

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	11
1.1	Computertechnologie, Computernetzwerke, computervermittelte Kommunikation – Von der Rechenmaschine zur Kommunikation in virtuellen Welten	11
1.2	‘Kommunikation in virtuellen Welten’ – Zielsetzung und Vorgehensweise dieser Arbeit	16
1.3	Technischer Hintergrund von Chat-Kommunikation ...	19
1.4	Kommunizieren und Interagieren durch Übermittlung von Anweisungen an das Steuerprogramm – Die wichtigsten Chat-„Kommandos“	25
2	Chat-Kommunikation zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit	35
2.1	Sprache als Medium der Kommunikation	35
2.2	Medialität von Chat-Kommunikation	37
2.3	Konzeptionalität von Chat-Kommunikation	41
2.3.1	Kommunikationsrituale	44
2.3.2	Produktion und Äußerung von Beiträgen	53
2.3.3	Prinzipielle dekontextualisierte Verfügbarkeit	61
2.3.4	Formulieren	66
2.3.5	Ökonomisierung der Textproduktion: Tippfehler und Kleinschreibung	71
2.3.6	Mehrpersönlicher Text und Turnadressierung. Chat-Mitschnitte als teilnehmerspezifische Protokolle von Kommunikationsvollzügen	76
2.3.7	Handlungsbeschreibende und kommentierende Turns mit „/me“-Auszeichnung	87
2.3.8	Semiotische Innovationen	95
2.3.9	Handlungs- und Zustandsbeschreibungen in Asterisken ...	105

3	Chat-Kommunikation zwischen Virtualität und Wirklichkeit(en): Situiertheit, Theatralität, Inszenierung	117
3.1	Gesprächs-/Räumlichkeits-Metaphorik	117
3.2	Was ist ein Chat-Raum?	126
3.2.1	Aspekt I: <i>Kommunikation</i>	127
3.2.1.1	Der Chat-Raum als virtueller Kommunikations-Raum	127
3.2.1.2	Virtualität und virtueller Kommunikations-Raum	139
3.2.1.3	Simulation von dreidimensionaler Situiertheit, Kompensation von Leiblichkeit und Referenz auf (fiktive) Sprecher-Origo	141
3.2.2	Aspekt II: <i>Spiel</i>	151
3.3	Inszenierung von Identität und Aktion	164
3.3.1	Identität und Konstitution von Anwesenheit	164
3.3.2	Der Chat-Teilnehmer als Autor-Regisseur der <i>Rollen</i> seiner <i>Maske</i> – Selbstinszenierung als virtuelle <i>dramatis persona</i>	170
3.4	Konstitution und kooperative Inszenierung von Welt im Spiel mit der Virtualität	179
3.4.1	<i>Welt</i> und <i>Wirklichkeit(en)</i> : Konstitution von Welt als konsensuelle Fokussierung einer Möglichkeit	179
3.4.2	Kooperative Inszenierung von Welt als <i>Welt-in-progressu</i> – Exemplarische Analyse zweier Chat-Mitschnitte	183
3.4.3	Die Relevanz von Bedeutungs- und Sachwissen für das Spiel mit fiktiven Referenzentitäten	200
4	Zusammenfassung und Ausblick	209
5	Literatur	215