

Digital Natives, Cybersex und Emoticons

Wie „das Internet“ die Kommunikation der Gegenwart beeinflusst

FH JOANNEUM

Seminararbeit für die Lehrveranstaltung „Individuum und Medienzivilisation“

bei FH-Professor Mag. Dr. Robert Riesinger

von Jochen Hencke

vorgelegt am 18.05.2010

Inhaltsverzeichnis

Von der instrumentalen zur medialen Kybernetik	3
Digital Natives und Digital Immigrants	6
Die Entstehung der Online-Kommunikation	9
Instant Messaging – nicht nur 'was für Teenager	14
Chatroulette – Kommunikation im Zufallsprinzip	15
Die Netikette	16
Entstehung des Cybersex	18
Eine eigene Chatsprache	19
Wir schreiben nur noch, was gefällt	22
Literaturverzeichnis	23

Von der instrumentalen zur medialen Kybernetik

Das Internet zählt zu den größten Erfindungen in Sachen Informationsverbreitung, seit Johannes Gutenberg Mitte des 15. Jahrhunderts den Buchdruck revolutionierte. Inzwischen ist das Internet in den Industriestaaten aus der Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Im Jahr 2009 überschritt die weltweite Nutzerzahl erstmals die Milliardengrenze¹. Im Vergleich dazu, nur zehn Jahre zuvor, 1999 waren es noch nicht einmal 300 Millionen². Zahlen aus Deutschland zeigen, dass sich die Internetnutzung in der Bundesrepublik im Zeitraum von 1997 bis 2009 mehr als verzehnfacht hat.³ War 2003 noch fast jeder zweite „offline“ - also nutzte das Internet gar nicht – sind 2009 nicht mal mehr ein Drittel der Deutschen ohne Internet.⁴

Schon in den 1980er Jahren nutzte man „das Internet“ für das Versenden von Nachrichten. Über Telefon oder zum Beispiel auch das „Datex-P“-Netz der Deutschen Bundespost.⁵ Die Geräte zum Einwählen waren allerdings teuer und so blieb das Netz unter Privatleuten weniger verbreitet. Auch wenn die erste E-Mail schon Anfang der 70er verschickt wurde, kam ihr „Siegeszug“ erst viel später. Die erste E-Mail im deutschsprachigen Raum erhielt der Wissenschaftler Michael Rotert an der Universität Karlsruhe im Jahr 1984. Es war eine Grußbotschaft von Laura Breeden aus Cambridge, gebraucht hatte diese fast einen Tag. Beim privaten Nutzer setzte sich die Mail erst Anfang/Mitte der 90er durch, als die Endgeräte immer billiger und die Übertragung immer schneller wurde. Gleichzeitig entstand das World Wide Web und mit ihm auch neue Kommunikationsformen wie „Instant Messaging“ oder Chats.

Mit dem ersten Personal Computer (PC), 1982, ändert sich die Soziologie entscheidend. Es ist ein Wandel von der instrumentalen Kybernetik⁶, wie sie zum Beispiel noch 1987 Herbert W. Franke in seinem Buch „Leonardo 2000“⁷ feststellte zur „medialen Kybernetik“ festzustellen, von der Manfred Faßler 1999 in seinem Buch „Cyber-Moderne“ spricht. Man orientierte sich damals noch

1 <http://www.absolit-blog.de/studien-internet/comscore-eine-milliarde-internet-nutzer-weltweit.html> und http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/1/Global_Internet_Audience_1_Billion

2 <http://www.nadine-peetz.de/6.htm>

3 Laut ARD/ZDF Onlinestudie - <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=onlinenutzung>

4 Laut ARD/ZDF Onlinestudie - <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=159>

5 Datex-P stellte in den späten 1980er-Jahren den ersten für Jedermann verfügbaren Zugang in ein globales Datennetz dar. Die 16-Bit-Heimcomputer ermöglichten eine preiswerte Terminalemulation, und man benötigte nur eine Network User ID (NUI) von der Post oder einem privaten Anbieter, um sich per Modem oder Akustikkoppler einzuwählen. Populäre NUAs (Network User Adress) waren zum Beispiel das Compuserve-Portal mit zahlreichen Diensten oder der Chat auf den Servern der Firma Altos. (Quelle: wikipedia.de)

6 Die Kybernetik erforscht die grundlegenden Konzepte zur Steuerung und Regulation von Systemen, unabhängig von ihrer Herkunft. Dadurch werden so unterschiedliche Bereiche wie Maschinen, Menschen oder Organisationen vergleichbar. (wikipedia.de)

7 Franke, Herbert W.: Leonardo 2000. Kunst im Zeitalter des Computers. Suhrkamp-Verlag. Frankfurt/M. 1987.

an Einzelgeräten und nicht an Netzwerken. Faßler führt es darauf zurück, dass bis zu den 1990ern die soziale Verbreitung von Computern noch sehr gering war. „Die Diskussion des Computers oder Computernetzes als Medium war noch nicht begonnen“.⁸ Die von Franke erwähnte Kybernetik bezeichnet er als „instrumentale elektronische Kybernetik erster Ordnung“, die zum Beispiel die Synthesizer-Musik von Jean-Michel Jarres oder die frühen Stücke von „Kraftwerk“ prägten.



Der erste IBM-PC - wikipedia.de

Für Faßler ändert sich mit dem PC „die instrumentale Kybernetik des Werkzeugs in Richtung einer breiten Nutzerbasis“. Folgende Ereignisse sind für ihn nun soziologisch relevant: Die Einrichtung des Arpanet⁹ 1969, die Etablierung des Internet 1974, der erste Einsatz des TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) 1980 und mit der Verbreitung des World Wide Web (WWW) ab 1991.

Der Kommunikationswissenschaftler Dr. Lutz Goertz schlug schon 1995 vor, neue Begrifflichkeiten in der Kommunikationsforschung einzuführen. In seinem Buch „Wie interaktiv sind Medien?“ ersetzte er zum Beispiel „Rezipient“ durch „Beteiligter“, „weil der Rezipient nun auch in den Kommunikationsprozess eingreifen kann, also nicht nur 'Aufnehmender' ist“. Auch das Wort Medium hielt er für veraltet und setzt hierfür den Begriff „Kommunikationsstruktur“ ein, als „Zugeständnis an die veränderte Medientechnik“. Denn früher konnte man den Kommunikationsdienst auch dem dazugehörigen Gerät gleichsetzen (fernsehen über den Fernseher, telefonieren über das Telefon), heute verschmelzen die Techniken meist in einem Gerät. Über einen PC können inzwischen zum Beispiel Daten verarbeitet werden, Texte geschrieben, eMails empfangen oder es kann ferngesehen werden.¹⁰ Einen ähnlichen Ansatz hatte auch Faßler. In „Cyber-Moderne“ stellte er fest, dass „nicht mehr Ausstrahlung und Empfang, sondern Erreichbarkeit und Zugang“ bei der Entwicklung elektronischer Mediensysteme wichtig sei. Durch asynchrone Kommunikation hätte jeder Nutzer die Chance, „sich unabhängig vom Zeitpunkt einer Transmission an intensiven Kommunikationsverläufen zu beteiligen“. Zusätzlich könne er über Hyperlinks Bilder oder auch Videosequenzen hinzufügen, also aktiv eingreifen.¹¹ Und letztendlich

8 Faßler, Manfred: cybermoderne. Medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation. Springer-Verlag. Wien. 1999. Seite 235ff.

