

Forschungsseminar
Neuere psychologische Fachliteratur
WS 07/08
Ao. Univ.-Prof. Dr. Karl Leidlmair

Sprache & Kommunikation im Internet



Bearbeitet von:

Mair	Nadine	9915844
Poettering	Mareile	0518133
Specker	Angela	0518581

„Die Einheitlichkeit der auseinanderstrebenden Bereiche der Gesellschaft soll durch ein universelles Kommunikationssystem gesichert werden, das in der Lage ist, einerseits die Offenheit der Gesellschaft zu gewährleisten, andererseits aber die damit verbundene Unsicherheit und die Gefahr, daß zu viele Kommunikationsprozesse mißlingen, zu vermindern.“

(Rüdiger Weingarten)

INHALTSVERZEICHNIS

I	Die Überwindung von Zeit und Raum	5
II	Sprache und Kommunikation im Internet	
	1. <u>Definition Sprache & Kommunikation</u>	6
	2. <u>Kommunikationsmodelle</u>	7
	2.1 Kommunikationstheorie von Paul Watzlawick	7
	2.2 Das Vier-Seiten-Modell von Friedemann Schulz von Thun	10
	2.3 Das Kommunikationsmodell von Shannon & Weaver	11
	3. <u>Sprach- und Kommunikationsformen im Internet – ein Überblick</u>	12
	3.1 e-Mail – Kommunikation	12
	3.2 Das World Wide Web	12
	3.3 Usenet und News – Kommunikation	13
	3.4 Chat – Kommunikation	13
	3.5 Internet – Telephonie / Videokonferenzen	14
	3.6 Webforen	14
	3.7 Weblog	15
	3.8 Online- & Rollenspiele	15
	3.9 Websites	16
	4. <u>Computervermittelte Kommunikation</u>	17
	4.1 Formen	17
	4.2 Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation	18
	4.3 Netiquette	19
	5. <u>Besonderheiten der Sprache</u>	22
	5.1 Netzjargon	22
	- Akronyme	
	- Homophone Abkürzungen	
	- Asterisken	
	- Emoticons	
	- Schriftbild – Variationen	
	- Leetspeak	
	5.2 Neue Begrifflichkeit	24
	6. <u>Zusammenfassung</u>	26

III	Diskussion und Ausblick	27
IV	Anhang	29
	1. Tabelle der Akronyme und Abkürzungen im Internet	29
	2. Tabelle der bekannten Emoticons und Graphiken im Internet	40
	3. Beispiele für häufig verwendete Smileys	42
	4. Tabelle der Leetspeak	43
V	Literaturverzeichnis	45

I Die Überwindung von Zeit und Raum

Die gegenwärtige Informationsrevolution begann schon im 19. Jahrhundert mit der Erfindung des Telegraphen und des Telefons. Durch diese Formen der elektronischen Übermittlung von Information wurde es plötzlich möglich, dass Informationen schneller wurden, als der Mensch selbst. Vorher musste jede Nachricht, ob mündlich oder schriftlich, von Ort zu Ort getragen werden. Eine Nachricht konnte einen abgelegenen Ort nur erreichen, wenn jemand mit dieser Nachricht an diesen Ort reiste und sie dort entweder weitererzählte oder in schriftlicher Form überbrachte.

Mit der elektronischen Informationsübermittlung schrumpften die Distanzen. Informationen konnten ohne Zeitverlust auch in die entferntesten Orte gelangen, sofern die elektronischen Einrichtungen dazu vorhanden waren. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts kamen Radio und Fernsehen hinzu, und machten es möglich, Informationen gleichzeitig an eine riesige Menge von Adressaten zu übermitteln. Gegen Ende des letzten Jahrhunderts wurden diese durch das Internet ergänzt.

Zwar sind Radio und Fernsehen über Satellit auch weltweit verfügbar, man kann jedoch zu einem gegebenen Zeitpunkt nur auf die gerade ausgestrahlten Programme zugreifen, und nicht auf das gesamte Programmangebot. In Zeitschriften und Büchern wird zwar das ganze Angebot parallel bereit gehalten - um darauf zugreifen zu können, muss man sich aber zunächst an einen der Orte begeben, wo die entsprechenden Medien vorhanden sind.

Diese Einschränkungen ermöglicht das Internet aufzuheben. Soweit die nötigen technischen Voraussetzungen gegeben sind, kann zu jeder Zeit von jedem Ort der Welt aus auf gesuchte Informationen zugegriffen werden.

Bereits 1967 beschrieb der Medientheoretiker Marshall McLuhan die Auswirkungen elektronischer kommunikativer Formate sehr treffend und führte die bis heute viel zitierte Metapher vom „globalen Dorf“ ein: „Ours is a brand-new world of allatonceness. ‘Time’ has ceased, ‘space’ has vanished. We now live in a global village...a simultaneous happening.” (McLuhan, 1967 zitiert nach <http://www.webrhetorik.de/Arbeit/Webliteralitat.pdf>)

Das Aufkommen der Computertechnologien und ihre schlagartige Expansion sowie Vernetzung brachten eine „Medienrevolution“ mit sich.

Heute ist unser Leben aufs Engste mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien verbunden und davon geprägt, weshalb man auch von Internetzeitalter oder der dot.com-Epoche spricht, dessen Gesellschaft untereinander vernetzt ist.

Laut einer ARD / ZDF – Online – Studie zur Entwicklung der Onlinemedien aus dem Jahr 2001 beträgt die weltweite Zahl der Internetnutzer über 350 Millionen Menschen – Tendenz nach wie vor steigend.

Die stetige Weiterentwicklung der Medien zieht ein ausdifferenziertes Spektrum von Kommunikationsformen nach sich. Es werden zwar die raumzeitlichen Beschränkungen direkter Kommunikation überwunden, gleichzeitig öffnen sich aber auch neue Beschränkungen und Möglichkeiten (Moers, 2006). Diese Beschränkungen könnten teilweise durch einen entsprechenden Sprachgebrauch verringert werden.

Wie sich nun das Internet auf die Sprache und die Kommunikation der Menschen auswirkt, soll im Rahmen dieser Seminararbeit erläutert werden.

II Sprache und Kommunikation im Internet

1. Definition Sprache & Kommunikation

Die **Sprache** als Kommunikationsmittel des Menschen, ist gekennzeichnet durch die Verwendung willkürlicher, gesprochener oder visuell-räumlicher (z.B. Gebärdensprache) oder geschriebener Symbole mit festgelegter Bedeutung. Sprache lässt sich definieren als Zeichensystem zum Zweck der Kommunikation. Im weitesten Sinn werden neben den so genannten natürlichen Sprachen auch künstliche Sprachen (z.B. Java) sowie die Kommunikationsmittel der Tiere dazu gerechnet (Encarta, 2007).

Das Wort **Kommunikation** stammt vom lat. *communicare* und bedeutet soviel wie teilen, mitteilen, teilnehmen lassen; gemeinsam machen. Die Kommunikation ist ein sehr komplexes Phänomen, auf eine allgemein anerkannte Definition konnte man sich noch nicht festlegen. In der Internet - Enzyklopädie „Wikipedia“ wurde dezidiert auf die Schwierigkeit der Definition eingegangen.

Es stellt sich die Frage, ob die Teilnehmer einer Kommunikation ausschließlich als Menschen bestimmt werden, oder allgemein als Lebewesen (schließt Tiere mit ein), oder ob die Teilnehmer einer Kommunikation als technische Geräte („Kunstprodukt“) angesehen werden. Es können auch Vorgänge, die sich zwischen Menschen und Computern abspielen, als Kommunikation bezeichnet werden (Mensch-Maschine-Kommunikation).

Ziel der Kommunikation ist die Verständigung. Dazu kann die verbale als auch die nonverbale Kommunikation beitragen.

Verbale Kommunikation meint die Sprache selbst als Mittel der Kommunikation. Bei der nonverbale Kommunikation hingegen werden Emotionen effektiver übermittelt, weil keine bewusste Dekodierung erfolgt.

Hauptfunktionen nonverbaler Kommunikation:

- Steuerung einer sozialen Situation → Kommunikationsinteresse signalisieren
- Selbstdarstellung → z.B. nett, sympathisch, intelligent Kommunikation emotionaler Zustände
- Kommunikation von Einstellungen → z.B. Zustimmung
- Kanalkontrolle → „Ich will etwas sagen“, z.B. durch Änderung der Körperhaltung, des Blickes oder der Stimme (ifi.unizh.ch, 2007)

Bezüglich der Kommunikation im Internet kann unterschieden werden zwischen:

- der Kommunikation von Computern untereinander in Form von Netzwerken und
- der zwischenmenschlichen Kommunikation im Sinne von „computervermittelter Kommunikation“ über das Internet.

Diese Seminararbeit konzentriert sich auf die computervermittelte Kommunikation, welche eine soziale Beziehung ist, in der Menschen Rechner, insbesondere wenn diese als elektronische Medien durch Internet oder Intranet vernetzt sind, zur Kommunikation benutzen.

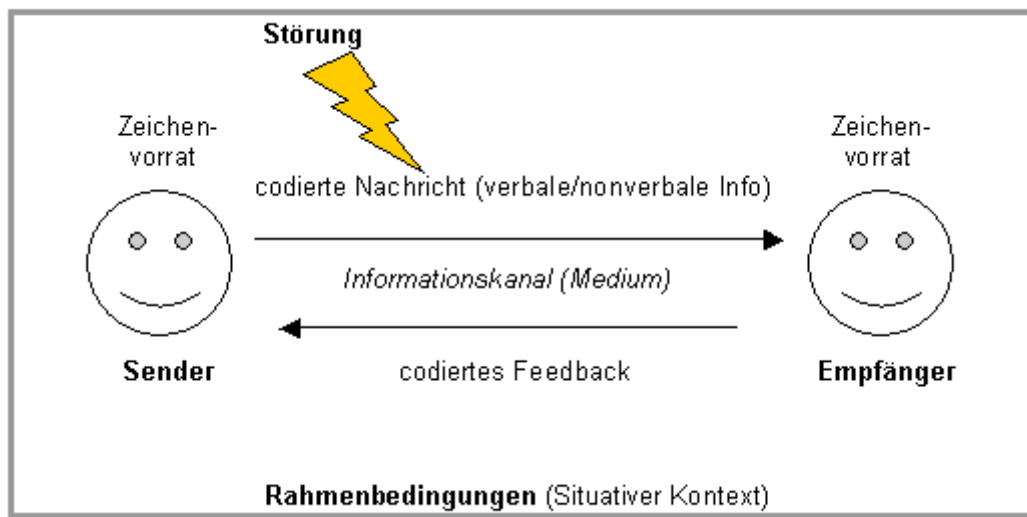
Bevor genauer auf die verschiedenen Ausprägungen computervermittelter Kommunikation eingegangen wird, wird zunächst Kommunikation als Interaktionsprozess beschrieben.

2. Kommunikationsmodelle

Das Grundmodell, das der zwischenmenschlichen Kommunikation zugrunde liegt, ist schnell erläutert. Nämlich das Übertragen von einer Nachricht von einem Sender zu einem Empfänger. Dazu wird die Nachricht codiert und über einen Übertragungskanal übermittelt. Dieses Modell hat Stuart Hall 1970 auf Basis des Kanalmodells der Informationstheorie entwickelt (wikipedia, 2007).

Das „richtige“ Verstehen zwischen Sender und Empfänger kann gestört sein, man spricht von Verzerrung oder einem Filter der sich zwischen Sender und Empfänger befindetet. Störungen können z.B. sein:

- Gestörte Beziehung zwischen Sender und Empfänger
- Sprachliche Barrieren (z.B. Fachsprache, mangelnde sprachliche Kompetenz....)
- Unterschiedliche Sozialisation
- Umweltbedingungen (z.B. Lärm)
- Usw.



Wichtig ist, dass die gleiche Kodierung für die Nachricht verwendet wird (wikipedia, 2007)

Im folgenden Abschnitt werden nun ausführlich 3 Kommunikationsmodelle erläutert.

2.1. Kommunikationstheorie von Paul Watzlawick

Watzlawick vertritt einen Kommunikationstherapeutischen Ansatz. Er stellt Kommunikation als beobachtbare Manifestation menschlicher Beziehungen dar und setzt diese mit sozialem Verhalten gleich. Watzlawicks Theorie, welche er in seinem Buch „Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxie“, 1990 beschreibt, baut auf 5 Axiomen auf, diese werden nun dargestellt.

1. Axiom: Man kann nicht nicht kommunizieren

Eine einzelne Kommunikation heißt Mitteilung oder, sofern keine Verwechslung möglich ist eine Kommunikation. Ein wechselseitiger Ablauf von Mitteilungen zwischen zwei oder mehreren Personen wird als Interaktion bezeichnet. Das „Material“ jeglicher Kommunikation sind nicht nur Worte, sondern auch alle paralinguistischen Phänomene (Tonfall, Schnelligkeit

oder Langsamkeit der Sprache, Pausen, Lachen und Seufzen), Körperhaltung, Ausdrucksbewegungen (Körpersprache) usw. – also Verhalten jeglicher Art. Verhalten hat eine besondere Eigenschaft, es gibt kein Gegenteil, einfach ausgedrückt „man kann sich nicht, nicht Verhalten“. Dies gilt auch dann, wenn Kommunikation nicht bewusst, absichtlich oder erfolgreich ist, also gegenseitiges Verständnis zustande kommt.



2. Axiom: Der Inhalts- und Beziehungsaspekte der Kommunikation

Jede Kommunikation hat einen Inhalts und einen Beziehungsaspekt. Dies wird als Metakommunikation bezeichnet, da letzterer den ersteren bestimmt.

