung*: Werbebanner auf Onlinewerbeträgern
- 3 *Interstitials*: nicht im Werbeträger integrierte Einblendung von Werbebotschaften (z.B. Pop-up)
- 4 *Sponsoring*: Unterstützung inhaltlicher Bereiche einer Website
- 5 *Netz- Events*: Aufwendig gestaltete Onlinekampagnen
- 6 *Associate Programs*: Banner- oder Link- Platzierung bei kooperierenden Website- Anbietern

6.3 Sprache

Ein wesentliches Merkmal für die Werbung im Internet und auch im Allgemeinen ist die Verwendung der Sprache.

Es gibt die unterschiedlichsten Mittel und Wege um ein Wort in Szene zu setzten. So werden häufig sog. „Eyecatcher“ und Schlüsselwörter in Verbindung mit persuasiven Appellen verwendet. Weiters sind Zeitdeixis (Bsp.: „Jetzt bei,,“) und Raumdeixis (Bsp.: „Hier klicken“) in der Werbung allgemein üblich wobei letzteres vor allem für Internetwerbung gilt.

Weiters wird, vor allem in der Bannerwerbung, der Nominalstil verwendet so zum Beispiel: „Kein Durchblick im Tarifchaos?“ vs. „Sie blicken im Tarifchaos nicht durch?“.

Frage-Antwort-Sequenzen oder eine Suggestierte Dialogsituation verstärken den Anreiz zu klicken zum Beispiel: „Noch Single?“; „Nicht bei uns?“; „Hier klicken!“ (Janich, 2005).

Das AIDA-Prinzip (Janich, 2005).

A → Attention

Das Primäre Ziel einer jeder Werbung ist es die Aufmerksamkeit sozusagen einen ersten Blick des möglichen Betrachters zu erregen. (grelle Farben, Tiere,..)

I → Interest

Das Interesse des Betrachters für die Werbung soll gebunden werden. Er soll vor der Werbung stehen bleiben bzw. sich näher mit ihr befassen. (Witze erzählen, Rätsel,..)

D → Desire

Das Verlangen des Betrachters nach dem beworbenen Produkt soll sowohl rational als auch emotional geweckt werden (durch Emotionen, Nennung von Produkteigenschaften,..)

A → Action

Schließlich soll die Kaufhandlung ausgelöst werden (Kontaktinformationen, Befristete Sonderangebote, Limitierte Auflagen,..)

7. Suchmaschinen

- oder die Kunst genau die Information zu erhalten, die man wirklich will

Das Internet wächst täglich weiter, immer mehr neue Seiten mit einer unvorstellbaren Informationsfülle treten auf. Doch wie schafft man es aus dem Netz der Netze genau die Information zu erhalten, die man auch wirklich will bzw. braucht? Suchmaschinen wie Google sind dabei nicht mehr wegzudenken.

Die Kunst, die richtigen Seiten zu finden liegt natürlich in der richtigen Eingabe. Zum Beispiel zeigt, bei der Suche nach „Sprache Internet Kommunikation“, www.google.at 407.000 Treffer an. In diesem Fall erscheinen bereits viele wichtige Seiten, jedoch hat keine Mensch die Zeit oder Geduld, sich all diese Dokumente anzusehen. Diese Art der Suche, bei der man einfach nur Wörter eingibt, wird als „Einfache Suche“ oder „simple search“ bezeichnet.

Bei der einfachen Suche sollten zur Vermeidung von übermäßig vielen Seiten ein paar Punkte beachtet werden.

Verwendung von zusammenhängenden Begriffen:

Dies gilt vor Allem bei der Suche nach Begriffen, die aus mehreren Wörtern bestehen. Will man Dokumente, die genau die eingegebene Wortreihung enthalten, setzt man diese unter Anführungszeichen. Diese Art der Suche wird auch als Phrasensuche bezeichnet.

Verwendung von einer Sprache:

Hierzu gibt es bei den meisten Suchmaschinen eine Funktion, mit der man nur Seiten einer Sprache anzeigen kann.

