

UNIVERSITÄT GREIFSWALD
Institut für Deutsche Philologie
Lehrstuhl für Germanistische Sprachwissenschaft



**Interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen:
Wie sich durch Sprache in Chat und Voice-Chat Gruppen konstituieren.
Eine linguistische Untersuchung am Beispiel von World of Warcraft.**

Inauguraldissertation
zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie
der Philosophischen Fakultät der Universität Greifswald

vorgelegt von:

Julia Lüdemann
Greifswald im Juni 2019

Dekanin: Prof. Dr. Monika Unzeitig

Erstgutachterin: Prof. Dr. Christina Gansel

Zweitgutachter: Prof. Dr. Klaus Beck

Datum der Disputation: 27.11.2019

Inhalt

1 EINFÜHRUNG	1
2 ONLINESPIELE	11
2.1 DEFINITION DES ONLINESPIELS	11
2.2 TYPEN VON ONLINESPIELEN	13
2.3 ONLINE-ROLLENSPIELE	15
2.3.1 GESCHICHTE	15
2.3.2 MERKMALE	18
2.3.3 <i>WORLD OF WARCRAFT (WOW)</i>	20
3 SOZIALE STRUKTUREN IN ONLINE-ROLLENSPIELEN	26
3.1 ZUM BEGRIFF GEMEINSCHAFT	27
3.2 ZUM BEGRIFF SOZIALE GRUPPE	34
3.3 SIND ONLINE-GEMEINSCHAFTEN VIRTUELL?	39
3.4 ZUM BEGRIFF SOZIALES NETZWERK	42
3.5 SOZIALE BEZIEHUNGEN IN WoW	44
3.5.1 TEMPORÄRE GRUPPEN	45
3.5.1.1 2er- bis 5er-Gruppen	46
3.5.1.2 Raids	47
3.5.2 GILDEN	48
3.5.2.1 Gildenorganisation und -struktur	49
3.5.2.2 Soziale Beziehungen in Gilden	57
3.5.2.3 Gilden: soziale Netzwerke, Online-Gemeinschaften oder soziale Gruppen?	60
4 MEDIALE VERORTUNG DER KOMMUNIKATION IN ONLINE-ROLLENSPIELEN	65
4.1 MEDIUM, KOMMUNIKATION UND MASSENKOMMUNIKATION	65
4.2 COMPUTERVERMITTELTE KOMMUNIKATION IM INTERNET	68
4.3 ONLINE-ROLLENSPIELE ZWISCHEN INTERPERSONALER UND MASSENKOMMUNIKATION	70
4.4 WoW-CHAT UND VOICE-CHAT ALS KOMMUNIKATIONSFORMEN	74
4.4.1 ZUM BEGRIFF <i>KOMMUNIKATIONSFORM</i>	75
4.4.2 MERKMALE DES <i>WoW</i> -CHATS	78
4.4.3 MERKMALE DES VOICE-CHATS	87
4.4.4 ZUSAMMENFASSUNG	91
5 FORSCHUNGSDESIGN	93
5.1 METHODISCHES VORGEHEN	93
5.1.1 TEILNEHMENDE BEOBACHTUNG	93
5.1.2 METHODISCHE UND TECHNISCHE PROBLEME	100
5.2 EIGNUNG VERSCHIEDENER ANALYSEMETHODEN	103
5.2.1 <i>WoW</i> -CHAT UND VOICE-CHAT – GESCHRIEBEN VS. GESPROCHEN	104

