

# Computer- vermittelte Sprache Kommunikation

Forschungsseminar

LV-Nr.: 720 180

LV-Leiter: Ao. Univ.- Prof. Dr. Karl Leidlmaier

WS 09/10

## Seminararbeit

LEOPOLD-  
INNSBRUCK

FRANZENS  
INSTITUT FÜR PSYCHOLOGIE

UNIVERSITÄT



Verfasser:

**Jens Niemeyer**

**Philipp Schober**

## Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>2</b>
<b>EINLEITUNG</b>	<b>3</b>
<b>TECHNISCHE GRUNDLAGEN</b>	<b>4</b>
Lineare Nutzung vs. Interaktiver wechselseitiger Dialog	4
Synchrone- vs. Asynchrone Nachrichtenübermittlung	5
Chatrooms	5
<b>IDENTITÄT</b>	<b>6</b>
Individuelle- vs. Kollektive Identität	8
Selbstdarstellung,	8
Selbstdarstellung & Identität im Internet	8
Onlineidentität vs. Offlineidentität oder doch Hybrididentität	10
Geschlechterwechsel	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Marginalisierte und stigmatisierte Identitäten	11
<b>DER CHAT - AUSGEWÄHLTE SOZIALPSYCHOLOGISCHE ASPEKTE</b>	<b>12</b>
Der Chat – eine neue sozialpsychologische Erscheinung	12
Gründe für die Attraktivität von Chats	12
Neun Theoretische Modelle zur CMC-Forschung nach Döring	13
Modell der Kanalreduktion	14
Reduced Social Context Cues Theory	14
Social Information Processing Theorie von Walther	14
Die Entstehung von Emotionen in Chats	15
Negative Auswirkungen von Chats	16
Sprache im Internet	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Besonderheiten	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Fazit	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b>	<b>200</b>

## Einleitung

Wir leben in einer vernetzten Welt, Informationen und Nachrichten werden binnen Sekunden rund um den Globus gesendet. Durch moderne elektronische Helfer wie Mobiltelefon, PDA, Laptop mit mobilen Internet oder durch infrastrukturelle Entwicklungen wie Wlan-Hotspots und flächendeckendem HSDPA sind wir beinahe immer und überall erreichbar, Informationen können in Echtzeit abgerufen werden und der Kommunikation sind keine Grenzen gesetzt beachtet man die möglichen finanziellen Kosten nicht.

In diesem so genannten Informationszeitalter stehen wir nicht vor der Herausforderung Informationen zu finden, mit unseren privaten und beruflichen sozialen Kontakten in Verbindung zu treten oder neue Beziehungen zu etablieren. Im Gegenteil, vielmehr ist die Herausforderung unserer Zeit die Fülle an Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten zu überblicken, zu filtern und die für uns relevanten Inhalte und Kontakte nutzbringend einzusetzen.

Nicht nur die Informationsfülle des World Wide Web scheint schier unbegrenzt, auch die Anzahl der potentiellen Internetkontakte sprengen jeden überschaubaren Rahmen. Mit dem Button „Connect“ holen wir die ganze Welt in unseren Rechner, wir befinden uns in einem kleinen virtuellen Dorf genannt Erde, Zeit und Raum verlieren an Bedeutung, die (kommunikations-) Möglichkeiten scheinen unbegrenzt.

Angesichts dieser rapiden medialen Veränderung in den letzten 15 Jahren scheint es nicht verwunderlich, dass dieser Wechsel nicht reibungslos vonstatten geht. Schnell fühlt man sich angesichts dieser (virtuellen) Größe verloren. Manch einer wagt sich so weit in die virtuelle Welt vor, sodass er mit der Realität nicht mehr viel anzufangen weiß.

Doch auch abgesehen von diesen Extremfällen stellt die hochkomplexe Form der Kommunikation unserer Zeit Herausforderungen an uns alle. Wir sehen uns konfrontiert mit dem Verwischen der Grenzen zwischen virtueller und realer Welt. Spezielle antizipatorische Fähigkeiten sind notwendig um die Kommunikation dem jeweils entsprechenden Kommunikationsmedium anzupassen. Soziale Beziehungen müssen überdacht und neu definiert werden und in fast jeder zusätzlichen Möglichkeit steckt ein Problem oder eine verborgene Gefahr.

Diese Arbeit soll einige der oben genannten Veränderungen, Probleme und Möglichkeiten der computergestützten Kommunikation beleuchten und punktierte Einblicke in die Phänomene der Onlinekommunikation liefern ohne einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

## Technische Grundlagen

Wer von uns kennt nicht die Cyber-Space Darstellung aus Science- Fiction Filmen in denen die handelnden Personen mit Hilfe von Cyber- Anzügen, welche mit Sensoren gespickt sind und 3-D Brillen vollständig in das Computernetz integriert sind und den Cyberspace mit allen Sinnen erfassen und beinahe als Realität erleben?

In Wirklichkeit verhält es sich mit der Onlinekommunikation aber etwas anders, meist wird lediglich das Keyboard (die Tastatur) genutzt um mit Hilfe des geschriebenen Wortes Informationen auszutauschen, selten finden Mikrophone und Lautsprecher Verwendung, noch seltener Webcams.