Verwendung von Kleinschreibung:

Gibt man Wörter ausschließlich klein geschrieben ein, dann finden Suchmaschinen jede Seite, die dieses Wort beinhaltet, egal wie dieses Wort auf der Seite selbst geschrieben wird. Wenn man bei der Suche nach „Sprache“, „sprache“ eingibt, dann findet man „Sprache“, „sprache“ und „SPRACHE“. Bei der Eingabe von „Sprache“ finden sich nur Seiten die „Sprache“ beinhalten.

Will man seine Suche weiter einschränken, indem man Wörter verknüpft oder ausschließt, so empfiehlt sich die Profisuche oder advanced search.

Hierfür existieren verschiedene Wörter, die Suchergebnisse beträchtlich einschränken können und als Boolesche Operatoren bezeichnet werden. Dazu gehören AND, OR, NOT, NEAR, BEVOR und AFTER, wobei man statt AND und NOT auch + oder - einsetzen kann. Bei der Verwendung von + und - dürfen jedoch keine Leerzeichen zwischen den Zeichen eingesetzt werden und die Operatoren müssen immer groß geschrieben werden.

Unter der Verwendung von AND findet man Seiten, die beide eingegebenen Begriffe beinhalten.

OR führt zu Seiten, die mindestens einen eingegebenen Begriff beinhalten und auch Seiten mit beiden Begriffen. Diese Option empfiehlt sich, wenn man sich bei einem Thema nicht so gut auskennt. Hier sollte jedoch beachtet werden, dass sich die Trefferzahl erheblich erhöht. Gibt man also „Sprache Internet OR Kommunikation“ ein, dann werden 18.800.000 Seiten angezeigt.

Will man bestimmte Dokumente nicht haben, ist die NOT Funktion geeignet. Bei Eingabe dieses Operators werden nur Seiten gesucht, die den Begriff nicht beinhalten.

In unserem Beispiel erscheinen bei der Eingabe von „Sprache Internet NOT Kommunikation“ 803.000 Seiten.

Bei der Eingabe von NEAR zwischen zwei Suchbegriffen, werden Seiten angezeigt, bei denen die eingegebenen Wörter in einem gewissen Zeichenabstand zueinander stehen. Die NEAR Funktion kann leider nicht von jeder Suchmaschine verarbeitet werden. Bei Google wird das Wort NEAR als Suchbegriff verstanden und es werden Dokumente aufgezeigt, die dieses Wort beinhalten. Anders verhält es sich mit www.lycos.com, bei der Eingabe von „Sprache NEAR Internet NEAR Kommunikation“ zeigt diese Suchmaschine 2.136 Seiten an. Die Suche ist somit erheblich eingegrenzt und die erste Seite, die angezeigt wird lautet: „Websprache.net: Sprache und Kommunikation im Internet“.

BEVOR und AFTER wird verwendet, wenn man Begriffe sucht, von denen man weiß, dass sie vor oder nach einem anderen Wort stehen. Hier muss auch beachtet werden, dass diese Suchoptionen nicht von allen Suchmaschinen erkannt werden. Als Beispiel verwende ich wieder www.lycos.com. Dieser zeigt bei „Sprache BEFORE Internet BEFORE Kommunikation“ 9.705 Seiten an.

Je nach sprachlichem Ursprung der Suchmaschine kann statt AND oder OR auch UND und ODER eingegeben werden.

Ein Joker oder eine Wildcard bei der Suche sind Platzhalter. Diese verwendet man, wenn man sich nicht sicher ist, wie ein Wort geschrieben wird oder wenn man die Pluralform berücksichtigen will. Dabei wird das Symbol „*“ anstelle beliebiger Buchstaben in oder an den Suchbegriff angefügt. Diese Methode erzeugt eine Flut von Treffern.

Name	Besonderheiten	Operatoren Filter
Aladin	Viele Zusatzdienste wie Reuters Nachrichten, Wetterinfo, Börsenkurse, Routenplaner, Software	UND, ODER
Altavista (dt.) Altavista (int.)	Suche nach Adressen, Multimedia-Dateien; Suche in News und im Usenet	OR, AND, NOT, NEAR, Klammern, Phrasen
Crawler	Kleinanzeigensuche, Fahrzeug-Suchdienst	Phrasen, UND, ODER, NEAR
Direct Hit	Ergebnisse werden nach Besucherzahl sortiert	OR
Eule	Suche in ca. 8 Millionen deutschsprachigen Seiten	UND, ODER, NICHT
Euroseek	Zusatzdienste: Katalog, Nachrichten, Surftips	AND, OR, NOT, Klammerung, Phrasen
Excite (dt.) Excite (int.)	Diverse Zusatzdienste wie: Freemail, Nachrichten, Horoskop und Adressen-Suche	AND, OR, AND NOT, Phrasen, Klammerung
Fireball	Über 6 Mio. deutschsprachige Seiten; zusätzlich Katalog mit 150.000 Einträgen in 250 Rubriken	AND, OR, NOT, NEAR, Phrasen, Klammern, Wildcards
Google	Suche nur in URL	AND, NOT, Phrase
Hotbot	MP3, Bild- und Video-Suche	AND, OR, NOT,