9 Gilt als Vorläufer des Internet und wurde von der US-Luftwaffe entwickelt

10 Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität. In: Rundfunk und Fernsehen 43. 1995. Seite 484f.

11 Faßler, Manfred: cybermoderne. Medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation. Springer-Verlag. Wien. 1999. Seite 178

ginge nichts mehr „ohne die identitätsentlastete und bürokratiefreie Kommunikation der anonymen und asynchronen Netze“.¹²

1998 schrieben Klaus Boenke und Thomas Münch in ihrem Forschungsaufsatz „Jugendsozialisation und Medien“ noch, dass die Nutzung des Computers und des Internets generell „ein hohes Maß an Kompetenz und Professionalität“ voraussetzen. Sie erkannten aber damals schon, dass „das Internet ein attraktiver Ort und viel genutzter Raum für jugendkulturelle Gruppierungen ist“.¹³ Inzwischen haben sich Computer und Internet in der Gesellschaft mehr als etabliert. Auch die anfänglichen Hürden, wie zum Beispiel der hohe Preis der Geräte oder die geringe Geschwindigkeit, sind nicht mehr vorhanden. Beides ist Teil der täglichen Arbeit, der Freizeitgestaltung und auch Kommunikation geworden.

Kann sich heute noch jemand vorstellen, ohne E-Mail zu kommunizieren? Die Schnelligkeit und Einfachheit der elektronischen Post, schlägt den fast schon nostalgisch anmutenden, „altmodischen“ Brief um Längen. Auch wenn viele noch sagen, „ein Brief ist viel persönlicher“. Warum eigentlich? Weil, anstatt die Hand mit einem Stift in der Hand hoch und runter zu bewegen, die Finger auf einer Tastatur hin und her bewegt werden? Weil der Computer eine Maschine ist und der Brief ein – von einer Maschine – hergestelltes Erzeugnis (genauso wieder Stift)? Die Handschrift drückt Persönlichkeit aus, die Computerschrift ist immer gleich (von den Schriftarten-Variationen abgesehen) und ersetzbar. Hier ist sicher ein Ansatzpunkt für die Argumentation, dass ein Brief „persönlicher“ ist. Doch, trotz allem, „der Brief ist ein schrumpfendes Geschäft“, muss auch der Chef der Deutschen Post AG, Frank Appel, in einem Interview mit der Wirtschaftswoche¹⁴ zugeben. Die Post verliere stetig Masse, weil die Kunden immer mehr E-Mails statt Briefe schreiben. Ein großer Vorteil der E-Mail ist „die quasi verzögerungsfreie Unmittelbarkeit des Dialogs: er erfolgt im Augenblick, ist also authentisch und spontan, während ein wohlformulierter Brief meist Zeiträume reflektiert oder zusammenfasst.“¹⁵

Eine besondere Neuerung, die Internetanwendungen, wie zum Beispiel die E-Mail in die Kommunikationsforschung brachte: Das klassische Sender-Empfänger-Modell der Massenkommunikation gilt nicht mehr. Es handelt sich nicht mehr um eine einseitige

12 Faßler, Manfred: cybermoderne. Medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation. Springer-Verlag. Wien. 1999. Seite 207

13 Boehnke, Klaus und Münch, Thomas: Jugendsozialisation und Medien. In: Neue Medien im Alltag: Von individueller Nutzung zu soziokulturellem Wandel. Papst Science Publisher. Lengerich. 1999. Seite 67.

14 <http://www.wiwo.de/unternehmen-maerkte/toyota-der-logistik-413138/2/>

15 Baumann, Heide und Schwender, Clemens: Kursbuch Neue Medien 2000. Ein Reality-Check. Deutsche Verlags-Anstalt. Stuttgart und München. 2000. Seite 115.

Kommunikation. Heinz Pürer sagt dazu: „Der Nutzer bzw. User kann nicht nur selbst darüber entscheiden, wann er welche Online-Angebote im Internet nutzt. Er hat bei den Online-Medien und in der Online-Kommunikation auch die Möglichkeit, direkt und unmittelbar zum Sender zurück zu reagieren.“ Für Pürer entstehen dadurch „auch neue Kommunikationspotenziale und Dienste, die wiederum neue Kommunikationsformen bzw. Modalitäten erfordern.“¹⁶

Digital Natives und Digital Immigrants

Durch die zahllosen Anwendungsmöglichkeiten von der neu geschaffenen Virtuellen Realität und die sozietären Funktionen der „Cybernetze“ entstanden nach Faßler keine Handwerkzeuge, sondern „neue soziale Gefüge, die als mediale Räume existieren und interaktiv erzeugt und erhalten werden.“¹⁷

Und es entstanden damit auch neue Bevölkerungsgruppen. Die, die in diese ganze Technologie hinein geboren, mit ihr schon von klein auf konfrontiert wurden – und die, die noch unter ganz anderen Voraussetzungen aufwuchsen. Auch unter anderen Lehr-, Lern- und Denkmustern. Der Pädagoge und Lernspielentwickler Marc Prenzky versuchte 2001 in einem Artikel in der Zeitschrift „On The Horizon“¹⁸ Namen für diese zwei Gruppen zu finden. Er teilte sie in „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“. Die „Natives“ waren für ihn die, die sich zu der Zeit in der Schule befanden. Sie wuchsen mit Computern, Mobiltelefonen, Spielkonsolen, Lerncomputern und ähnliches auf. Sie sind es von klein auf gewohnt, eine eMail zu schreiben. Für sie ist es ein Kinderspiel, was sich viele ihrer Eltern erst mühsam aneignen mussten. Sie sind aufgewachsen mit Handy, Computer, Spielkonsolen, Internet oder auch Instant Messagern (wie z. B. „Skype“ oder „ICQ“). Das führt laut Marc Prensky zu ganz anderen Denkmustern und einer völlig neuen Informationsverarbeitung.¹⁹ Von ihnen werden Informationen nicht nur sehr schnell empfangen, sie können diese auch dementsprechend schnell verarbeiten. Multitasking stellt für sie kein Problem dar. Anders sieht es bei den „Digital Immigrants“ aus, Prenskys „Gegenstück“, also die Elterngeneration. Hier wird

16 Pürer, Heinz: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz. 2003. Seite 88f.

17 Faßler, Manfred: cybermoderne. Medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation. Springer-Verlag. Wien. 1999. Seite 239

18 Prenzky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants. In: „On The Horizon“. Oktober 2007.

19 „Digital Natives, Digital Immigrants“ von Mark Prensky hier zum Download:
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Multitasking, spitz formuliert, sogar als „Körperverletzung“ gesehen.²⁰ Frank Schirmmacher schreibt in seinem Buch „Payback“, dass uns die Computer die Fähigkeit förmlich aufzwingen und wir Menschen dadurch alles verlieren, was uns von den Computern unterscheidet: Kreativität, Flexibilität und Spontaneität. Auch der amerikanische Neuro-Wissenschaftler Gary Small übt Kritik an der neuen Generation Mensch. Digital Natives seien oberflächlicher und unsozialer, anstatt mit anderen Menschen zu reden, würden sie virtuell über Twitter oder Facebook kommunizieren.²¹

Auch an dieser Aussage ist deutlich erkennbar, dass ein Chat über Facebook für viele „Digital Immigrants“ inzwischen zwar als Kommunikation angesehen wird, aber doch als minderwertige. Es wird davon ausgegangen, dass über Soziale Netzwerke lediglich oberflächlich kommuniziert werden kann. Auch der soziale Aspekt wird in Frage gestellt. Nicola Döring, Professorin für Medienkonzeption und Medienpsychologie an der Technischen Universität Ilmenau hält dem entgegen, dass „verstärkte Internetnutzung bei den meisten Jugendlichen nicht – wie oft befürchtet wird – mit sozialer Isolation einher geht“. Ganz im Gegenteil, es sei ein Ausdruck „besonders guter sozialer Integration“.²²