Wobei an dieser Stelle anzumerken ist, dass durch Voice Over IP Programme, wie Skype, und die immer billiger werdende Hardware (Mikrophon, Webcam) die auditive und auch visuelle Nachrichtenübermittlung stetig an Bedeutung gewinnt.

In diesem Abschnitt möchte ich kurz auf die wesentlichen Computer- bzw. Netzwerkkommunikationsarten eingehen und wesentlichen Unterschiede hervorheben. Darüber werden an dieser Stelle einige Fachtermini eingeführt, die für das Verständnis des weiteren Textes von Bedeutung sind.

### *Lineare Nutzung vs. Interaktiver wechselseitiger Dialog*

Grundlegend kann die Onlinekommunikation dahingehend unterschieden werden, ob der User (engl. Benutzer) rein **passiv** als Rezipient auftritt, d.h. Informationen aus dem Netz abrufen beispielsweise durch Herunterladen von Bildern, Musik o.ä. , oder **aktiv** an der Kommunikation teilnimmt, in dem er beispielsweise selber Webinhalte verfasst.

An dieser Stelle sei der Begriff der **Echtzeitkommunikation** eingeführt welcher beschreibt, dass zwei (**one to one**) oder mehrere User (**one to many**) zeitgleich miteinander kommunizieren, d.h. die Anwesenheit der Teilnehmer voraussetzt (**online Kommunikation**).

Im Gegensatz dazu unterscheidet man die **zeitlich verzögerte Kommunikation**. Diese Form der Nachrichtenübermittlung verlangt keine gleichzeitige Anwesenheit von Sender und Empfänger, klassische Formen dieser Kommunikationsform sind Emails und Newsgroups.

### *Synchrone- vs. Asynchrone Nachrichtenübermittlung*

Bei der **synchrone Nachrichtenübermittlung** erfolgt der Datentransfer technisch ausgedrückt Byte für Byte. Dies bedeutet, dass jedes eingetippte Zeichen praktisch sofort an den Empfänger übermittelt wird. So sind Fehler, Korrekturen oder das Löschen von Nachrichten für den Empfänger sichtbar.

Bei der **asynchronen Nachrichtenübermittlung** werden die zu übermittelnden Botschaften zunächst komplett verfasst, mit der Möglichkeit sie zu überarbeiten und anschließend durch Bestätigung durch den User versendet.

### *Chatrooms*

Chatrooms bieten die Möglichkeit des Meinungs- und Informationsaustausches von Usern untereinander, üblicherweise durch das Verfassen von textlichen Nachrichten, ergänzend kann aber auch die Möglichkeit der auditiven oder visuellen Informationsübertragung gegeben sein.

Findet eine **asynchrone, online One- to Many-** Kommunikation statt, spricht man von einem **Chat**.

Unterschieden werden können Chats des Weiteren durch ihre Softwareanforderungen. Für manche Chats ist das Herunterladen und Installieren von sogenannten Client-Programmen notwendig wohingegen andere Chats einfach im Web-Browser ausgeführt werden können.

Funktionell betrachtet verfügt die Benutzeroberfläche eines Chatrooms üblicherweise über ein Eingabefeld, in dem Nachrichten abgefasst und versendet werden können und einem Hauptfeld, in dem die Nachrichten aller Benutzer in chronologischer Reihenfolge dargestellt werden.

Üblicherweise verfügen Chats über die Möglichkeit Nachrichten nur an ausgewählte Benutzer zu übermitteln (in Chater-Jargon **flüstern** genannt)

Auf die verschiedenen Möglichkeiten der Selbstdarstellung durch Erstellen eines geschützten **Nicknames** und dazugehörigem Profil wird an dieser Stelle mit dem Verweis auf eine spätere Erläuterung nicht eingegangen.

## Identität

Für viele Chatroom-User ist es zweifelsohne von Interesse mit wem sie kommunizieren, welcher reale Mensch am anderen Ende der Leitung, hinter dem Pseudonym oder Nickname steht. Viele Studenten nutzen die Möglichkeit des Austausches via spezieller Onlineforen ([www.psychologieforum.info](http://www.psychologieforum.info) [www.sowiforum.com](http://www.sowiforum.com) etc.) und mit Sicherheit interessieren sich die User für die Glaubwürdigkeit studienrelevanter Information und somit für die Identität des Senders. Oft ist es möglich auf Grund früher veröffentlichter Nachrichten (engl. Posts) auf die Glaubwürdigkeit eines Users zu schließen.

Dies setzt jedoch voraus, das der User einen **geschützten Nickname** verwendet der nur ihm ermöglicht unter diesem Synonym Nachrichten zu verfassen. Zahlreiche Foren, Chats, Newsrooms o.ä. bieten die Möglichkeit als registrierter Benutzer (geschützter Nickname) oder als Gast am Onlinegeschehen teilzunehmen. Manche Onlineplattformen setzen jedoch eine Registrierung voraus um am Geschehen teilnehmen zu können.

Gleichwohl steht der potentielle User vor der Herausforderung ein Pseudonym zu finden, unter dem er auf der entsprechenden Onlineplattform in Erscheinung tritt. Natürlich gibt es Unterschiede zwischen einem dauerhaft angelegten Nickname und einem Pseudonym, das nur einmal verwendet wird und nicht geschützt ist (Gast-Account), jedoch vermittelt der gewählte Username stets eine mehr oder weniger unterschwellige Botschaft, und führt zu einer ersten Einschätzung durch andere User.

