

Zeitschrift: Infos & Akzente
Band: 9 (2002)
Heft: 1

Artikel: "Schön dich zu lesen" : chatten im Internet
Autor: Ammann, Daniel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-917453>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Virtuelle Cafés

«Schön dich zu lesen»: Chatten im Internet

Wir nennen sie stolz unsere <Informationsgesellschaft>, aber wer genauer hinsieht, stellt rasch fest, dass es sich hier um einen sehr weit gefassten Informationsbegriff handelt oder noch andere Gesellschaften im Spiel sein müssen. Die jüngsten Entwicklungen im informationstechnischen Bereich haben vor allem neue Kommunikationskanäle und Zugänge zu einer Fülle von Unterhaltungsangeboten eröffnet.

Von Daniel Ammann

Was wir tagtäglich an Daten aufnehmen und miteinander austauschen, hat viele Namen und dient ganz unterschiedlichen Bedürfnissen. Die bevorzugten Sendeformate der traditionellen Massenmedien zeigen, dass Unterhaltung beim Publikum einen hohen Stellenwert genießt. Auch die neueren Medien transportieren nicht nur Wissen und Bildungsinhalte. Werbung, Spiel, Teleshopping und virtuelle Vergnügungsmöglichkeiten haben hier ebenso ihren Platz wie kulturelle Angebote oder Dienstleistungen aus dem Informationssektor. Die Medien bilden uns nicht nur – sie bilden uns auch ab. Mit gleichem Recht dürfen wir also von einer Konsum-, einer Erlebnis- oder Unterhaltungsgesellschaft sprechen. Und seit es alles im Netz und zum Anklicken gibt, sind wir längst Teil einer virtuellen Gesellschaft geworden.

Da der Mensch vor allen Dingen ein kommunizierendes Wesen ist, erstaunt es kaum, dass eine Erfindung wie der Computer sich schnell von der Rechenzur Schreibmaschine und dank Multimedia und Internet zum wohl bedeutendsten Informations- und Kommunikationsmittel entwickelt hat. Laut Bundesamt für Statistik nutzte Anfangs 2001 bereits ein Drittel unserer Bevölkerung das Internet regelmässig. Aufgeholt haben in den letzten Jahren vor allem die 14- bis 19-Jährigen. Im weltweiten Datennetz kann nicht nur gesurft, eingekauft oder nach Dokumenten und Produkten zum kostenlosen Download

gesucht werden. Der innert weniger Jahre gleichsam aus dem Nichts entstandene Cyberspace ist inzwischen für viele zu einem wichtigen Ort der Begegnung geworden. Man stellt sich auf einer persönlichen Homepage vor, veröffentlicht vielleicht seine intimsten Gedanken in einem Online-Tagebuch oder tauscht sich in Diskussionsforen mit Gleichgesinnten aus. Zu den häufig verwendeten und überaus beliebten Kommunikationsmöglichkeiten, die das Internet bietet, gehören in erster Linie E-Mails, Newsgroups und natürlich die so genannten Chatrooms, von denen im Weiteren die Rede sein soll. Über diese neuen Kanäle können Kontakte geknüpft und echte wie virtuelle Freundschaften gepflegt werden.

Magische Kanäle

Eine Sekunde lang leuchtete die Tinte hell auf dem Papier, und dann, als würde sie in das Blatt hineingesaugt, verschwand sie. Aufgeregt tunkte Harry die Feder ein zweites Mal ein und schrieb: «Mein Name ist Harry Potter.»

Die Worte leuchteten sekundenlang auf dem Blatt und dann verschwanden auch sie spurlos. Dann, endlich, geschah etwas.

Aus dem Blatt heraus drangen, in seiner eigenen Tinte, Wörter, die Harry nicht geschrieben hatte.

«Hallo, Harry Potter. Mein Name ist Tom Riddle.»