Dem Ganzen gegenüber stehen einige Medienpädagogen, die sagen, dass es „Digital Natives“ eigentlich gar nicht gibt. In einem Interview mit dem Deutschlandfunk weist Claudia Lampert vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung der Universität Hamburg zum Beispiel darauf hin, dass die Kinder und Jugendlichen ja schließlich auch irgendwie an das Internet kommen müssen:

"Im Kinder- und im frühen Jugendalter ist es eigentlich so, dass es keine Digital Natives gibt, schlicht und einfach deshalb, weil das Internet den Kindern und auch im frühen Jugendalter von den Eltern zugänglich gemacht wird und es eigentlich Voraussetzung ist, dass die Eltern selber das Internet nutzen. Es ist auch so, dass sehr viele Kinder und Jugendliche Schwierigkeiten haben im Nutzen mit dem Internet, insbesondere, wenn es um die Information geht - haben Erwachsene auch, also das Suchverhalten ist sehr ähnlich - und es ist eigentlich so, dass die Kinder und Jugendlichen sehr viel mehr Unterstützung bräuchten, auch sehr viel mehr rationelles Wissen, wie das Internet funktioniert und eigentlich technologisches Know-how. Da mangelt es und da gibt es natürlich auch schon

20 Schirmmacher, Frank: Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen. Karl Blessing Verlag. München. 2009. Seite 69ff.

21 Deutschlandfunk: „Digital Natives – schnell und unsozial?“ - <http://www.dradio.de/dlf/sendungen/studiozeit-ks/1110282/>

22 Gaschke, Susanne: Klick. Strategien gegen die digitale Verdummung. Verlag Herder GmbH. Freiburg im Breisgau. 2009. Seite 131.

Unterschiede nach Bildung, dass Kinder schlicht und einfach in den weiterführenden Schulen allein über den Informatikunterricht einen anderen Zugang zu den digitalen Medien finden als die anderen. Das Problem gibt es."²³

Wissenschaftlich gibt es also nach Ansicht der Pädagogen diese Trennung nicht. Nötig ist sie aber doch und vorhanden auch – zumindest in den Köpfen. Menschen, die als „Digital Natives“ geboren wurden – also diese, die ab 1980 geboren wurden –, adaptieren technische Neuerungen meist schneller und einfacher. Sie haben eine andere Herangehensweise entwickelt. Eine Gebrauchsanweisung zum Beispiel werden die wenigsten von ihnen in die Hand nehmen. Auch hier kommt eine Eigenschaft zum Tragen, die dieser Generation vorzugsweise zugerechnet wird, das so genannte „Trial-Error-Prinzip“. Es wird probiert, bis es zu einem Fehler kommt und dann wird es noch mal neu versucht. So lange, bis der gewünschte Erfolg eintritt.

Es ist allerdings bei Weitem nicht so, dass gesagt werden kann, „Digital Immigrants“ hätten im Allgemeinen keine oder weniger Ahnung von der Materie. Auch sie fasziniert die technologische Welt und auch sie wenden die technischen Neuerungen an – vor allem, wenn sie diese im Beruf brauchen (siehe Computer, eMail etc.). Doch sprechen sie, wie viele meinen, die digitale Sprache mit einem Akzent, sind keine wirklichen „Muttersprachler“.

Der „Akzent“ lässt sich anhand ein paar einfacher Beispiele leicht illustrieren:²⁴

- Das Internet wird erst zweitrangig zur Informationsfindung genutzt, das Lexikon bietet „seriösere“ Informationen.
- Digital Immigrants gehen nicht davon aus, dass sich ein Programm selbst erklärt oder selbsterklärend ist. Die Frage nach dem Handbuch ist Norm und nicht Ausnahme.
- E-Mails werden als nicht gleichwertig mit anderen Formen der Kommunikation wie Fax, Brief oder Anruf angesehen.
- Asynchrone Kommunikation fühlt sich nicht „echt“ an, daher der Anruf nach Versand einer E-Mail: „Hast du mein E-Mail erhalten?“
- Die Bearbeitung von Texten findet nicht am Bildschirm, sondern auf einem Ausdruck statt, den die Sekretärin danach wieder abtippen muss.
- Die Tätigkeit am Computer wird noch immer irgendwie als „Spiel“ und nicht als Arbeit verstanden, sofern nicht Tabellen und Dokumentseiten den Bildschirm zupflastern.

23 Prenzky: „Digital Natives, Digital Immigrants“ - Siehe 7.

24 Danke an @mkalina für die Beispiele - <http://3th.be/2008/11/digital-immigrants-digital-natives-schule-und-web-20/>

- Eine interessante Website zeigt man Kollegen, indem man sie ins Arbeitszimmer ruft und sie auf den Bildschirm sehen lässt. Dass man das auch mit einem E-Mail und mit der URL der Seite machen könnte, kommt als Möglichkeit gar nicht in Betracht.

Bei der Trennung der beiden „Anwendergruppen“ ist es wichtig festzustellen, dass nicht gleich jeder Digital Native auch der absolute Meister aller technologischen Neuerungen ist. Und auch, dass nicht jeder Immigrant weniger Ahnung haben muss. Ebenso wichtig: Hier geht es nicht nur um Internet und die Benutzung verschiedenster Anwendungen. Hier geht es um das Aufwachsen mit Mobiltelefonen, Spielkonsolen (sei es Gameboy, Playstation, SuperNintendo etc.), Videorekordern, Digitalkameras und und und.

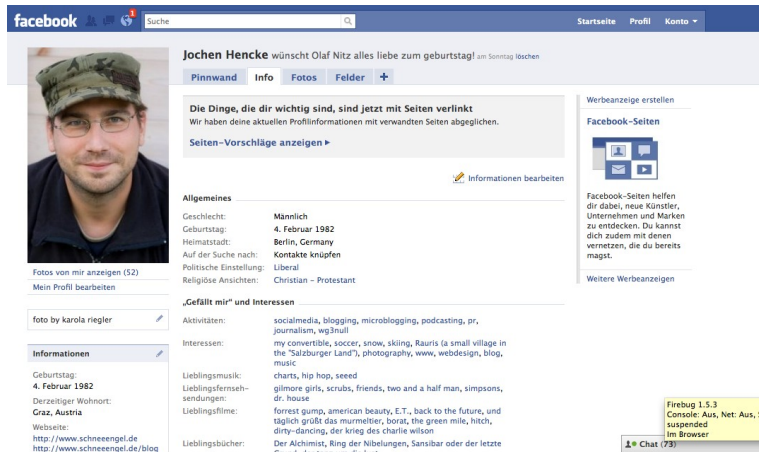
Die Entstehung der Online-Kommunikation

Mit dem Aufkommen des Internets und des WWW entwickelten sich ganz neue Kommunikationsmöglichkeiten. Schon sehr früh, Ende der 1980er Jahre, kam der so genannte Chat auf. Mit dem „Relay Chat“ (später „Internet Relay Chat“, kurz „IRC“) entwickelte der finnische Student Jarkko Oikarinen ein System, in dem mehrere Teilnehmer in Echtzeit Textnachrichten austauschen konnten. Für die Verwendung war ein spezielles Programm nötig, ein so genannter Client. Später entwickelten sich hieraus auch der „Webchat“, bei dem man direkt über den Browser chatten kann, und das „Instant Messanging“, bekannt durch „ICQ“, „Windows Live Messenger“ oder auch „Skype“. Im Jahr 2000 bezeichneten Heide Baumann und Clemens Schwender in ihrem „Kursbuch Neue Medien 2000“ den Chat als zeitgemäßes Äquivalent zu den Brieffreundschaften in den 70er Jahren, die von Zeitschriften wie die „Bravo“ angebahnt wurden. „Was aber damals noch wochenlange Spannung beim Leeren des Briefkastens und immer wieder tagelanges Harren und Bangen auf Antworten bedeutete, läuft heute in mehrfach potenziertter Geschwindigkeit über Foren oder E-Mails. Oder eben in der faszinierenden Echtzeitrechnung des Chats.“²⁵