Definitiv wird in diesem Sinne zwischen der **online Selbstdarstellung** und der **virtuellen Identität** unterschieden.

Die online Selbstdarstellung impliziert weder Dauerhaftigkeit noch subjektive Relevanz, sie ist meist eine dienst- oder anwendungsspezifische Repräsentation einer Person im Netz (z.B. oben erwähnter Gast-Account)

Die virtuelle Identität (synonym: Onlineidentität) ist eine subjektiv relevante Repräsentation einer Person im Netz. Sie ist üblicherweise auf Dauer ausgelegt, kann dienst- oder anwendungsspezifisch sein, oft benutzen Personen aber gleiche bzw. ähnliche Repräsentationen (Profile) für einen Großteil ihrer Onlinekommunikation unabhängig von der Anwendung. Die Herausforderung ist hierbei die konsistente und für andere Benutzer wiedererkennbare Darstellung der eigenen Person.



### *Individuelle- vs. Kollektive Identität*

Üblicherweise wird zwischen individueller- und kollektiver Identität unterschieden. Wobei Identifikation über individuelle Besonderheiten oder spezifische Vorlieben und Fähigkeiten oder charakterliche Unterschiede zu anderen zu den Merkmalen der individuellen Identität zählen. Bei der Identifikation mit sozialen Gruppen, sozialen Kategorien oder Gruppen im Allgemeinen spricht man von kollektiver Identität. Diese Unterscheidung ist sowohl für die Online- also auch für die Offlineidentität von Bedeutung.

### *Selbstdarstellung*

Nicht nur bei der Kommunikation über das Internet, auch bei der Kommunikation in allen anderen Bereichen unseres Lebens dient der Austausch mit anderen nicht nur der bloßen Übermittlung von Information. Stets enthält die übermittelte Botschaft neben der eigentlichen Informationskomponente auch selbstdarstellerische Elemente. Diese selbstexpressiven Elemente dienen zur Antizipation der möglichen Reaktionen der Rezipienten, der Bewertung dieser und daraus resultierend der eigenen Verhaltenssteuerung. Ausgenommen sind hier nur Extremsituationen, in denen eine Verminderung der Selbstbeherrschung auftritt.

Zu beachten sei an dieser Stelle auch noch, dass ein günstiger Eindruck nicht unbedingt ein positiver sein muss. Entscheidend für eine gelungene Selbstdarstellung ist lediglich die erfolgreiche Darstellung der eigenen Person in gewünschter Weise.

### *Selbstdarstellung & Identität im Internet*

*Identitätsarbeit findet statt im Spannungsfeld von Normalität und Einzigartigkeit- sowohl bei der eigenen Selbstverständigung als auch bei der Darstellung nach außen (Krappmann, 2000)*

Das Internet bietet in all seinen Facetten mannigfaltige Möglichkeiten der Selbstdarstellung. Wie bereits eingangs erwähnt bedeutet die Wahl eines Benutzernamens, unter dem man in Foren, Chats, Newsgroups oder ähnlichen



Portalen auftritt, einen ersten Schritt der Selbstdarstellung. Diese Namen werden meist mit großem Bedacht gewählt, da sie mehr als im Real Life (Abkürzung: RL) zur Bildung eines ersten Eindrucks herangezogen werden.

Was würden Sie über User mit den Nicknames `big_dick_82`, `sexyhexi_w_86` oder `kingoftheuniverse` denken? Wäre es Ihnen angesichts der mehr oder weniger unterschwelligen Botschaften der Usernamen möglich diesen Personen vorurteilsfrei gegenüberzutreten? Wohl eher nicht. Wohingegen RL Namen wie Franz, Peter, Andrea nicht in diesem Ausmaß Vermutungen über Charaktereigenschaften auslösen.

Die oben beispielhaft genannten Benutzernamen liefern eine Veranschaulichung über typische Muster bei der Erstellung solcher Pseudonyme. Oft werden neben dem eigentlichen Namensteil (`big-dick`, `sexyhexi`), welcher rein spekulative Vermutungen bezüglich der Person zulässt, auch noch Teile eingebaut die auf eindeutige Merkmale hinweisen. Die Buchstaben `m` oder `w` stehen für männlich oder weiblich. Zahlen weisen üblicherweise auf das Alter der Person hin wobei dies etwas verwirrend sein kann, da die Angabe entweder als Geburtsdatum (meist nur Zweistellig z.B. 84) oder als Alter ausgedrückt in Jahren angegeben wird. Manchmal findet man in diesen Pseudonymen auch noch Hinweise auf Wohnort, sexuelle Orientierung oder Ähnliches. Wichtig ist natürlich zu bedenken, dass keine dieser Informationen korrekt sein muss.

Die Wahl des Benutzernamens ist also ein wichtiger, wenn auch nur einer von vielen Schritten zur Etablierung einer Netzidentität.