In dieser Szene aus *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* geht es zwar um ein magisches Tagebuch, aber die Beschreibung des «ferschriftlichen Dialogs» erinnert doch sehr an die Funktionsweise eines Web-Chats.

Chat meint im Englischen ein informelles Gespräch, also etwa das, was wir im Deutschen eine «Unterhaltung» oder einen «Schwatz» nennen würden. Die Bezeichnung ist inzwischen zum stehenden Begriff für synchrone Online-Kommunikation im Internet und anderen Computernetzwerken geworden. Wie beim Telefonieren oder beim CB-Funk können sich dabei mehrere Personen direkt und in Echtzeit unterhalten, nur dass beim Chatten die Wortmeldungen eben über die Tastatur eingegeben und auf dem Computerbildschirm gelesen werden. Zahlreiche kommerzielle wie nichtkommerzielle Anbieter und Online-Dienste stellen auf ihren Internetseiten eigene Chatrooms bereit und laden dort zur schriftlichen Plauderei ein.

Sich in einen Chat einzuloggen und am Web-Dialog teilzunehmen ist überhaupt keine Hexerei. Durch einen Gastzugang oder mit registriertem Benutzernamen gelangt man einfach und rasch in einen dieser virtuellen Texträume. Das Registrieren hat dabei den Vorteil, dass man so seinen persönlichen Spitznamen, auch *Nick(name)* oder *Pseudo* genannt, durch ein Passwort schützt und für die Online-Freunde leichter wiederzuerkennen ist. Je nach Benutzeroberfläche sieht man

nach dem Betreten des Chats sogleich, wer alles im Raum anwesend ist, und kann unter Umständen sogar weitere Informationen über die anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer abrufen (z.B. in Form eines steckbrieflichen Kurzporträts mit Angaben zu Alter, Geschlecht, Hobbys o. Ä.). Sämtliche Mitteilungen erscheinen nun fortlaufend im Fenster des Browsers und beginnen, gleich dem Abspann eines Spielfilms, Zeile für Zeile über den Bildschirm zu rollen.

kopfschüttel

Wie auf einem Marktplatz oder in der Eingangshalle eines Hotels herrscht in einem gut frequentierten Chat reger Betrieb. Bei zahlreichen Redebeiträgen handelt es sich zwar lediglich um «Gesprächsränder», also um Begrüßungs- und Verabschiedungsformeln. Am besten schickt man als Neuling (bzw. *Newbie*) gleich selber ein Hallo in die Runde und sucht dann Anschluss an einen der Gesprächsfäden, die sich hier bis zur Unkenntlichkeit verweben. Wer das bunte Texttreiben zum ersten Mal sieht, muss sich an das Tempo und den Jargon der eingefleischten Chatterinnen und Chatter erst gewöhnen.

Der Chat-Slang zeichnet sich unter anderem aus durch viele Kürzel (<fg> = fieses Grinsen; *wb* = welcome back; *lol* = laughing out loud), comicsprachliche Äusserungen (*seufz*, *knuddel*, *rotwerd*) sowie den unorthodoxen Einsatz von Zahlen, Satz- und Sonderzeichen (*m@il*; *8ung*). Da im textbasierten Chat weder Stimme noch Stimmung direkt am Gegenüber ablesbar sind, muss man sich mit der Computertastatur zu helfen wissen. Im Vergleich zu ausformulierten Beschreibungen stellen vor allem die aus normalen Graphemen zusammengesetzten Emoticons (aus engl. *emotion* + *icon*) eine beliebte Möglichkeit dar, Bewertungen, Zustands- oder Gefühlsäusserungen in knapper Form zu übermitteln. So signalisiert der (nach links gekippte) augenzwinkernde Smiley ;-) Ironie und gute Laune, während die Zeichenfolge