In der menschlichen Kommunikation besteht folgende Relation zwischen Inhalts- und Beziehungsaspekt: Der Inhaltsaspekt vermittelt die Daten, der Beziehungsaspekt weist an, wie diese Daten aufzufassen sind

Der Inhalt jeder Mitteilung erweist sich vor allem als Information, wie ihr Sender die Beziehung zwischen sich und dem Empfänger sieht und ist in diesem Sinne seine persönliche Stellungnahme zum anderen.

Bsp.: Wenn Frau A auf Frau B's Halskette deutet und fragt, „Sind das echte Perlen?“, so ist der Inhalt ihrer Frage ein Ersuchen um Information. Gleichzeitig teilt sie aber Frau B durch den Ton ihrer Stimme, durch ihren Gesichtsausdruck Freundlichkeit, Neid, Bewunderung oder irgendeine andere Einstellung ihr gegenüber mit. Und Frau B wird irgendwie reagieren. Sie kann nicht nicht kommunizieren – nicht einmal durch Schweigen.

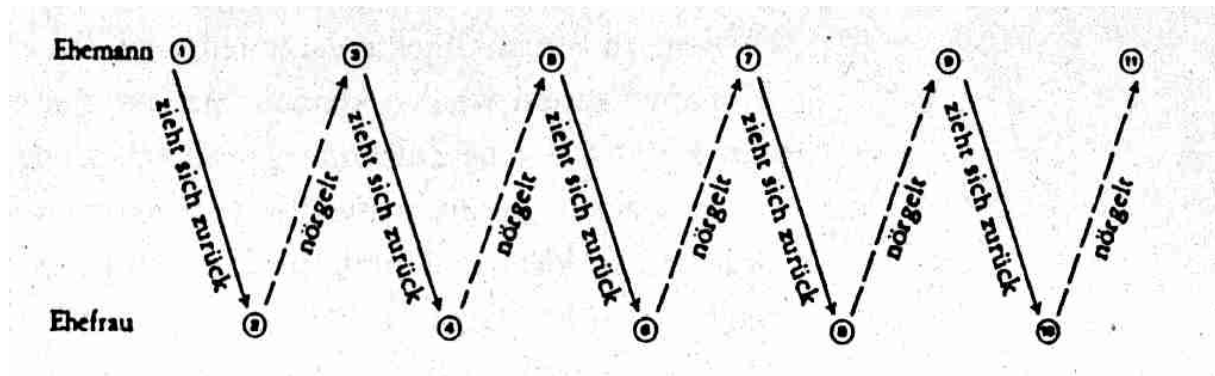
Frau A teilt also Frau B durch nonverbale Signale mit, in welcher Beziehung sie zu ihr steht. Widersprechen Mitteilungen auf der Inhaltsebene denen auf der Beziehungsebene, widersprechen einander verbale und non-verbale Mitteilungen, kommt es zu Störungen.

3. Axiom: Die Natur einer Beziehung ist durch die Interpunktion der Kommunikationsabläufe seitens der Partner bedingt.

Dem unvoreingenommenen Beobachter erscheint eine Folge von Kommunikationen als ein ununterbrochener Austausch von Mitteilungen. Jeder Teilnehmer an dieser Interaktion muss ihr jedoch eine Struktur zugrunde legen. Bateson und Jackson haben dieser Interaktion eine

Struktur zugrunde gelegt, die so genannte „Interpunktion von Ereignisfolgen“. So bringt z.B. die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Kultur auch ganz bestimmte, ihr eigene Interpunktionsweisen mit sich, die zur Regulierung dessen dienen, was als „richtiges“ Verhalten betrachtet wird.

Diskrepanzen auf dem Gebiet der Interpunktion sind die Wurzel vieler Beziehungskonflikte. Dazu ein Beispiel eines Eheproblems.



Der Ehemann nimmt nur die Triaden 2-3-4, 4-5-6, 6-7-8 usw. wahr, in denen sein Verhalten nur die Reaktion auf das Verhalten der Ehefrau ist. Sie sieht es genau umgekehrt. Sie nimmt ihr Verhalten nur als Reaktion auf das des Mannes, nicht aber als Ursache für sein Verhalten wahr.

4. Axiom: Digitale und analoge Aspekte der Kommunikation

Kommunikation bedient sich digitaler und analoger Modalitäten. Digitale Kommunikationen haben eine komplexe und vielseitige logische Syntax (Satzbau) aber eine auf dem Gebiet der Beziehungen unzulängliche Semantik (Sinn). Analoge Kommunikationen dagegen besitzen dieses semantische Potential, ermangeln aber die für eindeutige Kommunikationen erforderliche logische Syntax. Es gibt zwei grundsätzlich verschiedene Weisen, in denen Objekte dargestellt und damit zum Gegenstand von Kommunikation werden können. Sie lassen sich entweder durch eine Analogie (z.B. eine Zeichnung) ausdrücken oder durch einen Namen. Diese beiden Ausdrucksmöglichkeiten entsprechen den analogen und digitalen Kommunikationsformen in natürlichen und künstlichen Organismen. Digitales Mitteilungsmaterial ist weitaus komplexer, vielseitiger und abstrakter als analoges.

Der Unterschied zwischen digitaler und analoger Kommunikation wird deutlicher, wenn man bedenkt, dass das bloße Hören einer unbekannteten Sprache niemals zum Verstehen der Sprache führen kann, während sich aus der Beobachtung von Zeichensprachen und Ausdrucksgebärden Informationen relativ leicht ableiten lassen.

5. Axiom: Symmetrische und komplementäre Interaktionen

Bei den Begriffen symmetrisch und komplementär geht es um Beziehungen, die auf Gleichheit beruhen, also symmetrisch sind, oder um solche, die unterschiedlich, also komplementär sind.

Symmetrische Beziehungen zeichnen sich durch Streben nach Gleichheit und Verminderung von Unterschieden zwischen den Partnern aus, während komplementäre Interaktionen auf sich gegenseitig ergänzenden Unterschiedlichkeiten basieren.

Abschließende Worte zum Kommunikationsmodell von Watzlawick:

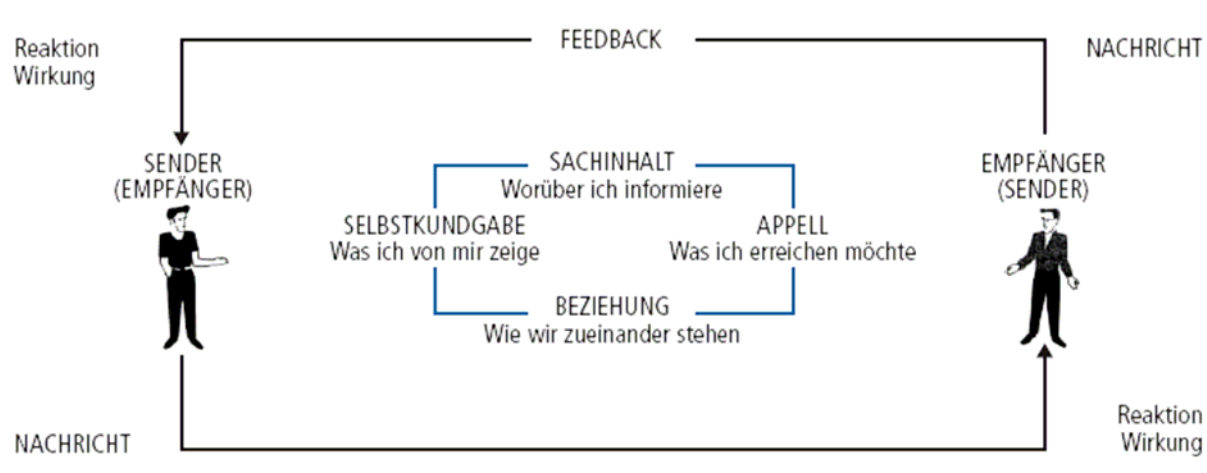
Die Unmöglichkeit, nicht zu kommunizieren, macht alle Zwei-oder-mehr-Personen-Situationen zu zwischenpersönlichen, kommunikativen Prozessen. Der Beziehungsaspekt solcher Kommunikationen umreißt diesen Umstand noch enger. Die pragmatische zwischenmenschliche Bedeutung der digitalen und analogen Kommunikationsmodalitäten liegt nicht nur in ihrer weitgehenden Isomorphie mit dem Inhalts und Beziehungsaspekt jeder Mitteilung, sondern darüber hinaus in der unvermeidlichen, aber wichtigen Doppeldeutigkeit, mit der sich Sender wie Empfänger beim übersetzen von der einen in die andere Modalität auseinanderzusetzen haben (Watzlawick 1990, S. 70).

2.2. Das Vier-Seiten-Modell von Friedemann Schulz von Thun

Nach diesem Modell enthält jede Nachricht vier Botschaften.

- Sachseite → Worüber informiere ich?
- Selbstkundgabe → Was gebe ich von mir selbst kund (Absichten, Gefühle..)?
- Beziehungsseite → Was halte ich von dir und wie stehen wir zueinander?
- Appellseite → Wozu möchte ich dich veranlassen?

(Wikipedia, 2007)



Die **Sachseite** beinhaltet die reine Sachaussagen, Daten und Fakten, die in einer Nachricht enthalten sind. In der **Selbstkundgabe** vermittelt der Sprecher, etwas über sein Selbstverständnis, seine Motive, Werte, Emotionen etc.. Auf der **Beziehungsseite** wird ausgedrückt bzw. aufgenommen, wie der Sender zum Empfänger steht und was er von ihm/ihr hält. Der **Appell** beinhaltet einen Wunsch oder eine Handlungsaufforderung (Wikipedia, 2007).

Bsp.: Ein Mann (zunächst Sender der Nachricht) und seine Frau (zunächst Empfängerin) sitzen beim Abendessen.

Mann: „Da ist etwas Grünes in der Suppe.“

Die Frau antwortet: „Wenn es dir nicht schmeckt, kannst du ja selber kochen!“

Sender

1. Sachseite:

Da ist etwas Grünes.

Empfängerin

1. Sachseite:

Da ist etwas Grünes.

2. Selbstkundgabe:
Ich weiss nicht, was es ist.

3. Beziehungsseite:
Du solltest es wissen.

4. Appell:
Sag mir bitte, was es ist!

2. Selbstkundgabe:
Er hat Zweifel, ob es ihm schmeckt.

3. Beziehungsseite:
Er hält meine Kochkunst für fragwürdig.

4. Appell:
Koche künftig nur noch, was ich kenne!

2.3. Das Kommunikationsmodell von Shannon & Weaver

Eines der bekanntesten Modelle stammt von Shannon & Weaver, es entstand um 1949, als ein rein technisch orientiertes Modell. Das Ziel war es, ein Modell für die optimale Kommunikation an die amerikanische Armee zu liefern.

Nach Shannon & Weaver muss eine Kommunikation 6 Elemente beinhalten:

- die Informationsquelle
- die Verschlüsselung
- die Nachricht
- den Kanal
- die Entschlüsselung
- den Empfänger

Menschliche Kommunikation hat eine Quelle (information source). Diese Quelle ist der Sender, der seine Nachricht (message) in Form eines Codes über einen Kanal (transmitter) weitergibt.

Kommunikation ist als Zeichenprozess zu verstehen, d.h. als Gebrauch von Zeichen und Codes. Zu unterscheiden ist dabei zwischen Information und Kommunikation sowie zwischen Anzeichen und Zeichen.

Rauch z.B. fungiert als Anzeichen für Feuer - dem Phänomen wird eine bestimmte Information entnommen.

Kommunikativ relevant wird ein Phänomen jedoch nur dann, wenn es in sozialer Interaktion (kulturell) kodiert und somit zu einem Zeichen wird.

Das Modell von Shannon & Weaver ist durch höchste Objektivität gekennzeichnet, weil es in seiner radikalen Abstraktion auf jedes Kommunikationssystem der Welt anwendbar ist. Es gilt vom Atom, über Pflanzen, Tiere und Menschen bis zu den Gesellschaftssystemen.

- Bei der menschlichen Sprache ist das Medium die Luft. Signale sind "Wellen"-Muster in der Luft, die durch die Stimmbänder des Senders erzeugt und durch die Ohren des Empfängers wahrgenommen werden.
- Bei der Kommunikation zwischen Computern ist das Medium elektrischer Strom. Signale sind Muster im Fluss der Elektronen, die vom sendenden Computer erzeugt und vom empfangenden Computer entdeckt werden.
- Beim "Skywriting" ist das Medium Rauch. Die Signale sind Rauchmuster, die von einem Flugzeug in den Himmel gezeichnet werden. Diese werden dann von den Leuten am Boden wahrgenommen (mediamanual, 2007).

Nach dieser Darstellung der Kommunikation als Interaktionsprozesse werden in den folgenden Kapiteln die verschiedenen Anwendungsschichten des Internets sowie die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation und der Sprache beschrieben.

3. Sprach- und Kommunikationsformen im Internet – ein Überblick

Das Internet ist als ein Konglomerat verschiedenster Kommunikationsmöglichkeiten zu sehen. Eines ist jedoch allen gemeinsam: die Wiedergabe von Inhalten mittels Sprache.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird zunächst auf die einzelnen Anwendungsschichten des Internets eingegangen, um deren Bedeutung und Funktion herauszuarbeiten.

3.1 e-Mail – Kommunikation

Das 1969 entwickelte ARPA – Net (Advanced Research Projects Agency Network) sollte ursprünglich ein verteiltes Kommunikationssystem darstellen, welches hauptsächlich für die Vernetzung von Universitäten und Forschungseinrichtungen sorgen sollte. Daraus entstand später das Internet (vgl. hierzu Wikipedia, Internet).