Neben den Chats spielte sich Online-Kommunikation in den Anfangszeiten auch sehr stark über Forensysteme, wie zum Beispiel das des amerikanischen Anbieters „CompuServe“ ab. Hier wurde sich in ungezwungener „Atmosphäre“ über verschiedenste Probleme oder Interessen ausgetauscht, hier fand man Gleichgesinnte oder einfach auch nur den neuesten Klatsch und Tratsch – sei es aus der Nachbarschaft oder aus der glitzernden Welt der Stars. „CompuServe“ war gerade in

25 Baumann, Heide und Schwender, Clemens: Kursbuch Neue Medien 2000. Ein Reality-Check. Deutsche Verlags-Anstalt. Stuttgart und München. 2000. Seite 115

Deutschland einer der Wegbereiter in Sachen Internet, obwohl sie „das Internet“ eigentlich nur als Zusatzfeature zu ihren eigenen Inhalten sahen. Nachdem Anfang und Mitte der 90er Jahre die Mitgliederzahlen nur so explodierten, musste sich die Firma, die 1998 an AOL verkauft wurde, am Ende des Jahrzehnts seinen Konkurrenten geschlagen geben. 2009 wurde der Dienst in Deutschland endgültig abgeschaltet.²⁶



Beispiel eines Facebook-Profiles

Mitte der 90er entstand ein neues Feld der Online-Kommunikation: Die „Social Networks“. Zu einem der ersten sozialen Netzwerke zählt „Classmates.com“, 1995 gegründet mit dem Ziel, Kontakte aus der ehemaligen Schul-, Universitäts-, aber auch Wehrdienstzeit zu pflegen. Es zählt heute zu den größten sozialen Netzwerken im englischsprachigen Raum, schaffte es

aber nicht, außerhalb der USA und Kanada Fuß zu fassen. Social Networks sollten allerdings noch fast zehn Jahre eine Randerscheinung bilden. Mit „LinkedIn“ (2003) und „Facebook“ (2004) setzte dann aber auf einmal ein ungeahnter Hype ein. Während „LinkedIn“ in Europa der breiten Masse eher unbekannt blieb, besitzt in Deutschland jeder zehnte Bürger ein eigenes Profil²⁷, in Österreich sind bereits über 2.000.000 Millionen Nutzer²⁸ registriert. Laut einer Studie der Firma „Gadetology“ loggen sich 83 Prozent der amerikanischen User mindestens einmal täglich bei Facebook ein, um zu sehen, ob es etwas neues gibt.²⁹

Mit den Netzwerken entstand auch eine neue Kultur der Online-Kommunikation. Es steht hier weniger die direkte Kommunikation im Vordergrund – wie z.B. bei einem Forum – es geht viel mehr auch um indirekte.

26 „Der älteste Online-Dienst ist offline“, Spiegel online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,634504,00.html>

27 Stand: März 2010 - http://facebookmarketing.de/zahlen_fakten/facebook-nutzerzahlen-maerz-2010

28 Stand: April 2010 - <http://www.facebook-werbung.com/136/nutzerzahlen-in-osterreich-jan-2010/#/181/nutzerzahlen-in-osterreich-april-2010/>

29 <http://www.facebook-werbung.com/#/41/machen-soziale-netzwerke-suchtig/>



Beispiel einer Facebook-Fanseite

Durch den Beitritt in bestimmte Gruppen oder Fanseiten (neuerdings „Gefällt mir“) können die persönlichen Leidenschaften kommuniziert oder auch politische Statements gesetzt werden, mit dem Angeben des Beziehungsstatus kann eine Flirtbereitschaft

signalisiert werden (bzw. eben auch nicht). Wird der Beziehungsstatus von „In einer Beziehung“ zu „Single“ geändert, verkündet die Person nicht nur offiziell das Ende einer Beziehung, es wird gleichzeitig anderen Kontakten ermöglicht, ihre Avancen zu machen bzw. Interesse zu zeigen. Gerade bei Facebook Nutzerinnen ist oft nach dieser Botschaft eine hohe Kommentarzahl zu erkennen, was Nick O'Neill als den „Post-Breakup Facebook Effect“ bezeichnet hat.³⁰ Martin Weingert schreibt dazu auf netzwertig.com, warum das so sein könnte:

„Gleichzeitig lassen heimliche Verehrer nicht sofort die Maske fallen, wenn sie ihr aufgeflammtes Interesse hinter einem Kommentar mit Beileidsäußerungen, einem auflockernden Witz oder einem frechen Spruch verstecken. Mit einem persönlichen Anruf, wie er vor der Social-Networking-Ära in einem solchen Fall notwendig gewesen wäre, hätten sie dagegen sofort alle Karten offengelegt.“³¹

Über eine Statusmeldung kann der ganzen Welt aber nicht nur der Beziehungsstatus kommuniziert werden, sondern auch, an welchem Ort man sich befindet, was man gerade macht oder auch andere Belanglosigkeiten. Zusätzlich ist es möglich, mit den „Freunden“ per Nachricht oder Chat direkt in Kontakt zu treten. Der Begriff „Freund“ wird bei den verschiedensten Netzwerken etwas inflationär eingesetzt. Denn viele der „Freunde“ sind in Wirklichkeit nur (flüchtige) Bekannte.

30 <http://www.allfacebook.com/2009/12/the-post-breakup-facebook-effect/>

31 <http://netzwertig.com/2010/01/12/social-networks-facebooks-einfluss-auf-zwischenmenschliche-beziehungen/>



Bei Xing wird nach "Kontakten" gesucht

Da hat das Business-Netzwerk „Xing“ eine bessere Sprache gefunden: hier sucht man nach „Kontakten“. Egal, wie man sie nennt, gerade diese flüchtigen Bekannten sind es – glaubt man Mark S. Granovetter – die für die Berufsfindung und Karriere förderlich sein können. Die „weak

social ties“, also flüchtigen Bekanntschaften, helfen mehr, als die „strong social ties“ (Freunde, Nachbarn, Familie).³² Und dafür sind Social Networks ideal. Nie war es so einfach, mit einer Person, die man kurz auf einer Feier oder bei Freunden getroffen hat, später noch einmal Kontakt herzustellen. Und die Hürde, jemanden bei Facebook & Co als Kontakt hinzuzufügen, ist weitaus geringer, als ihn über Telefon zu kontaktieren. Neben der neuen Form der „indirekten Online-Kommunikation“ bildet sich mit den Netzwerken aber auch ein ganz neues Gesellschaftsmodell. Miriam Meckel, Direktorin am Institut für Medien- und Kommunikations-Management an der Universität St. Gallen, nennt es „die Netzgesellschaft“. Sie „steht für einen veränderten Zugriff auf Informationen, veränderte Wissensstrukturen und neue Kommunikationsstrategien. Lineare werden durch reflexive Strukturen ersetzt, Hierarchien weichen Netzwerken – und dies zum Nutzen aller.“³³ Eine Studie, 1997 veröffentlicht in der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, sagt, „daß soziale Netzwerke, gerade im Falle der Ausbreitung moderner Kommunikationstechnologien, als entscheidende Vorhersagegröße für Innovationsentscheidungen angesehen werden können“.³⁴



Der Microblogging-Dienst Twitter ist in dem Sinne kein wirkliches Social Network, weil hier die Präsentationsmöglichkeiten eher gering sind. Das eigene Profil wird darauf beschränkt, kurz zu schreiben, wo man her kommt, es besteht die Möglichkeit seinen realen Namen anzugeben und einen Link zur Homepage. Das war es dann auch schon. Das Hauptaugenmerk wird bei dem Dienst auf

32 Granovetter, Mark S.: Getting a job: A study of contacts and careers. Harvard University Press. Cambridge, Mass. 1974.

