

SPRACHE UND KOMMUNIKATION IN EINEM MMORPG

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	1
2. Hintergrund und Angaben zum untersuchten Korpus	1
3. Diskursuntersuchungen	3
3.1. Allgemeine Betrachtungen	3
3.2. Sprache im Rollenspiel	4
4. Sprachliche Besonderheiten	5
4.1. Lexikon und Morphologie	5
4.2. Phonologie	7
4.3. Syntax	8
5. Ersetzen von Mimik und Gestik	9
6. Zusammenfassung	10
Anhang A. Abkürzungsverzeichnis	11
Anhang B. Literaturverzeichnis	12

1. EINLEITUNG

In meiner Hausarbeit untersuche ich die Sprache und das Kommunikationsverhalten in einem so genannten MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Bei derartigen Computerspielen können einige tausend Spieler gleichzeitig auf einem von mehreren zur Verfügung stehenden Servern eingeloggt sein, sich mit einem Charakter in der virtuellen Spielwelt bewegen, verschiedene Gegner bekämpfen und Aufgaben erfüllen. Der besondere Reiz im Vergleich zu thematisch ähnlichen Spielen, ist die Möglichkeit mit anderen zusammen zu spielen und gemeinsam bestimmte Ziele anzustreben oder auch gegeneinander anzutreten.

Für diese Zwecke ist es natürlich notwendig, miteinander zu kommunizieren. Wie diese Kommunikation aussieht und welche besonderen Eigenschaften die verwendete Sprache besitzt wird auf der Grundlage von Chat-Mitschnitten aus dem online (Rollenspieler) Spiel „Dark Age of Camelot“ (DAoC) betrachtet. Dort können sich die Spieler über verschiedene Chats unterhalten. Durch diese Chats ist es dem Spieler möglich, sich gleichzeitig mit unterschiedlichen Leuten auszutauschen. Es laufen also simultan mehrere Gespräche mit verschiedenen Themen und Gesprächspartnern ab. Als Spieler beziehungsweise Kommunikationsteilnehmer muss man sich somit sehr schnell von einem Gesprächsstil auf einen anderen umstellen. Die Kommunikation in einem Online-Spiel unterscheidet sich in mehrerer Hinsicht von den Unterhaltungen in üblichen Chats. Chat-Gespräche werden unter anderem von WILDE (2002:29) als „[...] mit Small talk bzw. beziehungsorientierten Gesprächen bzw. phatischer Kommunikation vergleichbar [...]“ bezeichnet. Diese Elemente sind zwar auch vertreten, aber eine wichtige Rolle spielen noch ganz andere Dinge, wie die spielinternen Mechanismen und Abläufe und die Darstellung eines Charakters im Rollenspiel.

Thema der vorliegenden Arbeit ist die Untersuchung der Kommunikation unter den Spielern sowie der Vergleich zur gesprochenen Sprache und die Betrachtung der Unterschiede, Auffälligkeiten und Besonderheiten in den einzelnen Chats. Dabei wird Bezug auf Lexikon, Morphologie, Phonologie, Syntax, Orthographie und das Bemühen, auch Außersprachliches darzustellen, genommen.

2. HINTERGRUND UND ANGABEN ZUM UNTERSUCHTEN KORPUS

MMORPG ist „eine Genrebezeichnung für PC-Spiele. Diese speziellen Rollenspiele können nur über das Internet gespielt werden, weil sich die Welt, in die sich der Spieler begibt, auf einem zentralen Rechner befindet, der permanent online ist. In dieser Welt können sich tausende von Spielern gleichzeitig aufhalten.[...]“ (<http://www.chat-db.de/>) Die von mir betrachteten Daten stammen aus Chat-Mitschnitten des Online-Spiels DAoC. Dieses war nach BERGT (2004) „2003 mit 15.000 gleichzeitig Spielenden in Deutschland das größte [MMORPG]“, wobei allerdings anzumerken ist, dass auf einem Server jeweils nur etwa 3500 Spieler eingeloggt sein können. Aufgezeichnet wurden

die Daten am 21.06.2002 und am 23.06.2004. Um die gegebene Situation deutlich zu machen, ist zunächst eine kurze Erläuterung der Rahmenbedingungen hilfreich:

DAoC ist ein Internetrollenspiel, dessen Grundidee man wie folgt knapp zusammenfassen kann: Jeder Spieler wählt eine Figur aus verschiedenen Charakterklassen aus und bildet so seinen persönlichen Helden, den er in der imaginären Sagenwelt darstellt. Vorrangig geht es darum, die große Anzahl an „Unholden“ zu bekämpfen, durch erzielte Siege „Geld“ und „Artefakte“¹ zu gewinnen und mit der Zeit Stufen aufzusteigen. Bis auf die „Unholde“/„Monster“ wird ein Großteil der vorkommenden Figuren, sozusagen die gesamte Bevölkerung in der Spielwelt, von real existierenden Spielern gesteuert. Die wenigen computergesteuerten Bewohner (NPCs/NSCs genannt) halten sich an festen Orten auf und vergeben Aufträge (sog. „Quests“), verkaufen Gegenstände, bieten gewisse Dienstleistungen an (z.B. Pferderouten) oder bilden die Charaktere aus.

Die Spieler organisieren sich, da man mit mehreren effektiver vorankommt, in verschiedenen Zusammenschlüssen. Spontan geschieht dies in „Gruppen“, in denen sich bis zu acht Leute für beispielsweise einen gemeinsamen Abend zusammentun. Im Gegensatz dazu gibt es aber auch die so genannten „Gilden“, diese sind dauerhaft und können als eine Art Interessengemeinschaft gesehen werden, innerhalb derer man sich gegenseitig unterstützt. Sie bestehen durchschnittlich aus 10-30 Spielern, es kommen allerdings auch größere von bis zu 200 Mitgliedern vor. In eine Gilde kann man nicht von sich aus eintreten, sondern man muss eingeladen werden. Sie bilden also eine besonders enge Art der Gemeinschaft, was sich auch auf das Kommunikationsverhalten auswirkt.

Wie bereits erwähnt, steht den Spielern ein breites Feld an Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung. Insgesamt gibt es folgende Chat-Optionen:

- *main-chat*, z.T. als *Rollenspielchat* genutzt: Hier geäußerte Nachrichten können von allen in der virtuellen Nähe befindlichen Spielern gelesen werden. Die Reichweite dieses Chats ist somit in etwa der Stimme in normaler Lautstärke nachempfunden. Der Befehl „schreien“ vergrößert die Reichweite.
- „*sends*“: Mit der Eingabe „/t NAME“ kann man eine Person gezielt ansprechen und ein persönliches Gespräch über jegliche Distanz führen.
- „*whisper*“: Siehe „sends“, bei „räumlicher“ Nähe der Spielfiguren.
- *Bereich-Chat*: Funktion, die in Städten o.ä. zum Einsatz kommt, erreicht alle in einem bestimmten Bereich, z.B. einer Burg.
- *Gruppen-Chat*: Einsehbar für Gruppenmitglieder
- *Gilden-Chat*: Nur für Gildenmitglieder zu sehen. Unabhängig vom jeweiligen Aufenthaltsort der Spielfiguren.
- *Allianz-Chat*: Mehrere Gilden können sich in einer Allianz zusammenschließen.

¹besondere, oft verzauberte Ausrüstungsgegenstände

- *Chatgruppen*: Temporär, genutzt um sich zu unterhalten, auch wenn man in einer unterschiedlichen Gruppe oder Gilde ist.
- *Offizierchat*: Nur für obere Ränge einer Gilde.

Alle Nachrichten werden, unabhängig davon in welchem Chat sie gesendet werden, in einem Fenster angezeigt. Zur besseren Unterscheidung der einzelnen Chats erscheinen sie aber in verschiedenen, vom Spieler festgelegten Farben.