5.2.2	GESPRÄCHSANALYSE	108
5.2.3	ANWENDBARKEIT DER GESPRÄCHSANALYSE AUF DIE CHAT-KOMMUNIKATION	112
5.2.4	DAS KONZEPT DER INTERAKTIONALEN LINGUISTIK	119
5.3	SCHLUSSFOLGERUNGEN FÜR DAS ANALYTISCHE VORGEHEN	124
6	BESONDERHEITEN DER INTERAKTIONSORIENTIERTEN KOMMUNIKATION	131
6.1	DIE DREI GRUPPENKONSTELLATIONEN	132
6.2	ZUR FUNKTIONALITÄT DER KOMMUNIKATIONSFORMEN	136
6.2.1	UNABHÄNGIGKEIT VON <i>WOW</i> - UND VOICE-CHAT	136
6.2.2	<i>WOW</i> -CHAT ALS INFORMATIONSQUELLE	137
6.2.3	GEMEINSAME NUTZUNG VON <i>WOW</i> - UND VOICE-CHAT	139
6.2.4	ZUSAMMENFASSUNG	143
6.3	PHASEN UND TEILPHASEN DER KOMMUNIKATION	145
6.3.1	ERÖFFNUNG	146
6.3.2	KERNPHASE	157
6.3.2.1	Kampfvorbereitung	158
6.3.2.2	Buff-Food	160
6.3.2.3	Bereitschaftscheck	162
6.3.2.4	Kampf	163
6.3.2.5	Sieg	167
6.3.2.6	Lootvergabe	169
6.3.2.7	Spielpause	172
6.3.3	BEENDIGUNG	174
6.4	KOMMUNIKATIVE BESONDERHEITEN	182
6.4.1	BESONDERHEITEN DER <i>WOW</i> -CHAT-KOMMUNIKATION	184
6.4.1.1	Graphostilistische Mittel	185
6.4.1.2	Orthographie: Kleinschreibung, Interpunktion, Tippfehler	191
6.4.1.3	Syntax	193
6.4.1.4	Lexik	194
6.4.1.5	Organisationsprinzipien der Chat-Kommunikation	195
6.4.2	BESONDERHEITEN DER VOICE-CHAT-KOMMUNIKATION	199
6.4.2.1	Stimme und Prosodie	199
6.4.2.2	Organisationsprinzipien der Voice-Chat-Kommunikation	200
6.4.3	BESONDERHEITEN DER <i>WOW</i> - UND VOICE-CHAT-KOMMUNIKATION	204
6.4.3.1	Grammatik	204
6.4.3.2	Lexik	210
6.4.3.3	Organisationsprinzipien der Kommunikation: „Gesprächspartikeln“	220
6.4.3.4	Deixis	222
6.4.4	GRUPPENSPRACHE, FACHSPRACHE ODER JARGON?	224
7	GRUPPENDYNAMIK IN <i>WOW</i>-GILDEN	233
7.1	IDENTITÄT UND IDENTIFIKATION MIT DER GILDE	233
7.1.1	SPIELCHARAKTER UND SPIELMECHANIK	235
7.1.2	VERBALE UND NONVERBALE STRATEGIEN DER SELBSTDARSTELLUNG	239
7.1.3	EMOTIONEN	243
7.1.4	STEREOTYPISIERUNGEN	246
7.1.5	ROLLEN UND HIERARCHIEN	251
7.2	NORMEN UND KONVENTIONEN IN GILDEN	267
7.2.1	NORM UND KONVENTION	267
7.2.2	ABWEICHUNGEN VON DER NORM	277

7.2.3 SANKTIONSMÖGLICHKEITEN	283
7.3 KONFLIKTE UND SCHERZKOMMUNIKATION IN GILDEN	289
7.3.1 KONFLIKTE	289
7.3.2 SCHERZKOMMUNIKATION UND IRONIE	306
7.3.2.1 Wortspiele	309
7.3.2.2 Witzeln/Albern	312
7.3.2.3 Mimikry	313
7.3.2.4 Teasing/Frotzeln	317
7.3.2.5 Ironie	321
7.4 GRUPPENDYNAMIK UND GRUPPENKONSTITUTION	327
8 SCHLUSSBETRACHTUNGEN UND AUSBLICK	337
LITERATURVERZEICHNIS	354
BEISPIELVERZEICHNIS	370
GLOSSAR	372
TRANSKRIPTIONSKONVENTIONEN	379
TRANSKRIPTE	380
CHATMITSCHNITTE	415