Die **e-Mail** war eine der ersten Anwendungen, welche im ARPA – Net möglich war. Sie bezeichnet im Deutschen einen „elektronischen Brief“ und hat sich als der meistgenutzte und wichtigste Dienst des Internets etabliert (vgl. hierzu Wikipedia, e-mail).

Zunächst wurde der e-Mail – Dienst tatsächlich zum Austausch wissenschaftlich – sachlicher Informationen genutzt, dies änderte sich jedoch in den späten 1970er Jahren, als eine erste große e-Mail – Diskussionsgruppe mittels einer Mailingliste über Science Fiktion öffentlich diskutierte.

Heute bietet die e-Mail eine sehr gut genutzte Möglichkeit der Kommunikationsform, da sie einerseits eine orts- und zeitunabhängige Kommunikation im Vergleich zu Telefonaten oder herkömmlichen Briefverkehr ermöglicht und andererseits die Vorteile eines schriftlichen Briefwechsels, wie Strukturierung und Reformulierung von Inhalten, bietet. Zudem fallen Gesprächsgebühren oder Postwertmarken weg, da nahezu alle Internetanbieter (wie z.B. T-Online oder AOL) kostenlose e-Mail – Accounts ermöglichen.

Bei der e-Mail handelt es sich um eine „offline – Kommunikation“, was bedeutet, dass für die Übermittlung der Nachricht die Präsenz des Empfängers nicht notwendig ist.

3.2 Das World Wide Web

Das **World Wide Web** ist nach Wikipedia ein über das Internet abrufbares Hypertext-System. Darunter versteht man „eine multi-lineare Organisation von Objekten, deren netzartige Struktur durch logische Verbindungen (so genannte Hyperlinks) zwischen Wissenseinheiten (...) hergestellt wird.“ (vgl. hierzu Wikipedia, Hypertext)

Der Benutzer des WWW – unabhängig davon, ob Wissenschaftler, Unternehmer oder Privatperson - kann sich gewünschte Daten von einem Webserver, welcher diese Daten zentral speichert, abrufen und diese auf seinem PC anzeigen lassen. Diese Daten wiederum sind über Hyperlinks mit einer Vielzahl weiterer Dokumenten auf dem gleichen Webserver oder einem anderen verbunden. Dadurch ergibt sich ein „Welt – Weites – Netz“, über welches man sich informieren und mit anderen kommunizieren kann – kommerziell ebenso wie privat.

Das WWW wird zwar häufig dem Internet gleichgesetzt, ist jedoch nur ein Teilbereich dessen – neben beispielsweise e-Mail und Chat.

3.3 Usenet und News – Kommunikation

Das **Usenet** funktioniert technisch prinzipiell wie das WWW – hier bezieht man die Daten jedoch von so genannten Newsservern. Hierbei werden **Newsgroups (Diskussionsforen)** zu verschiedensten Themenbereichen miteinander vernetzt.

Wählt der Benutzer einen Themenbereich und ein spezifisches Forum aus, so kann er zum einen die Veröffentlichungen anderer Diskussionsteilnehmer lesen, zum anderen selbst Beiträge (Postings) zum Thema (Thread) schreiben. Somit besteht hierbei ebenfalls eine Kommunikation in zweierlei Richtungen – es gibt Sender und Empfänger.

Ein Beispiel hierzu wäre das Psychologieforum – ein von Psychologiestudenten der Universität Innsbruck geschaffenes unabhängiges Diskussionsforum „mit dem Ziel, die Kooperation und das Networking zwischen den einzelnen Studenten/-innen der Studienrichtung Psychologie zu fördern“ (vgl. hierzu www.psychologieforum.info).

Die Vorteile solcher Newsgroups bestehen einerseits in der schnellen Informationsvermittlung und –weitergabe, andererseits in der Möglichkeit, dass gleichzeitig sehr viele Personen daran teilnehmen und neue Ideen zur Diskussion beitragen können.

Allerdings fehlt es diesen Foren häufig an Moderation und Kontrolle (vergleichbar mit einer Zeitungsredaktion), was zu Fehlinformationen oder aber auch zu Streit und inakzeptablen (schriftlichen) Äußerungen führen kann.

Das Usenet fungiert sowohl als „offline-“, wie auch als „online-Kommunikation“.

3.4 Chat – Kommunikation

Unter **Chat** (aus dem englischen abgeleitet von „plaudern, sich unterhalten“) versteht man eine Art der elektronischen Kommunikation in speziellen (themenbezogenen) Chaträumen im „online – Modus“. Die Teilnehmer müssen also präsent sein. Dabei kann sich eine Person mit sehr vielen anderen gleichzeitig „unterhalten“, man nennt dies auch „one – to - many“-Kommunikation.

Somit stellen Chaträume eine Möglichkeit dar, anonym viele Kontakte zu knüpfen. Ein weiteres Kriterium ist der so genannte „nickname“. Die Chatter nehmen nicht unter ihrem normalen Namen teil, sondern haben mittels eines eigens gewählten Namen die Möglichkeit zur Selbstrepräsentation. Dies ist vor allem deshalb von Bedeutung, da im Vergleich zu Alltagsinteraktionen das Aussehen, die Mimik, Gestik und Betonung in dieser Kommunikationsform wegfallen und der Name den ersten Eindruck bestimmt.

Es ermöglicht jedoch auch, andere zu täuschen, da eine Möglichkeit der Kontrolle durch andere Chatteilnehmer schier unmöglich ist.

Diese Form zählt zum „Internet Relay Chat“, kurz IRC, oder Web-Chat.

Beim Chatten stehen in erster Linie die Tippfertigkeiten, also die Schnelligkeit der Unterhaltungspartner im Vordergrund. Syntax und Lexik werden meist völlig außer Acht gelassen, vielmehr mit Abkürzungen, in Umgangssprache sowie ohne Satzzeichen

geschrieben. In Folge dessen hat die Sprache im Chat nahezu „Slang-Charakter“ (Wikipedia, Chat).

Durch Emoticons (z.B. :-), ;-) oder :-o) und Akronyme, eine Sonderform von Abkürzungen (z.B. lol = laugh out loud) wird versucht, die Mängel der online – Kommunikation auszugleichen. Auf diese speziellen Sprachformen wird im Kapitel 5 noch näher eingegangen.

3.5 Internet – Telefonie / Videokonferenz

Die **Internet – Telefonie**, auch „**Voice over IP**“ (VoIP) genannt, ist seit etwa 1995 möglich, wurde seither jedoch stark weiterentwickelt und ist inzwischen qualitativ vergleichbar mit der herkömmlichen Festnetztelefonie. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass die Kommunikationspartner über Computernetzwerke miteinander in Verbindung stehen. Inzwischen ist diese Entwicklung soweit fortgeschritten, dass der Nutzer wählen kann zwischen einem Headset, das am Computer eingesteckt ist, oder aber einem Standardtelefon, welches an den Internetrouter angeschlossen ist. Das bedeutet, dass für diesen Internetdienst der Computer nicht mehr zwingend nötig ist.

Speziell die so genannte „**Skype**“ – Software, welche seit dem Jahr 2004 auf dem Markt ist, ist sehr beliebt. Dieser Dienst bei herkömmlicher Internet – Telefonie von PC zu PC für die Nutzer kostenlos, ermöglicht gegen Gebühr jedoch Zusatzfunktionen, wie beispielsweise Anrufbeantworter, Anrufe sowohl zu Festnetz- und Mobiltelefonen sowie das Entgegennehmen von Anrufen aus dem herkömmlichen Telefonnetz. Laut der „skype.com“ – Homepage nutzen 10 Millionen Menschen diese Software.

Ein zusätzlicher Pluspunkt hierbei ist die Chatfunktion. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um die oben beschriebene Art des „one – to many“ –Chat, viel mehr wird hier eine Möglichkeit der textbasierten „one – to – one“ – Kommunikation geboten. Dabei findet die Unterhaltung über einen nicht – öffentlichen Kanal mit einem bestimmten, ausgewählten – meist bereits bekannten - Teilnehmer statt. Diese Form wird auch als „Instant Messaging“ bezeichnet.

Zusätzlich hat der „Skype“ – Nutzer die Möglichkeit zur so genannten Videokonferenz. Mittels einer Webcam können sich die Gesprächs- oder Chatpartner gegenseitig am Bildschirm ihres jeweiligen PCs sehen, wobei auch Konferenzschaltungen mit bis zu zehn Teilnehmern möglich sind.

3.6 Webforen

„Ein **Webforum** ist ein Internetforum auf einer Website, also Teil des World Wide Web“ (Wikipedia). Webforen sind vergleichbar mit den oben beschriebenen News – Groups, zeichnen sich allerdings durch einen höheren Grad an Identifizierung sowohl des Nutzers selbst als auch mit dem jeweiligen Forum aus. Dies wird möglich durch Bewertungssysteme, die Möglichkeit, eigene Bilder hoch zu laden sowie die Listung von Geburtstagen der Forumsmitglieder.

Strukturell sind Webforen ebenso hierarchisch aufgebaut wie das Usenet. Eingangs öffnet sich nach dem Einloggen meist die eine Hauptseite, auf der die diversen Themen aufgelistet sind. Durch Auswahl eines Hauptthemas gelangt man in die dazugehörigen Subforen und kann dort selbst Beiträge verfassen und die vorherige Diskussion nachlesen.

3.7 Weblog

Das Wort „**Weblog**“ setzt sich aus dem engl. www (world wide web) und Log (für Logbuch) zusammen und wird häufig mit „Blog“ abgekürzt.

Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich eine Art **Online-Tagebuch** oder auch Journal, welches öffentlich zugänglich ist, da es sich auf einer Website befindet. Es kann sich z.B. auch um Kolumnen ähnliche, weniger persönliche Einträge zu bestimmten Themen handeln.

Weblogs dienen zur Veröffentlichung von Themen aus dem eigenen Leben, zum Gedankenaustausch oder zur Mitteilung und Diskussion von Erfahrungen und Informationen.

Daher weisen Blogs eine hohe Ähnlichkeit mit Internetforen auf.

Sie übergreifen Zeit und Raum, da sie zu jeder Zeit und von jedem Ort über das Internet abrufbar sind und jederzeit aktuell sind.

Blogs bestehen aus vielen einzelnen Einträgen, die umgekehrt chronologisch geordnet abrufbar sind und immer wieder auf den neuesten Stand gebracht werden.

Sinnvoll ist es zwischen „personal“ und „non-personal“ Blogs zu unterscheiden.

Die „Personal“ Blogs enthalten schwerpunktmäßig Online-Tagebücher und persönliche Erlebnisse und Gedanken bestimmter Personen, welche diese Blogs für sich persönlich einrichten oder andere an ihrem Leben teilhaben lassen möchten.

Dies ist auch einer Art der Kommunikation im Internet mit der Menschen anderen Menschen Aspekte ihres persönlichen Lebens uneingeschränkt mitteilen können und diese eventuell von anderen Menschen sogar kommentiert werden können, sofern der Verfasser des Weblogs dieses wünscht.

„Non-personal“ Blogs entstehen meist, um eine hohe Anzahl an Menschen zu erreichen und ihnen Wissen zugänglich zu machen, welches als wesentlich für die Bildung erscheint.

Oftmals ist das Führen von Weblogs auch nur ein Wunsch nach Kommunikation mit anderen Menschen.

Die Sprache in Weblogs ist themenabhängig und kann von einer sachlich-informativen bis hin zur umgangssprachlichen Schreibweise variieren und inkludiert die typischen Ersatzformen der direkten Kommunikation, wie Smilies, Emoticons etc.

Die einzelnen Einträge auf einem Blog werden als „postings“ (kurz: „post“) bezeichnet und die neuesten Einträge befinden sich immer oben auf der Website.

In den letzten Jahren hat die Nutzung von Blogs im Internet wesentlich zugenommen, was darauf zurückgeführt wird, dass jeder Mensch nach Lust und Belieben jede Art von Weblog erstellen kann, das Thema selbst gewählt und das die Website kann nach Belieben gestaltet werden. Blogs bieten eine innovative Kommunikationsweise für jedermann – persönlich oder öffentlich.

3.8 Online Rollenspiele

Online Rollenspielen sind Spiele, bei denen die Mitspieler in fiktive Rollen schlüpfen und gemeinsam eine Geschichte erzählen, bzw. kreieren.

Im Pen - and - Pencil Rollenspiel, welches die Grundlage für online Rollenspiele bietet, moderiert ein Spielleiter das Geschehen, während beim Online Rollenspiel dieser Part von dem Computer übernommen wird.

Die Welt in einem Online Rollenspiel ist fiktiv und bietet verschiedenste soziale, kulturelle und zeitliche Hintergründe. Die einzelnen Charaktere, in die die Spieler eintauchen, müssen während des Spiels Kämpfe bestreiten, Aufgaben lösen und während dessen viel Hintergrundwissen über das Spiel sammeln.

Der Charakter, mit dem die einzelnen Spieler spielen, kann selbst erschaffen werden. Ein solcher Charakter wird als Avatar bezeichnet. Der Spieler kann ihm nun die Fähigkeiten geben, die er sich für seinen Charakter wünscht und die im Spiel weiter helfen könnten. So auch die Sprache und Fähigkeiten. All dies wird während des Spielens weiterentwickelt. Diese Online Rollenspiele können von jedem Computer aus übers Internet gespielt werden und schaffen eine neue Welt mit enormen Möglichkeiten für die Mitspieler.

3.9 Websites

Websites sind ein Komplex von Dokumenten, bzw. Internetseiten, die durch eine gleiche Navigation miteinander verbunden sind.

