

Mario Donick

»Eine Maus hat gerade Thagor umgebracht.« Kontext und Sprachhandeln in textbasierten virtuellen Welten

Call for Papers zu den Themen

- Beurteilung von Schüleraufsätzen (Heft 3.08)
- Intermedialität in literarischen Texten (Heft 1.09)

Inhaltsverzeichnis

Uta Buttkewitz

Editorial: Sprachhandeln und die doppelte Simulation 1

Call for Papers 3

Mario Donick

»Eine Maus hat gerade Thagor umgebracht.« Kontext und Sprachhandeln in textbasierten virtuellen Welten 9

Impressum

Editorial: Sprachhandeln und die doppelte Simulation

Uta Buttkewitz

Bei der computervermittelten Kommunikation haben wir es mit einem sprachlichen Handeln zu tun, das weder eindeutig der mündlichen face-to-face-Kommunikation noch der schriftlichen Kommunikation zuzuordnen ist. Die meisten Publikationen behandeln dieses Phänomen aus formalinguistischer, kulturwissenschaftlicher oder sozial- und kommunikationspsychologischer Sicht. Es gibt bisher nur wenige Arbeiten, die versuchen, sich der computervermittelten Kommunikation aus Sicht einer v. a. pragmalinguistisch geprägten Kommunikationstheorie zu nähern.

Mario Donick wendet den pragmalinguistischen und kognitionstheoretischen Ansatz der Relevanztheorie (Sperber/Wilson, 1995) auf das Sprachhandeln in Computerspielen an. Die spannende Frage lautet: Lassen sich bestehende Kommunikationstheorien, die sich in erster Linie auf mündliche Kommunikation beziehen, auch auf die computervermittelte Kommunikation übertragen? Äußerst aufschlussreich sind dabei die Darstellungen zur Verknüpfung von virtuell-mentalen und virtuell-realen Welten. Die detaillierte Analyse der sprachlichen Interaktion in virtuellen Welten macht die Differenz zwischen realen und fiktiven Welten transparent und schafft gleichzeitig eine durchlässige Grenze zwischen computervermittelter und mündlicher face-to-face Kommunikation.

Deutlich wird, dass mediale Unwirklichkeiten die Realität des sprachlichen Handelns beeinflussen. Das sind Erkenntnisse, die in den Diskurs um die Begriffe Simulation und Authentizität eingreifen und sich auch auf die Analyse anderer Formen medial vermittelter Kommunikation übertragen lassen. Die scheinbar starre Dichotomie zwischen Authentizität und Simulation wird aufgehoben – sprachliche Handlungen von virtuell-realer, virtuell-mentaler und realer Welt greifen ineinander. Wann beginnt Simulation, wann hört Authentizität auf? Wie können wir im Zusammenhang mit der computervermittelten Kommunikation die prädiskursive Wirklichkeit definieren – d. h. alles das, was unseren Vorstellungen über die Welt und den Zeichen, mit denen sich Mitglieder einer Gesellschaft verständigen, vorgelagert ist?

So wie in der literarischen Fiktion sind wir auch in den virtuell-realen

Welten mit einem doppelten Simulationsvorgang konfrontiert, da ja schon die »reale Welt« auf einer prädiskursiven Wirklichkeit basiert. Bei der computervermittelten Kommunikation greift nun in dieses aus mehreren Ebenen bestehende Simulationsverfahren eine interaktive Sprachhandlung ein, die die Simulationsschicht durchbricht und sie in einen aktuell realen Kontext einbettet. Der vorliegende Aufsatz beschreibt genau diesen hochinteressanten Vorgang.

Call for Papers

Die nächsten beiden Ausgaben sind in Planung und Sie sind eingeladen, sich mit Beiträgen daran zu beteiligen. Im Folgenden finden Sie jeweils ausführliche Beschreibungen zu den entsprechenden Themenfeldern und eine Einordnung in den aktuellen wissenschaftlichen Kontext.

Heft 3.08: Beurteilung von Schüleraufsätzen (11/2008)

Das Thema Aufsatzunterricht und Aufsatzbewertung wird spätestens seit den 1970er Jahren stetig diskutiert. Dabei fällt auf, dass insbesondere Beschreibungen über den Umgang mit Bewertungsverfahren im Schreibunterricht fehlen. Besonders der seit den 1990er Jahren in der Schreibforschung berücksichtigte Schreibprozess ist im Hinblick auf Untersuchungen über den Einsatz prozessorientierter Bewertungsverfahren im Schreibunterricht kaum untersucht. Jürgen Baurman (2003) stellt die Frage, ob eine prozessorientierte Bewertung überhaupt möglich ist und leitet aus einer kleinen Studie Antworten ab.

Sowohl aus theoretischer als auch aus empirischer Sicht ist zudem eine Untersuchung über den Umgang und die Berücksichtigung der Bildungsstandards des Kompetenzbereichs Schreiben und der drei Anforderungsbereiche Wiedergeben, Zusammenhänge darstellen und Reflektieren/Bewerten bei der Beurteilung von Schülertexten notwendig. Da die Bildungsstandards Deutsch verbindlich sind für alle Deutschlehrer, stellt die oben erwähnte Untersuchung eine wichtige Reflexion über Inhalte, Ziele und Methoden des Deutschunterrichts dar.

DIE FRAGE DANACH, WIE SCHÜLERTEXTE, SPEZIELL SCHÜLERAUFSÄTZE, BEWERTET WERDEN SOLLEN, STEHT SEIT DEN 1960/1970ER JAHREN IM MITTELPUNKT. Eine noch heute oft zitierte Studie darüber, wie Lehrer Schülertexte beurteilen, hat Hubert Ivo vorgelegt. Er findet heraus, dass bei den von ihm befragten Lehrern Korrektur-Konzepte polyfunktional repräsentiert sind und angewendet werden (Ivo, 1982, 7). Eine einheitliche und objektive Bewertung konnte er nicht feststellen. Zudem werden laut dieser Studie die Lehrerrückmeldungen als solche von Schülern nicht wahr genommen. Ausgehend von dieser Studie sowie eines Beitrages von Jürgen Baurmann (2002) können Sie mit Ihrem Beitrag folgende Fragestellungen verfolgen: Welche Tendenzen sind erkennbar im Hinblick auf prozess- und ergebnisorientierte Bewertungsverfahren von Schülertexten? Ergebnisorientierte Bewertung geschieht ausschließlich auf der Grundlage des zugrunde liegenden Schülertextes, ohne seinen Schreibprozess (Spuren der Planung und Gliederung etc.) zu berücksichtigen (z. B. Einsatz von

Kriterienkatalogen, Textkollektionen, globaler Ersteindruck). Prozessorientierte Bewertungsverfahren berücksichtigen zudem den Schreibprozess (z. B. Prozess-Portfolio, kriterienorientierte Schreibkonferenzen und kriterienorientierte Schreibateliers etc.) und werden häufig durch den Schüler selbst vorgenommen (Stichworte Schülerselbstbewertung und Lehrerbewertung). Eingeschlossen ist auch die Frage danach, wie viel Raum LehrerInnen ihren Schülern für eine Selbstbeurteilung in Form von z. B. Schreibateliers oder Schreibkonferenzen, Textlupe o. Ä. zur Verfügung stellen (vgl. Böttcher/Becker-Mrotzek, 2003, 115).

EIN WEITERES THEMA ERGIBT SICH AUS OBIGEN FRAGESTELLUNGEN UND KANN SELEKTIV BETRACHTET WERDEN: DIES IST DIE FRAGE NACH DEM EINSATZ VON KRITERIENKATALOGEN BEI DER BEURTEILUNG VON AUFSÄTZEN UND SCHREIBPRODUKTEN IM SCHREIBUNTERRICHT. Eine verstärkte Entwicklung von Kriterienkatalogen ist seit den 1960er/1970er Jahren zu beobachten. Oswald Beck hat 1979 eine sehr differenzierte Übersicht bis dahin erschienener Kataloge erstellt (Beck, 1979). Darüber hinaus sind die Kataloge von Grzesik/Fischer (1985) und das Zürcher Textanalyseraster (in: Sieber, 1994, 141ff.) zu nennen. Es ist bekannt, dass mit Hilfe von Kriterienkatalogen gute Ergebnisse im Hinblick auf Objektivität, Reliabilität und Validität erzielt werden können (vgl. Baurmann/Dehn, 2004, 9). Zudem können Kriterienkataloge nicht nur auf Endprodukte angewendet werden, sondern auch auf Zwischenprodukte des Schreibvorgangs wie Ingrid Böttcher und Michael Becker-Mrotzek sehr übersichtlich aufzeigen. Doch verwenden Deutschlehrer Kriterienkataloge für die Bewertung von Schülertexten? Sind Kriterienkataloge bei Deutschlehrern bekannt? Wie gebrauchen sie Kataloge praktisch im Schreibunterricht: Werden sie auf Endprodukte angewendet oder werden sie sogar im Rahmen einer Rückmeldefunktion in schreibprozessorientierten Phasen verwendet? Sind Tendenzen festzustellen? Werden diese Kataloge als Grundlage für die Entwicklung eigener, speziell auf die jeweils entsprechende Lese- oder Schreibaufgabe, verwendet? Werden sie im Rahmen der Bildungsstandards und der drei Anforderungsbereiche entwickelt und genutzt?

Literatur

Baurmann, Jürgen: Schreiben – Überarbeiten – Beurteilen. Ein Arbeitsbuch zur Schreibdidaktik. Seelze (Velber), 2002

Baurmann, Jürgen: Schreibprozesse beurteilen – ist das nötig und möglich? Der Deutschunterricht, 3 2003, 48–57

- Baurmann, Jürgen/Dehn, Mechthild:** Beurteilen im Deutschunterricht. Praxis Deutsch, 184 2004, 6–13
- Beck, Oswald:** Theorie und Praxis der Aufsatzbeurteilung. Ein Handbuch für Lehrende und Studierende. Bochum, 1979
- Böttcher, Ingrid/Becker-Mrotzek, Michael:** Texte bearbeiten, bewerten und benoten. Schreibdidaktische Grundlagen und unterrichtspraktische Anregungen. Berlin, 2003
- Grzesik, Jürgen/Fischer, Michael:** Was leisten Kriterien für die Aufsatzbeurteilung? Theoretische, empirische und praktische Aspekte des Gebrauchs von Kriterien und der Mehrfachbeurteilung nach globalem Ersteindruck. Opladen, 1985
- Ivo, Hubert:** Lehrer korrigieren Aufsätze. Beschreibung eines Zustands und Überlegungen zu Alternativen. Frankfurt (Main), 1982
- Sieber, Peter (Hrsg.):** Sprachfähigkeiten – besser als ihr Ruf und nötiger denn je! Ergebnisse und Folgerungen aus einem Forschungsprojekt. Band 12, Sprachlandschaft. Aarau, 1994

Heft 1.09: Intermedialität in literarischen Texten (03/2009)

Seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert treten in unregelmäßigen Abständen neue Medien und Kommunikationstechniken auf, die in alle gesellschaftlichen Bereiche eingreifen, so auch in den literarischen Diskurs. Mit jedem neu auftretenden Medium muss der Literaturbetrieb neue Justierungen vornehmen und seinen Platz in der Medienlandschaft behaupten. Die Analyse der Medialität in literarischen Texten kann uns Aufschluss über die Mechanismen geben, mit denen Medien operieren, um das ökologische Gleichgewicht zu verändern. Wir sollten danach fragen, ob die Literatur als ein »Frühwarnsystem« fungieren kann, das durch Anschlussmöglichkeiten an die neue technologische Umwelt eine medienökologische Balance herstellen kann.

DIE EINZUREICHENDEN BEITRÄGE SOLLTEN SICH MIT DER FRAGE BESCHÄFTIGEN, INWIEFERN SICH IN LITERARISCHEN TEXTEN DIE JEWEILS AKTUELLE MEDIENKULTUR WIDERSPIEGELT UND ÄSTHETISCHE MERKMALE ELEKTRONISCHER MEDIEN EINGANG IN DIE LITERATUR FINDEN. Welche neuen Funktionen nehmen literarische Texte wahr und welche Erzählweisen werden durch intermediale Strukturen entwickelt?

Der Begriff

»Intermedialität«

Der Begriff der »Intermedialität« wird in der medienwissenschaftlichen Forschung für verschiedene Phänomene verwendet. Grundsätzlich geht es um die Frage nach medialen Transformationen und Fusionen. Ein mediales Produkt wird dann intermedial, wenn das »multimediale Nebeneinander von Elementen und Zitaten in ein konzeptuelles Miteinander überführt wird« (Müller, 1998, 31f.) Worin liegen nun aber die Ursachen der Intermedialität? Mediendominanz spielt ebenso eine Rolle wie spezifische multimediale Rezeptionsgewohnheiten und die zunehmende De-Realisierung des Lebens durch die Medien, wie es der französische Medientheoretiker Jean Baudrillard beschrieb.