33 Meckel, Miriam: Das Glück der Unerreichbarkeit. Wege aus der Kommunikationsfalle. Murmann-Verlag. Hamburg. 2007.

34 Schenk, Michael, Dahm, Herrmann und Sonje, Deziderio: Die Bedeutung sozialer Netzwerke bei der Diffusion neuer Kommunikationstechniken. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. 49/1997. S. 35-52.

die so genannten „Tweets“ gelegt. Hier hat man durchaus die Möglichkeit, sich zu präsentieren, muss seine Nachricht aber auf 140 Zeichen beschränken (ähnlich einer SMS, bei der nur 160 Zeichen zur Verfügung stellen). Twitter gibt es seit 2006, erreichte aber erst ab 2008 nach und nach auch den deutschen Sprachraum. Unter Experten wird gestritten, ob Twitter nun einen Sinn macht, wie Twitter einen Sinn macht oder ob man es denn nun überhaupt braucht. Auch stellt sich immer mehr die Frage, inwieweit der Dienst als seriöse Nachrichtenquelle genutzt werden kann.

Als im Januar 2009 ein Flugzeug in den Hudson-River stürzte, war es ein Twitter-Nutzer, der die Nachricht (mit Foto) in die Welt schickte und damit ein Lauffeuer entfachte. Spiegel Online bezeichnete den Vorfall damals als eine Sternstunde des „seltsamen“ Kurznachrichtendienstes.³⁵ Viele Medien nutzten den Tweet als Quelle und machten Twitter damit wohl „salonfähig“. Heutzutage wird der



Dienst immer mehr auch als Quelle benutzt. Wobei man sagen muss, meist eher im Bereich der „Lifestyle“-Nachrichten. So verkündet hier schon mal ein Promi seine Trennung, oder ein Bahnfahrer belauscht zufällig das Transfer-Gespräch einiger Fußball-Verantwortlicher. Frank Schirmacher sieht in dem Dienst nichts anderes, „als ein Gerät, um mit minimalen Mitteln Informations-Kaskaden zu erzeugen. 140 Zeichen Text können durch eine Art soziale Infektion potentiell globale Lemming-Effekte auslösen.“ Weiter schreibt er:

„Wenn Ashton Kutcher, der mehr Follower hat als fast alle deutschen Tweeds zusammen, den Satz schreibt „Schau aus dem Fenster“, könnte diese Information schon ausreichen, eine Kaskade auszulösen. Das Problem liegt auf der Hand: das kann einerseits zu aufklärerischen Effekten führen, wie die rein aus dem Internet geborenen Aktionen gegen die Netzsperrern. [...] Aber viele Informationskaskaden produzieren Konformismus, vorhersehbare Entscheidungssituationen und Herdeneffekte, die das Gegenteil von individueller Aufmerksamkeit sind. Auch das ist einer der Automatismen, der zwar in unserem Leben tief verankert ist, den aber die neuen Technologien massiv verstärken.“³⁶

³⁵ <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,601588,00.html>

³⁶ Schirmacher, Frank: Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen. Karl Blessing Verlag. München. 2009. Seite 199.

Instant Messaging – nicht nur 'was für Teenager

Mitte der 90er Jahre entwickelten sich aus den Chat-Systemen einige Instant Messenger. Mit den Programmen ist es möglich, ohne das Besuchen einer Webseite mit Freunden, Bekannten, aber auch Unbekannten in Kontakt zu treten. „ICQ“ (steht für „I seek you“, zu deutsch: „Ich suche dich“) ging 1996 an den Start und gilt als erster Instant Messenger überhaupt. Er wurde von dem israelischen Start-Up-Unternehmen „Mirabilis“ entwickelt, das vier Studenten gehörte. Das Programm verbreitete sich rasend schnell, weil es nichts vergleichbares gab. Nur zwei Jahre später, in der Blütezeit der New Economy, kaufte die Firma „AOL Time Warner“ den Dienst für rund 400 Millionen Dollar. 2005 hielt ICQ zusammen mit dem „AOL Instant Messenger“ (AIM) 56 Prozent Marktanteil, im März 2010 wurde ICQ dann für 187 Millionen Dollar an ein russisches Investmentunternehmen verkauft.³⁷



ICQ für MacOS

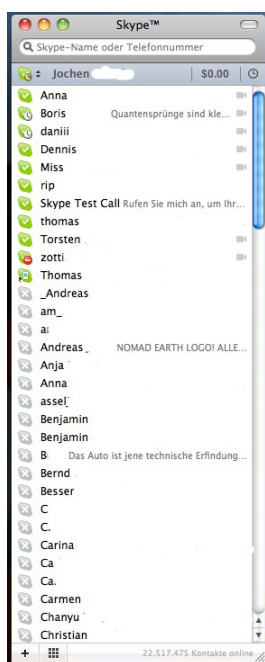
1999 folgte der „Windows Live Messenger“ (früher „MSN Messenger“), der Instant Messanging-Dienst der Firma Microsoft und wird zum Betriebssystem „Windows“ mitgeliefert, ist aber auch unter Mac OS verfügbar und kann über Drittanbieter zum Beispiel auch unter Linux genutzt werden. Auch über den Live Messenger ist es möglich, über das Internet zu telefonieren bzw. Video-Konferenzen abzuhalten. Gestartet wurde er eigentlich nur, um die Nutzer des eigenen Mail-Dienstes, „Hotmail“, untereinander einfach und schnell kommunizieren zu lassen. Der Messenger hatte lediglich rudimentäre Funktionen: eine Kontaktliste und ein Textfeld, um mit seinen Kontakten zu schreiben. Der Erfolg war allerdings so groß, dass Microsoft nur ein halbes Jahr später eine neue Version herausbringen musste, um der Überlastung entgegenzuwirken. Inzwischen

³⁷ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/ICQ-nach-Russland-verkauft-989367.html>

verfügt der Dienst nach eigenen Angaben über 300 Millionen Mitglieder.