Die Hauptseite von Websites wird als Homepage bezeichnet. Von dieser Seite gehen meist die Navigationsanweisungen für die gesamte Website aus.

Die sprachliche Besonderheit besteht darin, dass Websites unabhängig von ihrem Inhalt in gleicher Sprache codiert werden, nämlich in der Auszeichnungssprache HTML bzw. XHTML. Der Grund dafür ist, dass diese universell in sämtlichen Betriebssystemen dargestellt werden kann.

Die HTML Sprache kann Bilder, Töne, Videos, Ton und Grafiken enthalten, sowie Skripte, die auf dem Server liegen.

Bei komplexeren Sites werden Skripte verwendet, die vom Server unterstützt werden und auch kompatibel mit anderen Datenbanksystemen verwendbar sind.

Mittlerweile sind wichtige Websites Standortpräsenzen sämtlicher Firmen und auch Privatpersonen verfügen oftmals über eine Website.

Diese kann je nach Interesse individuell gestaltet werden, unterstützt von Musik und Grafiken.

Das Design, der Inhalt und die Navigation auf Websites entscheiden oft schon beim ersten Blick auf die Site, ob diese lieber weggeklickt wird oder ein genauer Blick riskiert werden sollte.

4. Computervermittelte Kommunikation

Computervermittelte Kommunikation beschreibt jede Art von Verständigung zwischen Menschen, die über **Computer encodiert und decodiert** wird.

Der Computer ist hier das vermittelnde Medium, welches Zeit und Raum aufhebt und Menschen auf verschiedenste Weisen miteinander in Verbindung bringt und ermöglicht, soziale Beziehungen zu knüpfen.

Durch den Computer wird Raum für transkulturelle Begegnungen geschaffen.

Es geht nicht unbedingt darum, soziale Kontakte weiterzuführen, die schon zuvor bestanden haben, sondern die meisten Internetkontakte erfolgen unter Fremden. Es sind gleichzeitig mehrere Kommunikationspartner möglich, wobei leicht die Grenzen zwischen Individualkommunikation und Massenkommunikation, sowie zwischen privat und öffentlich verschwimmen.

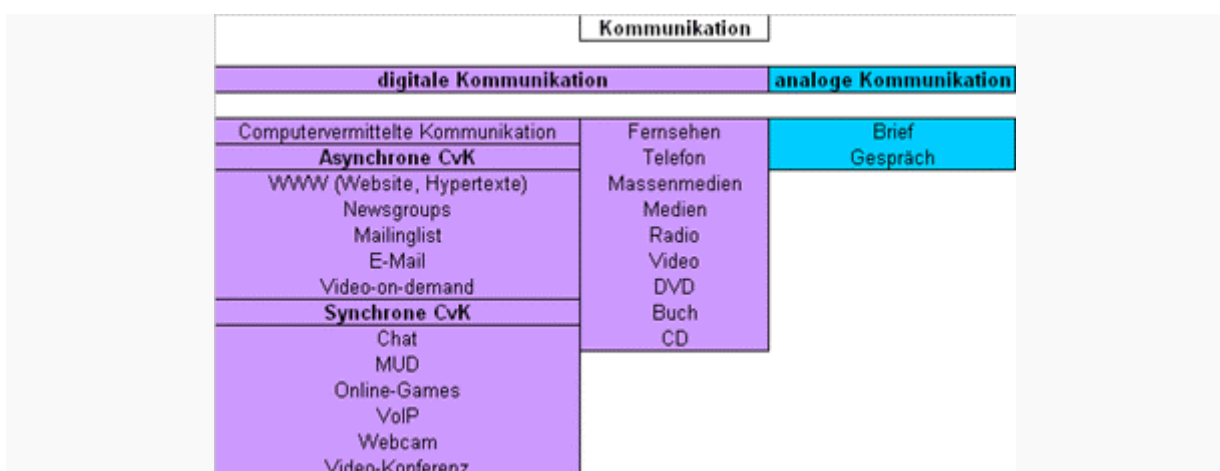
Jeder Internetnutzer kann Informationen bereitstellen, abrufen oder verändern, sein Aufenthaltsort spielt dabei keine Rolle, vorausgesetzt er hat einen Computer mit Internetzugang. Weiterhin ist die computervermittelte Kommunikation eine schnelle Publikationsmöglichkeit mit Aktualität und unbegrenzter Vernetzung.

4.1 Formen

Um Computervermittelte Kommunikation in verschiedene Formen zu kategorisieren, ist die **zeitbasierte Unterscheidung** zwischen synchroner und asynchroner Kommunikation am wichtigsten.

Synchrone Kommunikation bezieht sich auf einen Modus der Kommunikation, bei dem beim Senden und Empfangen der Daten immer jeweils abgewartet wird, bis die Gegenseite reagiert hat. Es ist nicht möglich, dass beide Kommunikationspartner zur selben Zeit Informationen verschicken oder erhalten, denn die nicht aktive Seite ist blockiert. Es ist nicht erforderlich, dass Sender und Empfänger zur selben Zeit anwesend sind.

Das Gegenteil ist die asynchrone Kommunikation. Hier findet die Kommunikation zeitlich versetzt und ohne Blockade des Gegenübers statt. Hier wird nicht auf die Antwort gewartet, sondern durchgehend kommuniziert. Dies setzt voraus, dass Sender und Empfänger gleichzeitig anwesend sind.



Auch mittels der Angabe der **Richtung** der Kommunikation lässt sich eine genauere Einordnung tätigen. Diese gibt laut B. Piwinger an, „ob der Übertragungskanal zwischen Sender und Empfänger beidseitig nutzbar ist, ob also beide die Rollen tauschen können“.

Von unidirektionaler Kommunikation ist dann die Rede, wenn der Empfänger einer Nachricht nicht unmittelbar darauf antworten kann – ein Beispiel hierfür ist die e – Mail. Der Empfänger muss zunächst eine Antwort formulieren und absenden, wann der Adressat diese jedoch liest ist davon abhängig, wann er das nächste Mal seinen e Mail – Account öffnet.

Bei der bidirektionalen Form hat der Empfänger hingegen unmittelbar die Möglichkeit, eine Antwort zu formulieren – ohne zeitliche Verzögerung. Internet – Telefonie oder Instant Messaging lassen sich also dieser Kategorie zuordnen.

Im Fall, dass bei einer solchen bidirektionalen Kommunikation viele Personen beteiligt sind – wie etwa im Chat oder während Videokonferenzen – so bezeichnet man dies als multi- bzw. polydirektional.

Weiters kann man wie bereits im vorherigen Abschnitt zu den Anwendungsschichten im Internet beschrieben, die Online – Kommunikation je nach **Sender- und Empfängeranzahl** in „one-to-one“, „one-to-many“ und „many-to-many“ unterteilen.

In Kombination mit der Unterscheidung von „synchroner“ und „asynchroner“ computervermittelter Kommunikation lassen sich folgende Zuordnungen treffen:

Die e – Mail – Kommunikation fällt unter die Kategorie „one-to-one“ und „asynchron“. Dagegen sind Internet – Telefonie und Chat über Instant Messenger, wie z.B. über die bereits erwähnte Software „Skype“, zwar ebenfalls der „one-to-one“ – Kommunikation, dabei jedoch der „synchronen“ Form zugeordnet.

Die „many-to-many“ – Verständigung findet sich „asynchron“ in Mailing – Listen und News – Groups, während Online – Spiele und Chats „synchron“ erfolgen.

Ansonsten sind alle Seiten des World Wide Web eine Form der „asynchronen one-to-many“ – Kommunikation.

4.2 Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation

Die Online - Kommunikation zeichnet sich insbesondere durch ihre **weltweite Verbreitung**, die **Aktualität**, die Möglichkeit zur **schnellen und einfachen Publikation** sowie durch **Hypertextualität**, **Interaktivität** und **Multimedialität** aus.

Da die computervermittelte Kommunikation jedoch bis auf wenige Ausnahmen (wie Internet – Telefonie und Videokonferenz) ohne die verbalen und nonverbalen Verständigungsmittel wie Gestik, Mimik Stimmlage, Betonung etc. einer realen Gesprächssituation auskommen muss, ergeben sich einige Besonderheiten, welche im Folgenden Abschnitt beschrieben werden sollen.

Einer der ausschlaggebendsten Aspekte der Internetkommunikation ist die **Anonymität**. Einerseits ermöglicht diese dem Benutzer zwar mehr Offenheit, Kreativität und Freiraum – nicht nur in Form von Chat, sondern auch bei der Informationssuche während des „surfens“ oder bei Online – Käufen – allerdings (ver-) führt sie gerade in Kommunikationssituationen auch zu erhöhter Emotionalität bis hin zu Aggressivität. Die Hemmungen fallen und die Möglichkeit, dem Gegenüber eine verzerrte Wirklichkeit zu beschreiben ohne dass dieser die Chance zur Kontrolle hat, verführt zum Lügen.

Professor Dr. Karl Leidlmair bezeichnet in seiner Veröffentlichung „Sexualität im Netz – Wenn die Schrift zur Stimme wird“ den **Wechsel von Zentrum und Peripherie** als „Vorbedingung (...), sich sozusagen in die eigene Kultur des Chats hineinziehen“ zu lassen. Dies bedeutet, dass man anstatt der Tastatur und dem Bildschirm nur noch die Kommunikationspartner in einem Chat wahrnimmt.

Weitere wichtige Kriterien bei der computervermittelten Kommunikation stellen laut Professor Leidlmair die „**fehlende Möglichkeit des „Sich-ausagierens“**“ sowie die „**Geschwindigkeit des Nachrichtenflusses**“ dar. Damit ist gemeint, dass der Internetnutzer beim Schreiben stets am Computer sitzt, sich kaum bewegt und – insbesondere während eines Chats – dem schnellen Wechsel der Gesprächsinhalte verfolgen muss. Dies erfordert ein hohes Maß an Konzentration. Man kann nicht gestikulieren oder beispielsweise sich bei Ärger wegrehen, alles an Emotion und Inhalt muss über die Tastatur wiedergegeben werden. Auf die sprachlichen Konsequenzen die sich daraus ergeben, wird im Kapitel „Besonderheiten der Sprache“ noch näher eingegangen.

Das **Fehlen des unmittelbaren Hörerrückmeldeverhalten** in Form von Mimik, wie z.B. Unverständnis oder Skepsis im Gesicht des Gegenübers, oder auch Gestik, wie beispielsweise Schulterzucken als Zeichen von Unwissenheit, führt häufig zu Missverständnissen. Man kann seinen Text nicht unmittelbar revidieren oder erklären – außer der andere gibt sein Unverständnis im Antworttext bekannt.

Zudem kommt es dadurch verstärkt zu einer **Bedeutungsprojektion** in die Nachrichten des Gesprächspartners. Die jeweilige **Interpretation** ist abhängig von der Stimmung des Lesers, aber auch davon, wie gut sich die Kommunikationspartner kennen.

Durch den Wechsel von Zentrum und Peripherie, ebenso wie durch die Projektion, Interpretation und die Fixierung auf den Bildschirm kommt es zu einer Gruppendynamik mit komplexen sozialen Strukturen. Dies geht einher mit erhöhter Emotionalität – einer „**Potenzierung der Gefühle**“.

Als durchaus positive Aspekt der computervermittelten Kommunikation sind jedoch die **Multimedialität** sowie die **Interaktivität** anzusehen. So können Text-, Ton- und Bildelemente in einer Kommunikation relativ schnell zusammengefügt werden und Inhalte veranschaulichen bzw. vermitteln. Zu interaktivem Verhalten kann es bei Rollenspielen (wie im Kapitel 3 beschrieben) kommen, was wiederum sozial förderlich wirken kann.

Zudem gibt es bestimmte Regeln für die Kommunikation im Internet, welche einen gesitteten Umgang miteinander sichern sollen – diese werden als „Netiquette“ bezeichnet.

4.3 Die Netiquette

Die **Netiquette** ist eine von Internetnutzern selbst geschaffene Liste mit Verhaltensregeln für die Kommunikation im Internet – sozusagen der „Knigge des Internet“. Das Wort setzt sich zusammen aus „Net“ und „Etiquette“. Es handelt sich hier jedoch nicht um eine Art Gesetz, sondern eher um eine Art Empfehlung, wie man am höflichsten mit seinen Mitmenschen kommuniziert. (netplanet.org/netiquette)

Es existieren inzwischen für alle unterschiedlichen Anwendungen des Internets spezielle „Netiquettes“ – beispielsweise die Netiquette für e-Mails, für Mailinglisten, in Newsgroups, für die Internettelefonie oder auch die Chatiquette.

Grundsätzlich lehnen sich jedoch alle Verhaltensregeln an der klassischen „Netiquette“ an. Diese wird in gekürzter Form im Folgenden beschrieben.