Der kanadische Medientheoretiker Marshall McLuhan entwarf ein Modell der Hybridisierung und der Medienökologie. In seinem Buch »Understanding Media« aus dem Jahr 1964 vertritt er die These, dass durch Kreuzung von Medien neue Energien frei werden. Alte Medien gehen in neuen Medien auf, ohne jedoch zu verschwinden, so dass neue Kräfte entstehen können. Medien bringen eine bestimmte Umwelt hervor, können die öffentliche Kommunikation nachhaltig verändern, das ökologische Gleichgewicht zerstören oder produzieren. Gerade durch Kreuzung bzw. intermediales Zusammenwirken lassen sich strukturelle Eigenschaften von Medien besonders gut erkennen.

Intermediale Inszenierungsformen sind Konfigurationen, bei denen bestimmte technische Verfahren und Darstellungsweisen eines Mediums

im Rahmen eines anderen Mediums imitiert werden. In literarischer Dimension können sie sich sowohl thematisch als auch im Erzählverfahren äußern. Zu weiteren Möglichkeiten der medialen Verknüpfung zählen der Medienwechsel und die literarische Medienreflexion.

Literatur und Medien konkurrieren um die Vermittlung von Weltereignissen, die Funktion der Welterklärung und die Vermittlung von Identitätsmodellen. Parallel zur wachsenden Bedeutung des Mediensystems etablierte sich die Literatur immer deutlicher als Instanz der Medienbeobachtung und der Medienkritik. Massenmedien übernahmen Spannungs- und Emotionalisierungsstrategien, die sich in Literatur und Theater etabliert hatten: »Das Leitmedium Fernsehen verwandelt die über einen langen Zeitraum literarischer Kultur geformte unsichtbare Innenseite der Dinge in sichtbare Oberflächenereignisse« (Winkels, 1997, 58). Fernsehen stellt sich als Erzählmaschine gegen die literarische Konkurrenz. Hubert Winkels konstatiert eine Resignation der Literatur gegenüber der medialen Konkurrenz des Fernsehens. Sie beobachtet die Zwischenwelt der Medien, die sich als Filter zwischen den Menschen und ihrer unmittelbaren Welterfahrung etabliert hat. Intermedialität beschränkt sich jedoch nicht nur auf Dramaturgien und visuelle Vermittlungsverfahren von Literatur, Film und Fernsehen; bereits in den Printmedien finden sich Wechselwirkungen von Literatur und Journalismus. Grenzgänge zwischen Journalismus und Literatur finden wir zum Beispiel im Bereich der Popliteratur (Benjamin von Stuckrad-Barre, Christian Kracht, Rainald Goetz), die Ende der 1990er Jahre en vogue war. Sie kann als ein Teilabschnitt in der Traditionslinie der literarischen Suche nach mehr Wirklichkeit in der Fiktion verstanden werden. Der Sound dieser Texte ist von Codierungen und Decodierungen geprägt, d. h. von Beschreibungen gemeinschaftsbildender Paradigmen, die Wahrheitsemphasen ersetzen – die Leser finden sich nicht in den Texten, aber sie finden die Modelle ihres Lebens (Winkels, 2005, 163; vgl. auch Moritz Baßler, 2002).

Literatur

Baßler, Moritz: Der deutsche Pop-Roman. Die neuen Archivisten. München, 2002

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of man. London, 2001 (1964)

Müller, Jürgen E.: Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In **Helbig,**

Jörg (Hrsg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes. 1998, 31–40

Winkels, Hubert: Leselust und Bildermacht. Literatur, Fernsehen und neue Medien. Köln, 1997

Winkels, Hubert: Gute Zeichen. Deutsche Literatur 1995–2005. Köln, 2005

Termine

Die Beiträge für Heft 3.08 »Beurteilung von Schüleraufsätzen« sollten bis zum 30.09.2008 eingereicht werden. Geplanter Erscheinungstermin ist November 2008. Die Beiträge für Heft 1.09 »Intermedialität in literarischen Texten« sollten bis zum 15.12.2008 eingereicht werden. Geplanter Erscheinungstermin ist März 2009.

In einem Workshop, der für das Frühjahr 2009 geplant ist, sollen die Beiträge der ersten drei Ausgaben von *WISSENSCHAFT in progress* diskutiert und u. U. um weitere Vorträge ergänzt werden. Genauere Informationen zu diesem Workshop werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Schicken Sie uns Ihre Beiträge als Word-, OpenOffice- oder Latex-Datei per E-Mail an wissenschaft.in.progress@gmail.com; beachten Sie dabei bitte die folgenden Hinweise.

Allgemeine Hinweise zu einzureichenden Beiträgen

Die Aufsätze sollten einen Umfang von 20 Seiten nicht überschreiten (Zeilenabstand: 1-zeilig; Schriftart: Times New Roman, Schriftgröße: 12). Es ist nicht nötig, die Beiträge aufwändig zu formatieren, weil sie für die Zeitschrift mit Latex gesetzt werden. Allerdings sollen die Aufsätze mit Marginalien ausgestattet werden. Wir bitten Sie darum, gewünschte Marginalien über dem jeweiligen Textblock zu platzieren. In unserer Endformatierung werden sie dann neben den entsprechenden Textblock gesetzt.

Sie können auch studentische Hausarbeiten, die Sie im Rahmen Ihres Studiums geschrieben haben, als Aufsatz in *WISSENSCHAFT in progress* veröffentlichen. Allerdings nehmen wir nur Hausarbeiten an, deren Benotung 1,7 oder besser ist. Dies ist in geeigneter Form nachzuweisen. Generell behalten wir uns vor, eingereichte Texte abzulehnen oder zur Überarbeitung an Sie zurückzugeben, wenn wir oder mit uns kooperierende Wissenschaftler Zweifel an der Qualität und der Wissenschaftlichkeit Ihres Beitrags haben. Eine Vergütung der eingereichten Beiträge erfolgt nicht.

»Eine Maus hat gerade Thagor umgebracht.« – Kontext und Sprachhandeln in textbasierten virtuellen Welten

Mario Donick

Zusammenfassung

Textbasierte virtuelle Welten (Multi User Dungeons/MUDs) wurden bisher v. a. soziologisch, sozialpsychologisch und literaturwissenschaftlich untersucht. Es gibt nur wenige Arbeiten, die sich explizit mit Sprachhandeln in MUD-Welten befassen. In vorliegendem Aufsatz wird nach einer theoretischen Fundierung zunächst eine Abgrenzung virtuell-mentaler und virtuell-realer Welten entwickelt. Anschließend werden exemplarisch zwei Dialoge, die im MUD *Silberland* aufgezeichnet wurden, analysiert. Dabei wird deutlich, dass virtuelle Welten Kontexte bereitstellen, die durch unterschiedliche Formen des Sprachhandelns beständig aktualisiert werden. Theoretische Basis für den Aufsatz sind Teile des begrifflich-konzeptuellen Inventars der Relevanztheorie nach Sperber/Wilson (1995). Am Ende der Darstellung entsteht ein Modell, das den Zusammenhang von Sprachhandlungen und Kontexten verdeutlicht.

1 Einleitung

Fragestellung

In diesem Aufsatz versuche ich mit Hilfe relevanztheoretischer Begriffe nach Sperber/Wilson zu zeigen, wie in textbasierten Online-Spielen (Multi User Dungeons, MUDs) sprachlich interagiert und kommuniziert wird. Dass ich mich heute, im Jahre 2008, noch Computerspielen widme, die ohne aufwändige Grafik auskommen, mag verwundern. Denn spricht man heute von Online-Spielen, dann meint man in der Regel Kassenschlager wie *World of Warcraft* u. a. Auch dem seit einiger Zeit immer wieder in den Medien auftauchenden *Second Life* wird großes Interesse zuteil.

Diese Spiele führen etwas fort, was 1981 in einem nach heutigen Maßstäben primitiven Format als *Multi User Dungeon 1* (MUD₁) begann: die Möglichkeit, sich in einer virtuellen, nur im Computer existierenden Welt ein Alter Ego (den sog. Charakter) zu erschaffen, mit diesem die virtuelle Welt zu erkunden, darin aktiv zu werden und mittels Netzwerk, DFÜ und (später) Internet mit anderen Personen zu kommunizieren.

Relevanz des Aufsatzes

Der fortschreitenden technischen Entwicklung entsprechend wurden solche Spiele in Präsentation und Umfang immer aufwändiger, doch noch immer gibt es viele tausend Spieler, die sich regelmäßig in textbasierten MUDs aufhalten und darin in erster Linie eines tun: Sprachhandeln. Und auch in modernen Spielen ist der Textchat die wichtigste Kommunikationsform. Zwar gibt es dort häufig die Möglichkeit, Audiokommunikation zu nutzen, und die grafischen Repräsentationen der Charaktere können unterschiedliche Gesten vollziehen. Doch weisen beispielsweise Allwood/Schroeder (2000) auf die häufige Nichtnutzung solcher Optionen bei gleichzeitiger Bevorzugung der textlichen Kommunikation hin. Die Untersuchung textbasierter computervermittelter Kommunikation (cvK) hat also noch immer Bedeutung und kann auch für das Verständnis von Kommunikation in modernen Spielen von Vorteil sein.

Forschungsstand

Überlegungen zum Sprachhandeln in virtuellen Welten existieren aus einem pragmalinguistisch-kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel erst in Ansätzen. Eine trotz ihrer Kürze vergleichsweise tiefgehende Überblicksdarstellung zur Kommunikation in MUDs gibt jedoch Beck (2006).¹ Die sich ausschließlich MUDs widmende Monographie von Götzenbrucker (2001) untersucht die Systeme *Silberland*, *Ultima Online* und *Palazzo* empirisch hinsichtlich der Kategorien Kommunikationssituation, Dauer der Kommunikation, Kommunikationsformen, sprachlicher Besonderheiten, Gesprächsentwicklung und Gruppenkommunikation. Die Er-

¹ Vgl. Kap. 4.3 des vorliegenden Aufsatzes.

gebnisse sind jedoch v. a. soziologisch bedeutsam und gehen kaum auf linguistische Fragestellungen ein.² Teilweise hilfreiche Einzelergebnisse finden sich verstreut über kurze Abschnitte innerhalb von Arbeiten mit eigentlich anderer Zielsetzung.³ Ein kurzes Kapitel in Allwood/Schroeder (2000) benennt Auffälligkeiten hinsichtlich Sprecherwechsel, Gesprächssequenzen und Hörerrückmeldungen bei der textbasierten Kommunikation im grafischen Online-Spiel *Active Worlds*, ohne aber den dabei aufgeworfenen Fragen nachzugehen. Ein kurzer Aufsatz von Manninen (2000) nennt in Anlehnung an Habermas (1988) Beispiele für das Vorkommen kommunikativer Kategorien in grafischen Online-Spielen. Donick (2004) versucht, aus textlinguistischer Perspektive Antwort auf die Frage zu finden, wie Nutzer und MUD-Welten in Zusammenhang stehen, bleibt dabei aber meist auf einer Strukturen beschreibenden Ebene stehen. Es sind zwei Aufsätze von Cherny, die noch am ehesten in die hier interessierende Richtung gehen. Sie untersuchen zum einen die Komplexität und Performativität von Sprechakten in MUDs (Cherny, 1995a) und nehmen zum anderen die situative Gebundenheit von Rückmeldeverhalten in MUDs (Cherny, 1995b) in den Blick.

Insgesamt scheint es mir sinnvoll, die genannten Ansätze zu ergänzen. Dabei scheinen mir »tiefer« dringende Methoden als bisher notwendig zu sein, um die Wirkung sprachlicher Strukturen besser einzuschätzen. Denn linguistische und konversationsanalytische Ansätze⁴ können zwar wichtige Erkenntnisse über Oberflächenphänomene liefern, doch weisen diese höchstens auf Verstehensprozesse hin, ohne sie selbst zum Thema zu machen. Die kognitionslinguistische Relevanztheorie nach Sperber/Wilson (1995) scheint das Potenzial zu besitzen, diese Lücke zu besetzen. Für den Bereich des Sprachhandelns in textbasierten Online-Spielen soll dies im Folgenden demonstriert werden.

Um einen MUD zu »betreten«, benötigt man einen Computer, eine Inter-

MUDs aus
Nutzersicht

² So wird etwa festgestellt, dass »Geräuschausdrücke [...] das Erleben [verstärken]« (Götzenbrucker, 2001, 99), doch es wird nicht danach gefragt, *warum* solche Äußerungen in dieser Weise funktionieren können.