Window Live Messenger



Skype

Der neueste und wohl in der heutigen Zeit populärste Dienst heißt „Skype“. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus VoIP-Software³⁸ und Instant Messenger, die im August 2003 startete. Rund zwei Jahre später kaufte eBay den Service für 3,1 Milliarden Dollar, inzwischen besitzt der Dienst über 22 Millionen Nutzer und ist für eigentlich alle Betriebssysteme verfügbar. Skype gibt es inzwischen auch als mobile Anwendung, was Voice over IP sogar mit einem Internet-fähigen Handy möglich macht. Zusätzlich kann der Nutzer sich Guthaben auf sein Konto laden, mit dem Gespräche ins Festnetz möglich werden. Die Tarife sind für Auslandstelefonate sehr günstig, was den Dienst noch attraktiver macht. Mit der Einstellung „SkypeMe“ kann man anderen Usern signalisieren, dass gerne auch Kontaktforderungen von Unbekannten entgegengenommen werden. So kommt der Nutzer schnell in Kontakt mit Menschen aus der ganzen Welt.

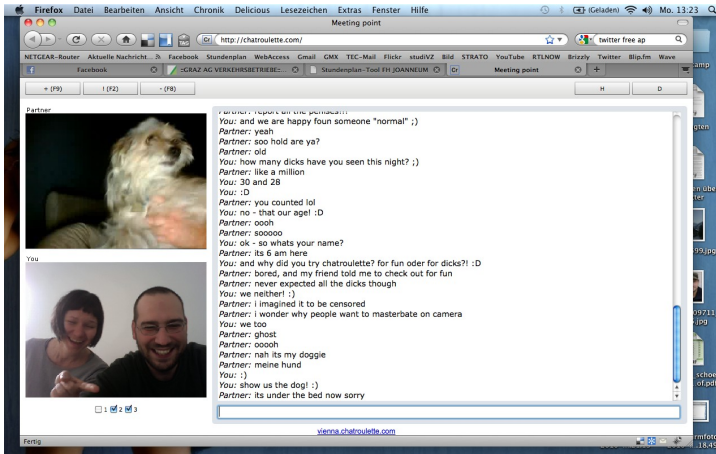
Chatroulette – Kommunikation im Zufallsprinzip

Ganz neu – und im Moment sehr angesagt – in der Chat-Welt, ist die Seite chatroulette.com. Hier wird der Nutzer, der keine Anmeldung oder ähnliches braucht, wahllos mit einem anderem Nutzer, der auch gerade angemeldet ist, verbunden. Einzige Voraussetzung: Man benötigt eine Webcam.

Der Dienst, gestartet im November 2009 von einem 17jährigen Schüler aus Moskau, erfreut sich derzeit großer Popularität. Dabei ist das Prinzip mehr als simpel. Jeder Nutzer hat die Möglichkeit,

³⁸ VoIP = Voice over IP = Internettelefonie

wenn der Gesprächspartner nicht gefällt oder einen langweilt, auf den „Next-Button“ zu klicken und wird sofort mit dem nächsten User verbunden. Zum Großteil trifft man hier allerdings auf Männer, die ihr Geschlechtsteil präsentieren oder masturbieren.



Trotzdem (oder gerade deswegen?) erfreut sich der Dienst reger Beliebtheit. Es gibt keine offizielle Zugriffsstatistik, aber in der Internetszene munkelt man, dass die Seite pro Tag rund eine halbe Million Besucher hat. Auch in den Medien fand die schnörkelfreie Seite in letzter Zeit viel Aufmerksamkeit. Bei Chatroulette geht es weniger um die Kommunikation, als

darum, Aufmerksamkeit zu erhaschen. Wie auch Spiegel Online feststellte:

„Wer bei Chatroulette mitspielt, erlebt im Sekundentakt ein Panoptikum der Menschlichkeit: Sex, Schock, Langeweile. In Chatroulette ist die einzige Währung Aufmerksamkeit: Wer seinen neu zugewiesenen Spielpartner nicht innerhalb einer Sekunde davon überzeugt, er oder sie werde gleich etwas Spannendes erleben, wird weggeklickt. Nachschub ist genug da: In den Abendstunden sind stets über 20.000 Spieler aus aller Welt online.“

Um die Möglichkeit zu haben, eine Kommunikation zu führen, muss erst Aufmerksamkeit erregt werden. Vielleicht auch ein Merkmal der Kommunikation im Zeitalter des Webs. Wer nicht interessant ist, fliegt raus, bleibt auf der Strecke. Es gibt genug andere, die warten und die wissen, wie sie sich inszenieren müssen.

Die Netikette

Bei der Netikette (ein Phantasiewort, zusammengesetzt aus den Wörtern „Net“ und „Etikette“) handelt es sich um eine Art „Gentlemen-Agreement“. Entstanden im Usenet³⁹, hat es sich nach und nach vor allem auch in Chatforen durchgesetzt (wird hier oft auch „Chatikette“ genannt). In der Netikette ist festgelegt, wie sich die User untereinander verhalten sollen. Die Kommunikation über

³⁹ Das Usenet ist ein weltweites, elektronisches Netzwerk, das Diskussionsforen (so genannte „Newsgroups“) aller Art bereitstellt und an dem grundsätzlich jeder teilnehmen kann. Der Teilnehmer verwendet dazu üblicherweise einen Newsreader. (Quelle: wikipedia.de)

Computer verleitete viele Nutzer dazu, Verhaltensmuster an den Tag zu legen, die in einer Face-to-Face-Kommunikation eher undenkbar waren. Dadurch, dass man sich meist hinter Synonymen, auch „Nicknames“⁴⁰ genannt, „verstecken“ konnte, kommt es immer wieder zu Beleidigungen oder auch sexuellen Belästigungen. Es gibt keine einheitlich festgelegte Netikette, sondern viele einzelne. Aber in den Grundinhalten gleichen sie sich eigentlich alle.

Die wohl wichtigste Aussage, zu finden in der Netikette des Usenet: „Vergessen Sie niemals, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt!“⁴¹ Ein Umstand, der von vielen vergessen wird, sitzen sie doch vor einer Maschine und nicht einem Menschen gegenüber.

Bei Wikipedia lassen sich die grundlegenden Inhalte der verschiedenen Netiketten finden⁴²:

- *Zwischenmenschliches.* Tonfall und Inhalt sollten dem Zielpublikum gegenüber angemessen sein (wird nur eine Person angesprochen oder eine Gruppe, wie gut kennt man sich bereits usw.). Insbesondere sollten Doppeldeutigkeiten oder gar Beleidigungen nicht die ohnehin komplizierte Kommunikation per Text erschweren. So gehört es in Singleforen zum guten Ton, anzugeben, ob man gebunden oder Single ist. So schützt man sich und andere vor unliebsamen Überraschungen.
- *Technik.* Die Standards zur Übermittlung von Nachrichten sollten eingehalten werden, um sie möglichst vielen Lesern in der Form darzubieten, wie sie ursprünglich vorgesehen war. Dazu zählt etwa die korrekte Deklaration des Zeichensatzes.
- *Lesbarkeit.* Damit sich Nachrichten möglichst einfach lesen lassen, sollten sie gewissen Gepflogenheiten genügen. Dazu gehören korrekter Satzbau und Rechtschreibung, Groß- und Kleinschreibung, richtiges Zitieren und das Weglassen überflüssiger Informationen wie auch das Einhalten einer maximalen Zeilenlänge von 78 Zeichen [...] um Quoting nicht unnötig zu erschweren und eine entsprechende Darstellung der Nachricht generell zu gewährleisten. Dazu zählt auch das andauernde GROSSSCHREIBEN [...], welches im allgemeinen als Schreien gilt oder auch übermäßiger Gebrauch von Farben.
- *Sicherheit.* Je nach Medium können Personen, für die der Inhalt eigentlich nicht bestimmt ist, eine Nachricht einsehen. Entsprechend sollte man verschweigen, was nicht für Dritte bestimmt ist.
- *Rechtliches.* Es existieren unterschiedliche Gesetze zum Recht an selbstverfassten Texten,

40 = engl. für Spitzname, in der Kurzform auch Nick genannt

41 <http://www.usenetverwaltung.org/netiquette/>

42 <http://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>

die zu berücksichtigen sind. Ebenso gilt es, das Urheberrecht einzuhalten, wenn Materialien Dritter verschickt werden.