- **Vergiß niemals, daß auf der anderen Seite ein Mensch sitzt!** – es gilt also grundsätzlich, dass man trotz Anonymität des Internets anderen nichts schreiben soll, was man dem Adressaten nicht auch im persönlichen Gespräch sagen würde.
- **Erst lesen, dann denken, dann erst posten!** - Grund hierfür ist, dass durch den Wegfall von Mimik, Gestik und Tonfall bei geschriebenen Aussagen die Gefahr von Missverständnissen besteht.
- **Fasse Dich kurz!**
- **Deine Artikel sprechen für Dich. Sei stolz auf sie!** – Diese Regel impliziert jedoch auch, dass man sich um gute Verständlichkeit sowie Stil, Form und Niveau bemühen soll.
- **Nimm Dir Zeit, wenn Du einen Artikel schreibst!**
- **Vernachlässige nicht die Aufmachung Deines Artikels!** - Absätze, Groß- und Kleinschreibung sowie richtige Interpunktion tragen viel zur Leserlichkeit und Verständlichkeit eines Textes bei.
- **Achte auf die "Subject:"-Zeile!** – Je präziser die Angabe zum Inhalt des Artikels, um so besser, da dies verhindert, dass andere Leser unnötig lange nach passenden Informationen suchen müssen.
- **Denke an die Leserschaft!** – Veröffentlichungen sollten möglichst in den thematisch passenden Foren oder Newsgroups gepostet werden.
- **Vorsicht mit Humor und Sarkasmus!** – Unnötige Provokationen sollten vermieden werden.
- **Kürze den Text, auf den Du Dich beziehst!** – um einen sinnvollen Zusammenhang zu garantieren, den Leser jedoch nicht zu überlasten.
- Benutze Mail, wo immer es geht!
- **Gib eine Sammlung deiner Erkenntnisse ans Netz weiter!** – damit auch die Gemeinschaft davon profitieren kann.
- **Achte auf die gesetzlichen Regelungen!** – Es dürfen weder Urheberrechte verletzt noch zu Straftaten animiert oder aufgerufen werden.
- **Benutze Deinen wirklichen Namen, kein Pseudonym!** – Anonymität ist zwar angenehm, wenn man sich jedoch an die Regeln hält, nicht nötig.
- **Kommerzielles?** – Empfohlen wird, nur im geringen Maß Eigenwerbung zu betreiben.
- **Keine "human gateways" - das Netz ist keine Mailbox!** – Damit ist der Verzicht auf unnötig viele Mehrfachveröffentlichungen gemeint.
- **"Du" oder "Sie"?** – Je nach Land sollte man die jeweilige Sitte einhalten, so wird beispielsweise in Deutschland überwiegend „geduzt“, in Frankreich jedoch „gesiezt“.

Quelle: <http://www.chemie.fu-berlin.de/outerspace/netnews/netiquette.html>

Im speziellen soll noch auf die „**Chatiquette**“ eingegangen werden, da dies eine Form zur Kommunikation mit vielen Menschen gleichzeitig ist und nahezu in Echtzeit geschieht. Dadurch ist jedoch auch die Gefahr für Missverständnisse deutlich erhöht.

- **Zuerst mitlesen, dann antworten!**
- **Ein "Hallo" reicht!**
- **Passen Sie Ihre Schreibgeschwindigkeit an!** – Man muss seinem Gegenüber auch die Chance zum Antworten geben, sonst kann eine Unterhaltung nicht stattfinden.
- **Große Mengen an Text nur nach Vorwarnung!** – Lange Texte sind in Chatforen eher unerwünscht, weshalb alle Teilnehmer ihre Einverständnis geben sollten.
- **Nicht ungefragt Dateien verschicken!**
- **Nicht jeder, mit dem Sie chatten möchten, möchte auch mit Ihnen chatten!**
- **Spezielle Regeln eines Chat-Forums beachten!**
- **Nicht öffentlich jemandem nach Privatem fragen!** – Hierfür sind private Kanäle zu nutzen.
- **Respektieren Sie die Anonymität Anderer!** – Die Verwendung von „Nicknamen“ ist im Chat üblich und sollte respektiert werden

Quelle : <http://www.netplanet.org/netiquette/chat.shtml>

Dieser „Verhaltenscodex“ ist ein Beispiel für die Selbstregulation des Internets.

5. Besonderheiten der Sprache

Wie bereits im vorherigen Kapitel beschrieben, fehlen in der computervermittelten Kommunikation wesentliche Bestandteile der realen Kommunikation, wie Gestik, Mimik, Tonlage und Betonung sowie ein unmittelbares Hörerrückverhalten. Zudem zeichnet sich die netzspezifische Sprache durch drei Funktionen aus:

- **Ökonomiefunktion**, d.h. durch eine Verkürzung der Sprache wird Aufwand und Zeit gespart.
- **Identitätsfunktion**, welche durch die Verwendung ganz spezifischer Expressionszeichen und Fachbegriffe entsteht
- **Interpretationsfunktion**, was bedeutet, dass über die Verwendung von Umgangssprache, spezieller Zeichen oder auch durch Tippfehler weitere Informationen über den Kommunikationspartner selbst gegeben werden bzw. wie der Inhalt interpretiert werden soll. (vgl. hierzu Döring, 2003)

Um die daraus entstehenden Schwierigkeiten zu kompensieren, haben sich in der Internetsprache spezifische Charakteristika herausgebildet. Diese sollen im Folgenden beschrieben werden.

5.1 Netzjargon

Der **Netzjargon** bezeichnet eine im Internet, besonders in Chat – Räumen, Instant Messagern sowie Webforen gebräuchliche Sprache. Er zeichnet sich durch Verkürzung von Sätzen und Wörtern, wie z. B. „dg“ anstelle von „dumm gelaufen“ oder „hdl“ für „hab dich lieb“, sowie einer so genannten Aktionsgrammatik aus. Mittels dieser speziellen „Grammatik“ und der dadurch entstehenden Aktionswörter werden Handlungen oder Gestiken des Autors, aber auch Fragen gekennzeichnet durch das Anhängen bestimmter Endungen (-t, -z, -tz oder -s) an Verben. Ein Beispiel hierfür wäre „tele suchtz“ anstelle von „Ich suche mein Telefon“ oder „wink“ im Sinne von „Ich winke dir zu“.

Grundsätzlich wird, besonders im Chat, aber auch häufig in e-Mails oder im Usenet, der gesamte Text nur in Kleinbuchstaben verfasst.

Unter **Akronymen** versteht man eine Sonderform von Abkürzung, „ein Kurzwort aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter“ (Brockhaus, S. 22), wobei auch häufig Wortteile verwendet werden. Im Netzjargon werden diese häufig zur Beschreibung von Gefühlen oder Stimmungen benutzt. „lol“ ist das Akronym von „laughing out loud“, was soviel heißen soll, dass der Chatter lachen muss. Ein weiteres, häufig verwendetes Beispiel wäre „afaik“, d. h. „as far as I know“ (soweit ich weiß). Eine Auflistung gebräuchlicher Akronyme befinden sich im Anhang in der Tabelle 1.

Nicht mit den Akronymen zu verwechseln sind **homophone Abkürzungen**. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie laut gelesen ebenso klingen als wären sie ausgeschrieben. So wird das englische „see you“ einfach mit „cu“, oder „night“ durch „n8“ abgekürzt. Man findet also eine durchaus lautmalerische, onomatopoeische Sprache.

Häufig werden die unterschiedlichen Verkürzungen zwischen **Asterisken**, also Sternchenzeichen, gesetzt. Dies soll verdeutlichen, dass z. B. eine Handlung wie grinsen (*g*) in diesem Augenblick geschieht.

Zum Netzsargon zählen auch die „**Emoticons**“. Dieser Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern „emotion“ und „icon“ und bezeichnet ein Zeichen (icon) für ein Gefühl (emotion). Gebildet werden Emoticons durch Schriftzeichen, welche im Zusammenhang ein Bild ergeben. Sie sind dem Smiley nachempfunden. So kann ein Autor, um seine gute Stimmung auszudrücken, ein lachendes Gesicht aus Doppelpunkt, Bindestrich und schließender Klammer formen “ : -) “. Ein trauriges Gesicht zur Verdeutlichung schlechter Laune hingegen verwendet ein offenes Klammerzeichen “ : - (“. Weitere Emoticons sind in Tabelle 2 des Anhangs zu finden.

Nötig sind diese Zeichen – ebenso wie **Smileys** (die Bezeichnung für in Grafiken umgewandelte Emoticons – siehe Tabelle 3) – da bei der computervermittelten Kommunikation Mimik, Gestik und Stimmlage des Gesprächspartners wegfallen und somit die Notwendigkeit besteht, seine Gefühle oder Betonungen anderweitig zu verdeutlichen.

Weiters kann man , um sich selbst zu präsentieren, sich von anderen abzuheben oder zur Unterstreichung seiner Gefühle, die Schrift in Farbe, Form, Größe und Ausrichtung variieren. So wird eine „rote“ Schrift einerseits als Zeichen für Aggression, Ärger oder Erregung, andererseits auch zur Betonung von Verliebtheit benützt. Kursivbuchstaben stechen dagegen im Chat mit anderen, die eine normal ausgerichtete Schrift verwenden, besser hervor.

Eine andere Form der Sprache im Internet und zugleich Möglichkeit, sich von anderen Usern abzugrenzen, bietet die „**Leetspeak**“. Laut der Definition der freien Online – Enzyklopädie Wikipedia wird damit „das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen“ - manchmal auch als „Leetspeak“ – bezeichnet. Dieses Wort leitet sich ab vom „englischen Wort elite“ und wird meistens geschrieben als „1337“. Die Ersetzung durch Zahlen nutzt die optische Ähnlichkeit von Zahlen und Sonderzeichen zu Buchstaben. Die gängigsten Übertragungen sind „1“ anstelle von „l“ oder „I“, die Zahl „3“ für ein „E“, eine „7“ statt eines „T“, die Zahl „0“ steht für ein „O“, aus einer „4“ wird ein „A“ oder ein „h“ und die Zahl „5“ steht für ein „S“. Eine Auflistung möglicher Zeichen findet sich im Anhang in Tabelle 4. Ursprünglich war diese Sondersprache genutzt, „um zu verhindern, dass abgehörte E-Mails oder andere digitale Dokumente automatisch von Computern ausgelesen und gefiltert werden können“ (<http://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak>). Inzwischen stellt sie eine Art Geheimsprache dar, die die Abgrenzung einer Community von anderen (unerfahrenen) Internetnutzern ermöglicht.

Grund für diese Eigenarten des Netzsargons ist vor allem die Zeitknappheit für Antworten aufgrund der hohen Textflussgeschwindigkeit während des Chats. Zudem versucht man dadurch, Textinhalte wie Emotionen möglichst knapp und treffend auszudrücken und somit möglichen Missverständnisse oder langen Erklärungen vorzubeugen. Auch die Identifikation mit einer bestimmten Community spielt eine entscheidende Rolle.

5.2 Neue Begrifflichkeit

Die Computer- und Internetsprache bedient sich nicht nur der Alltagssprache, es kommt zudem zur Schöpfung von **Neuwörtern** (besonders Anglizismen), **Neuprägungen** sowie **Neubedeutungen** (durch Metaphorisierung von Alltagsbegriffen, wie zum Beispiel Datenautobahn). Diese haben auch zunehmend Eingang in die Standardsprache erhalten.

Anna Palkowa beschreibt in ihrem Artikel „Computer- und Internetsprache als Faktor der Erweiterung des deutschen Wortschatzes“ in den Germanistischen Studien aus dem Jahr 2003 die unterschiedlichsten Bereiche des Lebens, in denen die oben beschriebenen Neuwörter Einzug hatten – und inzwischen ganz selbstverständlich verwendet werden.

Im Bereich der **Wirtschaft** ist der Begriff „New Economy“ für den sich schnell entwickelnden Internet – Markt zum Schlagwort geworden. Weiters haben sich Begriffe wie E-conomy und E-commerce für den Handel im Internet, sowie Online – Consumer oder auch Cybershopper für die Kunden von Internetfirmen und –verkäufern eingebürgert. Zusätzlich entwickelten sich neue Berufe, wie Website – Designer, Webmaster oder Online Redakteur.

Auch auf dem Gebiet der **Politik** spielt das Internet inzwischen eine bedeutsame Rolle. So bieten Politiker so genannte „Online Sprechstunden“ an, versuchen mittels Teilnahme an Chats und Diskussionsforen bei den Wählern für sich zu werben und Behördengänge mit Wartezeiten können sich Bürger inzwischen durch die zunehmende elektronische Abwicklung ihrer Anliegen (Online – Formulare, Online – Steuererklärung etc.) nahezu ersparen.

Nicht mehr weg zu denken ist der Begriff des e-learning im Bereich der **Ausbildung**. Die Universität Innsbruck bietet beispielsweise neben einem „virtuellen Wegweiser für Studierende und Studieninteressierte online“ auch ein „Zertifikat E-Learning-Kurs“ auf ihrer Homepage (www.uibk.ac.at) an. Neue Begriffe aus diesem Gebiet sind „eCampus“, „Webuniversität“ oder „Cyberlernende“. In der aktuellen Diskussion um Möglichkeiten und Grenzen des Internetlernens wird zudem das Schlagwort „edutainment“, eine Wortschöpfung aus „education“ (= Unterricht) und „entertainment“ (=Unterhaltung), aufgrund der vielveältigen Veranschaulichungsmöglichkeiten beim e-learning , verwendet.

Auch die **Unterhaltungsbranche** ist durchzogen von neuen internetbasierten Arten und den entsprechenden Begrifflichkeiten. So kann man inzwischen Online-Fernsehen und –Radio nutzen, man findet Zeitungs- oder Zeitschriftenartikel in elektronischer Form (z.B. wirbt das Magazin „Spiegel“ mit dem Slogan „Spiegel Online - Deutschlands führende Nachrichtenseite. Schneller wissen, was wichtig ist. 24 Stunden, jeden Tag.“) und kann in einer Art virtuellen Realität ein zweites Leben führen (z.B. „Second Life“).

Auch im **zwischenmenschlichen Bereich** haben sich im Internet neue Bezeichnungen gebildet. So ist häufig von „Cybersex“ oder „Modem – Romanzen“ die Rede und im Chat ist – wenn die Benutzer nicht ihr eigenes Geschlecht bei ihrer Selbstdarstellung wählen – „gender swapping“ (digitaler Geschlechtertausch) zum Schlüsselbegriff avanciert.