3. DISKURSU NTERSUCHUNGEN

Im Folgenden möchte ich einige Diskursausschnitte betrachten und deren Inhalt sowie die Gesprächsverläufe untersuchen. Wie wohl bei jeder Art der Kommunikation, egal ob mündlich oder schriftlich, wirkt sich der Grad der Bekanntheit und Vertrautheit auf den Umgangston und auch den Gesprächsinhalt aus. Außerdem ist der Sprachgebrauch je nach Ziel und Zweck der Unterhaltung ein anderer.

3.1. Allgemeine Betrachtungen. Ähnlich wie auch in den Untersuchungen von CHERNY (1999) ist auch in DAoC die Kenntnis bestimmter Begriffe, Wortneubildungen und Abkürzungen notwendig, um von der Community als Mitglied akzeptiert zu werden. Ohne dieses Wissen gilt man als sog. „noob“ (von engl. „newbee“: *hier*: Neuling) und wird von einigen Spielern gemieden oder gar ignoriert. Eine Auswahl dieser Begriffe wird in Abschnitt 4 diskutiert. Aus Platzgründen wird hier auf die Bedeutung der Community nicht näher eingegangen.

Der Großteil der Gespräche handelt von spielrelevanten Angelegenheiten. Einen kleinen Einblick in einen Gruppenchat gewährt der Gesprächsausschnitt in (1)

- (1)a. [Gruppe] Earic: „riesen scheint mir sehr riskant“
- b. [Gruppe] Urza: „oki, dann hol ich eber“
- c. [Gruppe] Ethythiel: „warte wegen schwäche“
- d. [Gruppe] Earic: „oder basi-veteranen, die sind auch solo“
- e. [Gruppe] Charsy: „was fuer buffs bekommen kämpfer und magier ?“
- f. [Gruppe] Charsy: „fuer später dann damit sie reichen ?“
- g. [Gruppe] Ethythiel: „magier dex“

Hier ist gut zu erkennen, dass man sich in einem derartigen temporären Chat hauptsächlich über die jeweils aktuelle Spielsituation unterhält und Absprachen über das weitere Vorgehen innerhalb der Gruppe trifft. Von (1a) bis (1d) geht es zunächst um die Pläne der Spieler in der konkreten Situation. Es wird besprochen, wer als nächstes angegriffen

werden soll. In (1e) stellt Charsy dann eine Frage zu einer Spielregelung („buff“ bedeutet Stärkungszauber). Unterhaltungen dieser Art kommen natürlich während dem Spiel auch in Gilden- oder manchmal auch Allianz-Chats vor, in denen man sich aber meist besser kennt und deshalb bei Gelegenheit schon auch persönlichere Gespräche geführt werden. In Beispiel (2) ist dies zu beobachten:

- (2)a. [Allianz] Talith: „WoW beta anmeldung am 5.7. nur zur info !“
 b. [Allianz] Berenice: „so, ich muss wieder afk, kind ins bett und komm daher garantiert zu spät...steh dafür aber wenigstens in ludlow ;-“
 c. [Allianz] Emenor: „wie läuft das ab? werd mich wohl ausnehmen, das ich was für die uni machen kann :)“
 d. [Allianz] Talith: „wie läuft was ab ?,,
 e. [Allianz] Berenice: „bis später“
 f. [Allianz] Emenor: „viel Erfolg @Bale“
 g. [Allianz] Talith: „bis dann “
 h. [Allianz] Emenor: „kind ins Bett bringen natürlich ^^“
 i. [Allianz] Emenor: „WoW beta anmeldung? :)“
 k. [Allianz] Talith: „so wie alle beta anmeldungen ausfüllen und hoffen rein zu kommen“

Es muss allerdings hinzugefügt werden, dass man keine klare Aufteilung im Sinne von „Gruppen-Chat = Spielinternes“ und „Gilden-Chat = Privatgespräche“ vornehmen kann, da alle Chats immer wieder unterschiedlich genutzt werden. Manchmal schließen sich z.B. auch Gildenmitglieder aus verschiedenen Gründen zu einer Gruppe zusammen oder unterhalten sich, wie im obigen Beispiel, über den Allianz-Chat.