³ Vgl. Döring (2003) zu allgemeinen sozialpsychologischen Problemen; Allwood/Schroeder (2000) zu Fragen interkultureller Kommunikation in Online-Spielen; Curtis (1992) zu Gruppenprozessen in MUDs; Utz (1996) zur Persönlichkeit von MUD-Nutzern; Turkle (1995) und Vogelgesang (2000) zu Identitäten bei MUD-Nutzern; Su (2005) und Bruckman (1997) zu Möglichkeiten des Einsatzes von MUDs in Lernprozessen; Aarseth (1997) und Jagusch (2001) zur literaturwissenschaftlichen und Reid (1994) zur kulturwissenschaftlichen Einordnung.

⁴ Zur Konversationsanalyse: Bergmann (1994); Heritage (2001); Kallmeyer/Schütze (1976).

netverbindung und ein spezielles Computerprogramm (sog. Client). Mit dem Client meldet man sich bei einem MUD-Server im Internet an; Nutzernamen und Passwörter dienen dazu, den Spieler zu identifizieren. Nach der Anmeldung wird dem Spieler in textlicher Form die Beschreibung eines Teils der virtuellen Welt angezeigt.

Die Welten sind dabei in eine Vielzahl von Räumen unterteilt, wobei ein Raum unterschiedlich große Bereiche abdecken kann. Ein Raum ist also nicht per se mit einem Zimmer in einem Haus gleichzusetzen, sondern kann auch einen Abschnitt einer Straße, ein Flussufer, den Wipfel eines Baumes, das Innere eines Autos und vieles andere mehr darstellen. Zwischen einzelnen Räumen »bewegt« man sich durch die Eingabe spezieller Bewegungskommandos. Befindet man sich beispielsweise in einer bestimmten Straße in der Stadt Midas im Silberland und gibt dann »o« ein, betritt man ein östlich angrenzendes Gebäude:

Der grosse Raum mit seiner niedrigen Decke und den grob geschnittenen Querbalken hat Platz fuer sehr viele Personen. Knarrende Dielen erzaehlen ueber Heldentaten laengst vergessener Abenteurer, beruehmter als mancher Weise unserer Zeit. Abenteurer, aber auch andere Bewohner dieser Welt kommen hierher, um sich zu informieren, ihre Erfahrungen auszutauschen oder sich in den verschiedensten Wissenschaften zu verbessern. [...] [E]ine grosse Uhr an der Wand zeigt, was die Stunde schlaegt.

Abhängig von anderen in einem Raum anwesenden Personen und speziellen Ereignissen (z.B. Wetterphänomene, auf dem Boden liegende Gegenstände) können Raumbeschreibungen durch entsprechende Hinweise ergänzt werden. Um mit anderen Personen zu kommunizieren, müssen – anders als im Chat – ebenfalls spezielle Kommandos wie »sag«, »frag«, »flüster« oder »ruf« verwendet werden (s. Kap. 3). Verschiedene Kommandos haben eine unterschiedliche räumliche Reichweite.

Neben Bewegungs- und Kommunikationsbefehlen gibt es weitere Kommandos, mit denen in und mit der Welt interagiert werden kann. So können beispielsweise mit »nimm« Gegenstände aufgehoben werden, mit »töte« Tiere gejagt und gefährliche Monster umgebracht werden oder mit »lache«, »weine«, »springe« und anderen Verben nonverbale Verhaltensweisen vollzogen werden.

Wie oben schon erwähnt, handelt es sich bei den in den Räumen anwesenden Personen nicht um die Spieler selbst. Stattdessen nimmt man in einem Rollenspiel die Rolle eines fiktiven, selbst erdachten Charakters

ein, der auf andere Charaktere trifft. Das heißt in einfachen Worten, mehrere Spieler sitzen vor ihren Computern, geben Befehle ein und steuern damit fiktive Charaktere durch eine fiktive Welt.

2 Sprachhandeln und cvK

Sprachhandeln wird in diesem Aufsatz als intendierter, interaktionaler und damit kommunikativer Gebrauch von Sprache angesehen (vgl. Lenke/Lutz/Sprenger, 1995, 123). Es ist immer in einer raumzeitlichen Situation fassbar. Medial schriftlich vermittelte Kommunikation und damit auch cvK hat die Eigenschaft, dass die Situation für die Teilnehmer zeitlich, räumlich oder zeiträumlich »zerdehnt« (vgl. Ehlich, 1994) wird. In der Regel sind die Teilnehmer nicht am gleichen Ort, und bei vielen Diensten (E-Mail, Diskussionsforum, Newsgroup) unterscheidet sich auch der Zeitpunkt ihrer Anwesenheit. In Multi User Dungeons wird die Situation wie in Chaträumen v. a. als räumlich zerdehnt wahrgenommen, obgleich es in MUDs auch Mittel zur Überwindung zeitlicher Zerdehnung gibt (»Briefe«, »Zeitungen«).

Situertheit

Die Situation kann mit Clark (1996a, 15f.) als erste Handlungsdomäne (Layer 1) angesehen werden, ebenso Inhalte des Sprachhandelns, sofern sie in der Situation physisch greifbar sind und damit Bestandteil der Situation sind. Daneben gibt es aber sehr viele Dinge, über die man zwar spricht, die jedoch in der momentanen Situation nicht »da«, nicht »wirklich« sind, sondern nur als geistiges Konzept (Erinnerung, Vorstellung) oder Fiktion (Romane, Theaterstücke und Rollenspiele) existieren. In Clarks Terminologie sind diese Dinge dem zweiten Bereich (Layer 2) oder weiteren, durch Iteration dieses Prinzips entstehenden Bereichen (Layer 3, 4, ..., *n*), zuzuordnen. Auch Rollenspiel in MUDs fällt in diese Kategorie.

Die Betonung der Intention in eingangs gegebener Definition basiert auf einer grundlegenden Unterscheidung zwischen nicht-intentionalem Verhalten und intentionalem Handeln. Da jegliche Äußerung bei textbasierter cvK bewusst vollzogen und durch Betätigen der Eingabetaste explizit abgesendet werden muss, ist davon auszugehen, dass cvK-Äußerungen immer intendiert sind und bloßes Verhalten kaum möglich ist. Technische Probleme (z. B. das unbeabsichtigte oder affektive Betätigen von Tasten) oder der bloße Aufenthalt in einem Chatraum oder einem MUD, ohne dort jedoch aktiv in Erscheinung zu treten, stellen Ausnahmen von dieser Beobachtung dar.

Handeln und Verhalten

Die Unterscheidung von intentionalem Handeln und nichtintentionalem Verhalten erlaubt es, einen enger gefassten Kommunikationsbegriff zu verwenden als es mit der – auch im Kontext akademischer Ausbildung häufig als gegeben angesehenen – These »Man kann nicht nicht kommunizieren« (Watzlawick/Beavin/Jackson, 2003, 51) möglich wäre. Anstatt der These zu folgen, wird einschränkend davon ausgegangen, dass zwar jegliches Verhalten eines Menschen von einem anderen Menschen als kommunikativ interpretiert werden kann, dass aber die Gültigkeit dieser Interpretation nur dann gegeben ist, wenn eine Absicht auf Produzentenseite vorliegt und vom Rezipienten erkannt wird. Gleichzeitig wird damit deutlich, dass soziale Interaktion Voraussetzung dafür ist, Sprachhandeln als kommunikativ zu betrachten⁵ und dass umgekehrt interaktionales Sprachhandeln soziale Wirklichkeit konstruiert (vgl. Clark, 1996a, 23).

Intention

Um den Begriff der Intention oder Absicht näher zu fassen, kann man mit Sperber/Wilson (1995) zwischen informativer und kommunikativer Absicht unterscheiden. Unter *informativer Absicht* fassen die Autoren das Ziel, einen Rezipienten über etwas zu informieren bzw. eine Reihe von Annahmen manifest zu machen. Annahmen lassen sich als Informationen ansehen, die wahr oder falsch, neu oder alt und relevant oder irrelevant sein können. Manifest sind Annahmen dann, wenn sie mental repräsentiert und als wahr oder möglicherweise wahr akzeptiert werden. Um Annahmen manifest zu machen, werden Stimuli produziert. Ein Stimulus soll die kognitive Umgebung (alltagssprachlich: das »Bewusstsein«) des Rezipienten so manipulieren, dass die Annahmen manifest werden. Wenn die Existenz einer solchen informativen Absicht beim Rezipienten manifest wird, so erfüllt sich die *kommunikative Absicht* des Produzenten.

Ostension

Neben sprachlichen Äußerungen können als Stimulus auch zeigende Handlungen dienen. Kommunikation funktioniert daher auch in Gesellschaften, die über keine Sprache und kein Codesystem verfügen. Allein aus konkret greifbaren Aktionen kann inferiert (geschlossen) werden, dass ein anderer Mensch mit einer Handlung etwas mitteilen möchte, und es kann ebenfalls inferiert werden, was er uns mitteilen möchte. Sprachliches Handeln stellt demnach »nur« eine Abkürzung dar, die sich im Laufe der Entwicklung der Menschheit als nützlich erwiesen hat (Sperber, 1995). Daher erscheint es sinnvoll, Stimuli immer als ostensiv (zeigend) anzusehen, aber festzuhalten, dass Ostension auch durch Code und Spra-

⁵ Friedrich Krotz (2007, 122) bezeichnet »Kommunikation als Sonderfall« von Interaktion, wobei er unter Interaktion soziologisch das »zielgerichtete Handeln eines Menschen im Hinblick auf andere« versteht.

che ausgedrückt sein kann.

Gerade für cvK hat das Bedeutung. Denn verstünde man Ostension nur als Zeigen im wörtlichen Sinne durch Veränderung der Körperhaltung, wäre Sperber/Wilsons Theorie nur für face-to-face-Kommunikation sinnvoll. Doch der Linguistik sind auch deiktische Ausdrücke (»Zeigewörter«) bekannt, und die Semiotik kennt indexikalische Zeichen, die in einer Kausalbeziehung auf etwas verweisen (Peirce, 1868). Das heißt also, dass Ostension nicht auf den nonverbalen Bereich beschränkt ist und so auch bei textbasierter cvK auftreten kann, wenn der Zeichenvorrat des Computers indexikalisch genutzt wird. Dies kann beispielsweise durch den spontanen Einsatz von – keineswegs immer als Code konventionalisierten – Emoticons geschehen. Zusätzlich ist es möglich, nonverbale ostensive Handlungen zu beschreiben, die man bei face-to-face-Kommunikation in einer bestimmten Situation tun würde. Beispiele sind transitorisch (flüchtig, s. Kapitel 4.3) wirkende Sprachhandlungen wie **den himmel anblickt**. Storrer (2001) zeigt für das Medium Chat, auf welche Aspekte der Wirklichkeit sich Deixis bezieht.

Ostension
bei cvK

Generell stehen uns bei textbasierter cvK aber weniger ostensive Mittel zur Verfügung als bei der face-to-face-Kommunikation oder bei der Nutzung von »medial reichhaltigeren« (vgl. Döring, 2003, 132ff.) Systemen.⁶ Diese Beobachtung korrespondiert mit dem Modell der Kanalreduktion. Das Modell sagt aus, dass bei textbasierter cvK alle nonverbalen »Kanäle« (Mimik, Gestik, Prosodie, Proxemik) nicht übertragen werden und nur durch den kreativen Einsatz zeichenhafter und sprachlicher Mittel ausgeglichen werden können (vgl. Döring, 2003, 149ff.).

3 Virtuelle Welten

3.1 Welt und Kontext

Der allein stehende Begriff *Welt* wird hier als Bezeichnung für die als real empfundene Umgebung verwendet, die sich als physisch greifbare materiale Welt (vgl. Schreier, 2002, 38ff.) äußert und bestimmte Kontexte bereitstellt, an die Kommunikationsvorgänge anknüpfen können. Der Kontextbegriff ist bei Sperber/Wilson (1995, 15f.) definiert als psychologisches Konstrukt, das eine Untermenge aller Annahmen eines Hörers über die Welt darstellt. Damit sind zum einen Informationen über physische Gegebenheiten gemeint; diese lassen sich, um mit Herrmann (2001, 16) zu

Kontext

⁶ Zum Beispiel Audio- und Videochat anstatt Textchat bzw. grafikbasierte MMORPGs anstatt textbasierte MUDs.

sprechen, als »äußere« Komponente des Kontexts bezeichnen. Zum anderen umfasst der Kontext Erinnerungen, Wünsche, Partnerbilder (Vorstellungen über den Kommunikationspartner), Metarepräsentationen (Vorstellungen über die Vorstellungen des Partners) u. ä. Dies kann als »innere« (Herrmann, 2001, 17) Komponente des Kontexts angesehen werden.