Ein weiterer einfacher, und wohl auch deshalb sehr beliebter Schritt zur Identitätsbildung bzw. Selbstdarstellung, ist die Verwendung von so genannten Signaturen am Ende von Nachrichten. Diese sind vor allem in Onlineforen, Newsgroups oder im Emailverkehr sehr gebräuchlich und ermöglichen dem User eine Art Standardbotschaft automatisch jeder versandten Nachricht anzufügen. Wie leicht vorzustellen ist, sind diese Signaturen von verschiedenartigsten Inhalten, diese reichen von Verkaufsangebote über Informationen welches Auto der User fährt bis hin zu Zitaten oder kurzen Gedichten.

Darüber hinaus bieten zahlreiche Onlineportale die Möglichkeit zur Erstellung eines Benutzerprofils. Diese Profile enthalten klassisch Informationen über Alter, Geschlecht, Beruf, Wohnort u.ä. Vielfach wird dem Benutzer auch noch die Möglichkeit gegeben weitere Informationen der Community zugänglich zu machen. Das Hochladen von Bildern und Videos gewinnt in letzter Zeit ebenfalls stark an Bedeutung für die Erstellung einer Onlineidentität.

Wie für sämtliche Angaben von Benutzern in solchen Portalen gilt, die Angaben müssen nicht korrekt sein auch wenn die Darstellung einer Person glaubwürdig wirkt, in diesem Fall spricht man von einer sogenannten **Pseudo- Identifizierbarkeit**.

### Onlineidentität vs. Offlineidentität oder doch Hybrididentität

Das oben beiläufig und implizit erwähnte Faktum, dass das Internet Personen die Möglichkeit bietet als „jemand anderer“ in das Onlinegeschehen einzutauchen, ist es Wert näher betrachtet zu werden.

Wer kennt sie nicht, die Horrorgeschichten aus dem Internet: Kinder chatten mit angeblich gleichaltrigen, verabreden sich dann zu einem RL-Treffen und stehen dann einem Erwachsenen mit eindeutigen Absichten gegenüber. Nebst dieser verwerflichen Form der Verzerrung der eigenen Identität auf Grund niedriger Beweggründe bietet die Möglichkeit der Identitätsverzerrung oder Verschleierung auch mehr oder weniger harmlose Möglichkeiten für den User.

Teenager, die sich ohnedies im Moratorium befinden können diese Form der Identitätserschaffung nutzen um sich in verschiedenen Rollen auszuprobieren.

Menschen, die gerne anders wären als sie tatsächlich sind, können sich zumindest im Netz diesen Wunsch mit wenigen Mausclicks erfüllen. Sozial benachteiligte oder stigmatisierte Gruppen können mit Anderen interagieren ohne ihre Benachteiligung Preis geben zu müssen.

Die interessante Frage an dieser Stelle ist, ob Personen im Internet eine Identität entwickeln, die grundverschieden von ihrer tatsächlichen ist, oder gibt es Verbindungen zwischen diesen beiden Identitäten? Beeinflussen sich die Identitäten wechselseitig oder existieren sie parallel?

Am günstigsten ist laut John Suler (2000) die Integration verschiedener Online- und Offline- Teilidentitäten zu sehen. Dies führt zu einem Gefühl der Ausgeglichenheit und kann Synergieeffekte begünstigen. Suler nennt hierfür sechs Strategien:

1. Online- Bekanntschaften über das eigene Offline- Leben informieren.
2. Offline- Bekanntschaften über das eigene Online- Leben informieren.
3. Online- Bekanntschaften offline treffen.
4. Offline- Bekanntschaften Online treffen.
5. Online- Verhaltensweisen auf das Offline- Leben übertragen.
6. Online- Verhaltensweisen auf das Offline- Leben übertragen.

Bezüglich der Verbindung zwischen Online und Offline Identität sei angemerkt, dass die Onlineidentität meist leichter zu „erschaffen“, verändern aber auch zu löschen ist als die RL-Identität. Daher kann meines Erachtens davon ausgegangen werden dass der Einfluss der RL-Identität auf die Onlineidentität stärker ist als umgekehrt,

vorausgesetzt die Onlineidentität ist nicht vollständig von der RL- Identität entkoppelt. Grundlegend für den Einfluss der Onlineidentität auf die RL-Identität scheint das Alter der ersten intensiven Onlineerfahrung zu sein. Erfolgt dieser Kontakt erstmals im Erwachsenenalter ist der Einfluss geringer als bei ersten Erfahrungen in der Kindheit, da hier die Identitätsbildung gerade erst am Anfang steht.

Ob eine vollkommen selbstständige Onlineidentität kreiert wird oder eine Anlehnung an die Offlineidentität erfolgt ist abhängig von der Zielsetzung bzw. der geplanten Art der Interaktion mit Anderen. Beispielsweise wäre es sinnlos in einem Portal für Partnersuchende grundlegend falsche Angaben zu machen wenn eine reale Beziehung gewünscht ist.

### *Marginalisierte und stigmatisierte Identitäten*

Gerade für marginalisierte- und stigmatisierte Gruppen bietet das Internet äußerst nützliche Möglichkeiten. Sie können mit der Majorität in Kontakt treten ohne (in den meisten Fällen) durch ihre Marginalisierung bzw. Stigmatisierung behindert zu werden.