Besonders **Jugendliche** zeigen eine hohe Affinität, Computer – Fachwörter oder Begriffe der Internet – Sprache im Alltag zu gebrauchen. So wird das Gehirn zum „internen Arbeitsspeicher“ auf dem „Programme gefahren“ werden, man denkt „vernetzt“ oder muss sich erst „uploaden“ – durch Verwendung dieser Wörter ist man heutzutage „up – to – date“.

Die sprachlichen Besonderheiten werden manchmal zusammenfassend mit dem Schlagwort „**Oraliteralität**“ bezeichnet. Damit ist die Verschmelzung von einerseits einem erzählenden Stil, den besonders orale Kulturen aufweisen, welche Wissensinhalte nicht in schriftlicher, sondern in mündlicher Form übermitteln, mit einem überwiegend textbasierten, beschreibend - abstrahierendem Stil von so genannten „literalen Kulturen“, welche auf die Vermittlung von Wissen über Schriftzeichen verfügen, gemeint (vgl. hierzu <http://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/dreaming.html>). Dieser Begriff macht deutlich, dass die Internetsprache einerseits sehr narrativ und veranschaulichend ist, dies jedoch textgebunden wiedergeben muss.

6. Zusammenfassung

Das Internet hat sich in nur wenigen Jahren zu einem unverzichtbaren Bestandteil der professionellen wie der privaten Kommunikation entwickelt. Es ist hiermit nicht nur ein neuer Kanal der Nachrichtenübermittlung entstanden, das Internet beeinflusst auch die Art der Kommunikation. Internetkommunikation ist nicht die Fortsetzung alter Kommunikationsmuster mit neuen Mitteln. Man sollte das Internet wie einen neuen Kulturkreis betrachten, in den man vorstößt.

Das Internet kennt keine Grenzen von Raum und Zeit. Kommunikation findet rund um die Uhr statt. Die wichtigsten Internetanwendungen sind nicht daran gebunden, dass die Kommunikationspartner gleichzeitig handeln. Das Hindernis verschiedener Zeitzonen schrumpft dadurch ebenso zusammen wie räumliche Distanzen. Dies verdeutlicht sich im Ausdruck des globalen Dorfes.

Die bloße Übertragung gewohnter Kommunikationsformen auf das Internet wird dem nicht gerecht. Viele sehen das Netz jedoch nur als "nice to have" an, etwas, mit dem man sich modern schmücken kann. Doch, wer nur drin ist, ist nicht dabei. Es gilt, das Internet nicht nur als Technik zu sehen, man muss es begreifen lernen.

Dies gilt vor allem für die Sprache, mittels derer die computervermittelte Kommunikation stattfindet. Die meisten Communitys grenzen sich – z.B. durch Verwendung von Leetspeak – mittels ihres „Netzjargons“ ab - um also dazugehören zu können, muss man diese Sprache lernen.

Nicht mehr nur auf Computer beschränkt, sondern auch geläufig beim Schreiben von Kurzmitteilungen über Mobiltelefone haben sich Akronyme, Emoticons und Smileys durchgesetzt – und dadurch, ebenso wie Neuwörter und -bedeutungen (up – to – date, uploaden, Datenautobahn, etc.), Einzug in die Alltagssprache und sogar den Duden erhalten.

Das Internet wird weltweit von über 350 Millionen Menschen genutzt und stellt damit einen wichtigen Teil der Selbstdarstellung von Personen und Körperschaften dar. Beim ersten Kontakt z.B. mit einer Webseite des Unternehmens gewinnt der Nutzer einen ersten Eindruck, der prägend und kaum zu korrigieren ist. Eine unansprechende Präsentation oder schlicht mangelnde technische Funktionalität führen oftmals zu einem schnellen Verlassen der Seite oder Homepage, dann ist die Kommunikation zu Ende, bevor sie begonnen hat. Erst danach kann der Inhalt zur Kenntnis genommen werden. Der Inhalt ist dabei vielfältig präsentierbar, jedes Bedürfnis kann befriedigt werden, verschiedene Zielgruppen erreicht und so viele Details zur Verfügung gestellt werden, wie jeder einzelne benötigt. Auch für die direkte Kommunikation zwischen Nutzern, z.B. im Chat, gilt dieses Prinzip – stellt sich jemand unpassend dar, tippt zu langsam oder verwechselt die Bedeutungen der verschiedenen Symbole, so kommt es zu Missverständnissen oder der Gesprächspartner wird rasch gewechselt.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass das Internet die Kommunikationsformen und Sprache deutlich erweitert hat und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken ist. Ein verantwortungsvoll genutztes Internet ermöglicht bei einem Minimum an Universalisierung ein Maximum an Informationsaustausch und soziale Interaktion – trotz aller Anonymität.

III Diskussion und Ausblick

Seit Einführung und Triumphzug des Internets ab dem Jahr 1969 herrscht in der Öffentlichkeit eine Debatte über Sinn und Unsinn, Segen oder Gefahr sowie Möglichkeiten und Grenzen dieser technischen Errungenschaft der modernen Gesellschaft.

Beide Standpunkte – sowohl der der Fürsprecher wie auch der Gegner – haben ihre Berechtigung.

Im Zuge der Globalisierung der Marktwirtschaft, im Sinne einer Völkerverständigung, zum Zwecke der Beschleunigung unseres Lebens in der Anpassung an unsere Technik – all dies sind gute Gründe, das Internet mit all seinen vielfältigen Möglichkeiten zu nutzen.

Das Internet hat heute weit reichenden Einfluss in jedermanns Leben gehalten. Es dient nicht nur der Vereinfachung des Alltags, in Form von Kommunikation per e – Mail, online – banking, online – shopping oder bei der Erledigung von Behördenformalitäten.

Selbst Lernen sollte in Zukunft am besten nur noch mittels Internet, dem so genannten e-Learning, stattfinden.

Es eröffnet gerade im zwischenmenschlichen Bereich eine wahre Vielfalt an neuartigen Möglichkeiten. So können mittels Chat weltweit Kontakte hergestellt und Freundschaften geknüpft werden, über online – Partnerbörsen neue Lebensgefährten gesucht (und gefunden) werden, zum Telefonieren benötigt man kein Telefon mehr - geschweige denn muss man lästige Gebühren zahlen und selbst für Klatsch und Tratsch muss man nicht mehr vor die Haustür – ein Blick ins Webforum genügt. Es entwickeln sich eigene Netzkulturen und deren Subkulturen – mit den jeweils dazugehörigen Kommunikations- und Ausdruckformen. Für jedes Individuum finden sich passende, den Vorlieben entsprechende Websites, Webforen oder Gleichgesinnte in Chaträumen.

Wer etwas kaufen oder sich informieren möchte, muss nicht mehr Bekannte oder gar die Gelben Seiten befragen, selbst ins Auto oder den Bus einsteigen, an der Kasse womöglich anstehen – inzwischen kann man im Internet nahezu jede Information bekommen, die man benötigt, Waren werden online bestellt und prompt nach Hause geliefert – bezahlt hat man ja per „Sofabanking“. Die „New Economy“ boomt und jedes Wirtschaftsunternehmen, das etwas auf sich hält, möchte möglichst den besten, spektakulärsten, interessantesten und vor allem werbewirksamsten Internetauftritt realisieren – wodurch selbstverständlich Gelder investiert und neue Berufsfelder erschlossen werden.

Weshalb also Kritik? Alles ist möglich, ein Leben ohne Grenzen in Superlativen!

Und dennoch gibt es Schattenseiten. Die offensichtlichen negativen Begleiterscheinungen sind das Herausbilden neuer Arten von Süchten aber auch ungeahnte Dimensionen von Kriminalität. An dieser Stelle seien in aller Kürze „Internetabhängigkeit“, „online – Spielsucht“ oder aber die Verbreitung kinderpornographischer Inhalte über das Internet und nicht zuletzt die Rekrutierung potentieller Terroristen genannt.

Es wird eine Anonymität vorgegaukelt, welche in Wirklichkeit nicht besteht – im Normalfall ist jede Bewegung innerhalb des Netzes nachvollziehbar.

Online – Durchsuchungen sind möglich und nötig – da die Selbstregulation des Internets (trotz Bemühungen, wie am Beispiel der Netiquette aufgezeigt wurde) im legalen Rahmen nicht funktioniert.

Zwar werden Nachrichten aus aller Welt mit sehr geringer Zeitverzögerung weltweit übermittelt, doch auch hier besteht nur eine scheinbare Grenzenlosigkeit, da in vielen Ländern

(als Beispiele seien China und Indien genannt) auch bezüglich des Internets staatliche Zensur ausgeübt wird.

Was jedoch noch nicht ganz abschätzbar ist, sind die langfristigen Folgen, die der Netzjargon auf die Standardsprache hat. Bereits jetzt haben viele der neuen Begrifflichkeiten und Bedeutungen nicht nur Einzug in die Alltagssprache sondern auch in den Duden gehalten. Wobei durchaus anzumerken ist, dass die meisten, anstatt Wörter in einem Lexikon nachzuschlagen, sich heutzutage Definitionen und Erklärungen aus dem Internet über „online – Enzyklopädien“ beschaffen. Ein bedenklicher Punkt hierbei ist zudem die Möglichkeit, dass es durch den ständigen unreflektierten Gebrauch von emotionalen Begrifflichkeiten, wie beispielsweise im Chat, zu einer Abstumpfung bezüglich der realen Emotionen kommt. Eventuelle Hinweise darauf könnten auch die zunehmende Jugendkriminalität oder der Trend zu gewaltbasierten Videos, die sich viele Jugendliche aus dem Internet laden (und das „cool“ finden, anstatt davor zurückzuschrecken) sein.

Manche Pessimisten unken gar, dass sich innerhalb der nächsten Generationen wohl niemand mehr an das Aussehen eines traditionellen Buches oder Briefes erinnern vermag. Auch ist die Rede davon, dass unsere Sprache zum Slang – geprägt von technisch geprägten Ausdrücken (wie Datenaustausch oder Speicherkapazität), Anglizismen (wie uploaden) und stetigem Gebrauch von Akronymen (wie lol oder grins) verkommt. Auch die Kommunikation der Zukunft ist fraglich.

So stellte Watzlawick in seiner Kommunikationstheorie im Axiom 5 über die digitalen und analogen Modalitäten der Kommunikation fest, dass sich diese sowohl aus komplexer und vielseitiger logischer Syntax (Satzbau) – digitale Form - sowie einem semantischen Potential – analoge Form – zusammensetzt. Wird die Kommunikation jedoch nur mehr in aller Schnelligkeit am Computer erledigt, bürgern sich die bereits im Kapitel 4 und 5 beschriebenen Konsequenzen ein. Die Frage hierbei ist, ob dann eine „normale“, sprich reale Kommunikation noch funktionieren kann. Im Axiom 4 proklamiert Watzlawick, dass die Natur einer Beziehung durch die Interpunktion der Kommunikationsabläufe seitens der Partner bedingt ist. In der Chat – Unterhaltung oder mittels Skype – ohne je einen realen menschlichen Kommunikationspartner zu sehen und zu hören – ist dies schwer zu realisieren. Dies bringt die Diskussion auf das aktuelle Konzept des „e – Learnings“. Denn einer der Hauptkritikpunkte hierbei ist, dass eine gewisse (noch nicht hinlänglich untersuchte) Fragwürdigkeit besteht, ob dadurch auch händische Fähigkeiten oder gar implizites Wissen vermittelt werden können.

Es ist jedoch nicht von Nutzen bei diesen Diskussionen eine Extremhaltung einzunehmen. Vielmehr sollte produktiv überlegt werden, wie beispielsweise die weltweite Vernetzung vielleicht zum Vorteil eines frühzeitigen Spracherwerbs genutzt werden kann.

Auch die „Oralliteralität“ bringt Vorteile mit sich, denn immerhin lernt die junge Generation „zu erzählen“ mit Hilfe der Sprache – was nicht unbedingt selbstverständlich ist. Ein Rückschritt in die rein mündliche Kultur kann ebenso wenig die Folge sein – da zum Chat oder für eine e-Mail – Kommunikation ja das Beherrschen des Schreibens Voraussetzung ist – wie eine reine Technisierung der Welt, da der Mensch zum Überleben reale soziale Kontakte benötigt.

Letzten Endes bleibt nur der Weg eines „gesunden“ und verantwortungsvollen Umgangs mit dem Internet und seinen Möglichkeiten – ein Mittelweg. Man muss akzeptieren, dass es im Alltag seinen festen Stellenwert hat, seine Möglichkeiten zu schätzen wissen und gleichzeitig einen gewissen Abstand halten, um traditionelle Umgangsformen, angemessene Kommunikationsstile sowie seine Muttersprache nicht zu verlieren.

IV ANHANG

1. Tabelle der Akronyme und Abkürzungen im Internet

Tabelle der Akronyme und Abkürzungen

0–9

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
1337	„Leet“	Bezeichnung für die „User-Elite“ oder die sog. <u>Leetspeak</u> .
2F4U	„Too Fast For You“	„Zu schnell für dich“
2L8	„Too Late“	„Zu spät“
4E	„Forever“	„Für immer“
4TW	„For the world“	Etwa „über alles“
4U	„For you“	„Für dich“
4YEO / FYEO	„For Your Eyes Only“	„Nur für deine Augen bestimmt“; privat

A

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
A/N	„Author's Note“	„Bemerkung des Autors“ (meist bei <u>Fan-Fiction</u> verwendet)
AAMOF	„As A Matter Of Fact“	„Tatsache ist, ...“
ACK	„Acknowledgment“	„Zustimmung“ (siehe <u>ACK (Signal)</u>)
Admin	Administrator	Spielleiter; Homepage-Leiter; evntl. auch Vorgesetzter
AFAIC	„As Far As I'm Concerned“	„Soweit es mich betrifft“
AFAIC[R/S/T]	„As Far As I Can Remember/See/Tell“	„Soweit ich mich erinnern / das sehen / das sagen kann“
AFAIK	„As Far As I Know“	„Soweit ich weiß“
AFAIR	„As Far As I Remember“	„Soweit ich mich erinnern kann“
AFK	„Away from Keyboard“	„Nicht an der Tastatur“, beispielsweise, wenn man auf der Toilette ist, oder ein Video auf dem PC ansieht: die Rückkehr wird oft durch ein RE B2K

oder BTK verkündet. Ein deutsches Backronym ist „Auf'em Klo“.