Die Unterteilung des Kontexts in eine »äußere« und eine »innere« Komponente geschieht in diesem Aufsatz aus rein methodischen Gründen. Sie entspricht nicht der tatsächlichen »Gestalt« des psychologischen Konstrukts. Die Vorstellung einer »äußeren« Komponente darf auch nicht dazu verleiten, physische Gegebenheiten als solche als »Kontext« anzusehen. Materiale Strukturen müssen zunächst mental repräsentiert werden, bevor sie als Kontextelemente fungieren können – in einer Gerichtsverhandlung etwa ist nicht der Gerichtssaal der Kontext, der unser Handeln bestimmt, sondern die mentale Repräsentationen dieses Saals.⁷ Schließlich ist auch zu betonen, dass es in der Praxis mehr als einen Kontext gibt – der für die Verarbeitung jeweils relevanteste Kontext wird situationsgebunden ausgewählt.

Virtuelle Welt

Die »äußere« Komponente des Kontexts, also die mentale Repräsentation von Strukturen, die aus der materialen Welt bekannt sind, kann auch als *virtuelle Welt* bezeichnet werden (vgl. Donick, 2004, 6). Teilweise erfolgt dabei ein Zwischenschritt medialer Repräsentation (virtuell-reale Welten, s. Kap. 3.2), teilweise sind die Welten ausschließlich mental vorhanden (virtuell-mentale Welten, s. Kap. 3.3). Die Gestalt virtueller Welten basiert auf Inhalten der realen Welt (z. B. Häuser, Wälder, Seen), ist aber oft durch phantasievolle Fiktionen erweitert (z. B. Feenschlösser, Geister, Schätze). Im Falle medialer Repräsentation wird »[d]ie sinnlich wahrnehmbare Welt [...] in symbolisch repräsentierter Form generiert« und »eine zweite Wirklichkeit« geschaffen (Frederking, 2006, 558), eine »structured world« (Langham, 1994). Der Aufenthalt in virtuellen Welten ist für den Spieler nur möglich, indem er die virtuelle Welt als Geisteswelt (Schreier, 2002) annimmt und sie, in MUDs medial vermittelt, an bereits vorhandene Kontextelemente anknüpft.⁸

⁷ Dieses Problem wird in Kap. 4.3 noch einmal aufgegriffen.

⁸ Die Unterscheidung von realer und virtueller Welt wird von den Spielern selbst unterschiedlich wahrgenommen. Obwohl der Begriff »real life« ein geflügeltes Wort unter cvK-Nutzern darstellt – v. a., wenn sie cvK selbst thematisieren –, verwischt der Unterschied während des »Aufenthalts« in virtuellen Welten. Sie handeln in einem »Kosmos, in dem sich physische und fiktive Umgebungen und Areale gleichrangig gegenüberstehen« (Vogelgesang, 2000, 251).

3.2 Virtueller-reale Welten

Die in Kap. 1 beispielhaft dargestellte Weltbeschreibung ist ein in sich kohärenter Text. Die meisten solcher Texte wurden vor Veröffentlichung des MUDs von Autoren verfasst oder besser: als Software-Objekte programmiert. Die Objekte umfassen die beschreibenden Texte sowie weitere Daten und bilden das Grundgerüst eines MUDs (vgl. Donick, 2004, 16). Neben den Objekten gibt es auch Daten, die während der Interaktion der Charaktere mit dem MUD dynamisch generiert und dann zur Anzeige gebracht werden. »Real« an virtuell-realen Welten sind die auch langfristig nachweisbaren und in immer neuen Situationen aus dem System abrufbaren Binärrepräsentationen der beschreibenden Texte sowie teilweise der anderen Daten im Speicher des MUD-Servers.

Ogleich also eine gewisse physische Messbarkeit gegeben ist, entsprechen virtuell-reale Welten dem erwähnten zweiten Layer nach Clark (1996a). Bei schriftlicher Kommunikation wird innerhalb der aktuellen Sprachhandlungssituation dabei Bezug genommen auf die in einem Textmedium dargestellten Schilderungen von Zuständen und Prozessen, die in der Situation selbst nicht existent sind. Das umfasst im Bereich der schriftlichen, aber nicht computervermittelten Kommunikation zum Beispiel Geschichten, die in Theaterstücken dargestellt sind oder Erinnerungen, die in Briefen mitgeteilt werden, und kann sich bei cvK eben auch in MUD-Texten zeigen.⁹

3.3 Virtueller-mentale Welten

Neben den virtuell-realen Welten existieren Welten, die nur per Konvention aufgebaut werden. Eine solche Welt ist nicht langfristig nachweisbar und kann später nur mittels (den ursprünglichen Zustand niemals exakt reproduzierender) gemeinsamer mentaler Rekonstruktion abgerufen werden. Sobald eine virtuell-mentale Welt dauerhaft schriftlich fixiert wird, wird sie zur virtuell-realen Welt.

⁹ Turkle (1995, 14) weist darauf hin, dass sich MUDs von Theaterstücken unterscheiden, weil Schauspieler klar zwischen »in der Rolle« und »außerhalb der Rolle« unterscheiden, während MUD-Nutzer gleichzeitig in mehreren »parallel lives« agieren. Der von MUD-Spielern häufig benutzte Ausdruck »out of character« (»OOC«) zeigt jedoch, dass man sich sehr wohl über den Unterschied bewusst ist. Vermutlich gibt es hier Unterschiede zwischen MUDs mit deutlichem Computerspiel-Charakter (in denen man durchaus auch allein spielt) und MUDs, die v.a. der Kommunikation dienen. Unabhängig von dieser Diskussion handelt es sich aber um verschiedene Domänen des Sprachhandelns.

Virtuell-mentale Welten werden durch freies Sprachhandeln der einzelnen Kommunikationspartner erzeugt. Sie entstehen in klar als solchen erkennbaren Gesprächssituationen und sind oft losgelöst von der eigentlichen MUD-Welt. Durch sprachliche Äußerungen werden Elemente einer Subwelt angeboten. Wenn mindestens ein weiterer Gesprächspartner diese Elemente als tauglich zur Erzeugung der Subwelt ratifiziert, wird die Subwelt gemeinsam manifest und kann den Rahmen für weiteres Handeln bilden.

Auch virtuell-mentale Welten gehören zum zweiten Layer. Und so wie schriftlich fixierte virtuell-reale Welten auch Entsprechungen im schriftlichen nicht-cvK-Bereich haben, gibt es für virtuell-mentale Welten Beispiele in der nicht computervermittelten mündlichen Kommunikation. Jedes phantasievolle, nicht auf vorgegebenen Texten beruhende, sondern freie (Rollen-)Spiel und jede nicht an Materialität gebundene Erinnerung oder Zukunftsvorstellung kann dafür als Beispiel dienen.

4 Sprachliche Interaktion in virtuellen Welten

Bei der Untersuchung sprachlicher Handlungen ist zu unterscheiden zwischen Äußerungen von Spielern, die den MUD als Kommunikationsmedium nutzen, um damit die Distanz zwischen den Spielern zu überbrücken, und zwischen Äußerungen von Charakteren, die sich im Rahmen virtuell-realer und virtuell-mentaler Welten bewegen.

Wie schon erwähnt bieten MUDs zur besseren Abgrenzung des Kontexts von Äußerungen mehrere Funktionen an. Neben Kommunikationsbefehlen, die räumliche Trennung überbrücken, gibt es sog. »Ebenen«, die inhaltliche Grenzen festlegen. Im MUD *Silberland* wird die für eine Äußerung benutzte Ebene häufig vor dem Charakernamen eingeblendet: »[Allgemein:Rikz]« bedeutet z. B., dass der Charakter »Rikz« etwas auf der Ebene »Allgemein« äußert. Andere Ebenen im Silberland sind z. B. »Tod« und »Beileid«. Die für eine Äußerung gewählte Ebene beeinflusst die Verarbeitung der Äußerung, indem allein ihre Nutzung bestimmte Annahmen in den Rezipienten manifest macht: etwa, dass in der Ebene »Tod« nur Todesmeldungen getätigt werden, aber keine Glückwünsche oder Small Talk.

Methode

Diese Funktionen werden in den folgenden Abschnitten anhand von Protokollausschnitten aus dem MUD *Silberland* dargestellt und entsprechend der theoretischen Begriffe aus Kapitel 2 analysiert. Die Analysen erfolgen in starker Anlehnung an die formalisierten Definitionen von Strawson (1964), die Sperber/Wilson (1995, 28ff.) als Grundlage ihres

Konzepts der informativen und kommunikativen Absicht nutzen.

Um einem Hörer *A* die Bedeutung einer Äußerung (»utterance«) *x* deutlich zu machen, muss ein Sprecher *S* drei Intentionen (a), (b) und (c) verfolgen:

S must intend to

(a) *S*'s utterance of *x* to produce a certain response *r* in a certain audience *A*;

(b) *A* to recognise *S*'s intention (a);

(c) *A*'s recognition of *S*'s intention (a) to function as at least part of *A*'s reason for *A*'s response *r*.

Diese Definitionen werden im Folgenden als Formeln genutzt, in die eingesetzt wird. Anstatt von Äußerungen spreche ich allerdings allgemeiner von Stimuli. In mehreren Fällen wird es bei der Nutzung der Formeln nötig sein, Vorbereitungen oder Zwischenschritte zu vollziehen – ich bemühe mich, alle Vorgänge so verständlich wie möglich zu gestalten.¹⁰

4.1 Interaktion zwischen Spielern

Niemand hindert die Spieler daran, MUDs wie ein gewöhnliches Chatprogramm zu behandeln, ihre gespielten Rollen zu verlassen und »out of character«¹¹ zu sprechen. Es gibt sehr viele Situationen, in denen dies die hauptsächliche Konstellation darstellt, während der Rollenspielgedanke in den Hintergrund tritt. Häufig ist dies sehr einfach zu erkennen:

[Allgemein:Rikz] also irgendwie find ichs lustig das axel schulz ne sendung

[Allgemein:Rikz] moderiert die "die duemmsten sportler der welt" heist...

[Allgemein:Rikz] so hrrlich passend

[Allgemein:Dalamar] lol

[Allgemein:Legolas] der hat so of auf die nuss bekommen, der merkt das

[Allgemein:Legolas] garnicht

[Allgemein:Cleopatra] rofl

Zum einen liefert die Nutzung der Ebene »Allgemein« einen Hinweis darauf, dass neben virtuellen Kontexten auch realweltliche Kontexte zumindest erlaubt sind. Zum anderen enthält die erste Äußerung bereits so

¹⁰ Mein Vorgehen mag an linguistische Methoden erinnern, die von der formalen Logik beeinflusst sind. Solche Methoden waren jedoch nicht Basis dafür. Ich arbeite lediglich mit in Mathematik und Logik üblichen Symbolen, um meine Anwendung der Definitionen nach Strawson bzw. Sperber/Wilson möglichst kurz halten zu können. Zur Erklärung der Symbole: = gleich; ≠ ungleich; Ø logisches NICHT; {} Menge; ⊂ Teilmenge; ∈ Element; | »für die gilt«

¹¹ Vgl. Anm. 9.

viele Hinweise auf Alltagswissen der beteiligten Personen, dass die reale Welt selbst dann als Verarbeitungskontext aktiviert würde, wenn eine andere Kommunikationsebene genutzt werden würde.

Nicht alle Beispiele sind jedoch so klar. Schauen wir uns die folgende Sequenz an:

Malou teilt Dir mit: ich glaub ich hab auch n paar techn probleme....

Du teilst Malou mit: welcher art sind die probleme?

Malou teilt Dir mit: ich hab keine eingabefelder.ich schreibe quasi blind.das

Malou teilt Dir mit: nervt

Du teilst Malou mit: welches programm benutzt du?

Zwei Personen reden miteinander, Malou und der Protokollant dieses Beispiels, der von der MUD-Software durch »Du« und »Dir« gekennzeichnet wird, für andere Personen aber als Thagor sichtbar ist. Malou und Thagor sind die Namen der von zwei Spielern gespielten Charaktere. Die Spielerin von Malou hat Probleme mit ihrem MUD-Client und braucht Hilfe. Wie erkennt der Spieler von Thagor das?

Das erste Problem besteht für den Spieler darin zu erkennen, wer eigentlich spricht – die Spielerin von Malou oder der Charakter Malou – bzw. zu welchem Layer die Gesprächssituation gehört. Beides ist in den ersten zwei Gesprächsschritten absolut offen. Dass es sich tatsächlich um die Spielerin handelt, die Probleme in der realen Welt hat und dass es nicht um Äußerungen geht, die ihren Charakter Malou betreffen und sich somit auf die virtuelle Welt beziehen, wird erst im dritten Gesprächsschritt der Sequenz durch das Wort »eingabefelder« explizit. Das Wort bezeichnet einen Gegenstand, den es in dieser spezifischen virtuellen Welt nicht gibt – nämlich ein Feld zur Eingabe von Text in Computerprogrammen.