Wird das marginalisierende-,oder stigmatisierende Merkmal verschwiegen, spricht man von einem Wechsel zu Mainstream- Identitäten. Ist die Beziehung zu anderen Benutzern auf die virtuelle Welt beschränkt, bietet dieser Wechsel positive Möglichkeiten. Kommt es allerdings zu einem Treffen in der realen Welt kann das Verschweigen marginalisierender oder stigmatisierender Merkmale zu Problemen führen.

Beinahe noch wichtiger scheint die Möglichkeit sich in speziell erstellten Netzforen (z.B. für Homosexuelle, ethnische Minderheiten etc.) auszutauschen und Menschen mit ähnlicher Identität kennen zu lernen. Ethische Minderheiten, die über den ganzen Globus verstreut sind, finden in der Onlinekommunikation die Möglichkeit der Interaktion und des Austausches.

Katelyn, Mc Kenna und John Bargh (1998) konnten in einer Studie ihre Hypothese bestätigen, wonach marginalisierte Newsgroups für die- mit hoher Wahrscheinlichkeit vom angesprochenen Stigma betroffenen- Mitglieder als die Mainstream-Gruppen für deren Mitglieder. Sie konnten in einer quantitativen Inhaltsanalyse der Postings in Newsgroups einerseits eine signifikant höhere Anzahl von Mitteilungen bei der „stigmatisierten Newsgroup“ feststellen. Darüber hinaus ergab sich auch ein engerer Zusammenhang zwischen der Posting Intensität und der Positivität des Feedbacks.

## Der Chat - ausgewählte sozialpsychologische Aspekte

Im Folgenden werden die spezifischen Merkmale des Chats diskutiert und auf die Eigenheiten des Chats im Vergleich zur herkömmlichen Face-to-Face (FTF) Kommunikation eingegangen. Diesbezüglich werden die wichtigsten Theorien dazu zusammengefasst.

Weiters wird eine immer aktuellere und weiter verbreitete Anwendung des Chats erörtert, und zwar die Verwendung von Chats zur Herstellung von Beziehungen, im besonderen von Paarbeziehungen und Chatterloves.

### *Der Chat – eine neue sozialpsychologische Erscheinung*

Chatten hat sich in den letzten Jahren zu einer breiten Erscheinung in der Bevölkerung entwickelt, sowohl im privaten als auch im beruflichen Bereich. Obwohl Chatten vorwiegend noch von jüngeren Generationen aktiver betrieben wird, findet diese neue Kommunikationsform trotzdem immer mehr in der breiten Bevölkerungsmasse Anwendung, in allen Gesellschafts- und Sozialschichten. Betrachtet man die Entwicklung des Internet und die Nutzung von Mails rückwirkend auf die letzten zehn Jahre, kann man davon ausgehen, dass auch Chatten in absehbarer Zeit ein Massenphänomen sein wird. Umso mehr erscheint eine sozialpsychologische Betrachtungsweise für angemessen.

### **Gründe für die Attraktivität von Chats**

In einer Umfrage hat Mariner (2000) 138 Personen zwischen 13 und 47 Jahren befragt (Durschnittsalter 23 Jahre), was ihnen am Chatten gefällt. Den Befragten gefiel am meisten:

- Kennenlernen fremder Menschen, auch aus anderen Ländern
- Direkter Kommunikationsaustausch
- Anonymität (auch Austoben gehört dazu, Ausprobieren)
- Ungezwungenheit
- Spaß und Zeitvertreib

### Neun Theoretische Modelle zur CMC-Forschung nach Döring

Die neun Modelle zur Computer-mediated Communication, abgekürzt CMC, nach Döring (1997, S.291) beschreiben die Veränderung des Nutzers bei Verwendung von CMC, welche Erfahrungen er dabei machen kann, und wie diese Veränderungen sowohl innerhalb als auch außerhalb des Internet das Denken und Handeln des Nutzers beeinflussen kann. Döring (1997) versteht dabei das Internet als eine Art Umwelt, dessen Architektur eine Fülle von Möglichkeiten des Verhaltens und Erlebens bietet. Der Nutzer ist also nicht nur passives Opfer eines neuen Mediums, sondern Nutzer und Internetumwelt beeinflussen sich gegenseitig.

Kernaussagen der neun wichtigsten CMC-Theorien nach Döring:

Theoretisches Modell	Kernaussage
1. Kanalreduktion	CMC ist wegen fehlender Sinneskanäle im Vergleich zur FTF Kommunikation defizitär und unpersönlich
2. Herausfiltern sozialer Hinweisreize	CMC führt wegen ihrer Anonymität zu Enthemmung und steigert sowohl prosoziales als auch antisoziales Verhalten
3. Rationale Medienwahl	CMC ist für bestimmte Kommunikationsanlässe geeignet, für andere nicht. Richtig eingesetzt ist CMC eine Bereicherung.
4. Normative Medienwahl	CMC-Nutzung wird durch die sozialen Normen im Umfeld beeinflusst und ist deshalb oft irrational und disfunktional.
5. Interaktive Medienwahl	CMC-Nutzung hängt von der CMC-Nutzung der jeweiligen Kommunikationspartnerinnen ab
6. Soziale Informationsverarbeitung	CMC ist genauso lebendig wie die FTF Kommunikation, denn nonverbale Botschaften lassen sich verbalisieren
7. Simulation	CMC liefert Freiheitsgrade in der Selbstdarstellung und begünstigt damit Täuschung, Authentizität und Selbstreflexion
8. Evokation	CMC regt durch fehlende Sinneskanäle Projektionsprozesse an und evoziert sinnliche Phantasiebilder
9. Digitalisierung und Oraliteralität	CMC stellt eine Mischung aus Mündlichkeit und Schriftlichkeit dar und verändert Kommunikationsstile, -rhythmen und -netze.