AIS	„As I said“	„Wie gesagt“
AKA	„Also Known As“	„Auch bekannt als/unter...“
ASAP	„As Soon As Possible“	„So schnell wie möglich“; Auch wenn die Abkürzung im Internet häufig anzutreffen ist, ist sie dort nicht entstanden. Sie war schon deutlich länger als Kommando im US-Militär gebräuchlich, und wird in der Luftfahrt verwendet. Die Alternative <i>Saspo</i> („ <i>Soon as possible</i> “) wird ebenfalls gelegentlich benutzt.
ASL	„Age Sex Location“	„Alter, Geschlecht, Ort?“ (Frage an Neueinsteiger im Chat)
ATM	„At The Moment“	„Jetzt gerade“
AYOR	„At Your Own Risk“	„Auf deine/Ihre eigene Verantwortung!“

B

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
B2K/BTK	„Back To Keyboard“	„Zurück an der Tastatur“, wird ab und zu verwendet nachdem man AFK war, vgl. RE, Back, BB, BAK, BOK, BWD
B2T/BTT	„Back To Topic“	„Zurück zum Thema“
BBL	„Be Back Later“	„Bin später wieder da“, vgl. BFN, CU, CUL8R, CUNT, CUS, CYA
BBS	„Be Back Soon“	„Bin bald zurück“, vgl. BBL, BFN, CU, CUL8R, CUNT, CUS, CYA
BG	„Bis gleich“	
BIBA / BB	„Bis bald“	vgl. CU, CYA, CUL8R, BYE, B4N
<u>BOFH</u>	„Bastard Operator From Hell“	„Bastard-Systemadministrator aus der Hölle“
BRB	„Be Right Back“	„Bin gleich wieder da“
BS	„Bullshit“	„Bockmist“, „Blödsinn“, auch als <u>Verb</u> , im Sinne von „veräppeln“.
BTW	„By The Way“	„Übrigens“ oder OBTW „ach, übrigens“

C

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
C&P	„ <u>Copy and Paste</u> “	„Kopieren und Einfügen“ (von Texten); Tastenkürzel Strg+C bzw. Strg+V
CS	„ <u>Cybersex</u> “	Wird im <u>Computerspieler-Jargon</u> auch als häufige Abkürzung für <u>Counter-Strike</u> benutzt.
CU	„See You“	„Tschüss“ / „Man sieht sich!“
CYA	„See Ya“ / „See You Again“ / „See You All“	Etwa „bis später“; Ursprünglich eigentlich „Cover your Ass“, ein Begriff aus dem Militärjargon (etwa „Pass auf deinen Arsch auf“)

D

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
<u>DAU</u>	„Dümmster anzunehmender User“	Benutzer, der den Computer ohne Fachwissen und ohne Einsatz gesunden Menschenverstands bedient. Das Wort leitet sich von <u>GAU</u> ab.
DL oder D/L	„ <u>Download</u> “	Eine Datei aus dem Internet herunterladen. Auch „saugen“ genannt.
DND	„Do Not Disturb“	„Nicht stören“

E

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
EOD	„End Of Discussion“	„Ende der Diskussion“: Angelehnt an <u>EOF</u>
EOT	„End Of Thread“ / „End of Text“	„Ende des Diskussionsfadens“ / „Ende des Textes“

F

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
FACK / Full Ack	„Full Acknowledge“	„Volle Zustimmung“
<u>FAQ</u>	„Frequently Asked Questions“	„Häufig gestellte Fragen“
FFS	„For Fucks Sake“	<u>Verballhornung</u> von „For God's sake“ – „um Himmels willen“
FG	Freches Grinsen“ /	

	„Fettes Grinsen“ / „Fieses Grinsen“ / „Freundliches Grinsen“	
FO	„Fuck Off“	„Hau ab!“ / „Verpiss dich!“
FTW	„For the world“	Etwa „über alles“
FTW	„For The Win“	Ausdruck, um die vorteilhafte Überlegenheit einer Sache zu betonen. Z.B. „Barbecuesauce FTW!“
FU	„ <u>F</u> uck you“	„Fick dich/euch“ / „Scheiß drauf“
<u>FUBAR</u>	„Fucked Up Beyond All Repairs“ („Fucked Up Beyond All Recognition“)	„Total im Arsch“ (eigentlich „Bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt“)
FUP, FUP2	„Follow Up (to)“	„Umleitung nach ...“ Markierung in Usenet-Beiträgen, um den Beitrag auch in anderen Gruppen zu posten.
FYEO / 4YEO	„For Your Eyes Only“	„Nur für deine Augen bestimmt“; privat
FYI	„For Your Information/Interest“	„Zur Information“ / „Für dein Interesse“

G

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
G2G / GTG	„(I've) Got To Go!“ / „Gotta go!“ / „(I) Got To Go“	„Ich muss weg!“ / „Ich muss gehen!“
<u>GABELN</u>	„Gruppe Area Brett Echo Liste Netz“	Abkürzung aus der Zeit der Mailboxnetze (<u>Fidonet</u> , <u>Z-Netz</u> , <u>CL-Netz</u> , etc.), die verschiedene Bezeichnungen für <u>Newsgroups</u> auflistet. Die Abkürzung spielt mit dem Umstand, dass unterschiedliche Netze jeweils eigene Terminologie hatten und diese jeweils als einzig gültige ansahen.
GF	„Girlfriend“	„Freundin“
GG	„good game“	„gutes Spiel – nach Beendigung eines Multiplayermatches in den Chat, wird aber oftmals auch einfach als 'großes Grinsen' verwendet.“
GJ	„Good Job“ / „Great Job“	„Gute Arbeit“
GL	„Good Luck“	Viel Glück“; auch oft in Kombination mit HF als

GL&HF genutzt.

GN8	„Good Night“ / „Gute Nacht“	
Graka / GraKa	Grafikkarte	
Grats/Gratz/GZ	Gratulation	
GTFO	„Get The Fuck Out“	„Verpiss dich gefälligst.“

H

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
HDF	„Halt die Fresse“	
HDGDL	„Hab dich ganz doll lieb“	mögliche Antwort: IDA
HDL	„Hab dich lieb“	mögliche Antwort: IDA
HDUL	„Hab dich ur Lieb“	
HDVL	„Hab dich Vielleicht/Voll Lieb“	
HF	„Have fun“	„Viel Spaß!“ (Achtung: Kann in Ego-Shooter-Kreisen auch als „Happy Fraggin“ verstanden werden)
HTH	„Hope This Helps“	„Hoffe das hilft“

I

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
IANAL	„I am not a lawyer“	„Ich bin kein Anwalt (Jurist)“.
IC	„I See“	„Ich sehe“ bzw. „Ich seh' schon“, „Ach so“, „Ich verstehe“.
IDA	„Ich dich auch“	Antwort auf HDL („Hab dich lieb“) oder ILD („Ich liebe dich“)
IIRC	„If I Recall/Remember Correctly“	„Wenn ich mich richtig erinnere“
ILD	„Ich liebe dich“	
ILU	„I Love You“	„Ich liebe dich“
IMHO	In My Humble	Meiner unmaßgeblichen/bescheidenen Meinung

	Opinion“	nach“, (Die auch zu findende Erklärung „In My Honest Opinion“ („Meiner aufrichtigen Überzeugung nach“) ist falsch.)
IMO	„In My Opinion“	„Meiner Meinung nach“
IRC	„ <u>Internet Relay Chat</u> “	Häufig benutztes Chat-System

J

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
J4F / JFF	„Just For Fun“	„Nur zum Spaß“
JFYI	„Just For Your Information“	„Nur zur Ihrer/deiner/eurer Information“
JK oder J/K	„Just Kidding“	„Nur zum Spaß“

K

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
k / kk / kay	„OK“ / „(Alles) klar“	Steht hinter einer Zahl auch für „Tausend“ (<u>Kilo</u>), z. B. 2k = 2.000, 2k4 = 2004; Teilweise werden mehrere Ks hintereinander benutzt, z. B. 2kk = 2.000.000
KA	„Keine Ahnung“	
KB	„Kein Bock“	
Kk	„Kein Kommentar“ (selten) vlg. <i>K</i>	
KP	„Kein Plan“ / „Kein Problem“	
KT / kwT	„kein (weiterer) Text“	Wird in die Betreffzeile einer Mail oder eines Postings geschrieben, wenn die Nachricht selbst keinen Text enthält, man sich das Lesen also sparen kann. Nach dem KT steht dann meistens die Antwort auf ein Vorgängerposting

L

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
LG	„Liebe Grüße“	Abschlussformel (ersetzt das förmliche „MFG“)
LMAO	„Laughing My Ass Off“	„Lach' mir den Arsch ab“

LOL	„Laughing Out Loud“ / „Lots Of Laughing“	„Lautes Lachen“ / „Viel Lachen“ Als Witz wird auch oft <i>Lautes Online-Lachen</i> angegeben.
------------	--	--

M

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
m/w? / mow?	„Männlich oder weiblich?“	
MB / MoBo	„Motherboard“	
ME	„Meines Erachtens“	
mfg	„Mit freundlichen Grüßen“	Förmlich, vgl. LG
mMn	„Meiner Meinung nach“	
Mom	„Moment“	„Einen Augenblick bitte“
MOTD	„Message Of The Day“	Begrüßungstext beim Einloggen auf Servern.

N

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
N/A	„Not Available/Applicable“	„Nicht verfügbar/anwendbar“, Letzteres im Sinne von „Hier nicht zutreffend“.
n1	„Nice one“	„Schön!“, „Gut gemacht!“, Meist als eine Antwort auf einen Witz oder eine besondere Leistung in einem Online-Spiel.
n8	„Night“ / „Nacht“	Kurzform von GN8 („Gute Nacht“)
noob / n00b	„Newbie“	„Neuling“, „Anfänger“, „Ahnungsloser“, Varianten: boon, newb
Np	„No Problem“	„Kein Problem“
NP:	„Now Playing:“	Ungefähr: „Ich höre gerade:“, gefolgt von einem Song oder einer CD, die der Autor gerade hört
NSFW:	„Not safe/suitable for work“	„Nicht arbeitsplatzsicher“ bzw. „Unpassend für die (Benutzung auf) Arbeit“, z. B. bei der Weitergabe von Hyperlinks
NSY	„Not Seen Yet“	„Noch nicht gesehen“
NVM	„Nevermind“	„Schon gut“, „Vergiss es“

O

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
OMFG	„Oh My Fucking God“	Steigerung von OMG (deutsche Bedeutung: „Ach Du (heilige) Scheiße“)
OMG	„Oh My God“	„Oh mein Gott“ (Erstaunung, Überraschung)
OT	„Off Topic“	Beitrag gehört nicht zum Thema, nicht zu verwechseln mit oT („Ohne Text“)
oT, owT	„Ohne (weiteren) Text“	Wird in die Betreffzeile einer Mail oder eines Postings geschrieben, wenn sich der Antwort-Text nur in der Betreffzeile befindet, also der Nachrichtentext selbst leer ist. Im englischsprachigen Raum wird stattdessen N/T benutzt

P

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
PLONK	<u>Backronym</u> : „Please Leave Our Newsgroup, Kid“	Ursprünglich <u>lautmalerisch</u> das Geräusch eines Störers, der im <u>Killfile</u> aufschlägt. Vereinzelt auch als Backronym interpretiert: „Bitte verschwinde aus unserer Newsgroup, Spielkind“
PLS / PLZ / PLX	„Please“	„Bitte“
POV	„Point of view“	„Sichtweise“, „Standpunkt“
PPL	„people“	Leute, Menschen, Personengruppe

Q

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
QFT	Quoted For Truth	wörtlich übersetzt "Zitiert für die Wahrheit". Benutzt wird es in Foren, in dem man einen Beitrag zitiert, damit er festgehalten wird, denn in den meisten Foren ist es möglich seine eigenen Beiträge zu editieren.
QNET	„ <u>Quakenet</u> “	IRC-Netzwerk; besonders intensiv genutzt von Computerspielern; weltweit größtes Chat-Netzwerk
QRY	„Query“	Kleines Fenster im <u>IRC</u> für den Privatchat mit einem einzelnen User, benannt nach dem gleichnamigen IRC-Befehl

R

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
RE	„Re“ (<u>lat.</u>) / „Response“ / „Reply“	Kennzeichnet im <u>E-Mail</u> -Verkehr eine Antwort
RE	„Return(ed)“	„Bin zurück“, wird in Chats verwendet, um sich zurück zu melden
RL	„Real life“	„Das richtige Leben“, außerhalb des Internets
RO(T)FL	„Rolling on (the) floor laughing“	„Ich roll' (kringel' mich) lachend auf dem Boden“
RTFM	„Read the fucking manual“	„Lies das verdammte <u>Handbuch</u> “

S

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
SCNR	„Sorry, Could Not Resist“	„Entschuldigung, aber ich konnte nicht widerstehen“ (den vorangehenden, meist etwas fiesen, Kommentar abzugeben)
SIG	„Signatur“ / „ <u>Signature</u> “	
<u>SNAFU</u>	„Situation Normal All Fucked Up“	„Lage normal, alles im Arsch“
Sry	„Sorry“	„Entschuldigung“
STFU	„Shut The Fuck Up“	„Sei, verdammt nochmal, still!“; vulgär, „Halt dein Maul!“
SU(D)MF	„Shut up (damn) Motherfucker“	„Halt (verdammt nochmal) endlich dein Maul du Arschloch!“

T

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
THX	„Thanks“	„Danke“, wird außerdem noch als Qualitätssiegel verwendet, siehe <u>THX</u>
TIA	„Thanks in advance“	„Danke im Voraus“
<u>TOFU</u>	„Text oben, Fullquote unten“	<u>Fullquotes</u> sind elektronische Antwortnachrichten, die neben der Antwort auch den vollständigen Inhalt der ursprünglichen Nachricht enthalten. Befindet sich der Antworttext <i>über</i> dem <i>Zitat</i> und ist das <i>Zitat</i> nicht auf

das zum Verständnis der Antwort Notwendige gekürzt, so gilt dies als doppelt unschicklich, und man bezeichnet dies kurz als TOFU.