Einen weiteren Hinweis liefert der Satz »ich schreibe quasi blind«. Das ist die Beschreibung einer Tätigkeit, die prinzipiell auch vom Charakter Malou durchgeführt werden könnte. Allerdings bietet der vorhergehende Satz durch das Wort »eingabefelder« genug Informationen, um zu erkennen, dass auch der zweite Satz sich auf das Schreiben der Spielerin bezieht.

Nachdem der Spieler, der Thagor verkörpert, erkannt hat, dass es sich um technische Probleme in der realen Welt handelt – die Gesprächssituation also in Layer 1 verhaftet ist – wird die reale Welt als Kontext aktiv: Der Spieler weiß, dass die Spielerin von Malou gerade vor ihrem Computer sitzt, um im *Silberland* zu spielen, er weiß also um ihre Schreibsituation und kann den Begriff »eingabefelder« dadurch auf ihren MUD-Client

beziehen. Dies versetzt ihn in die Lage zu fragen »welches programm benutzt du« und in der Folge an der Lösung des Problems zu arbeiten.

Bis hierhin haben wir zwar eine erste Annäherung an das Problem, doch wissen wir immer noch nicht, warum der Spieler von Thagor bereits den ersten Gesprächsschritt der Spielerin von Malou als Bitte um Hilfe auffasst. Damit uns dies gelingt, müssen wir uns dem Beispiel auf einer tieferen, kognitiven Ebene nähern. Dies soll nun mit Hilfe der in Kap. 2 eingeführten Begriffe und der vorgestellten Formeln versucht werden. Auf unser Beispiel angewandt ergeben sich dafür folgende Konkretisierungen:

S = Spielerin von Malou, im Folgenden als S_M bezeichnet;

A = Spieler von Thagor, im Folgenden als S_T bezeichnet;

x = »ich glaub ich hab auch n paar techn probleme....«;

r = »welcher art sind die probleme?«

Geklärt werden muss: Wie kommt es zu r ?

Eingesetzt in (a), (b) und (c) sowie verallgemeinert auf ostensive Stimuli jeder Art entsteht folgender Zusammenhang:

S_M intendiert, dass

(a) ihr Stimulus x in S_T eine bestimmte Reaktion r produziert;

(b) S_T die Intention (a) von S_M erkennt;

(c) S_T s Erkennen von S_M s Intention (a) zumind. teilw. S_T s Reaktion r bestimmt.

Wenn es der Spielerin von Malou S_M gelingt, die Existenz von Intention (a) bei S_T manifest zu machen, ist ihre *kommunikative Absicht* (b) erfüllt. Ob eine Reaktion r stattfindet und damit (a) erfüllt wird, und ob r dann noch den Bedingungen in (c) entspricht, ist mit dem Erfüllen der kommunikativen Absicht noch nicht gesagt.

Um Intention (a) – die *informative Absicht* – zu erfüllen, reicht es aus, dass der Stimulus x in S_T irgendeine Reaktion bewirkt. Um aber für S_M relevant zu reagieren, muss außerdem (c) erfüllt sein. Intention (c) sagt aus, dass das Erkennen (d.h. das »manifest sein«) von Intention (a) die Basis für r bilden soll. Damit ist nur die Menge von Reaktionen R relevant für S_M , wenn

$R = \{ n \mid n \text{ sind alle Reaktionen, die Folge des Erkennens von (a) durch } S_T \text{ sind} \}$.

Das heißt, S_T kann nur relevant reagieren, wenn er erkennt, dass die informative Absicht (a) vorliegt. Gelingt ihm das, dann steht S_T eine Menge möglicher relevanter Reaktionen zur Verfügung, aus der eine spezifische, als neuer Stimulus wirkende Reaktion ausgewählt werden kann. Ausgewählt wird derjenige Stimulus, der in der Situation kommunikativ am relevantesten ist (vgl. Sperber/Wilson, 1995, 48f.) – aber welcher ist das?

kognitiver
Aufwand

Um diese Frage zu beantworten, kann der kognitive Verarbeitungsaufwand herangezogen werden. Der Verarbeitungsaufwand wird durch die Komplexität der zu verarbeitenden Annahme und in Folge durch die Zahl der zur Verarbeitung nötigen Schritte bestimmt. Ähnliches ist aus der Cognitive Load Theory bekannt: Je stärker vernetzt bestimmte Sachverhalte¹² sind und je weniger Vorwissen das die Sachverhalte verarbeitende Individuum besitzt, umso höher ist die kognitive Belastung des Individuums (vgl. Cooper, 1998; Seufert/Brünken/Leutner, 2004). Die Vernetzungskomplexität des Sachverhalts kann hierbei als »konzeptueller Umfang der Annahme« (Sucharowski, 2007, 7) verstanden werden. Je geringer nun der Aufwand zur Verarbeitung einer Annahme ist und je höher der Nutzen ihrer Verarbeitung ausfällt, umso relevanter erscheint die Annahme (Sperber/Wilson, 2004).¹³

Im Beispiel erscheint von allen möglicherweise manifesten Annahmen über S_M und die Kommunikationssituation (in der augenscheinlich bereits andere Schwierigkeiten aufgetreten sind, wie das »auch« in x vermuten lässt) das folgende Subset kognitiv am wenigsten aufwändig zu sein:

- (1) S_M und S_T sitzen beide schreibend vor einem Computer;
- (2) S_M würde S_T nicht von ihrem Problem berichten, wenn sie nicht Hilfe bräuchte.

Dadurch kann die Menge R eingegrenzt werden auf:

$R_1 = \{ n \mid n \text{ sind alle Reaktionen, welche die Annahmen (1) und (2) berücksichtigen} \}.$

¹² Als Sachverhalt werden in der Cognitive Load Theory v.a. mehr oder weniger komplexe (schwierige) Lerninhalte betrachtet, da die Theorie insbesondere in Hinblick auf Lehr-Lern-Situationen entwickelt wurde. Die Lerninhalte jedoch sind Informationen und damit nichts anderes als Annahmen.

¹³ In diesem wie auch in den folgenden Beispielen wird der kognitive Aufwand nicht gemessen, sondern auf Basis von Welt- und Spezialwissen eingeschätzt. Zwar gibt es Versuche, kognitiven Aufwand in Experimenten nachzuweisen (vgl. Sommerfeld, 2007), doch ist kaum vorstellbar, wie dies in natürlichen Situationen umgesetzt werden sollte.

Nach diesem Schritt ist in S_T die Annahme manifest, dass S_M Hilfe benötigt. Aus der noch übrigen Menge von möglichen Reaktionen kann der Spieler von Thagor nun prinzipiell frei wählen. Ist er allerdings kompetent genug, der Spielerin von Malou helfen zu können, und weiß oder vermutet er, dass die Spielerin weiß, dass er ihr helfen könnte, und will der Spieler deshalb nicht unhöflich erscheinen, dann bleiben ihm noch weniger Möglichkeiten:

$$R_2 = \{ n \mid n \text{ ist die } \subset R_1, \text{ die ein Hilfeangebot von } S_T \text{ an } S_M \text{ darstellt} \}.$$

Damit kann r als tatsächlich realisierte Reaktion nur noch Element von R_2 sein, im Beispiel also:

$r = \text{»welcher art sind die probleme?«.}$

4.2 Interaktion zwischen Charakteren

Die Interaktion von Charakter zu Charakter lässt sich prinzipiell ähnlich erklären wie das Beispiel im letzten Kapitel. Die entscheidende Frage nach relevanten Reaktionsmöglichkeiten eines Charakter C_2 auf vorausgegangene ostensive Handlungen eines anderen Charakters C_1 ist jedoch schwieriger zu fassen: Spieler S_2 muss erkennen, welche Reaktion r er C_2 zeigen lassen muss, damit Spieler S_1 diese Reaktion r als relevant hinsichtlich der vorausgegangenen Handlungen seines Charakters C_1 empfindet.

Alltagssprachlich ausgedrückt heißt das: Für ein beide Seiten befriedigendes Spielerlebnis müssen S_1 und S_2 ihr Rollenspiel so gestalten, dass beide Spieler das Gefühl haben, sie spielen miteinander (anstatt aneinander vorbei oder allein). Erleichtert wird dies durch die Identifikation der Spieler mit ihren Charakteren während des Rollenspiels. Es ist ein typisches Phänomen, dass z. B. das Pronomen »ich« den Charakter bezeichnet, obwohl der Spieler das Pronomen benutzt hat. Aus diesem Grund wird im Folgenden die Variable P als allgemeine Bezeichnung für Personen gebraucht.

Betrachten wir den folgenden Protokollausschnitt:

[Allgemein:Legolas] Xarfei kerben? wer lust?

[Allgemein:Aaliyah] xarfai?

[Allgemein:Legolas] der typ auf der nekroinsel ;)

[Allgemein:Aaliyah] ja danke ich bin mit aradia schon dran gestorben.. ich

[Allgemein:Aaliyah] weiss schon wen du meinst, die frage war eher schockierter

[Allgemein:Aaliyah] natur.. *g*

Die Person Legolas schlägt, ohne jemanden Bestimmtes anzusprechen, vor, ein Individuum namens Xarfai zu vernichten. Auf die Eröffnung der Sequenz durch die Frage »Xarfai kerben? wer lust?« reagieren vier andere Personen in unterschiedlicher Art und Weise. Zunächst entwickelt sich die hier dargestellte Dyade zwischen Legolas und Aaliyah, bevor die Nutzer Mirakulixia, Wega und Luzalia (hier nicht gezeigt) einsteigen.

Auch in diesem Beispiel muss zunächst ermittelt werden, in welchem Layer die Gesprächssituation verortet ist. Da davon auszugehen ist, dass die Spieler im *Silberland* keine Personen der realen Welt töten werden, wird schon im ersten Gesprächsschritt deutlich, dass sich Legolas auf die virtuelle Welt bezieht. Die folgenden Schritte bestätigen diese Interpretation. Es ist also festzustellen, dass die gesamte Sequenz Layer 2 zuzuordnen ist. Somit kann vermutet werden, dass Kontexte der virtuellen Welt bei Aaliyah (und den anderen Personen) als Verstehensgrundlage dienen. Gleichzeitig kann man davon ausgehen, dass die Spieler in der Sequenz alle als ihre Charaktere auftreten (das heißt z.B., dass nicht der Spieler von Legolas Xarfai töten will, sondern dass der Spieler sich vorstellt, er wäre der Charakter Legolas und würde als Legolas Xarfai vernichten).

Obwohl dies schon zwei wichtige Feststellungen sind, sagen sie nichts darüber aus, wie konkrete Gesprächsschritte von den einzelnen Personen interpretiert werden. Wie im letzten Kapitel erfolgt also auch hier der Versuch einer Anwendung relevanztheoretischer Begriffe zu Analysezwecken.

Gesprächsschritte 1 und 2

Aufgrund der Vielzahl von Personen sind zu Beginn mehr Variablen nötig. Sie werden nur benötigt, so lange die Dyade Legolas – Aaliyah noch nicht aufgebaut ist. Es gilt:

$$\begin{aligned}
 P_L &= \text{Legolas;} \\
 Z &= \{ n \mid n \text{ sind die Personen } \neq P_L, \text{ die den Stimulus } x \text{ wahrnehmen } \}; \\
 Z_R &\subset Z = \{ n \mid n \text{ sind die auf } x \text{ reagierenden Personen } \}; \\
 P_A &\in Z_R = \text{Aaliyah;} \\
 x &= \text{»Xarfai kerben? wer lust?«;} \\
 r &= \text{»xarfai?«}
 \end{aligned}$$

Zwei Dinge müssen zunächst geklärt werden: Warum ist P_A (Aaliyah) ein Element der reagierenden »Zuhörer«-Menge Z_R (d.h. warum antwortet die Person Aaliyah auf Legolas' Äußerung?) und warum ist Aaliyahs

Reaktion $r = \text{»xarfai?«}$

Eingesetzt in (a), (b) und (c) ergibt sich:

P_L intendiert, dass

(a) sein Stimulus x in mind. einem $\in Z$ eine bestimmte Reaktion r produziert;

(b) mind. ein $\in Z$ die Intention (a) von P_L erkennt;

(c) das Erkennen von P_L s Intention (a) durch $\in Z_R$ zumindest teilweise die Reaktion r von $\in Z_R$ bestimmt.

Der Stimulus x wird von der Menge Z wahrgenommen. Neben anderen Personen (Z_R) reagiert auch P_A darauf. Es entsteht die Frage, warum x für P_A relevant genug ist, um dies zu tun.