:-((ikonisch andeutet, dass man traurig oder verärgert ist. Neben den eigentlichen Sprechakten werden in den Chats aber auch Handlungen «textlich simuliert». Dem Einfallsreichtum und der Formenvielfalt sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Diese und weitere Phänomene sind bei vielen Formen computerunterstützter Kommunikation zu beobachten. Auch in E-Mails oder Newsgruppen herrscht häufig eine unkonventionelle und eher am Mündlichen orientierte Sprache vor. Auffallend sind etwa Dialektausdrücke, umgangssprachliche Formulierungen, englische und andere fremdsprachliche Wendungen (*wow*, *hi*, *bye*, *ciao*), Kleinschreibung und die Verwendung von Vereinfachungen und Verkürzungen wie Wortzusammenzügen oder Akronymen (*we* = Wochenende; *cu* = see you). In imitativer Weise lassen sich schliesslich auch geschriebene Wörter durch Buchstabeniteration einfach in die Länge ziehen (*haaallllloooo!*) oder mittels Grossbuchstaben lautstark *IN DEN RAUM SCHREIEN*.

Dieser leichtfertige und lustvolle Umgang mit Schrift und Sprache mag bei manchen nur Kopfschütteln auslösen, aber erzeugt auch von der eigenwilligen Kreativität der jungen Mediennutzer und bringt eine spielerische Haltung zum Ausdruck. In gewisser Weise handelt es sich bei den Chaträumen ja tatsächlich um virtuelle Spielwiesen, auf denen sich die Chatter mit mehr oder weniger ausgefallenen Nicks und mit originellen Raumbezeichnungen in Szene setzen und verschiedene Rollen und Posen ausprobieren.

Grenze zwischen privat und öffentlich

Chaträume werden von den Anbietern gerne als virtuelle Treffpunkte angepriesen und stellen tatsächlich eine Art Kontaktbörse dar. Das hat den beliebten Tummelplätzen schreibwütiger «Netizens» (wie man die Netzbewohner in Anlehnung ans englische *citizen* gern nennt) einiges an Kritik und pädagogi-

sehen Vorbehalten beschert. Offene Skepsis oder verhaltene Besorgnis deuten sich oft schon in den Artikelüberschriften an: «Das Niveau sinkt erheblich», «Wenn Teenies mit der Flirtmaschine baggern», «Heimliche Affären» (*SonntagsZeitung*), «Hallöchen und tschüsschen! Chatten kann man auch, wenn man nichts zu sagen hat» (*NZZ*), «Meganett im Internet» (*NZZ Folio*). Steven Johnson fühlt sich durch das Geplauder in Chaträumen «an Graffiti der schlimmsten Art» erinnert: «vereinzelte Erklärungen vereinsamer Menschen, fehlgeschlagene Konversationen, Slogans, Refrains. Bei diesen Wortwechseln sieht man nicht wirklich eine Gemeinschaft vor sich; man sieht nur eine Gruppe von Individuen, die sämtlich aneinander vorbeireden» (83).

Da alle Aussagen der Teilnehmenden der Reihe nach auf dem Bildschirm erscheinen oder, bei grafikorientierten Chaträumen, allenfalls kurz in Sprechblasen auftauchen, um sich gleich wieder zu verflüchtigen, ist es oft schwierig, einem Dialog über mehrere Bildschirmseiten zu folgen. Vor allem von Neulingen liest man deshalb immer mal wieder die etwas unbeholfene Frage: «Hallo, will hier jemand mit mir chatten?»

Vom ersten Eindruck der sich präsentierenden Diskussionsthemen, den Satzketzen und ruppigen Zwischenrufen gleich generell auf geistlosen Smalltalk und primitive Nutzungsmotive zu schliessen, dürfte sich als voreilig erweisen, denn im Chat sieht man ja bei weitem nicht alles. Wer die Kurz- und Schnellsprache nicht beherrscht oder wem das Wortgedränge im Hauptraum zu viel ist, der wechselt vielleicht schnell in einen privaten Raum (manchmal auch *Separée* oder *Studio* genannt) oder konzentriert sich auf ein oder zwei Gesprächspartner. Falls eine Mitteilung nicht für alle bestimmt ist, kann man sie je nach Benutzeroberfläche des Web-Chat per Mausclick oder durch einen kurzen Steuerbefehl als private Nachricht an eine einzelne Person schicken. Diesen Vorgang bezeichnet