TTYL	„Talk To You Later“	„Komme später wieder auf dich zurück“
TY	„Thank You“	„Danke Dir“

U

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
UTFSE	„Use The Fucking Search-Engine“	„Benutz die verdammte Such-funktion“

V

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
VLG	„viele liebe Grüße“	Abschlussformel (ersetzt das förmliche „MFG“)

W

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
w00t	etwa „Juhuu!“	Ausdruck der Begeisterung
w8	„Wait“	„Warte“
WB	„Welcome Back“	„Willkommen zurück“
WE	„Wochenende“	Oder auch aus dem Englischen für „Weekend“
WTF	„What The Fuck“	„Verdammt!“ / „Was zum Teufel?!“
WTH	„What The Hell“	„Zur Hölle noch mal!“ / „Was zum Teufel?!“

Y

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
Y?	„Why?“	„Warum?“
Y(A)W	„You are Welcome.“	„Bitteschön.“ / „Bittesehr.“
YMMD	„You made my Day.“	„Du hast meinen Tag gerettet.“
YMMV	Your Mileage	Keine allgemeingültige Feststellung oder Empfehlung

May Vary“ Ergebnisse können auf anderen Systemen, unter anderen Umständen anders ausfallen. Ursprünglich verwendet für die Verbrauchsangaben von Autos.

Z

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
ZOMG	Z..."Oh My God"	"Oh mein Gott" (Das "Z" ist nicht definiert und dient nur zur Steigerung des Ausdrucks "OMG")

Quelle : [http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzungen_\(Netzjargon\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzungen_(Netzjargon)), 14.10.

2. Tabelle der bekannten Emoticons und Graphiken im Internet

Bekannte Beispiele

: -) :) =) :] : >	lachendes Gesicht, Ausdruck von Freude
: - (: (= (: [: <	trauriges Gesicht, Ausdruck von Ärger oder Enttäuschung
; -) ;) ;]	zwinkern, bedeutet in etwa „Nimm’s nicht so ernst!“
: - P : P = P : P : P x P ; P	Zunge rausstrecken
: - D : D = D x D	Lautes Lachen, Dich anlachend
: - O : O = O : O	Erstauntes Gesicht, Ausdruck von Überraschung
< : o)	Auf der Party
[: -)	Kopfhörer: Musikhören
; o)	Augenzwinkern, „clever“
(- :	Gute Laune (Linkshänder)
:))	über beide Ohren glücklich
: - *	Erröten
: - o	Oh, Oh (oder o o , o . o , o _ o)
% -)	verwirrt, schielen
o o o o ô ô ô ô	Erstaunt
: ' - (: , (Weinen
> - (> : - €	Wütend
: - X : - x : * : - * = *	Pflaster über dem Mund, Kuss
: - @	Brüllen
: -	ich sage diesmal nichts, Teilnahmslosigkeit
% - }	Blödsinn
: - /	das finde ich nicht lustig, unzufrieden, sprachlos
> -)	freches Grinsen
: *)	herumblödeln, betrunken
B -)	Sonnenbrillenträger
8 -)	Brillenträger
d : -)	lachend mit Hut
: - Q	Raucher
; o)	Zwinkern
: S : - \$	verwirrtes Gesicht, nachdenkliches Gesicht
{ : -)	Toupetträger
o : -)	Heiligenschein, Engelchen

1:-) >:-) >:) }:-> Teufelchen
 =|:)= Uncle Sam, Abraham Lincoln
 +=:-) Papst

Andere Grafiken





























Keine Emoticons im eigentlichen Sinne sind Darstellungen, die keine Gesichter zeigen.

\m/	<u>Mano cornuto</u>
=/\= \v/ \\\// \\\//_	<u>Trekkiegruß</u> ; „Lebe lang und in Frieden“
@>--}--- @-, -`-	Rose
<3	Herz oder eine Eistüte
x3	Ebenfalls ein Herz
</3	gebrochenes Herz
8===D*-.	Ejakulation
(.)(.)(*)(*)	<u>Brüste einer Frau</u>
(\//),(.Y.) (.\//.)	<u>Dekolleté</u> , tiefer Ausschnitt
(_ _) ()	Gesäß
c() cU	Kaffee- oder Teetasse bzw. -pause
--	Zigarette(npause)
^^	Hochgezogene Augenbrauen, auch als Affenhaken bezeichnet - Spaß machen, etwas lustig finden
oo	Aufgerissene Augen
^^o_o^^	Fledermaus
>:0===Q<	Giraffe
<°(((><	Fisch
.. ..	Mittelfinger zeigen (normalerweise sind die Zeichen enger zusammen)

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Emoticon>, 14.10.07

3. Beispiele für häufig verwendete Smileys

Standard Smilies

Emoticon	Beschreibung	Beispiel
:~)	Lachender Smilie	
:-)	Trauriger Smilie	
;-)	Augenzwinkernder Smilie	
^_^)	Augenzwinkernder Smilie	
:?-(Weinender Smilie	
:-	Grimmiger Smilie	
:->	Sarkastischer Smilie	
>:->	User macht eine teuflische Bemerkung.	
>;->	Teuflisch, zwinkernder Smilie	
:-O	Erstaunter Smilie	
:-o	Erschreckter Smilie	
:-D	*lol* lautes Lachen - Mr. Green	
:-P	Zunge zeigen!	
:-X	Schweigender Smilie	
:-!	Smilie ist übel	
:-I	“darüber kann ich nicht lachen...”	
:-/	Skeptischer Smilie	
:-\	Wie oben, aber DOS-Anwender	
‘:-/	Sehr skeptisch!	
:-S	So ähnlich, aber noch unentschlossener...	
:~-(Heulender Smilie	
:’-)	Vor Freude weinen	
:-*	Kuss	
:-B	Begeisterter Smilie	
:-c	Unglücklicher Smilie	
:-C	Sehr unglücklicher Smilie	
(-:	User ist Linkshänder	
:-[Smilie ist schüchtern oder ein Vampir	

Quelle: <http://www.greensmilies.com/tag/Smiley> 14.10.2007

4. Leetspeak – Tabelle

Buchstaben

Zahlen/Zeichen und dazugehörige Buchstaben:

- A = 4, @, ^, /-\, ?, ^, α, λ (@ wird auch als Abk. für *at* verwendet)
- B = 8, |3, ß, b, l³, |> 13
- C = (, [, <, ©, ¢
- D = |), |], Ð, đ 1)
- E = 3, €, &, £, ε
- F = |=, PH, |*|-|, |", f l²
- G = 6, &, 9
- H = 4, |-|, #, }{,]-[, /-/
- I = 1, !, |, [], i (1 ist ein L, kein i, wird aber "umgangssprachlich" verwendet)
- J = _|, i
- K = |<, |{, |(, X
- L = 1, |_, £, |,][_ , ,
- M = ^\^, /v\, |V|,]V[, |V|, AA, []V[], |11, /|\, ^^
- N = ||, ^V, /V, |V, ^V, |1, 2, ?
- O = 0, 9, () , [], * , ° , <> , ø , {} (9 kann auch für ein O stehen - siehe den Kringel als O)
- P = |° , p , |> , |* , []D ,]D , |² , |? , |D
- Q = 0_ , 0,
- R = 2, |2 , 1², ® , ? , я
- S = 5, \$, §, ? , š, §
- T = 7, +, †, ']]'
- U = |_| , μ, |_| , v
- V = V, |/, \|, \'
- W = \V\, VV, \A/, \W', uu, \^/, \|/
- X = ><,)(, }{, %, ? , × ,]I
- Y = '/, °/, 9, ¥
- Z = z, 2, "/_
- Ä = 43
- Ö = 03
- Ü = |_|3

Ganze Wörter:

- 1 = one ("sum1" = "someone" = "jemand")("n1" = "nice one" = "schön gemacht, sehr gut")
- 2 = to, too ("I am 2 hard" = "I am too hard")("me2" = "me, too" = "ich auch")
- 4 = for
- 8 = acht / eight / "-ite" / "-ate" ("m8" = "mate" = "Kumpel", "h8 u" = "i hate you" = "ich hasse dich", "w8" = "wait" = "warte")

Satzzeichen

- !!1111!11 = Ausrufezeichen werden oft als Einsen geschrieben.
- !!11einseinseinsel = mehrere Ausrufezeichen in Form einer Eins werden auch ausgeschrieben ("eins, eins, eins, elf, ...)
- !!11oneoneoneeleven = selbige Bedeutung wie oben genannt. Meist im amerikanischen Sprachraum verwendet.

Kombinationen

- 00 = u
- 0w = au
- ph = f
- sh = sch
- xx = ck

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak>, 14.10.2007

V LITERATURVERZEICHNIS

BROCKHAUS, F.A. (2000). Der Brockhaus in einem Band. 9. Auflage. Leipzig, Mannheim: FAB.

DÖRING, N. (2003). Sozialpsychologie des Internet. Göttingen: Hogrefe Verlag.

MOERS, Michaela: Sprache und Kommunikation Jugendlicher im Internet, In: Linguistik als Kulturwissenschaft, Wengler M. (Hrsg.) (2006). Hildesheim.

PALKOWA, Anna: Computer- und Internetsprache als Faktor der Erweiterung des deutschen Wortschatzes. In: Germanistische Studien, S. 217 – 223, Nr. 3, 2003.

PIWINGER, Boris: Kommunikation im Internet. In: Bentele, Günter / Piwinger, Manfred / Schönborn, Gregor (Hrsg.): Kommunikationsmanagement. S. 2001 ff., Loseblattwerk - 3. Ergänzungslieferung September 2002, Art. 5.16. München: Luchterhand.

WAZLAWICK, P., BEAVIN, J.H., JACKSON, D. (1990). Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Bern, Stuttgart, Wien: Hans Huber.

WEINGARTEN, Rüdiger: Perspektiven der Schriftkultur. (1994). In: Günther, Hartmut/Ludwig, Otto (Hrsg.): Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 1. Halbband. S. 573. Berlin/New York .

ONLINE - QUELLEN

http://www.daserste.de/service/ardonl01.pdf	- 22.10.2007
http://de.encarta.msn.com/encyclopedia_761570647/Sprache.html	- 23.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Akronym	- 11.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Chat	- 11.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel	- 28.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Computervermittelte_Kommunikation	- 25.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/E-Mail	- 12.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Emoticon	- 14.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Hypertext	- 12.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Internet	- 11.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/Internetforum	- 22.10.2007

<http://de.wikipedia.org/wiki/IP-Telefonie> - 18.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Kommunikation> - 23.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak> - 14.10.2007
[http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzungen_\(Netzzargon\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzungen_(Netzzargon)) - 14.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Netzzargon> - 14.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Sender-Empf%C3%A4nger-Modell> - 24.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Smiley> - 14.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Usenet> - 16.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Videochat> - 18.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell> - 25.10.2007
<http://de.wikipedia.org/wiki/Website> - 28.10.2007
http://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web - 11.10.2007
<http://www.chemie.fu-berlin.de/outerspace/netnews/netiquette.html> - 11.10.2007
<http://www.freitag.de/2001/37/01371701.php> - 23.10.2007
<http://www.greensmilies.com/tag/Smiley> 14.10.07 - 12.10.2007
http://www.ifi.unizh.ch/ee/seminars/vk_01_02/ergeb/HTML/Gruppe10/Kommunikation.html - 24.10.2007
<http://www.inst.at/trans/5Nr/rosenau.html> - 25.10.2007
http://www.itwissen.info/definition/lexikon/___website_website.html - 28.10.2007
<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/bedeutung/modell01.php> - 25.10.2007
<http://www.misterinfo.de/publish/games-und-computer-spiele/computer-rollenspiele> - 27.10.2007
<http://www.netplanet.org/netiquette/chat.shtml> - 13.10.2007
<http://www.psychologieforum.info> - 15.10.2007
<http://www.skype.com/intl/de/helloagain.html> - 26.10.2007
http://www.steinrisser.at/tc/startseite/service/computervermittelte_kommunikation/#def

- 25.10.2007

<http://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/dreaming.html> - 23.10.2007

<http://www.webrhetorik.de/Arbeit/Webliteralitat.pdf> - 14.10.2007

<http://www.weiterbildungsblog.de/archives/Kommunikation%20und%20das%20Internet.pdf>
- 25.10.2007

<http://www.woz.ch/archiv/old/02/15/6549.html> - 24.10.2007

https://e-campus.uibk.ac.at/portal/_cpsindex.html - 26.10.2007