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

ABBILDUNG 1: INTERFACE	22
ABBILDUNG 2: WOW-CHATFENSTER	81
ABBILDUNG 3: TEAMSPEAK	88
TABELLE 4: MERKMALE DER KOMMUNIKATIONSFORMEN WOW-CHAT UND VOICE-CHAT	91
ABBILDUNG 5: ZUSAMMENSETZUNG DES KORPUS	97
ABBILDUNG 6: DAS NÄHE DISTANZ-MODELL (KOCH/OESTERREICHER 1994, 588)	105
ABBILDUNG 7: METHODISCHES VORGEHEN	129
TABELLE 8: NUTZUNGSINTENSITÄT UND -ZWECK DER KOMMUNIKATIONSFORMEN NACH GRUPPENGROÖÖE	144
TABELLE 9: PRODUKTIONSBEDINGUNGEN – SCHREIBEN UND SPRECHEN	183
ABBILDUNG 10: DIMENSIONEN IM GRUPPENDYNAMISCHEN RAUM	328

1 Einführung

„Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße befestigt, daß menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet. [...] Es handelte sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat.“ (Huizinga 1956, 7)

Johan Huizinga hat bereits zu Anfang des 20. Jahrhunderts dem Spiel eine herausragende Bedeutung zugeschrieben: als Grundlage aller Kultur. Dabei haben sich das Spiel wie auch die Kultur bis heute stark gewandelt. Ein Großteil der Freizeitaktivitäten – und gleichermaßen das Spielen – findet heute an Smartphone, Tablet, PC oder Spielkonsole statt. Auf digitale Spiele als vergleichsweise junge kulturelle Entwicklung seit Mitte des 20. Jahrhunderts war Huizingas Aussage damals selbstverständlich noch nicht bezogen. Überdies scheint das Computerspielen in der breiten Öffentlichkeit bis heute nicht vollends als Freizeitaktivität akzeptiert, sondern nach wie vor mit Vorurteilen belegt – es mache aggressiv, einsam oder dumm. Kaminski (vgl. 2010, 36) sieht digitale Spiele wie Huizinga als Kulturprodukte und plädiert daher für das Ablegen der abschätzigen Haltung ihnen gegenüber. Er vermutet einen Generationenkonflikt:

„Dieser Streit liegt darin begründet, dass Computerspiele, obgleich mittlerweile 50 Jahre alt, zu neu erscheinen, zu unvertraut. Auch die dominant technische Seite lässt sie als nicht zur Tradition gehörig und in den Augen mancher als kulturell nicht hochwertig erscheinen.“ (Kaminski 2010, 36)

Doch gerade in Verbindung mit dem Internet, welches einen weiten Raum für vielfältige Informations-, Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten eröffnet, erfahren digitale Spiele eine neue Qualität: Studien belegen, dass insbesondere Onlinespiele heute einen wichtigen Anteil der Internetnutzung von Kindern, Jugendlichen, aber auch von immer mehr Erwachsenen ausmachen – mit steigender Tendenz. Laut ARD/ZDF-Onlinestudie beschäftigten sich 10 Prozent der Befragten im Jahre 2021¹ täglich mindestens eine Viertelstunde mit Onlinespielen. Dabei sind es mit 14 Prozent doppelt so viele Männer als Frauen. Zudem spielen insbesondere Jüngere (22 Prozent der 14- bis 29-Jährigen) häufiger Onlinespiele als Ältere. (Vgl. Beisch, Natalie/Koch, Wolfgang 2021, S. 490)

So lässt sich dem Onlinespielemarkt mittlerweile nicht mehr nur für die Wirtschaft, sondern vor allem in Bezug auf Spiele, in denen gemeinsam interagiert und kommuniziert werden kann, für die Sprach-, Kommunikations- und Sozialwissenschaften eine große Rolle zuweisen. Insbesondere das Genre der Online-Rollenspiele, auch *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (kurz *MMORPGs*) genannt, bietet Möglichkeiten der Kombination von Unterhaltung mit Interaktion und Kommunikation der Spieler² untereinander. Über einen im Spiel

¹ Bei der vorliegenden Publikation handelt es sich um die 2019 an der Universität Greifswald verteidigte Dissertation, die nun in einer überarbeiteten Fassung 2022 erscheint.