man dann als Flüstern. Zum anderen gibt es natürlich eine grosse Vielfalt von Anbietern (Privatpersonen, Firmen, Vereine, öffentliche Institutionen, Fernseh- und Radiosender) mit je ganz unterschiedlichen Interessen. Oft sind die einzelnen Chatangebote zudem in mehrere themenspezifische Räume gegliedert, zwischen denen die Chatter frei wechseln können. Hier sind sehr wohl auch fachlich anspruchsvolle Diskussionen und Gespräche mit Tiefgang möglich. Darüber hinaus gibt es auch moderierte Chats, die sich unter anderem für medien- und sozialpädagogische Projekte sehr gut eignen.

Sozialisierung im Cyberspace

Birgt der Chat, vor allem für Jüngere, aber nicht auch Risiken? Leisten Anonymität und räumliche Isolation nicht einer alltagsfeindlichen und oberflächlichen Haltung Vorschub? Entfernen wir uns durch das Internet nicht noch weiter von der Wirklichkeit und entziehen uns der Verantwortung für unser Handeln?

Die Gefahren, die in Chaträumen oder generell im Internet lauern, sollen keineswegs geleugnet oder heruntergespielt werden, aber man muss sich im Klaren sein, dass die Medien uns immer auch einen (Zerr-)Spiegel der Gesellschaft vorhalten und fragwürdige Angebote, Suchtverhalten oder diagnostizierte Kommunikationsdefizite nicht einfach nur zu Lasten der Medien gehen. Ein Erpresserschreiben sollte die Briefpost noch nicht in Verruf bringen, und ein obszöner Anruf macht aus dem Telefon noch kein pornografisches Medium.

Natürlich gibt es in Chaträumen immer wieder Personen, die andere belästigen oder denen es an gebührendem Anstand fehlt. Kann sein, dass sie es in jugendlichem Übermut einfach mal ausprobieren möchten oder sie fühlen sich an diesem Ort eher dazu verleitet, weil im Gegensatz zur Face-to-face-Kommunikation kaum ernsthafte Massnahmen zu befürchten sind. Von einer Medienwirkung im engeren Sinne kann dabei aber kaum

gesprochen werden. Schon im Jahre 1931 gelangte eine Untersuchung zur Psychologie des Telefonierens zur Feststellung, «das «blinde Sprechen» begünstige affektive Hemmungslosigkeit» (Buddemeier 84).

Häufig regelt sich allfälliges Fehlverhalten jedoch von selbst. Praktisch in allen Chats finden sich unter dem Stichwort «Chatiquette» Hinweise, wie man sich in den virtuellen Räumen zu verhalten hat. Diese Hausordnung soll den Nutzerinnen und Nutzern in Erinnerung rufen, dass auch am andern Ende der Leitung Menschen sitzen, die gerne mit Respekt behandelt werden. Im Allgemeinen achten sogar die Chatbetreiber darauf, dass ihr öffentliches Forum nicht etwa für rassistische Propaganda oder pornografischen Bildertausch missbraucht werden. Vor allem auch die Chatter/innen selber haben Möglichkeiten, sich zu wehren, z.B. indem sie die Mitteilungen bestimmter User durch einen Ignore-Befehl sperren oder die unflätigen Zeitgenossen sogar aus dem Chat ausschliessen.