Weiß P_A nicht, was mit dem Element »Xarfai« in x gemeint ist, d. h. fehlt ihm Vorwissen, um x zu verstehen? Wirkt der Stimulus auf P_A in irgendeiner Weise als emotionaler Eindruck? Oder will er nur wissen, warum gerade »Xarfai« das Opfer sein soll? Der vierte Gesprächsschritt liefert uns vorgreifend¹⁴ die Antwort: Die Nennung von »Xarfai« hat auf die Person Aaliyah »schockier[end]« gewirkt, weil Aaliyah selbst schon einmal eine Niederlage gegen »Xarfai« erlitten hat. Die Stärke der Erinnerung an jenen – mit großer Wahrscheinlichkeit als ärgerlich oder frustrierend empfundenen – Moment erklärt einerseits die Relevanz von x für P_A und begründet andererseits die Produktion des – entsprechend als schockierten Ausruf zu verstehenden – Stimulus $r = \text{»xarfai?«}$

Gesprächsschritte 2 und 3

Nachdem die Dyade hergestellt ist, können die weiteren Gesprächsschritte betrachtet werden. Es gilt:

$x = \text{»xarfai?«}$;

$r = \text{»der typ auf der nekroinsel ;)«}$.

¹⁴ Wäre unser Vorgehen streng konversationsanalytisch, hätten wir keine Möglichkeit, die Reihe dieser Spekulationen einzuengen. Dies wäre besonders frustrierend, weil unser Protokoll eigentlich die Antwort bereithält. Doch die Konversationsanalyse lehnt es ab, Material in die Analyse einzubeziehen, das den Kommunikationspartnern zum Zeitpunkt ihres Handelns noch nicht zur Verfügung stand (vgl. Bergmann, 1994, 11f.). Das heißt, wir könnten keine Kontextinformationen nutzen, die aus Gesprächsschritten stammen, die erst nach dem gerade betrachteten Gesprächsschritt erzeugt wurden. Mehr zu diesem und anderen Analyseproblemen in Kap. 5.

Geklärt werden muss: Wie ist r als Reaktion P_L s auf P_A s Stimulus x zu begründen? Da die nötigen Analyseschritte analog zu den in Kap. 4.1 dargestellten ablaufen, wird der Weg hier kürzer wiedergegeben:

P_A intendiert, dass

- (a) sein Stimulus x in P_L eine bestimmte Reaktion r produziert;
- (b) P_L die Intention (a) von P_A erkennt;
- (c) das Erkennen von P_A s Intention (a) durch P_L zumindest teilweise die Reaktion r von P_L bestimmt.

Intention (a) muss bei P_L manifest werden, um die kommunikative Absicht zu erfüllen. Um außerdem die informative Absicht relevant zu erfüllen, muss Stimulus x in P_L eine Reaktion r bewirken, die (c) berücksichtigt. Nach (c) ist die Menge relevanter Reaktionen R eingegrenzt auf:

$R = \{ n \mid n \text{ sind alle Reaktionen, die aufgrund des Erkennens von (a) durch } P_L \text{ erfolgen} \}$.

P_L kann nur relevant reagieren, wenn er das Vorliegen von (a) erkennt. Dann steht P_L eine Menge möglicher relevanter Reaktionen zur Verfügung, aus der diejenige gewählt werden kann, die in der Situation am relevantesten ist. Von allen möglichen wahren oder von P_L für wahr gehaltenen Annahmen scheint das folgende Subset kognitiv am wenigsten aufwändig zu sein:

- (1) Wer in Gesprächen nach Personennamen fragt, weiß oft nicht, wer die erwähnte Person ist;
- (2) P_A fragt nach dem Personennamen »Xarfai«;
- (3) Nach (1) hat P_A vermutlich eine Wissenslücke L bzgl. der Identität von »Xarfai« ;
- (4) P_A teilt aber vermutlich allgemeine Wissensbestände W über die virtuelle Welt *Silberland*.

Die Annahmen (2) bis (4) tragen zum Partnerbild bei, das P_A von P_L hat. Dieses Bild wirkt nun als innerer Kontext. Mit seiner Hilfe wird die Menge R eingegrenzt zu

$R_1 = \{ n \mid n \text{ sind alle Reaktionen, welche die Annahmen (2) bis (4) berücksichtigen} \}$.

Nach diesem Schritt ist in P_L der Glaube manifest, dass P_A wissen will, wer »Xarfai« ist (da wir auf diese Annahme bzw. These noch einmal zurückkommen werden, wird für sie die Variable T eingeführt). Soll dieser angenommenen Erwartung entsprochen werden, bleibt folgende Menge möglicher Reaktionen übrig:

$R_2 = \{ n \mid n \text{ ist die } \subset R_1, \text{ die bei } P_A \text{ unter Berücksichtigung von } W \text{ die Wissenslücke } L \text{ beseitigt} \}$.

Damit kann r nur Element von R_2 sein. Im Beispiel ergibt sich so eine Antwort, die voraussetzt, dass P_A bestimmte Vorwissensstrukturen besitzt:

$r = \text{»der typ auf der nekroinsel ;)«}$.

An dieser Stelle ist es möglich, darüber zu spekulieren, warum gerade diese spezifische Äußerung aus der Menge möglicher Reaktionen gewählt wurde. Der bestimmte Artikel »der« und die wie selbstverständlich anmutende Nennung eines Ortes (»nekroinsel«) deuten darauf hin, dass P_L davon ausgeht, dass das Vorwissen von P_A zumindest Informationen über die Existenz des genannten Ortes enthält. Zusätzlich scheint P_L anzunehmen, dass P_A weiß, dass sich an diesem Ort ein bestimmter »typ« aufhält, auch wenn ihm dessen Name nicht bekannt ist. Das zwinkern-de Emoticon »;)« scheint in diesem Sinne ein »du weißt schon, wen ich meine« auszudrücken.

Gesprächsschritte 3 und 4

Nun wird es kompliziert. x ist »der typ auf der nekroinsel ;)«, doch die jetzt folgenden Äußerungen von P_A können nicht ohne genaue Prüfung als Reaktion auf x bezeichnet werden, da darin zwei Dinge geschehen: Es wird eine Erinnerung expliziert, und es wird metakommunikativ darauf eingegangen, dass »der typ auf der nekroinsel ;)« eine unnötige Erklärung war, da auch das Wissen um »Xarfai« zum Vorwissensbestand von P_A gehört. Bezieht sich der Teil »ja danke ich bin mit aradia schon dran gestorben..« also auf die Erklärung P_L s, oder gehört sie noch zum oben dargestellten erschrockenen Ausruf P_A s? Dieses Problem ist typisch für quasisynchrone computervermittelte Kommunikation. Gesprächsschritte und Themen können sich überkreuzen. Obwohl sich daraus theoretisch kohärente Einzeldialoge isolieren lassen (vgl. Storrer, 2001, 10), ist es für die Teilnehmer in der Gesprächssituation nicht immer einfach zu erkennen, wozu eine Äußerung gehört.

Auch hier ist wieder die Relevanz der Schlüssel zur Lösung. Ist die Äußerung »ja danke ich bin mit aradia schon dran gestorben..« eine relevante Erwiderung auf »der typ auf der nekroinsel ;)«? Angenommen, P_A will für P_L relevant reagieren, können wir das überprüfen, indem wir in unsere nun hinlänglich bekannten Formeln einsetzen und unsere Menge

an Reaktionen R erhalten, die auf dem Erkennen der informativen Absicht (a) beruht.

Aus R muss eine Reaktion gewählt werden. Dies erfolgt wieder nach dem Aufwandsprinzip. Manifeste Annahmen in P_A können sein:

- (1) P_L erklärt mir, wer »Xarfai« ist;
 - (2) Ich weiß aber auch ohne Erklärung, wer »Xarfai« ist;
 - (3) P_L hat vermutlich meine Frage »xarfai?« falsch verstanden;
- $R_1 = \{ n \mid n \text{ sind alle Reaktionen, welche die Annahmen (1) bis (3) berücksichtigen} \}$.

In P_A ist nun die Annahme manifest, dass P_L die Frage »xarfai?« falsch verstanden hat bzw. dass T (die in P_L manifeste Annahme, P_A wolle wissen, wer »Xarfai« ist) falsch ist. Kommunikative Interaktion dient dem Verständnis und der Lösung praktischer Probleme (Ungeheuer, zit. n. Krallmann/Ziemann, 2001, 258). Dazu gehört es auch, Missverständnisse aus dem Weg räumen zu wollen und zu unterstellen, dass solche Klärungen auch für den Partner relevant sind. Dementsprechend bleibt nur:

$$R_2 = \{ n \mid n \text{ ist die } \subset R_1, \text{ die } P_L \text{ zeigt, dass } \emptyset T \}.$$

Wieder kann r nur Element von R_2 sein. Die Äußerung »ja danke ich bin schon mit aradia dran gestorben..« als Element von R_2 anzusehen, ist nicht unmöglich. Doch würde sie zur Klärung von T einen hohen Verarbeitungsaufwand erfordern. Sie könnte das Missverständnis nämlich nur implizit klären: P_L müsste aus ihr ableiten, dass »Xarfai« für P_A wohl doch nicht unbekannt ist. Damit ist die Relevanz dieser Äußerung für diesen Fall recht niedrig. Eine relevantere Reaktion wäre hingegen das direkte Benennen des Problems – wie P_A es denn auch tut, wodurch nun gilt:

$$r = \text{»ich weiss schon wen du meinst [...]«.}$$

Damit ist ein Großteil der Analyse der Gesprächsschritte 3 und 4 getan; es wurde identifiziert, welche Reaktion r auf x erfolgt ist und dass r dazu dient, ein Missverständnis zu beseitigen. Offen ist nun noch, die Bedeutung der versprachlichten Erinnerung »ja danke [...]« zu klären. Da wir gesehen haben, dass diese Äußerung nicht r ist, kann sie nur als Fortführung des von P_A als erschrocken attribuierten Ausrufs »xarfai?« aus Gesprächsschritt 2 verstanden werden. Diese Sichtweise ist auch inhaltlich sinnvoll, da die Relevanz der Äußerung v.a. darin liegt, das Erschrecken zu begründen.

4.3 Kontextänderung in virtuellen Welten

In den Analysebeispielen wurde deutlich, dass auch in Online-Spielen unterschiedliche Kontexte als Verstehensgrundlage dienen. Der jeweils relevante Kontext wird entsprechend der Kommunikationssituation ausgewählt. Zu den beim Spiel in MUDs genutzten Kontexten gehören insbesondere Alltagswissen über die reale und die jeweilige virtuelle Welt, Spezialwissen, Selbstbilder (Vorstellungen über die eigene reale und gespielte virtuelle Identität) und Partnerbilder (Vorstellungen über andere Spieler und die von ihnen gespielten Charaktere). Abschließend wird nun gezeigt, wie die unterschiedlichen Kontexte zusammenhängen und wie Sprachhandeln sie verändern kann. Grundlegend für diese Überlegungen ist zum einen die Unterscheidung in virtuell-mentale und virtuell-reale Welten (s. Kap. 3) und zum anderen die Existenz zweier unterschiedlicher Kommunikationsmodi, wie sie Beck (2006, 137) vorschlägt. Der Modus *Konversation* bezeichnet dabei Sprachhandlungen, die als Bestandteil natürlicher Gespräche funktionieren. Alle Beispiele aus dem *Silberland*, die in diesem Aufsatz bisher betrachtet wurden, sind diesem Modus zuzurechnen. Dagegen dienen Sprachhandlungen, die im Modus *Performance* vollzogen werden, der Nachbildung von »als ob«-Handlungen.¹⁵ Sie erlauben es den Teilnehmern von cvK, im Rahmen virtueller Welten zu »handeln« – nicht nur sprachlich oder durch Zeichen, sondern zumindest konzeptuell nonverbal. Dabei unterscheide ich zwei Arten des Handelns: transitorisch und persistent (vgl. Donick, 2004).

Konversation und
Performance

Transitorische Handlungen

Sobald Sprachhandlungen zum Aufbau oder zur Veränderung einer virtuell-mentalen Welt beitragen, nenne ich ihre Auswirkungen *transitorisch* (flüchtig).¹⁶ Die Auswirkungen sind nicht langfristig nachweisbar: Die physisch messbaren Strukturen virtuell-realer Welten werden von ihnen nicht beeinflusst, und in virtuell-mentalen Welten sind sie – obwohl sie für die Dauer der Existenz der Welten diese verändern – vergänglich, weil die Welten selbst ebenfalls vergänglich sind.

Häufige – aber nicht die einzigen – Formen für transitorische Handlungen sind einfache Verben in Sternchen (manchmal »Aktionswörter«

¹⁵ Eine sprechakttheoretische Anbindung nimmt Cherny (1995a, Kap. 5) vor.