² Im Folgenden wird nicht nur aufgrund der Mehrheit männlicher Spieler, sondern auch der Einfachheit halber

integrierten Chat lässt sich textbasiert kommunizieren; über den sogenannten Voice-Chat ist dagegen die gesprochensprachliche Kommunikation mit Hilfe von Kopfhörern und Mikrofon möglich. In derartigen Spielen herrscht somit keineswegs Einsamkeit oder Sprachlosigkeit, sondern es wird in Online-Gruppenspielaktivitäten ausgelassen interagiert und kommuniziert. Insbesondere zwei wesentliche Punkte stechen dabei heraus: Zum einen wird mit dem Spielchat die geschriebene Sprache in der spontanen dialogischen und informellen Kommunikation genutzt, welche prototypisch und traditionell eher im Terrain der gesprochenen Sprache verortet wird. Zum anderen werden Chat und Voice-Chat häufig gemeinsam in ein und demselben „Gespräch“ zur Kommunikation genutzt, es kommt also gewissermaßen zu einer Verschränkung von gesprochener und geschriebener Sprache.

Diese Besonderheiten der Kommunikation gilt es in der vorliegenden Dissertation anhand eines Beispiels – dem beliebtesten und erfolgreichsten Online-Rollenspiel *World of Warcraft* (kurz *WoW*) (vgl. Buffed.de/Scholz 2018, o.S.) – zu untersuchen. Im Speziellen sollen mit Hilfe einer qualitativen Analyse auf Basis der Gesprächsanalyse und der interaktionalen Linguistik Erkenntnisse über die Kommunikation sowie über die damit verbundene (Gruppen-)Interaktion der Spieler gewonnen werden. Dazu begleitete ich eine Gruppe von *WoW*-Spielern – eine sogenannte Gilde – eine Zeit lang, um die Kommunikation während des gemeinsamen Gruppenspiels über den *WoW*-Chat und den Voice-Chat aufzuzeichnen. Mit Hilfe dieses Datenmaterials wird ein exklusiver Einblick in das alltägliche Treiben und in die (Sprach-)Welt der Gilde möglich. Äußerungen wie: „Macht *Damage* auf das *Add*! Haben wir eigentlich *Kampf* wieder *ready*?“ sind für den Spielunkundigen kaum in seiner Bedeutung nachzuvollziehen. Der Spieler tritt allerdings mit Spielbeginn in eine „community of practice“ (Steinkuehler 2004, 3) ein, in der er den Mix aus bestimmten spielspezifischen Begriffen, Abkürzungen, Neologismen und Anglizismen fast beiläufig erlernt.³ Durch den typischen Charakter des Online-Rollenspiels – der häufigen Wiederholung ähnlicher Spielsituationen bei oftmals gleichzeitiger Nutzung von Spielchat und Voice-Chat – kann davon ausgegangen werden, dass sich spezifische Formulierungsmuster und wiederkehrende kommunikative Strukturen herausbilden und konventionell festigen.

Grundlegendes Ziel der Dissertation ist es daher, mit Hilfe des Datenmaterials den Sprachgebrauch der Spieler sowie die Besonderheiten der Kommunikation mittels der interaktionsorientierten Kommunikationsformen Chat und Voice-Chat unter Berücksichtigung der medialen und sozialen Bedingungen sowie dem jeweiligen Kommunikationskontext darzustellen. Darauf

durchgehend das generische Maskulinum verwendet. Frauen sind in gleichem Maße angesprochen.