Anonymität und Nähe

Da die Dialogpartner in den textbasierten Chaträumen immer nur als Schriftsymbole (zum Teil in Verbindung mit Farbe und kleinen Icons) in Erscheinung treten, fallen körperliche Merkmale, Herkunft, Alter oder Geschlechtszugehörigkeit natürlich ganz weg. So kann oder muss Identität im Cyberspace auf anderen Wegen aufgebaut werden. Die Anwesenden sind lediglich als Bildschirmnamen präsent und aufgrund ihrer schriftlichen Äusserungen überhaupt wahrnehmbar. Hierbei können unter dem Schutz der Anonymität auch neue Formen der Selbstdarstellung erprobt werden. «In der «Netzwelt» des Chat ist die Wahrnehmung der eigenen Identität durch andere nicht mehr zwingend an die Selbstwahrnehmung gekoppelt. Das Individuum kann sich hinter der schützenden Anonymität des Bildschirms eine Netz-Identität konstruieren, die – je

nach Belieben – mehr oder weniger oder überhaupt nicht an die eigene «Alltags»-Identität angelehnt und die gänzlich in Hinblick auf die Rezeption durch andere konzipiert ist» (Beisswenger 165).

Diese Anonymität kann – wie etwa Fälle sexueller Belästigung von Kindern zeigen – auch schamlos ausgenutzt werden. Zu Recht wird daher immer wieder empfohlen, mit Angaben zur Person sehr vorsichtig umzugehen. Es ist generell nicht ratsam, jemandem Name, Adresse oder Telefonnummer frühzeitig preiszugeben. Selbst bei der E-Mail-Adresse ist es von Vorteil, für seine Chat-Kontakte unter einem Fantasienamen ein eigenes Konto einzurichten. Da viele Jugendliche gelegentlich selber mit virtuellen Masken experimentieren und die Chatrooms gleichsam als Bühne für Rollenspiele und das Probehandeln mit verschiedenen Identitäten nutzen, dürften sie allerdings auch nicht alles für bare Münze nehmen, was andere ihnen dort auftischen.

Einiges Aufsehen erregte zum Beispiel das ergreifende Online-Tagebuch eines 19-jährigen Mädchens, das an Leukämie litt und dessen tapferen Kampf unzählige Leute in ihren Aufzeichnungen und denen ihrer Mutter mitverfolgten. Als sich nach ihrem Tod herausstellte, dass es sich um eine Fälschung gehandelt hatte, brach natürlich ein Sturm der Entrüstung los. Selbstverständlich kommt es wie im «wirklichen» Leben auch in Chaträumen vor, dass Leute sich das Vertrauen anderer erschleichen oder mit allen erdenklichen Mitteln Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen. Andererseits kann die virtuelle Nähe aber durchaus auch echte Intimität ermöglichen. Unter dem Schutz der Anonymität und dank einer gewissen Unverbindlichkeit im Chat getraut man sich vielleicht, offener über persönliche Probleme und Anliegen zu sprechen. Durch diese Erfahrung kann unter Umständen neues Selbstbewusstsein wachsen oder die Vertrauensbasis für eine Offline-Freundschaft geschaffen werden.

Ob Kontakte im Internet zu neuen Formen von sozialen Gemeinschaften führen und in welchem Verhältnis virtuelle und realweltliche Beziehungen stehen, dafür interessiert sich seit einiger Zeit auch die Forschung. Im Schlussbericht ihrer soziologischen Studie zum Thema «Virtuelle Vergemeinschaftung», die als Teil des Nationalfonds-Schwerpunktprogramms «Zukunft Schweiz» durchgeführt wurde, halten Bettina Heintz und Christoph Müller fest, dass von sozialer «Entsolidarisierung» nicht die Rede sein kann. «Die Ergebnisse widersprechen der verbreiteten These, dass computervermittelte Kommunikation zu sozialer Isolation führt. Online-Beziehungen treten nicht an die Stelle realweltlicher Beziehungsnetze, sondern

ergänzen sie.»