Entstehung des „Cybersex“

Mit den Möglichkeiten des Internet und des WWW entwickelte sich eine ganz neue Form der zwischenmenschlichen Kommunikation: der „Cybersex“. Anfangs wurde der Begriff vor allem für den Aufbau sexueller Kontakte über E-Mail bzw. Online-Dating verwendet. Später fiel auch das Tauschen pornografischer Bilder oder Videos darunter. Mit der immer weiter fortschreitenden Verbreitung des WWW entstanden auch immer mehr Webseiten mit pornografischem Inhalt, auf die hier aber nicht weiter eingegangen werden soll. Viel interessanter ist der Begriff „Cybersex“ im Zusammenhang mit einem Chat-System. War es früher lediglich möglich, anzügliche und sexuell konnotierte Gespräche per Brief oder auch Telefon zu führen, entwickelte sich mit dem WWW die schnelle und einfache Möglichkeit, dies in Echtzeit und völlig anonym durchzuführen. Denn: Per Brief war das – verständlicher Weise - ein sehr langwieriger Prozess, der nicht im Vergleich mit den heutigen Möglichkeiten steht. Am Telefon konnten sich die Beteiligten schon zu Zeiten vor dem Internet in Echtzeit stimulieren, doch, wenn man bedenkt, dass die Sex-Hotlines auch erst mit den 90er-Jahren ihre Blütezeit bekamen, war es eigentlich nur unter Sexualpartnern möglich, die sich kannten.

Beim „Cybersex“, im Chat meist als „CS“ abgekürzt, geht es darum, sich gegenseitig zu stimulieren. Da im Chat in Echtzeit kommuniziert wird, kann sofort auf Aussagen des Gegenüber reagiert werden. Der Inhalt solcher „Gespräche“ geht vom Beschreiben sexueller Vorlieben, über den Austausch sexueller Erfahrungen, bis hin zur Beschreibung der Masturbation. Ein weiterer Aspekt des CS ist das Rollenspiel (kurz „RS“). Hierbei handelt es sich um den Aufbau einer Geschichte (in diesem Zusammenhang mit dem Ziel einer sexuellen Handlung), die den Gesprächspartnern einiges an Phantasie abverlangt und schon einige Zeit dauern kann. Oft wird die Handlung auch einfach beim nächsten Treffen im Chat fortgesetzt.

Eine Steigerung des „Cybersex“ ist das Hinzuziehen einer Webcam, dann oft auch als „Camsex“ bekannt. Hier geht es oft darum, dass sich die beiden Gesprächspartner durch Masturbation vor der Kamera gegenseitig stimulieren.

Genaue „Konsumenten“-Zahlen gibt es hier leider nicht. Interessant ist aber, dass vor allem

Jugendliche schnell in Kontakt mit „Cybersex“ kommen: Eine im Jahr 2006 durchgeführte Studie an Minderjährigen in den Niederlanden ergab, dass 75 Prozent der Mädchen und 80 Prozent der Jungen sexuelle Erlebnisse im Internet hatten. Dabei erlebten 26 Prozent der Mädchen und 10 Prozent der Jungen diese Erlebnisse als negativ.⁴³ Es ist durchaus möglich, dass sich diese Daten auch auf den restlichen westeuropäischen Raum übertragen lassen. „Cybersex“ wird sogar schon von den Forschern, die die Studie untersuchten, mit der sexuellen Revolution der 60er und 70er Jahre verglichen.⁴⁴

Eine eigene Chatsprache

Doch die Chatsprache geht weit über die Begriffe für Cybersex oder ähnliches hinaus. Mit dem Aufkommen der direkten Kommunikation über das Internet bzw. WWW entwickelte sich auch eine eigene Sprache. Zum einen, um der Schnelligkeit gerecht zu werden, wurden Abkürzungen entwickelt, zum anderen suchte man nach Möglichkeiten, der weggefallenen Gestik oder Mimik gerecht zu werden. Wie kann die Körpersprache, die in der Face-to-Face-Kommunikation eine große Rolle spielt, im Cyberspace ersetzt werden? Ist es überhaupt möglich? Müssen dafür bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein?

Ja, vor allem Voraussetzungen müssen dafür erfüllt sein – völlig logisch. Letztendlich wird auch über nichts anderes gearbeitet, als das „Sender-Empfänger-Modell“. Und wenn Sender und Empfänger nicht über die gleichen Sprachcodes verfügen, wird die Kommunikation unweigerlich scheitern.

Ob es möglich ist, mit Zeichen Körpergesten, Mimik oder Gefühle auszudrücken, bleibt eine andere Frage. Zeichen spielen im Chat eine große Rolle. Aber weniger im grammatikalischen Zusammenhang, auf Groß- und Kleinschreibung wird hier meist verzichtet, ebenso auf die „Schriftsprache“ oder Satzzeichen. Vor allem die Verwendung der Umgangssprache treibt so manche amüsante Stilblüte hervor, die zwar in der Face-to-Face-Kommunikation gesprochen angewendet wird, im üblichen Schriftbild aber weniger vorkommt, geschweige denn so im Duden oder Lehrbuch vorkommt. Ein „wieder“ wird hier schnell zum „wieda“, ein „mit dem“ schnell zum „mitm“, aus zwei Wörtern wie „kannst du“, entsteht einfach „kannste“ und aus dem englischen „I see you“ wird einfach nur „cu“. Auch sind durch den Chat ganz neue Wortformen entstanden, vor allem Prädikate werden hier oft frei stehend als Aussage benutzt. Beispiele hierfür sind „*knuddel*“

43 Van Dijk, Lutz: Die Geschichte von Liebe und Sex. Campus Verlag. Frankfurt/M. 2007. Seite 187

44 <http://www.stern.de/digital/online/cyber-sex-studie-children-of-the-revolution-562533.html>

oder auch „*dahinschweb*“. Oliver Teuber nannte diese Wortform 1998 in einem Artikel⁴⁵ „Inflektiv“, allerdings nahm er dabei noch nicht wirklich Bezug auf die Online-Kommunikation. Drei Jahre später entwickelte Peter Schlobinski den Ansatz weiter, in dem er zwischen „einfachen“ Inflektiven und Inflektivkonstruktionen unterschied.⁴⁶ Zu den einfachen zählte er Worte wie zum Beispiel „knuddel“ oder „dahinschweb“ - zu den Konstruktionen zum Beispiel „klappeaufreissundhandvorhalt“. Woher diese Inflektive kommen, sind sich die Experten nicht sicher. Schlobinski sieht die Anfänge in der Entstehungszeit der Comics, Teuber siedelt sie schon vorher an.⁴⁷

Dass zum Großteil auf Groß- und Kleinschreibung und Satzzeichen verzichtet wird, hat weniger mit einer möglichen Schreibschwäche des Gegenüber zu tun, als viel mehr mit einer gewissen Effizienz. Nicht immer die Umschalt-Taste drücken zu müssen, kein Komma oder Punkt setzen, das spart Zeit und führt dazu, dass die Nachricht schneller beim Empfänger ankommt. Dieser sieht nämlich meist nicht, dass der andere gerade schreibt (bei Instant Messengern wird inzwischen das Tippen visualisiert) und das könnte zu Überlagerungen führen, was den Lese- und Schreibfluss stört.