		Phrase, Logische Ausdrücke, Wildcard
Lycos (dt.) Lycos (int.)	Newsteil mit Suchfunktion, Suche nach Sounds, Bildern, E-Mail-Adressen	AND, OR, NOT, NEAR, FAR, ADJ, BEFORE, Phrasen, Klammerung

Tabelle 3: Die wichtigsten Suchmaschinen.

8. Degeneration der Sprache

Das Internet und die Kommunikationsmöglichkeiten sind heutzutage unumstritten. Ebenso die Tatsache, dass das Internet aufgrund dessen Herkunft mit der englischen Sprache einfach zusammen gehört. Der Chat und E-Mail ermöglichen uns schnelle, günstige und einfache Wege, um zu kommunizieren. Auch in Online Spielen und Foren wird heftig diskutiert und es werden Meinungen ausgetauscht. Da unser Lebensstil Schnelligkeit erfordert wundert es also nicht, dass Ausdrücke, Zeichen und Wörter neu erfunden werden und ihnen neue Bedeutungen zugeordnet werden. Vor allem englische Wörter, die im deutschen Sprachraum eingesetzt werden, bekommen völlig unterschiedliche Bedeutungen, die eigentlich mit dem original nicht mehr viel zu tun haben. Dieses Problem tauchte aber auch unabhängig vom Internet auf, bestes Beispiel: Handy.

Der Einsatz von englischen Wörtern bzw. verenglischten oder verdeutschten Wörtern wie skillung (von skill = die Fähigkeit) ist hier vielleicht nicht das größte Problem. Betrachtet man Meinungen über die Sprache im Chat so stoßt man auf Ausdrücke wie Kauderwelsch und Sprachmonster. Zwei einfache Regeln für die Internet Kommunikation wurden auch schon aufgestellt: Rechtschreibung ignorieren und möglichst viele Vokale auslassen (Ausdrücke wie Voipen für die Internettelefonie (Voice-over-IP) oder Netiquette (Benimmregeln für den Umgang miteinander im Netz) gehören schon zu den Standardvokabeln der Netzsuser. Schwierig wird es erst, wenn ganze Sätze nur mehr aus Wörtern bestehen, die völlig frei erfunden oder abgekürzt wurden. „Download mal das Proggi zum Foten, das funzt!“ ist nur ein Beispiel hierfür, wobei „Download“ noch das verständlichste Wort ist. Proggi bedeutet Programm, foten soll fotografieren heißen und funzt heißt funktioniert. Dieses Beispiel zeigt gut, dass ungeübte Internetnutzer keine Chance haben, ohne das entsprechende Vokabular auf einfachen Seiten wie Foren etwas zu verstehen. Wird die Internetsprache auch noch auf face-to-face Kommunikation ausgeweitet, wie es vor allem Jugendliche machen, kann es zu Barrieren kommen. Vor allem wenn genau so gesprochen, wie gechattet wird.

Ein typisches Beispiel hierzu sind Computertechniker, wenn sie unter sich sind. Hier werden Fachausdrücke hin und her geworfen, mit denen ein Nichttechniker nichts anfangen kann. Die Universität München bietet in diesem Zusammenhang einen Sprachkurs für Computertechniker an, damit diese die deutsche Sprache neu lernen können und sich somit wieder mit Nichttechnikern normal unterhalten zu können.

Bachem, C. (1998). Grundlagen erfolgreicher Online-Werbung. Heinen, Irene (Hrsg.). *Internet – von der Idee zum kommerziellen Einsatz*. Heidelberg. S 111-120.