Döring (1997, S.291).

### **Modell der Kanalreduktion**

Das Modell der Kanalreduktion geht von den fünf menschlichen Sinnen Sehen, Hören, Tasten, Riechen, und Schmecken aus, wobei jeder Sinn einem Kommunikations-Kanal entspricht. Während die FTF-Kommunikation durch die Reichhaltigkeit der Kommunikation über viele Kanäle gekennzeichnet ist, ist CMC auf nur einen einzigen Kanal reduziert. Die Fülle an Informationen in der FTF-Kommunikation aus der physikalischen Umwelt kann so in CMC nicht übermittelt werden, sodaß CMC als defizitär und zwischenmenschlich verarmt beschrieben wird (Dabiri & Helten, 1998, zitiert nach Jäger, 2004). Die unbefriedigende Ein-Kanal-Kommunikation führe zur Entsinnlichung, Versachlichung, Entemotionalisierung, Mechanisierung und Entmenschlichung, und gebe Raum für Eskapismus. Döring konnte diese Sichtweise jedoch entschärfen, indem sie nachweisen konnte, dass Netznutzer nicht vereinsamen sondern sehr wohl über ausreichend außermediale Freunde verfügen und insgesamt gut sozial integriert sind, demzufolge CMC das RL nicht ersetzt, sondern ergänzt!

### **Reduced Social Context Cues Theory**

Anstatt in einem Vergleich zwischen FTF-Kommunikation und CMC zu verharren, untersucht die Reduced Social Context Cues Theory (Kiesler et. al., 1984, zitiert nach Jäger 2004) unter sozialpsychologischen Gesichtspunkten die Konsequenzen der Anonymität und den durch fehlende, soziale Hinweisreize verursachten Informationsverlust: den Ausgleich von Statusdifferenzen sowie deren Enthemmungseffekte. FTF Benachteiligungen wie selbst eingeschätzte, körperliche Unattraktivität oder Persönlichkeitsmerkmale wie Schüchternheit können leichter ausgeglichen werden, daraus entstehende Machtverhältnisse werden nivelliert. CMC kann dabei auch zu verminderter Hemmung in verbalen Kommunikationsverhalten führen.

### **Social Information Processing Theorie von Walther**

Nach Walther (1992, zitiert nach Jäger 2004) stimmt der Internetnutzer sein kommunikatives Verhalten auf das Medium ab, indem soziale und nonverbale Hinweisreize mittels veränderter Sprache und Textzeichen vermittelt werden, also codiert. Mögliche Kommunikationsstörungen werden also nach einer Gewöhnungsphase als kompensierbar eingeschätzt. Der Internetnutzer durchläuft einen Prozess der Eindrucksgewinnung, der bei der CMC länger dauert als bei FTF-Kommunikation, mit dem Ergebnis eines psychologischen Wissens seines virtuellen Gegenübers im Chat. Dieses Wissen wird zu einem konstruierten Charakterbild des Chatpartners zusammengefügt.

### *Die Entstehung von Emotionen in Chats*

Dass es trotz der Eingrenzung auf einen Kommunikationskanal, nämlich der Sprache, durchaus gefühlsbetont im Internet und in unserem Falle in Chats kommt, kann jeder Internetnutzer aus eigener Erfahrung berichten. Somit ist es also durchaus möglich, dass im Chat Emotionen entstehen können. Für dieses Phänomen werden verschiedene Gründe herangezogen:

- Zunächst muss auf die performative Funktion der Sprache hingewiesen werden. Dies ist dadurch möglich, dass „sich entwickelnde Sympathien und Idiosynchasien nicht beschrieben werden müssen, sondern sprachlich konstruiert und auf diese Weise zugleich erfahren und ausgelebt werden“ können (Leidlmair 2001, S.123).
- Der Chat wird nach einer gewissen Anpassungszeit nicht mehr als „Prothese“ des Nutzers gesehen, sondern verschwindet irgendwie, während sich beim Chatten ein „Flowzustand“ einstellt, der es ermöglicht, dass man die anderen Chatteilnehmer sich vorstellen kann, deren Stimmen hört, sich denkt was sie tun und was sie denken.
- Als Mitverursacher dieses „Flowzustandes“ wird die hohe Geschwindigkeit des Datenflusses vermutet, da in einem Chat gleichzeitig und parallel kommuniziert werden kann.
- Der Nutzer kann seine Emotionen nicht ausleben wie in der FTF-Kommunikation, es fehlt „der Körper als Blitzableiter“, weshalb es zur Affektsteigerung kommt.
- Für die Attraktivität des virtuellen Gegenüber wurde neben dem passenden Nicknamen und dem Profil noch eine weitere Komponente ausgemacht, und zwar der passende Takt der Antworten: anscheinend wird die Sympathie zu einem Chatpartner verstärkt, wenn der Takt der Nachrichten zwischen den Chattern aufeinander abgestimmt ist.
- Zwischen den Chatpartnern entsteht viel schneller Vertrauen als im RL, was wohl an der teilweisen Anonymität sowie dem Reiz des Ausprobierens liegen dürfte. Laut dem Intimitätsmodell von Argyle und Dean (1965, zitiert nach Leidlmair, 2001) schafft überhaupt die nötige Distanz und der Abstand zum Anderen erst Wärme und Liebe.
- Der Mangel an körperlicher Erfüllung steigert zwar die Frustration, andererseits aber führt diese auch zwangweise zu einem Mehr an Chatkommunikation, welche jedoch auf dieser Ebene nie erfüllt werden kann. Hierbei stellt sich die Frage, ob demzufolge nicht das Begehren selbst, also die Lust an der Lust, begehrt wird, anstatt der Person dahinter, die dabei zum austauschbaren Avatar mutieren würde.