Was die Chatsprache angeht, ist auch interessant zu sehen, dass sogar Laute, wie „oh“, „äh“, „hmm“, die in einer Face-to-Face-Situation durchaus üblich, in der Schriftsprache aber nicht vorkommen, verschriftlich werden.

Auch aus dem Grund der Zeitersparnis, haben sich einige Abkürzungen etabliert.

lol = laughing out loudly

om(f)g = oh my (fucking) god

plz = please (auch "pls" möglich)

rofl = rolling over floor while laughing

roflpimp= rolling on floor peeing in my pants

thx = thanks (oder auch thy = thank you)

cu (oder auch cya) = see you

btw = by the way

45 Teuber, Oliver: "fasel beschreib erwähn - Der Inflektiv als Wortform des Deutschen" In: Germanistische Linguistik. 1998. Nr. 141-142. S. 7-26.

46 Schlobinski, Peter: "*knuddel - zurueckknuddel - dich ganzdollknuddel*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen" In: Zeitschrift für germanistische Linguistik. 2001. Nr. 29.2. S. 192-218.

47 <http://www.mediensprache.net/de/websprache/chat/inflektive/ursprung.aspx>

np = no problem (im Deutschen auch „kp“ für „kein problem“)

brb = be right back

w8 = wait

mom = moment

g = grins

fg = frechgrins

hdl = hab dich lieb

ld = lieb dich

hdgdl = hab dich ganz doll lieb

bb = bye bye

Diese Abkürzungen ermöglichen zwar eine schnellere Kommunikation, Gestik oder Mimik lassen sich dabei allerdings nur schwer darstellen. Außer, es wird eine Inflektion, wie zum Beispiel „*wink*“ oder „*zwinker*“ verwendet.

Doch auch hier entwickelten sich Eigenheiten, die man aus der Schriftsprache noch nicht kannte. Plötzlich wurden aus Zeichenkombinationen Smileys, so genannte „Emoticons“. Allerdings geht die Erfindung nicht auf einen Chatter zurück, sondern auf den damaligen Informatikstudenten Scott Fahlman. Er schlug vor, als Witz gemeinte Äußerungen auf dem Internetforum seiner Universität mit :-) zu markieren, gegenteilige Äußerungen mit :-(. Mit der Zeit entwickelten sich eine Vielzahl an Emoticons, von Ärger über Lachen bis hin zu Erstaunen ist alles möglich. Interessant ist, dass sich sowohl die Emoticons, als auch die Abkürzungen, auch außerhalb der Chatwelt durchsetzten, vor allem im SMS-Verkehr haben sie Einzug gefunden.

Beispiele der bekanntesten Emoticons:

:) lachen, Freude

:(Trauer, Enttäuschung

); weinen

;) zwinkern

:D laut lachen

:P Zunge heraus strecken

:O Überraschung, erstauntes Gesicht

Trotzdem kommt es immer wieder zu Missverständnissen. Sei es im Chat oder auch im E-Mail-Verkehr. Es ist einfach nicht möglich, Gestik und Mimik komplett durch Zeichen zu ersetzen. Auch wenn die Emoticons helfen, manche scherzhaft gemeinte Aussage auch so zu kennzeichnen. Ebenfalls bemerkenswert und wichtig zu ergänzen ist, dass die Emoticons weltweit verstanden werden. Eine Sprachbarriere gibt es hier nicht. Nur in Japan entwickelten sich andere Smileys. Grund hierfür: In Japan konzentriert man sich eher auf die Augen, um die Mimik des Gegenüber abzulesen, im europäischen und amerikanischen Raum auf den Mund. Aus Japan schwappte auch Mitte der 2000er Jahre der Trend nach Europa, Freude nicht mehr durch den Smiley, sondern durch „^^“ auszudrücken. Dies ist nämlich die „Kurzform“ des japanischen Emoticon „(^_^)“.

Wir schreiben nur noch, was gefällt

Egal, welche Stilblüten durch die neue Technologie entstehen. Eine Tendenz ist klar zu erkennen: Wer in der Online-Kommunikation Erfolg haben will, braucht Aufmerksamkeit. Aufmerksamkeit ist die Währung dieser Kommunikationsform. Wie hoch sind die Besucherzahlen, wie viele Kommentare werden erzielt, wie viele Menschen gehören zum virtuellen Freundeskreis? Statistiken bestimmen den Wert, zeigen an, wie gut jemand kommuniziert.

Und um die Aufmerksamkeit zu bekommen, braucht man Themen. Und zwar die Themen, die die „Freunde“ suchen. Nur dann hat man die Chance auf Kommunikation. Die höchste Belohnung in Zeiten des „Social Webs“ ist, wenn ein Freund bei Facebook auf „gefällt mir“ klickt.

Literaturverzeichnis

online:

<http://www.absolit-blog.de>
<http://www.comscore.com>
<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de>
<http://wikipedia.de>
<http://www.wiwo.de/>
<http://www.dradio.de>
<http://3th.be>
<http://www.spiegel.de>
<http://facebookmarketing.de>
<http://www.facebook-werbung.com>
<http://www.allfacebook.com/>
<http://netzwertig.com>
<http://www.heise.de>
<http://www.usenetverwaltung.org>
<http://www.stern.de>
<http://www.mediensprache.net>

offline:

- Franke, Herbert W.: Leonardo 2000. Kunst im Zeitalter des Computers. Suhrkamp-Verlag. Frankfurt/M. 1987.
- Faßler, Manfred: cybermoderne. Medienevolution, globale netzwerke und die künste der kommunikation. Springer-Verlag. Wien. 1999.
- Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität. In: Rundfunk und Fernsehen 43. 1995.
- Boehnke, Klaus und Münch, Thomas: Jugendsozialisation und Medien. In: Neue Medien im Alltag: Von individueller Nutzung zu soziokulturellem Wandel. Papst Science Publisher. Lengerich. 1999.
- Baumann, Heide und Schwender, Clemens: Kursbuch Neue Medien 2000. Ein Reality-Check. Deutsche Verlags-Anstalt. Stuttgart und München. 2000.
- Pürer, Heinz: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz. 2003.
- Prenzky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants. In: „On The Horizon“. Oktober 2007.
- Schirmmacher, Frank: Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen. Karl Blessing Verlag. München. 2009.
- Gaschke, Susanne: Klick. Strategien gegen die digitale Verdummung. Verlag Herder GmbH. Freiburg im Breisgau. 2009.

- Granovetter, Mark S.: Getting a job: A study of contacts and careers. Harvard University Press. Cambridge, Mass. 1974.
- Meckel, Miriam: Das Glück der Unerreichbarkeit. Wege aus der Kommunikationsfalle. Murmann-Verlag. Hamburg. 2007.
- Schenk, Michael, Dahm, Herrmann und Sonje, Deziderio: Die Bedeutung sozialer Netzwerke bei der Diffusion neuer Kommunikationstechniken. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. 49/1997.
- Van Dijk, Lutz: Die Geschichte von Liebe und Sex. Campus Verlag. Frankfurt/M. 2007.
- Teuber, Oliver: "fasel beschreib erwähn - Der Inflektiv als Wortform des Deutschen" In: Germanistische Linguistik. 1998.
- Schlobinski, Peter: "*knuddel - zurueckknuddel - dich ganzdollknuddel*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen" In: Zeitschrift für germanistische Linguistik. 2001. Nr. 29.2.