Bauer, K. (2003). Kriterien digitaler Literatur. Eine exemplarische Untersuchungen zu Definitionen und Ansätzen digitaler Literatur. Wien, 2003.

Beißwenger, M. (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.

Döring, N. (1997). Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze. In B. Batinic (Hrsg.), *Internet für Psychologen* (S 267-298). Göttingen: Verlag für Psychologie.

Döring, N. (2000). Identität und Internet = Virtuelle Identität? Forum Medienethik. Kopaed VerlagsgmbH. München S 65-75.

Falckenberg, C. (1994). *Internet - Spielzeug oder Werkzeug?* Studienarbeit. Lehrstuhl für Technische Informatik, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen. Nachdruck durch das Hochschulrechenzentrum der Philipps-Universität Marburg.

Gates, Bill (1995). Der Weg nach vorn. Hamburg

Goffman, E. (1982). Das Individuum im öffentlichen Austausch. Frankfurt/Main.

Günther, U. & Wyss, E. L. (1996). E-Mail-Briefe – eine neue Textsorte zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit“. In: Hess-Lüttich, Ernest W. B., Werner Holly und Ulrich Pöschel (Hrsg.), *Textstrukturen im Medienwandel*. Frankfurt/Main. S 61-86.

Heinecke, G. (2007). *Words of Warcraft: Kommunikation im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game World of Warcraft*. Diplomarbeit. Universität Konstanz.

Hohmann, J. (1998). Web-Radios. Hannover.

Horkheimer, M. (1972). Zum Begriff der Vernunft. In: W. Brede (Hrsg.), *Sozialphilosophische Studien. Aufsätze, Reden und Vorträge* (S 1930-1972). Frankfurt

Jakobs, E.-M. (1998). Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungsstadien elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluss auf Kommunikationsformen. Holly, Werner & Bernd Ulrich Biere (Hrsg.), *Medien im Wandel*. Opladen. S 187-209.

Janich, N. (2005). Werbesprache. Ein Arbeitsbuch. (Narr-Studienbücher).Tübingen:Narr

Januschek H. W. (1990). Das Sprechen, das Schreiben und die Eingabe. Spekulationen über Entwicklungstendenzen von Kommunikationskultur. In: R. Weingarten (Hrsg.), *Information ohne Kommunikation? Die Loslösung der Sprache vom Sprecher* (S 54-74). Frankfurt.

Kaden B., Kindling M. (2005). Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet. Siever Torsten, Schlobinski Peter, Runkehl Jens (Hrsg.), *LIBREAS 3/2005*.

Kobler-Trill, D. (1994). Das Kurzwort im Deutschen. Eine Untersuchung zu Definition, Typologie und Entwicklung. Tübingen: Niemeyer.

Krajewski, M. (1997). Spür-Sinn. Was heißt einen Hypertext lesen? Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Lorenz Gräf und Markus Krajewski (Hrsg.), Frankfurt/Main. S 60-78.

Rabanus, S. (1996). *Die Sprache der Internet-Kommunikation*. Diplomarbeit. Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Rabensteiner, A.-M. (2001/2002). Neue Wege der Intermedialität der Literatur, der audiovisuellen und digitalen Medien am Beispiel des modernen Romans: Der Roman im Zeitalter der Audiovisuellen und Digitalen Medien. Dresden.

Runkehl, J. Schlobinski, P. & Siever, T. (1998). *Sprache und Kommunikation im Internet* Einstieg NETWORX – Online-Publikationen zum Thema Sprache und Kommunikation im Internet: [WWW Dokument]. Verfügbar unter: <http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/online>

Sandbothe M. (1997). Digitale Verflechtungen. Eine medienphilosophische Analyse von Bild, Sprache und Schrift im Internet. Beck, Klaus & Gerhard Vowe (Hrsg.). *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikation?* Berlin. S 145-157.

Sassen C. (2000). Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen. Thimm, Caja (Hrsg.). *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Opladen. S 89-108.

Schlobinski, S. (2004) *Smarte Kommunikation im Internet – Analyse und Beurteilung ausgewählter Marken der Automobilindustrie*. Networx, Nr. 42. [WWW Dokument] Verfügbar unter: <http://www.mediensprache.net/networx/networx-42.pdf>

Siever T., Schlobinski P., Runkehl J. (2005). Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet. Walter de Gruyter (Hrsg.), Berlin. New York

Stöckl, H. (1998). Das Flackern und Zappeln im Netz. Semiotische und linguistische Aspekte des „Webvertising“. *Zeitschrift für angewandte Linguistik*, Nr. 29, S 77-111.