Für Eltern und Schule lautet die medienerzieherische Aufgabe, Kinder und Jugendliche bei der Entwicklung von Kompetenz, Urteilsfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit Medien und Informationstechnologien zu unterstützen. Diese Aufgabe steht in einem grösseren Zusammenhang. Denn wenn wir verantwortungsvoll miteinander umgehen (lernen), so können wir das auch im Internet.

Literatur

- Beisswenger, Michael. *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit*. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation. Stuttgart: ibidem-Verlag, 2000.
- Buddemeier, Heinz. *Von der Keilschrift zum Cyberspace: Der Mensch und seine Medien*. Stuttgart: Urachhaus, 2001.

- Filinski, Peter. *Chatten in der CyberWorld*. Bonn: International Thomson Publishing, 1998.
- Gieger, Christoph. «Chatrooms für Kinder – Recherche und Analyse der Angebote.» <http://www.dji.de/www-kinderseiten/chats.html>.
- Heintz, Bettina; Müller, Christoph. «Virtuelle Vergemeinschaftung – die Sozialwelt des Internet.» Schlussbericht SNF-Schwerpunktprogramm «Zukunft Schweiz», September 2000. Im Internet unter: <http://www.soz.unibe.ch/ii/virt/sb00.pdf>.
- Johnson, Steven. *Interface Culture: Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*. Übers. Hans-Joachim Maass. Stuttgart: Klett-Cotta, 1999.
- Runkehl, Jens; Schlobinski, Peter; Siever, Torsten. *Sprache und Kommunikation im Internet: Überblick und Analysen*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998. Siehe auch: <http://www.websprache.uni-hannover.de/buch/>.
- Schmidt, Axel. «Chatten: Spiel ohne Grenzen – Spiel mit Grenzen?» *medien praktisch* 3 (2000): S. 17–22.
- Turkle, Sherry. *Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet*. Übers. Thorsten Schmidt. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1998.
- Weingarten, Rüdiger, Hrsg. *Sprachwandel durch Computer*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997.

Daniel Ammann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Pestalozzianum.

Kinder- und Jugendliteratur I

Schattendasein im literarischen Kanon? Ein Beitrag zur Begriffsbestimmung

Von Gisela Bürki

Oft wird die Kinder- und Jugendliteratur nicht als Bestandteil des literarischen Erbes betrachtet, obwohl die meisten von uns in der Jugend Kinder- und Jugendbücher gelesen haben, mehrere Generationen sogar oft die gleichen¹. Im Gegensatz zur Erwachsenenliteratur ist die Kinder- und Jugendliteratur weniger national ausgerichtet, ihr Kanon umfasst

Werke aus verschiedenen Nationen und Epochen,² vor allem die anglo-amerikanische und die skandinavische Kinder- und Jugendliteratur haben eine grosse Tradition, aber auch Kinder- und Jugendliteratur aus anderen Kulturkreisen hat Eingang gefunden in den allgemeinen Kinder- und Jugendliteratur-Kanon.

Epische Literatur für Kinder und Jugendliche: Korpusbildung und Definition

Kinder- und Jugendliteratur hat Anteil an den drei Bereichen Lyrik, Epik und Dramatik, wobei hier nur auf die Epik eingegangen werden soll. Eine umfassende, in jeder Hinsicht und für alle Perioden gültige Definition des kulturellen Phänomens Kinder- und Jugendliteratur

Die Kinder- und Jugendliteratur ist ein kulturgeschichtliches Zeugnis, Träger von Kindheitsbildern und Spiegel gesellschaftlicher Wirklichkeit. Sie ist nicht weniger vielfältig, kompliziert und unterschiedlich nach Form und Inhalt, Ideen und Wertvorstellungen, Herkunft und Entwicklung als die Erwachsenenliteratur. Ordnet man die Kinder- und Jugendliteratur ins System der Literatur ein, so führt sie ein Schattendasein, ähnlich der Trivialliteratur. Abgestützt auf den aktuellen Diskurs behandelt die folgende Begriffsbestimmung den komplexen Gegenstand «Kinder- und Jugendliteratur».