### Negative Auswirkungen von Chats

Neben den zahlreichen Möglichkeiten von positiv angesehenen Emotionen beim Chatten können gerade aufgrund der einzigartigen Architektur auch negative Gefühle rasch erlebt werden:

So beschreibt Leidlmair (2001, S.132) insbesondere, daß im Chat die Möglichkeit fehlt, „Sich Ausagieren“ zu können. Es können keine Emotionen über die Körperhaltung, Gestik und Mimik ausgelebt werden, daher führe es zwangsläufig zu einer Steigerung der nicht auszuagierenden Effekte. Diese Einschränkung der Bewegungsfreiheit schlägt danach in Ärger und Irritation um.

Eine weitere nicht zu unterschätzende Gefahr liegt in der Interpretation des Textes, den der Chatpartner in den Chat stellt. Da sämtliche anderen Informationen der Kommunikation fehlen, kann es schnell zu Projektionen in den Textnachrichten des Absenders kommen. Immer wieder kommt es dazu, dass Chatter in einer virtuellen Beziehung die vergangenen Beziehungsprobleme mit ihren ehemaligen Partnern in den Chat hinein projizieren, folglich werden Probleme nicht gelöst sondern hochgeschaukelt. Freilich kann dieser Mechanismus auch im RL geschehen, die Wahrscheinlichkeit ist jedoch im Chat ungleich höher, da die zusätzlichen Informationskanäle im CMC nicht vorhanden sind. Die Freiheitsgrade der Interpretation sind bei rein textbasierter Kommunikation einfach ungleich grösser, bis hin zu paranoiden Zwangsvorstellungen.

Die Problematik im Chat als rein textbasiertes Kommunikationsmittel wird noch dadurch verstärkt, dass es kein Hörerrückmeldeverhalten gibt. Unter Hörerrückmeldeverhalten versteht man die gleichzeitige Sendung von Signalen (verbal, Gestik, Mimik) des Zuhörers an den Sprecher, währenddessen dieser gerade spricht. Es wird praktisch in Echtzeit immer ein entsprechendes Feedback im RL an den Redner gegeben, welches im CMC nicht vorhanden ist. Der Sprecher im CMC kann völlig „ungebremst“ seine Behauptungen an den Chatpartner vordringen lassen, was bei diesem rasch zu gesteigerten Emotionen führen kann.

Der geschriebene Text ist die einzige Information, die im Chat zählt. Dies bedeutet, dass die Chatpartner bei jedem einzelnen Wort und auch bei jedem Nichtwort, also einer Pause, viel sensibler reagieren (z.B. Chatpartner antwortet plötzlich nicht mehr, Stimmungslage falsch interpretiert etc.). Um diese Mißverständnisse zu reduzieren, wurden Sonderzeichen, Emoticons, eingeführt, die jedoch von vielen Nutzern insbesondere Chatanfängern selten benutzt werden. Es handelt sich dabei vor allem um grafische Smileys, die eine bewusste Übermittlung von paraverbalen und verbalen Botschaften ermöglichen. Allerdings sei bei dieser Eigenheit des Chat angemerkt, dass viele Nutzer auch angeben, genau dieses „Fehlen“ sei auch der „Reiz“ an der Sache (wie früher Zettelchen weitergeben in der Schule), wäre das



nicht so interessant könnte man ja auch gleich per Video kommunizieren, die Bandbreite stünde ja mittlerweile schon meistens zur Verfügung.

Die zum Teil so geschätzte Anonymität im Chat (zumindest zu Beginn einer Chatbeziehung) lässt zwar Intimität zu, aber kann gerade deshalb auch zu verstärkter Aggressivität führen. Kennzeichnend ist dabei, dass das geschlechtstypische Rollenverhalten in Chats insbesondere in Erotikchats immer noch dasselbe bleibt wie im RL.

## Sprache im Internet

Das Problem des Chats als ein rein textbasiertes Kommunikationsmittel wurde oben schon erwähnt. Da es ein rein textbasiertes Kommunikationsmittel ist, kommt der Rechtschreibung eine besondere Bedeutung zu. Wir kennen aus der mobilen Kommunikation das Phänomen der konsequenten Kleinschreibung. Dieses Phänomen greift jetzt auch immer mehr auf den Chat über. Die Regeln der Rechtschreibung werden dabei ohne Probleme außer Kraft gesetzt. Das bedeutet, dass es keine wirklichen Regeln mehr gibt.