Turkle, S. (1997). Life on the Screen. Phoenix Paperback.

Voigt, S. (2003). E-Mail-Kommunikation in Organisationen. Eine explorative Studie zu individuellen Nutzungsstrategien. Internet Research. Bd. 11. München.

(Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM);Berlin). www.bitkom.org

<http://www.section.at/chat/regeln.html>)

<http://www.mediensprache.net/de/websprache/messaging/icq/index.asp>

http://www.telekom-presse.at/channel_internet/news_34350.html

<http://www.heise.de/newsticker/Dank-Computerspielen-zum-besseren-Menschen--/meldung/107982>

<http://www.wowwiki.com/Portal:Main>

<http://www.bg-haydn.asn-wien.ac.at/hp3/internet/internet.html>

<http://www.macwelt.de/news/vermishtes/308638/>

<http://193.171.252.18/www.kidsweb.at/WWhist.htm>

http://www.stefan.rabanus.com/forschung/internet/vers_14.html

http://www.iz-web.de/glossary.html#_americaonline

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,490475,00.html>

http://de.wikipedia.org/wiki/Computervermittelte_Kommunikation

<http://www.war-europe.com/>

NMSVerf [Net-Mail-Smiley-Verfassung]

Artikel 1

1. Die Würde des Smileys ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist die Verpflichtung aller User.
2. Die User bekennen sich darum zu unverletzlichen und unveräußerlichen Smiley-Rechten als Grundlage jeder datenfernübertragbaren Gemeinschaft, des Spaßes und der Unterhaltung in Netz.
3. Die nachfolgenden Grundrechte binden Sysops, User und Mitleser als unmittelbar geltendes Recht, gegen das verstoßen werden darf.

Artikel 2

1. Jeder hat das Recht auf freie Entfaltung seines Smileys, soweit er nicht die Smileys anderer verletzt und nicht gegen die Smiley-Verfassung oder das Sittengesetz verstößt.
2. Jeder Smiley hat das Recht auf Leben und datenfernübertragungsmäßige Unversehrtheit. Abbruch einer Übertragung inmitten eines Smileys wird geahndet. Die Freiheit des Smileys ist unverletzlich.

Artikel 3

1. Alle Smileys sind vor dem Gesetz gleich.
2. Links-Smileys " 8-) " und Rechts-Smileys " (-8 " sind gleichberechtigt.
3. Kein Smiley darf wegen seiner ASCII-Codes, seiner Rechner-Abstammung, seines Autors, seiner Aussage, seiner religiösen oder politischen Anschauung benachteiligt oder bevorzugt werden.

Artikel 4

1. Die Freiheit des Glaubens an Smileys, des Gewissens von Smileys und die Freiheit des Smiley-Bekenntnisses sind unverletzlich.
2. Die ungestörte Smiley-Erschaffung wird gewährleistet.
3. Niemand darf gegen sein Gewissen zum Drücken der Backspace-Taste hinter einem Smiley gezwungen werden.

Artikel 5

1. Jeder hat das Recht, seinen Smiley in ASCII, EBCDIC oder Binär frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Mailboxen ungehindert Smileys zu beschaffen. Die Smiley-Freiheit und die Freiheit der Smiley-Verbreitung

durch Mailboxen und Netze werden gewährleistet. EINE ZENSUR FINDET NICHT STATT.

2. Diese Rechte finden ihre Schranken in den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze des jugendlichen Smileys und in dem Recht der Smiley-Ehre.

3. Smiley-Kunst, -Wissenschaft, -Forschung und -Lehre sind frei. Die Freiheit der Smiley-Lehre entbindet nicht von der Treue zum Smiley.

Artikel 6

1. Smiley-Ehen [" (-8Q8-) "] und Familien [" 8-) :) :) :) "] stehen unter dem besonderen Schutz der SYSOP-Ordnung.

2. Pflege und Erziehung der Smiley-Kinder sind die natürlichen Rechte ihrer Autoren.

3. Gegen den Willen des Autoren dürfen Kinder nur auf Grund von Platzmangel vom Datenträger gelöscht werden.

4. Jeder Smiley-Autor hat Anspruch auf den Schutz durch Schreibschutz-Aufkleber oder Sekundenkleber in Schreibschutzknipplern.