3.2. Sprache im Rollenspiel. Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass oft in mehreren Chats gleichzeitig Unterhaltungen ablaufen. Es wird also auf verschiedenen Ebenen kommuniziert und die Spieler müssen sich sehr schnell von einem Gesprächsstil auf einen anderen umstellen. Im folgenden Gesprächsausschnitt wird im Gruppen-Chat (3a und e) über die Spielsituation gesprochen, der main-chat (3c, d und f) wird als Rollenspiel-Chat verwendet.

- (3)a. [Gruppe] Earic: „in die Burg wär mal was, da war ich noch nie“
 b. <Earic scheint den Sonnenaufgang zu genießen>
 c. Ihr sagt: „Bei Tag kämpft es sich doch gleich wesentlich besser“
 d. Preah sagt: „Wie wahr“
 e. [Gruppe] Earic: „notfalls kann ich Eme holen, steht in der Nähe ;-“

f. Preah sagt: „Schlecht bezahlt sind sie hier, die Unholde, scheint mir“

Die besondere Sprache im Zusammenhang mit der Gestaltung einer bestimmten Rolle bzw. eines bestimmten Charakters kommt in Beispielen wie (4) noch deutlicher zum Ausdruck:

- (4)a. Berenice sagt: „Ich dachte mir, dass ich Euch hier finde“
- b. Ihr sagt: „Ihr findet mich mal wieder hier, nicht wahr? Viel Zeit ist ins Land gegangen...“
- c. Berenice sagt: „Was treibt Euch um?“
- d. Ihr sagt: „Ja, von hier aus hat man einen schönen Ausblick auf die Länder nahe der Abtei.“

Mithilfe einer sprachlich adäquaten Gestaltung möchte man die Atmosphäre des Spiels intensivieren. Dies ist ein spezieller Aspekt, der in herkömmlichen Chats oder Chatrooms nicht vorkommt, da die Bedingungen und Ziele der Kommunikation von ganz unterschiedlicher Art sind. In den meisten Chatrooms geht es einfach darum, sich zu unterhalten oder auch darum, sich über ein bestimmtes Themengebiet zu informieren. Ganz anders ist da der Rollenspiel-Chat, in dem man als eine andere Person in einer anderen Zeit und Welt spricht. Dementsprechend ist der Sprachgebrauch sehr unterschiedlich. In Beispiel (4) ist zudem erkennbar, dass durch die Kommunikation ohne direktes Gegenüber oft eine gewisse Unordnung entsteht und die auf dem Bildschirm aufeinanderfolgenden Sätze nicht den Bezug der Sätze aufeinander widerspiegeln. Dies ist ein ganz allgemeines Phänomen der Chatkommunikation, das allerdings im Zuge des Rollenspiels besonders auffällt, da hier, im Gegensatz zu sonstigen Unterhaltungen, ganze Sätze ausformuliert werden. Da man seinen Gesprächspartner nicht sieht, merkt man nicht, ob und wann sie oder er etwas schreibt. Erst nach Absenden der Nachricht, ist eine Reaktion möglich. Oft eröffnen aber wie in (4) beide oder mehrere gleichzeitig das Gespräch, so dass sich Sätze überschneiden und die Unterhaltung versetzt abläuft.

4. SPRACHLICHE BESONDERHEITEN

In den untersuchten Chatmitschnitten fallen Besonderheiten im Vergleich zur gesprochenen Sprache und auch im Vergleich zur normierten Schriftsprache auf. Diese betreffen Lexikon, Morphologie, Phonologie und Syntax. Teilweise sind dies sicherlich allgemeine Merkmale der Internetkommunikation, es gibt jedoch auch viele Auffälligkeiten, die speziell auf die Kommunikation in einem MMORPG zurückzuführen sind.