Viele der Fehler, die z.B. in Chats entstehen sind Anschlagfehler. Folgende Fehler entstehen nicht durch mangelnde Rechtschreibkenntnisse, sondern durch Tastaturfehler:

- Verdreher (glaubst, gluabst etc)
- Anschlagfehler (z.B. Bibliothelen)
- Fehlerhafte Groß- und Kleinschreibung (HALlo, das auto etc)

## Besonderheiten

Auf Grund der textbasierten Kommunikation kommt es zu Besonderheiten, die erst durch die massive Nutzung von Chats und des Mobilfunks entstanden sind.

- Akronyme (Mfg, lg)
- Emoticons
- Assimilationen (war´s)
- Reduktionen (nich,...)
- Iterationen (egaaaal,...)
- Signaturen (E-Mail)

Aus all diesen Besonderheiten folgt, „Die Sprache des Internet erweist sich als ausgesprochen innovativ. Die Innovationen stehen in einem Zusammenhang zu den besonderen Bedingungen der Kommunikationsform“ (Haase, Huber, Krumeich&Rehm 1997). Innovationen und Sprache gehen hier also Hand in Hand. Sprache war immer schon von den Medien abhängig, in denen es publiziert wurde und diese Medien haben auch immer zu der Veränderung der Sprache beigetragen. So können wir davon ausgehen, dass sich die Sprache durch den massiven Einsatz der neuen Kommunikationsformen und besonders der Verschmelzung von Internetkommunikation und Mobilfunk weiter rasant ändern wird. Besonders die Wortneuschöpfungen und die Anglizismen werden weiter zunehmen.

## Fazit

Die Kommunikation ist die Schlüsselform des sozialen Handelns (Habermas 1992)

Die Kommunikation ist einfacher geworden. Ob die Sprache sich dadurch weiter oder zurückentwickelt, das bleibt abzuwarten und wird weitere interdisziplinäre Forschung nach sich ziehen.

Das Internet bietet in verschiedensten Formen für die User neue Möglichkeiten, sich selbst darzustellen und mit anderen Usern in Kontakt zu treten. Wie jedes neue Medium ist der Umgang mit dem Internet, und auch dem Chat, gewöhnungsbedürftig. Zweifelsohne verändert das Internet den beruflichen und privaten Alltag, es ist jedoch als Ergänzung anzusehen und nicht als Austausch des RL in eine virtuelle Welt.

Die Nutzung des Internet wirft neue psychologische Fragestellungen auf, deren Erforschung eigentlich noch sehr jung und daher in den Anfängen steckt. Es kann jedoch in jedem Fall davon ausgegangen werden, dass die CMC ähnlichen Gesetzmäßigkeiten in der Entwicklung von Beziehungen folgt wie die des RL. Zwar können bedingt durch die Eigenart des Mediums auch Irrtümer und daraus negative Emotionen entstehen, aber im Wesentlichen bietet das Web den Usern neue Möglichkeiten, neue Beziehungen einzugehen.

Der Chat hat sich dabei als eine vielfach genutzte Variante der Kommunikation im Internet etabliert, und die vorliegenden Forschungsergebnisse lassen den Schluss zu, dass eine Beziehung im Chat ähnliche Komponenten aufweist wie eine RL Beziehung, wenngleich die Komponente Leidenschaft zu Beginn weniger dominant erscheint. Insgesamt betrachtet kann der Chat als durchaus interessante zusätzliche Alternative zur herkömmlichen FTF-Kommunikation gesehen werden.



## Literaturverzeichnis

Döring, N. (1997). Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze. In Batinik, B. (Hrsg.), *Internet für Psychologen*, 267-336. Göttingen: Hofrege.

Jäger, M. (2004). *Emotionstransfer in der Chatkommunikation. Was macht den Chat attraktiv*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Leopold – Franzens – Universität Innsbruck.

Köhler, Th. (1999). Sozialwissenschaftliche Theorien und Befunde zur computervermittelten Kommunikation. In Frindte, W. & Köhler, Th. (Hrsg.), *Kommunikation im Internet*. Kap. 6

Leidlmair, K. (2001). Sexualität im Netz – Wenn die Schrift zur Stimme wird [Electronic Version]. *Sexuologie* 8 (3/4), 119-144. Urban & Fischer Verlag. <http://www.urbanfischer.de/journals/sexuologie>

Mariner, S. (2000). *Kommunikation im Internet. Eine Studie im deutschsprachigen Raum zur Nutzung der Internet – Kommunikationsdienste unter spezieller Berücksichtigung der Chatkommunikation*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Leopold – Franzens – Universität Innsbruck.

Murray, H. (2005). *Liebe im Netz. Das Zustandekommen von Paarbeziehungen im Chat unter besonderer Berücksichtigung der Komponenten Leidenschaft und Intimität*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Leopold – Franzens – Universität Innsbruck.

Sternberg, R.J. (1986). A triangular theory of love. *Psychological Review*, 93, 119-135.

Runkel, J., Schlobinski, P., Siever, T. (1998), Sprache und Kommunikation im Internet, 27-115, Westdeutscher Verlag

Stegbauer, C (2000), Begrenzungen und Strukturen internetbasierter Kommunikationsgruppen. In Timm C. (Hrsg), Soziales im Netz, Westdeutscher Verlag