5. Den raubkopierten Smileys sind durch die Gesetzgebung die gleichen Bedingungen für ihre leibliche und seelische Entwicklung und ihre Stellung in einer Mail zu schaffen wie den selbsterfundenen Smileys.

Artikel 7

1. Das gesamte Smileywesen steht unter der Aufsicht des großen SMILEY.

2. Die Autoren eines Smileys haben das Recht über die Teilnahme eines Smileys an der Netz-Mail zu bestimmen.

3. Der Smileyunterricht ist in den Netzen mit Ausnahme der Smileyfreien Mailboxen ein ordentliches Lehrfach.

Artikel 8

1. Alle Smileys haben das Recht, sich ohne Anmeldung oder Erlaubnis friedlich und ohne Sonderzeichen in einer Mail zu versammeln.

2. Für Versammlungen unter freiem Himmel dient Druckerpapier.

Artikel 9

1. Alle Smileys haben das Recht, Vereine und Gesellschaften zu bilden.

2. Smileys in Viren einzupflanzen ist verboten.

Artikel 10

1. Das Smileygeheimnis ist unverletzlich.

Artikel 11

1. Alle Smileys genießen Freizügigkeit im ganzen Netz.

2. Dieses Recht darf nur durch ein Gesetz beschränkt werden, wenn es zur Bekämpfung der Seuchengefahr, Naturkatastrophen oder zum Schutze der jugendlichen Smileys vor Verwahrlosung, erforderlich ist.

Artikel 12

1. Alle Smileys haben das Recht Brett, Netz-Brett oder Private Mail frei zu wählen.

2. Kein Smiley darf in ein bestimmtes Brett gezwungen werden. Netzbretter mit dem Namen sub.smily.config oder ähnliches, sind verboten.

3. Zwangsneuerschaffung eines Smileys ist nur bei einer Löschung durch die DEL-, Backspace- oder CutBlock-Taste zulässig.

Artikel 12a

1. Smileys müssen nicht zum Bund.

2. Smileys müssen auch nicht zum Ersatzdienst.

3. Ausgemusterte Smileys müssen auch nicht im Kriegsfall zum Bund.

Gleiches gilt für Rechts-Smileys.

Artikel 13

1. Eine Mail mit einem Smiley ist unverletzlich.

2. Smileys dürfen nur aus einer Mail entfernt werden, wenn Gefahr im Verzug ist. Sie sind dann in einer anderen Mail zwischenzulagern.

Smiley Strafrecht

§1 Löschen von Smileys

Wer einen Smiley aus einer Mail löscht, ist dazu verpflichtet, eine neue Mail mit neuen Smileys zu erschaffen.

Bei mehrfachem Verstoß ist eine neue, allgemeine Mail mit Ziel "Alle" zu schreiben, um den Mailverkehr aufrecht zu erhalten und die Smileypopulation zu vermehren.

§2 Fälschen von Smileys

Wer Smileys fälscht, oder nachmacht, oder gefälschte oder nachgemachte in Umlauf bringt, wird mit Mailbomben zwischen 3 MB und 20 MB bestraft.

Wer Smileys falsch einsetzt oder falsch eingesetzte Smileys ohne Kommentar hinnimmt wird mit Flames bis zu 1MB bestraft, in besonders harten Fällen bis zu 1,5 MB.

§3 Gültigkeit

Das Smiley-Strafrecht gilt für alle und keinen der die Zeilen liest, sie werden damit anerkannt, daß diese Nachricht auf *Halten* gesetzt wird.

§4 Strafhöhe

Die Höhe von verhängten Strafen richtet sich nach der Schwere des Vergehens und nach der Leistung seines Modems.

ISDN-Benutzer müssen aufgrund ihrer höheren cps-Rate mit erheblich höheren Strafen rechnen.

<http://www.rhusmann.de/kuerzel/kuer9w1g.htm#yverfassungstrafrecht>

Netiquette: <http://www.rhusmann.de/kuerzel/kuer18x1.htm#y1erstdenkendannposten>