4.1. Lexikon und Morphologie. Es werden relativ häufig Ausdrücke verwendet, die nur für „Eingeweihte“ zu verstehen sind. Dabei handelt es sich meist um spielinternes

Vokabular, wie in folgendem Beispiel zu sehen ist:

- (5)a. Ihr sagt: „Ich muss sagen, dass Wetter auf dieser Insel vermag mich einmal mehr gegen sich zu stimmen.“
 b. [Gruppe] Earic: „con?“
 c. Ihr sagt: „Nun, warum nicht gleich so? Immerhin kein Regen mehr.“
 d. [Gruppe] Preah: „gelb“
 e. <Earic sieht zufriedener aus>
 f. [Gruppe] Earic: „endusong bräucht ich jetzt ;)“

(5a) und (5c) gehören in diesem Fall in den main-chat und werden zum Rollenspiel verwendet. In (5b), (5d) und (5f) verständigen sich Earic und Preah dagegen über Spielinternes. Was mit den Ausdrücken gemeint ist, wissen nur diejenigen, denen das Spiel geläufig ist. Der Begriff „con“ bezieht sich auf das Level eines Monsters im Vergleich zu dem eines Spielers. Der Name des Monsters erscheint jeweils in einer bestimmten Farbe, die den ungefähren Levelunterschied repräsentiert. So bedeutet die Antwort (5d), dass der entsprechende Gegner bis zu 10 % schwächer ist, als Preah. Der in (5f) geäußerte Begriff „endusong“ wiederum ist der Name eines Zauberliedes.

Es werden häufig Neubildungen vorgenommen, indem man englische Verben nach dem deutschen Konjugationsparadigma flektiert:

- (6) [Gilde] Luzifer: „Frag dann mal was gedroppt ist und ob was gedroppt“
 (7) [Gilde] Caithlyn: „drache immer noch 10% die leute groupen neu“

Das in (6) geäußerte „droppen“ bedeutet so viel wie „besondere (wertvolle) Gegenstände fallen lassen“, „groupen“ (7) wird in der Bedeutung „eine Gruppe bilden“ gebraucht. Weitere Beispiele in dieser Richtung sind Verben wie „craften“ (einen Gegenstand herstellen) oder „drainen“/ „leechen“ (Mana bzw. Lebensenergie klauen).

Wie allgemein im Bereich der Internetkommunikation üblich, werden sehr viele Abkürzungen und Akronyme verwendet. Geläufig sind insbesondere:

- thx für „thanks“
- plz für „please“
- k oder kk für „okay“
- sry für „sorry“
- mom für „Moment“
- lol für „laughing out loud“
- afk für „away from keyboard“ - „bin mal eben nicht an meinem Rechner“

- re oder rehi für „bin wieder da“ bzw. Begrüßung, wenn jemand sich zurückmeldet
- tele für „Telefon“

Abkürzungen, die in sonst üblichen Chats nicht vorkommen, sind:

- lvl für „bin ein Level angestiegen“
- gratz, z.T. auch umgeändert zu gratsch, für „congratulations“ (verwendet um einem Spieler zu einem Erfolg, z.B. Aufstieg um ein Level, zu gratulieren)

In Beispiel (8) wird die englische Abkürzung „afk“ interessanterweise mit dem deutschen Wort „Klo“ kombiniert, um den Grund anzugeben, aus dem man mal kurz nicht am Rechner sitzt:

(8) [Gruppe] Xerda: “kurz afklo“

Man kann von einer speziellen Art der Komposition sprechen, da nicht zwei Wörter aneinandergesetzt werden, sondern eine Abkürzung und ein Wort. Ein derartiger morphologischer Prozess dürfte in der gesprochenen Sprache kaum vorkommen. Er weist, wie auch die oben erwähnten Beispiele für Abkürzungen und Akronyme, auf die Tatsache hin, dass beim Chatten Schnelligkeit gefragt ist. Mit dem Ziel einer größtmöglichen Aktualität ist man bemüht seine Äußerung, mit einer möglichst kurzen Zeichenfolge, und somit möglichst schnell, mitzuteilen. Zweifellos ist „afklo“ schneller getippt und gesendet, als die ausformulierte Bedeutung dieser fünf Buchstaben, die wie folgt aussehen würde: „Ich bin mal kurz auf dem Klo und daher nicht am Rechner“.

Vereinzelt kommen Bedeutungsverschiebungen vor, so wird zum Beispiel „grillen“ im Sinn von „Monster angreifen“ bzw. „kämpfen“ verwendet. Interjektionen wie „ups“, „oha“ oder „ui“ verdeutlichen, dass die Chatkommunikation, obwohl sie schriftbasiert ist, starken Bezug zum Mündlichen hat.

4.2. **Phonologie.** Auch „auf der phonetisch-phonologischen Ebene [...] weist die Chat-Kommunikation zahlreiche Merkmale gesprochener Sprache auf.“ (WILDE 2002:12) Demnach werden Äußerungen oft in phonetisch orientierter Schreibweise dargestellt, da für die Chattenden der Eindruck einer Unterhaltung vorherrscht. Hierfür gibt es in den von mir untersuchten Chat-Mitschnitten zahlreiche Beispiele:

- (9) [Gilde] Luzifer: „Echt? Glaubste?“
- (10) [Allianz] Earic: „machstu aus Nina einen Alchi, oder?“
- (11) [Gilde] Miguele: „isser tot caithy?“

- (12) [Gruppe] Skaith: „muss echt mal n lob aussprechen, wenn ich n mob abkrieg
brauch ich gar nichts sagen. Gute Tanks.“
- (13) [Gruppe] Owydia: „boa sin wir juut ;-)“
- (14) [Allianz] Emenor: „tach, wer da? :)“
- (15) [Allianz] Earic: „sach ma kriegt man /gc info nimmer die ränge?“
- (16) [Gruppe] Preah: „der wollt net zumir der schöack“
- (17) [Gruppe] Owydia: „wie nu junx - ich bin verwirrt“

Hier sind verschiedene Phänomene erkennbar. So kommt es in (9), (10) und (11) zu einer Verschmelzung des Verbs mit dem Personalpronomen. In Satz (12) sieht man die Reduktion des unbestimmten Artikels „ein“ bzw. „einen“ zu „n“. All dies wird eindeutig aus dem mündlichen Sprachgebrauch übernommen- bei schnellem Sprechen handelt es sich um einleuchtende Prozesse. Beispiele wie (13) bis (16) zeigen, dass die regionale Herkunft eines Spielers aufgrund der von ihm verwendeten Schreibweise oftmals zumindest zu vermuten ist. In (17) wird die schriftsprachliche Norm missachtet und die Buchstabenfolge „-gs“ durch „-x“ ersetzt. Offensichtlich erachtet der Schreibende dieses als bessere, möglicherweise modernere Repräsentation der Laute [ks].

4.3. Syntax. Wie schon durch die vielfache Verwendung von Abkürzungen zu erkennen war, ist das Bemühen um Schnelligkeit und Aktualität sehr ausgeprägt. Dies ist auch bei Betrachtung der Syntax zu sehen. Zum einen werden generell meist recht kurze Sätze mit einfacher Struktur verwendet, zum anderen werden diese aber auch oft zusätzlich verkürzt, so dass für das Deutsche ungrammatische Sätze entstehen (Eine Ausnahme bilden hier die in 3.2 erwähnten ausformulierten Sätze im Zusammenhang mit dem Rollenspiel.). Illustrieren kann dies folgender Diskursauschnitt:

- (18)a. [Allianz] Emenor: „willst die spielen?“
- b. [Allianz] Nalani: „muss nicht sein“
- c. [Allianz] Emenor: „kann aber :)“
- d. [Allianz] Nalani: „wen würdest du dann?“

Hier werden verschiedene, normalerweise obligatorische Satzglieder weggelassen. Der Wegfall des Subjekts, wie in (18a) ist häufig zu beobachten. Was in Pro-Drop-Sprachen, wie z.B. Spanisch, völlig normal ist, darf im Deutschen eigentlich nicht vorkommen. Doch offensichtlich ist dies für die Kommunikationsteilnehmer kein Problem und wird der Einfachheit halber immer wieder praktiziert. Ein anderes Phänomen zeigt sich in (18d). Das Verb wird ausgelassen, da angenommen wird, dass durch die vorhergehende Unterhaltung noch eindeutig nachvollzogen werden kann, was gemeint ist. Auch in (18c) wird ein Verb weggelassen, allerdings hier das Auxiliar. Zusätzlich fehlt, wie auch in

(18b) wieder eine Konstituente in der Subjektsposition, in diesem Fall das so genannte expletive „es“. Außer den anhand von (18) gezeigten Auslassungen von Subjekt oder Verb werden auch immer wieder Präpositionen oder Konjunktionen weggelassen. Der Satzbau zeigt des weiteren, dass die geschriebenen Zeichen für den Schreibenden eher „Gesprochenes“ sind. Man kann daher z.B. dialektale Besonderheiten, wie die Verwendung von „wo“ anstelle von (Präposition und) Relativpronomen, beobachten. Es ist unwahrscheinlich, dass die hier zitierten Spieler sich in einem „offiziellen“ Schriftstück ebenso ausdrücken.

(19) [Gruppe] Earic: „der wo spott dran steht“

(20) [Gruppe] Ethythiel: „bei konz siehste alle wo du verteilt hast“

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die Syntax zum einen das Gefühl des Sprechens im Umgangston widerspiegelt, und zum anderen aufgrund der geforderten Geschwindigkeit stark vereinfacht ist.

5. ERSETZEN VON MIMIK UND GESTIK

In Hinblick darauf, dass immer wieder versucht wird fehlende Gestik und Mimik zu ersetzen, fallen zwischen Asteriske gesetzte, prädikativ gebrauchte Verbstämme wie *mitfreu* auf. Derartige Formen drücken meist eine Handlung oder einen emotionalen Zustand des Chatters aus (WILDE 2004:14). Eine verkürzte Ausprägung in dieser Richtung ist die weit verbreitete Abkürzung des englischen Verbs „grin“: *g*. Die Verwendung bestimmter abstrakter Zeichenfolgen ist eine weitere Besonderheit der Chatkommunikation. Eine besonders phantasievolle Zeichenspielerei, die man wohl nur in Rollenspielen verwendet, zeigt das folgende Beispiel. In ihm wurde durch das Zusammenfügen mehrerer Zeichen ein Schwert „gezeichnet“. Dies soll die Aussage verdeutlichen und verstärken:

(21) [Gruppe] Skaith: „O:::[====> HILFE ! Kleriker wird angegriffen ! <====]::::O“

Gelegentlich werden anstelle von deiktischen Ausdrücken Zeichen wie z.B. Pfeile benutzt, um sinnbildlich zu „zeigen“:

(22) [Gruppe] Owydia: „<—- noch nie nen armser hatte“

Anstatt den Satz „Ich hatte noch nie einen armser².“ zu schreiben, wird durch den

²Abk. für „Armsman“ (engl.): *hier*: Waffenmeister

Pfeil deutlich gemacht, dass auf Owydia referiert wird. Auch um Elemente der non-verbalen Kommunikation auszudrücken benutzt man oft bestimmte Zeichenfolgen. Wie allgemein in Chats - aber auch in E-Mails oder SMS - üblich, werden die so genannten Emoticons oder Smileys verwendet, um beispielsweise Lachen, Weinen oder Zwinkern zu signalisieren. Die Vielzahl und Varietät der Emoticons ist nahezu unüberschaubar. In den untersuchten Daten kamen unter anderem Folgende vor:

- ;) oder ;-) für „(lächelnd) zwinkern“
- ;P oder ;-P für „(zwinkernd) die Zunge rausstrecken“
- :) oder :-) für „lachen, lächeln“
- :D mir als „breites Grinsen“ bekannt, von Rosenbaum (1999:99) allerdings mit „ich spreche zuviel“ erklärt

Eine andere Methode um die Defizite einer auf Schrift basierenden Unterhaltung auszugleichen, ist der Gebrauch von Emotes, „[...] Texte[n], die der Spieler nutzt, um Gefühlsregungen, Gestiken und Handlungen seiner Spielfigur zu beschreiben, welche die Software nicht darstellen kann“ (<http://www.orden-der-lilie.de/>). Diese werden zwar, wie schon der Definition zu entnehmen, vorrangig zur Darstellung des Spielcharakters verwendet, es kommt aber durchaus auch vor, dass man mit Hilfe von ihnen Aussagen über eigene Handlungen etc. macht. Ein Beispiel für einen Emote ist in (5e) gegeben.

(5e) <Earic sieht zufriedener aus>

6. ZUSAMMENFASSUNG

Es ist deutlich geworden, dass in der Sprache und Kommunikation eines MMORPG Elemente des klassischen Chats mit Elementen des Rollenspiels verbunden werden. Wie in allen Chats finden z.T. alltagsgebundene Unterhaltungen statt und die Sprache ist geprägt von der Schnelligkeit und „beinahe Mündlichkeit“ der Chatkommunikation. Zum anderen fallen aber auch Besonderheiten, wie die Rollenspielkommunikation und die Verwendung spielinterner Begriffe auf. Sprache und Kommunikation in einem MMORPG sind zu großen Teilen durch den Hintergrund des Spiels und die Eigenheiten der Chatsprache gekennzeichnet.

Abschließend ist zu bemerken, dass die vorliegende Hausarbeit nur einen groben Überblick verschaffen kann. Weitere ausführlichere und genauere Untersuchungen sind sicher möglich.

ANHANG A. ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

<i>Abk.</i>	<i>Abkürzung</i>
<i>bzw.</i>	<i>beziehungsweise</i>
<i>DAoC</i>	<i>Dark Age of Camelot</i>
<i>engl.</i>	<i>englisch</i>
<i>etc.</i>	<i>et cetera</i>
<i>MMORPG</i>	<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i>
<i>NPCs</i>	<i>Non Player Characters</i>
<i>NSCs</i>	<i>Nicht – Spieler – Charaktere</i>
<i>o.ä.</i>	<i>oder ähnlichem</i>
<i>sog.</i>	<i>so genannten</i>
<i>z.B.</i>	<i>zum Beispiel</i>
<i>z.T.</i>	<i>zum Teil</i>

ANHANG B. LITERATURVERZEICHNIS

Bergt, Wolfgang (2004). *Lexikon der Computerbegriffe*. Unter: <http://www.bergt.de/lexikon/>
[letzte Aktualisierung: Juli 2004]

Cherny, Lynn (1999). *Conversation and community: chat in a virtual world*. In: CSLI lecture notes. Stanford, California, CSLI.

Rosenbaum, Oliver (1999). *Chat-Slang. Lexikon der Internetsprache*. München Wien, Carl Hanser Verlag.

Wilde, Eva (2002). *Zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit: Die Chat-Kommunikation aus linguistischer Sicht*. Universität Bern. Unter: <http://www.chat-bibliography.de/>

Weitere Quellen sind folgende Internetseiten:

Datenbank der Chatsprache: <http://www.chat-db.de/>

Orden der Lilie DAoC RP Gilde auf Lyonesse: <http://www.orden-der-lilie.de/>