¹⁶ An dieser Stelle möchte ich den Teilnehmern meines Seminars »Kontext und Reflexivität transitorischer Handlungen im Internet« (Universität Rostock im Wintersemester 2007/08) danken, die sozusagen als »Versuchspersonen« für dieses Konzept herhalten mussten.

genannt; z. B. **drück**, **knuddel**, **pieks**) oder Beschreibungen ganzer Folgen von Handlungen (z. B. **keks isst, dich angrinst und dabei krümelt**).¹⁷ Spezifisch für MUDs sind außerdem sog. emotes, mit denen vom MUD-System vorformulierte Aktionen ausgeführt werden können, die aber ebenfalls keinen Einfluss auf die Datenstrukturen besitzen.

Persistente Handlungen

Neben transitorischen Handlungen, die (abgesehen von emotes) in nahezu allen textbasierten cvK-Diensten genutzt werden, gibt es in MUDs Befehle, die eine bestimmte Syntax (meist *Verb_{Imperativ} – Objekt*) verlangen, z. B. *knuddel soeldner* oder *toete maus*. Nach korrekter Eingabe eines solchen Befehls durch den Spieler führt der von ihm gespielte Charakter die entsprechende Handlung aus, was dem Spieler durch eine oder mehrere Meldungen der MUD-Software mitgeteilt wird: »Du knuddelst den Soeldner« oder »Du kaempfst nun gegen eine Maus«. Wenn durch die Nutzung solcher Befehle konkrete Datenstrukturen einer virtuell-realen Welt verändern, also eine »interactio[n] with coded objects« (Cherny, 1995a, Kap. 3.1) vorliegt, bezeichne ich die Auswirkungen solcher Handlungen als *persistent* (beständig).

Das folgende Beispiel aus dem *Silberland* demonstriert dies anschaulich:

Du kaempfst nun gegen eine Maus.

[...]

Die Maus kitzelt Dich am Bauch.

Du kratzt die Maus.

Die Maus sticht Dich sehr leicht.

¹⁷ Von transitorischen Handlungen zu unterscheiden sind formal ähnliche Äußerungen, die jedoch dem Modus Konversation zuzuordnen sind, wie etwa: *Silmaril teilt Dir mit: und? frisch von den toten auferstanden? – Du teilst Silmaril mit: ja. *wein trink** In diesem Beispiel wird zwar von einem Spieler die Äußerung »*wein trink*« getätigt, doch dient diese nicht dazu, zwischen ihm und Silmaril eine virtuell-mentale Welt zu konstruieren, in der es sonst nicht vorhandenen Wein gibt. Stattdessen ist sie die Beschreibung einer Tätigkeit, die der Spieler zum Zeitpunkt des Schreibens in der realen Welt tut oder zu tun vorgibt und seiner Gesprächspartnerin mitteilt. Indiz dafür ist das plötzliche, unvermittelte Referieren auf einen vorher nie erwähnten Redegegenstand »wein«. Wäre »wein« Bestandteil einer von beiden Spielern geteilten virtuell-mental Welt, dann bestünde eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es in vorherigen Gesprächsschritten zunächst durch gemeinschaftliches Sprachhandeln der Spieler konstruiert worden wäre (etwa *Du teilst Silmaril mit: *wein aus der tasche holt** oder *Silmaril teilt dir mit: *dir wein anbietet**). Einen derartigen Schluss lässt das von mir betrachtete Protokoll jedoch nicht zu. Vgl. zur »Narration of Real Life Actions« Cherny (1995a, Kap. 3.4).

[Tod:Lars] Eine Maus hat gerade Thagor umgebracht.
Du faellst in ein schwarzes Loch.
Ploetzlich wird es daemmrig um Dich herum.
Du versuchst etwas zu erkennen.
[Beileid:Troxal] oha
Du kneifst die Augen zusammen.
Zumindest versuchst Du es, denn da Du keinen richtigen Koerper hast,
kannst Du auch nichts zusammenkneifen.
[...]

Der Spieler von Thagor hat mit der Eingabe des Befehls *toete maus* den Kampf seines Charakters gegen eine Maus initiiert. Ohne weiteres Zutun seitens des Spielers findet nun ein stetiger Wechsel von Kampfhandlungen statt: Die Maus »kitzelt« Thagor »am Bauch«, Thagor »kratzt die Maus« und die Maus wehrt sich, indem sie Thagor »sticht«. Diese allgemeinen Beschreibungen verbergen vor dem Spieler, was eigentlich geschieht: Datenstrukturen im Speicher des MUD-Systems werden nach bestimmten Algorithmen verändert. Wenn diese einen bestimmten Zustand erreicht haben, »stirbt« entweder die Maus oder Thagor verliert den Kampf.

Im Beispiel geschieht letzteres. Das Software-Objekt, das den Charakter Thagor repräsentiert, wird aber nicht aus dem System entfernt. Stattdessen wird dem Spieler eine von mehreren möglichen »Todessequenzen« präsentiert, nach deren Ende sein Charakter an einem speziellen Ort »wiedergeboren« wird: »Du faellst in ein schwarzes Loch [...]« Der Tod Thagors wird allen anderen Spielern des Silberlandes durch die Meldung »Eine Maus hat gerade Thagor umgebracht« auf der Kommunikationsebene »Tod« mitgeteilt, was i. d. R. Beileidsbekundungen der anderen Spieler auf der Ebene »Beileid« nach sich zieht.

Auch der Gegner würde nach einer Niederlage nicht einfach aus den Weltbeschreibungen verschwinden. Stattdessen würde ein seine Leiche repräsentierendes Software-Objekt erzeugt und in den Beschreibungen darauf hingewiesen werden. Mit diesem Objekt wären dann weitere Aktionen möglich, die wiederum andere Datenstrukturen verändern würden:

Malou trifft den Igel sehr leicht.
Der Igel faellt tot zu Boden.
Malou pluendert die Leiche.
Malou nimmt ein Igelfellchen.
Malou naeht zwei kleine Igelfellchen zu einem groesseren Igelfell zusammen.

Persistente Auswirkungen bestimmter als Befehl fungierender Sprachhandlungen in MUDs verändern also stets die Datenstrukturen des MUDs, was sowohl die Darstellung der Welt und ihrer Bewohner als auch die Repräsentation der von Spielern verkörperten Charaktere betrifft. Auch nachdem sich ein Spieler aus dem MUD-System ausgeklinkt hat, bleiben diese Strukturen erhalten, denn sie sind Bestandteil der virtuell-realen Welt.

Auswirkungen von Sprachhandlungen auf den Kontext

Der Begriff *Kontext* wurde weiter oben definiert als psychologisches Konstrukt. Hierbei wurde zunächst zwischen einer »inneren« und einer »äußeren« Komponente unterschieden (vgl. Kap. 3.1). Beide Komponenten werden durch unterschiedliche Arten des Sprachhandelns modifiziert. Fig. 1 zeigt den Zusammenhang.

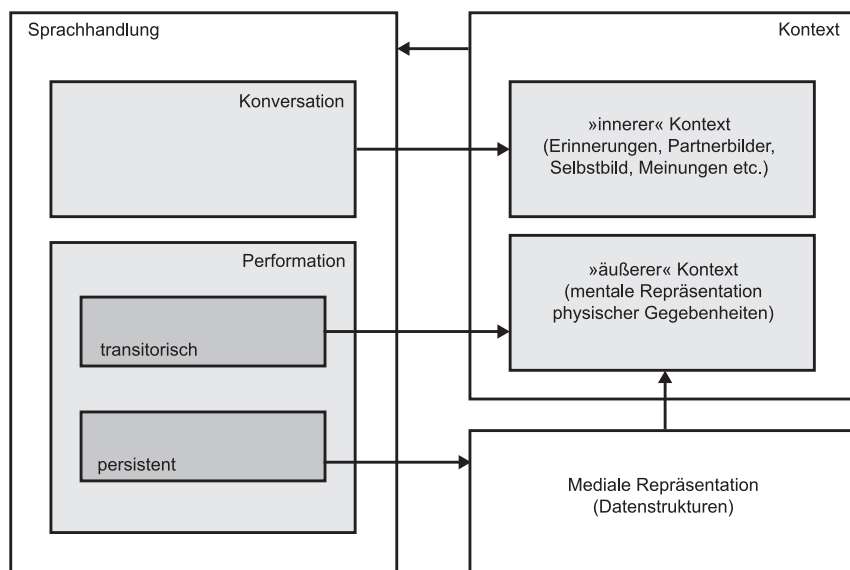


Fig. 1: Sprachhandlungen und ihr Einfluss auf Kontexte

Die »äußere« Komponente (mentale Repräsentationen physischer Gegebenheiten einer virtuellen sowie der realen Welt) wird durch den Modus Performation beeinflusst, indem transitorisch oder persistent wirkende Sprachhandlungen mentale Repräsentationen verändern. Während

transitorische Handlungen mentale Repräsentationen direkt modifizieren, verändern persistente Handlungen zunächst die medialen Repräsentationen, d. h. Datenstrukturen im Speicher eines Computers; erst durch Rezeption werden die entsprechenden mentalen Repräsentationen angeglichen.

Die »innere« Komponente (Erinnerungen, Partnerbilder, Metarepräsentationen etc.) wird erstens durch Sprachhandlungen verändert, die dem Modus Konversation zuzurechnen sind. Zweitens beeinflusst auch die Wahrnehmung von Folgen persistenter Handlungen die »innere« Komponente. In den kognitiven Umgebungen der beteiligten Personen werden neue Annahmen manifest oder bestehende manifest, wodurch die jeweiligen Wissensbestände verändert werden.

Die unterschiedlichen Formen der Kontextänderung laufen schnell und unmerklich ab. Es ist außerdem davon auszugehen, dass die von Herrmann (2001) vorgenommene und hier aus methodischen Gründen zunächst mitgetragene Trennung von »innen« und »außen« keine praktische Bedeutung für Verstehensprozesse besitzt. Stattdessen ist von Integration auszugehen: »Innere« und »äußere« »Komponente« wirken zusammen, Kontexte werden beständig aktualisiert und der jeweils aktive Kontext ist als Ganzes die Grundlage für Produktion und Rezeption relevanter Sprachhandlungen.

Integration

5 Fazit

Dieser Aufsatz war der Versuch, relevanztheoretische Begriffe und Konzepte zur Analyse sprachlichen Handelns in textbasierten virtuellen Welten zu nutzen. Es wurde deutlich, dass es in Multi User Dungeons verschiedene Ebenen des Sprachhandelns gibt. Bei Verständigungsprozessen wirken unterschiedliche Kontexte, die sehr variabel und durch Sprachhandeln beeinflussbar sind und von denen der jeweils relevanteste, situationsabhängig den geringsten kognitiven Aufwand erfordernde Kontext ausgewählt wird. Demonstriert wurden diese Punkte jeweils an einzelnen Protokollauschnitten, die im MUD *Silberland* aufgezeichnet wurden. Um die Ergebnisse zu bestätigen, ist es erforderlich, eine weit umfangreichere Analyse vorzunehmen. Dies könnte auch in grafischen Online-Spielen erfolgen, da die genutzten Welt-Begriffe und Kontext-Varietäten dort ebenfalls greifen. Eine solche Analyse könnte auch praktischen Mehrwert aufweisen, beispielsweise, wenn Lehr-Lern-Situationen in *Second Life* betrachtet werden.

Kritik der Analysemethodik

Aufgrund ihrer Formalisiertheit wirkt die hier genutzte Analysemethodik auf den ersten Blick recht präzise. Doch sie setzt voraus, dass man die Variable des kognitiven Verarbeitungsaufwandes hinreichend genau bestimmen kann. Innerhalb psychologischer Versuchsanordnungen mag dies möglich sein; wie das aber für alltägliche Situationen geschehen soll, erscheint äußerst problematisch. Denn kognitive Umgebungen und damit verbundene Kontexteffekte in unterschiedlichen Gesprächssituationen sind vielschichtig und individuell. Es ist sehr gewagt, aus einer Reihe von möglichen Annahmen solche zu benennen, die für eine bestimmte Person in der Gesprächssituation manifest oder möglicherweise manifest waren. Dies ist praktisch nur aufgrund des eigenen Alltags- und Spezialwissens möglich. Doch so benennt man letztlich Annahmen, die einem »Was würde ich in der Situation denken?« entsprechen, was zwar realistisch sein *kann*, aber empirisch fragwürdig ist.

Um dieses Problem zu verringern (wenn schon nicht zu lösen), ist man gezwungen, sich vor der Analyse so gut wie nur möglich mit dem Hintergrund der analysierten Situation vertraut zu machen. Das bedeutet platt gesprochen, dass man nichts analysieren sollte, was man nicht gut kennt. Wer sich bisher nur mit der Analyse mündlicher face-to-face-Kommunikation beschäftigt hat, ist dadurch nicht qualifiziert, über cvK zu urteilen. Wer nur Chats kennt, aber noch nie in einem MUD aktiv war, sollte keine Kommunikation in MUDs analysieren. Und wer genug Wissen hat, um Kommunikation im MUD *Silberland* zu erklären, hat noch lange nicht genug Wissen, um Kommunikation im MUD *Achaea* (oder anderen) zu verstehen, da unterschiedliche virtuelle Welten auch unterschiedliche Kontexte bereitstellen. Unterstützend kann zwar wirken, dass der Analytiker auf Kontextinformationen zugreifen kann, die ihm aus dem Gesprächsprotokoll bekannt sind, die aber in der Gesprächssituation selbst noch nicht gegeben waren. Doch birgt so ein Vorgreifen auch die Gefahr von Verzerrungen in sich.

Bei allen Schwierigkeiten ist das Spannende am hier eingeschlagenen Weg jedoch, dass die Analyse nicht auf der Ebene der Sprache stehen bleibt. Sie gibt nicht nur das wieder, was ohnehin im Protokoll steht, sondern versucht für den Einzelfall zu rekonstruieren, was im Bewusstsein der untersuchten Personen in einer konkreten Situation passiert sein könnte. Durch seine Formalisiertheit sorgt der Ansatz dafür, dass das für diese Rekonstruktionsversuche nötige Wissen nicht intuitiv genutzt wird, sondern expliziert und hinterfragt werden muss.

Literatur

- Aarseth, Espen J.:** Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 1997
- Allwood, Jens/Schroeder, Ralph:** Intercultural Communication in a Virtual Environment. Intercultural Communication, 4 2000 [〈URL: http://www.immi.se/intercultural/nr4/allwood.htm〉](http://www.immi.se/intercultural/nr4/allwood.htm)
- Beck, Klaus:** Computervermittelte Kommunikation im Internet. Oldenbourg, 2006, Lehr- und Handbücher der Kommunikationswissenschaft
- Bergmann, Jörg R.:** Ethnomethodologische Konversationsanalyse. In **Fritz, Gerd/Hundsnurscher, Franz (Hrsg.):** Handbuch der Dialoganalyse. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1994, 3–16
- Bruckman, Amy Susan:** MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids. Dissertation, Massachusetts Institute of Technology, 1997, [〈URL: http://www.cc.gatech.edu/~asb/thesis/moose-crossing-entire.pdf〉](http://www.cc.gatech.edu/~asb/thesis/moose-crossing-entire.pdf)
- Cherny, Lynn:** The Modal Complexity of Speech Events in a Social MUD. Electronic Journal of Communication, 5 1995a [〈URL: http://www.ghostweather.com/papers/The_modal_complexity.txt〉](http://www.ghostweather.com/papers/The_modal_complexity.txt)
- Cherny, Lynn:** Situated Behavior of MUD Backchannels. In AAAI Spring Symposium, Stanford, March 1995. 1995b [〈URL: http://www.ghostweather.com/papers/the-situated-behavior-of.pdf〉](http://www.ghostweather.com/papers/the-situated-behavior-of.pdf)
- Clark, Herbert H.:** Kap. 1 In Language use. Cambridge University Press, 1996a, 3–25
- Cooper, Graham:** Research into Cognitive Load Theory and Instructional Design at UNSW. Dezember 1998 [〈URL: http://education.arts.unsw.edu.au/staff/sweller/clt/index.html〉](http://education.arts.unsw.edu.au/staff/sweller/clt/index.html)
- Curtis, Pavel:** Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. Xerox PARC, 1992 – Technischer Bericht
- Donick, Mario:** Analyse kommunikativer und textlicher Merkmale in Multi User Dungeons (MUDs) im Vergleich zum IRC-/ICQ-Chat. Rostock, 2004, Bachelorarbeit [〈URL: http://www.phf.uni-rostock.de/institut/igerman/spr%5Fkomm/downloads/arbeiten/donick_BA.pdf〉](http://www.phf.uni-rostock.de/institut/igerman/spr%5Fkomm/downloads/arbeiten/donick_BA.pdf)

- Döring, Nicola:** Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Band 2, Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie. Zweite Auflage. Göttingen/Bern/Toronto/Seattle: Hogrefe, 2003
- Ehlich, Konrad:** Funktion und Struktur schriftlicher Kommunikation. In **Günther, Hartmut/Ludwig, Otto (Hrsg.):** Schrift und Schriftlichkeit. Writing and Its Use. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. Band 10?, Berlin: Mouton de Gruyter, 1994. – Kapitel ?, 18–41
- Frederking, Volker:** Neue Medien im Deutschunterricht. In **Kliwer, Heinz-Jürgen/Pohl, Inge (Hrsg.):** Lexikon Deutschdidaktik. Band 2, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2006, 554–560
- Götzenbrucker, Gerit:** Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2001
- Habermas, Jürgen:** Theorie des kommunikativen Handelns. Frankfurt (Main): Suhrkamp, 1988
- Heritage, John:** Ethno-sciences and their significance for conversation linguistics. In **Brinker, Klaus (Hrsg.):** Text- und Gesprächslinguistik: ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. Band 16, Berlin: Mouton de Gruyter, 2001. – Kapitel 84, 908–919
- Herrmann, Thomas:** Kommunikation und Kooperation. In **Schwabe, Gerhard/Streitz, Norbert A./Unland, Rainer (Hrsg.):** CSCW-Kompendium. Berlin: Springer, 2001, 15–25
- Jagusch, Dominique:** Autorenschaft in virtuellen Gemeinschaften - Die Strukturierung des Narrationsprozesses in MUDs (Multi-User Dungeons). 2001, Magisterarbeit [〈URL: http://www.mud.de/Forschung/Jagusch%20Autorenschaft_t_MUD.pdf〉](http://www.mud.de/Forschung/Jagusch%20Autorenschaft_t_MUD.pdf)
- Kallmeyer, Werner/Schütze, Fritz:** Konversationsanalyse. Studium Linguistik, 1 1976, 1–28
- Krallmann, Dieter/Ziemann, Andreas:** Grundkurs Kommunikationswissenschaft. München: Wilhelm Fink Verlag, 2001

-
- Krotz, Friedrich:** Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden, 2007
- Langham, Don:** The Common Place MOO: Orality and Literacy in Virtual Reality. *Computer-Mediated Communication Magazine*, 1 1994, Nr. 3, o.S. (URL: <http://www.december.com/cmc/mag/1994/jul/moo.html>)
- Lenke, Nils/Lutz, Hans-Dieter/Sprenger, Michael:** Kap. 3.3 In Grundlagen sprachlicher Kommunikation. Fink, 1995, 120–147
- Manninen, Tony:** Interaction in Networked Virtual Environments as Communicative Action: Social Theory and Multi-player Games. In Proceedings of CRIWG2000 Workshop, October 18-20, Madeira, Portugal. IEEE Computer Society Press, 2000
- Peirce, Charles S.:** On a New List of Categories. In Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences. Band 7, 1868 (URL: <http://www.peirce.org/writings/p32.html>), 287–298
- Reid, Elizabeth:** Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. 1994 (URL: <http://www.ludd.luth.se/mud/aber/articles/cult-form.thesis.html>)
- Schreier, Margrit:** Realität, Fiktion, Virtualität: Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten. In **Bente, Gary/Krämer, Nicole C./Petersen, Anita (Hrsg.):** Virtuelle Realitäten. Göttingen u.a., 2002, 33–56
- Seufert, Tina/Brünken, Roland/Leutner, Detlev:** Psychologische Grundlagen des Lernens mit Neuen Medien. Rostock: Universität Rostock, 2004
- Sommerfeld, Erdmute:** Kognitive Psychophysik – ein interdisziplinärer Forschungsansatz. *Leibniz online*, 3 2007, 1–4 (URL: http://www2.hu-berlin.de/leibniz-sozietat/journal/archive/3_07/Sommerfeld-korr.pdf)
- Sperber, Dan:** How do we communicate? In **Brockman, John/Matson, Katinka (Hrsg.):** How things are: A science toolkit for the mind. New York: Morrow, 1995, 191–199
- Sperber, Dan/Wilson, Deirdre:** Relevance. Zweite Auflage. Oxford/Cambridge: Blackwell, 1995

- Sperber, Dan/Wilson, Deirdre:** Relevance Theory. In Handbook of Pragmatics. Oxford: Blackwell, 2004 (URL: http://www.dan.sperber.com/relevance_theory.htm), 603–632
- Storrer, Angelika:** Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. *ibidem*, 2001, 3–24
- Strawson:** Intention and convention in speech acts. *Philosophical Review*, 73 1964, 439–460
- Su, Cheng-chao:** MOO for English Education. In 2005 International Conference and Workshop on TEFL and Applied Linguistics, March 11, 2005. 2005
- Sucharowski, Wolfgang:** Dimensionen der Sprache als Kommunikationsmittel. Juni 2007, Vorlesung (URL: www.physik.uni-rostock.de/aktuell/Ring/sucharowski_dimensionen_der_sprache.pdf)
- Turkle, Sherry:** Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995
- Utz, Sonja:** Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. 1996
- Vogelgesang, Waldemar:** »Ich bin, wen ich spiele.« Ludische Identitäten im Netz. In **Thimm, Caja (Hrsg.):** Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag, 2000, 240–259
- Watzlawick, Paul/Beavin, Janet H./Jackson, Don D.:** Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. zehnte Auflage. Bern u.a.: Verlag Hans Huber, 2003

Impressum

WISSENSCHAFT in progress ist eine Zeitschrift für aktuelle Gedanken und Forschungsfragen aus den Bereichen Kommunikations- und Medienwissenschaft, Linguistik, Literatur- und Kulturwissenschaft sowie Didaktik, Bildung und E-Learning

ISSN 1866-8186 (Druckausgabe)
ISSN 1866-8194 (Online-Ausgabe)

Herausgeber

Dr. Uta Buttkewitz
Mario Donick, M.A.
Wiebke Schwelgengräber, M.A.

Weblog und Website

<http://wissenschaft-in-progress.de>

Anschrift

WISSENSCHAFT in progress
c/o Mario Donick
Paulstr. 16
D-18055 Rostock

E-Mail

wissenschaft.in.progress@gmail.com

Bezugsmöglichkeiten

WISSENSCHAFT in progress kann als PDF-Datei auf der oben angegebenen Internetseite heruntergeladen werden. Auf Nachfrage senden wir Ihnen auch bis zu zwei kostenlose Druckexemplare zu. Dies kann auch als kostenloses Abonnement geschehen.

Disclaimer

Jeder Autor ist für seine Beiträge selbst verantwortlich. Bei *WISSENSCHAFT in progress* handelt es sich nicht um eine Publikation einer universitären Institution, sondern um ein unabhängiges Projekt der oben genannten Herausgeber.

Der Inhalt

Textbasierte virtuelle Welten (Multi User Dungeons/MUDs) wurden bisher v.a. soziologisch, sozialpsychologisch und literaturwissenschaftlich untersucht. Es gibt nur wenige Arbeiten, die sich explizit mit Sprachhandeln in MUD-Welten befassen. In vorliegendem Aufsatz wird nach einer theoretischen Fundierung zunächst eine Abgrenzung virtuell-mentaler und virtuell-realer Welten entwickelt. Anschließend werden exemplarisch zwei Dialoge, die im MUD Silberland aufgezeichnet wurden, analysiert. Dabei wird deutlich, dass virtuelle Welten Kontexte bereitstellen, die durch unterschiedliche Formen des Sprachhandelns beständig aktualisiert werden. Theoretische Basis für den Aufsatz sind Teile des begrifflich-konzeptuellen Inventars der Relevanztheorie nach Sperber/Wilson (1995). Am Ende der Darstellung entsteht ein Modell, das den Zusammenhang von Sprachhandlungen und Kontexten verdeutlicht.

Der Autor

Mario Donick hat Germanistik und Geschichte studiert und promoviert zur Zeit zu Fragen computervermittelter Kommunikation in Blended-Learning-Szenarien. Gleichzeitig ist er am Lehrstuhl für Rechnerarchitektur der Universität Rostock für die Entwicklung von internationalen Blended-Learning-Projekten zuständig. Seit 2005 ist er außerdem als Dozent am Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft der Universität Rostock tätig.

WISSENSCHAFT in progress ist ein Forum für aktuelle Gedanken und Forschungsfragen aus den Bereichen Kommunikations- und Medienwissenschaft, Linguistik, Literatur- und Kulturwissenschaft sowie Didaktik, Bildung und E-Learning. Ausdrücklich sind auch Doktoranden und Studenten höherer Semester eingeladen, sich mit Arbeiten und Aufsätzen an der Zeitschrift zu beteiligen.