³ Sämtliche in dieser Arbeit sowie in den Korpora verwendeten spielspezifischen Ausdrücke sind zum leichteren Verständnis in einem Glossar im Anhang ab Seite 369 zusammengefasst und erklärt.

aufbauend soll das Erkenntnisinteresse auf die Funktionalität dieses Sprachgebrauchs im sozialen Gefüge der Gilde ausgeweitet werden. Als wesentliche Komponente tritt dabei das Konzept der (sozialen) Gruppe in den Mittelpunkt. Denn die Spieler interagieren und kommunizieren vor allem innerhalb solcher Spielergruppen. Sowohl die temporäre als auch die dauerhafte Gruppenbildung ist von den Spielherstellern intendiert, da bestimmte Herausforderungen und Spielziele nur im Gruppenspiel zu bewältigen sind. Innerhalb der Spielwelten formen sich daher komplexe soziale Gebilde, die Beziehungen von unterschiedlicher Stärke und Dauer umfassen. Die Gilde bildet dabei für viele Spieler den überdauernden sozialen Rahmen der Kommunikation. Ausgehend von der Annahme, dass sich soziale Gegebenheiten und Sprache gegenseitig bedingen und voneinander abhängen (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 362ff.), soll eine Antwort auf die Frage gefunden werden, inwieweit das sprachliche Handeln dazu beiträgt, Sprecheridentitäten sowie soziale Rollen zu inszenieren, kulturelle Ordnungen herzustellen und schließlich die Gruppe mitzukonstituieren. Erfasst werden sollen die Interdependenzen zwischen Sprachgebrauch und Kontext bzw. Sprachbenutzer(-gruppe).

Um diese Ziele zu erreichen, soll in Kapitel 2 zunächst das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* in den Blick genommen werden. Eine Begriffsdefinition, die geschichtlichen Wurzeln sowie die Entwicklung der Onlinespiele allgemein werden vorangestellt, um den Einstieg in das Thema zu ermöglichen. Kapitel 3 widmet sich der innerhalb des Online-Rollenspiels vorherrschenden sozialen Strukturen. Dabei interessieren vor allem die Beziehungsgeflechte in Gilden und es wird der Frage nachgegangen, ob es sich hierbei um Gemeinschaften, soziale Gruppen oder Netzwerke handelt. In Kapitel 4 wird die theoretische Fundierung mit der medialen Verortung der Kommunikation in diesen Spielen fortgesetzt. Von wesentlicher Bedeutung ist dabei die Abgrenzung von Medium, Massenkommunikation und interpersonaler Kommunikation, da die Arbeit sich der besonderen Konstellation der in einem Massenmedium stattfindenden Individualkommunikation zuwendet. Mit einer Klärung des Begriffs der *Kommunikationsform* soll zudem eine theoretische Einordnung von *WoW*-Chat und Voice-Chat möglich werden. Zusammengefasst und beschrieben werden hier die außersprachlichen Merkmale, die die Kommunikation im Online-Rollenspiel mitbeeinflussen. Dabei wird der Begriff der *Interaktionsorientiertheit der Kommunikation* eine zentrale Rolle einnehmen. Kapitel 5 befasst sich mit dem Forschungsdesign der Arbeit – beschrieben wird zunächst das Vorgehen bei der teilnehmenden Beobachtung und die Korpuserstellung. Anschließend soll die Methode der Gesprächsanalyse auf ihre Anwendbarkeit in Bezug auf die Nutzung gesprochener wie geschriebener Sprache im Online-Rollenspiel geprüft werden. Denn insbesondere für die Chat-Kommunikation erweist sich eine unreflektierte Methodenübernahme als schwierig. Da es unter

anderem Ziel der Arbeit ist, die sprachlichen Phänomene im Gesamtkontext des Kommunikationsprozesses zu betrachten, wird es erforderlich sein, weitere empirische Methoden – wie etwa die interaktionale Linguistik – heranzuziehen, um die Rahmenbedingungen der Methodik der vorliegenden Arbeit über die Gesprächsanalyse hinaus abzustecken. Kapitel 6 und 7 bilden den Analyseteil der Arbeit. In Kapitel 6 sollen die Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation im Online-Rollenspiel herausgestellt werden. Dazu werden die Auswirkungen der Gruppengröße, aber auch der medialen Restriktionen von *WoW*-Chat und Voice-Chat sowie der mit diesen eng verknüpften Produktionsbedingungen gesprochener und geschriebener Sprache in den Blick genommen. Neben der Analyse des sprachlichen Einflusses beider Formen aufeinander soll geklärt werden, welche Vor- bzw. Nachteile sich für die Kommunikationsteilnehmer ergeben und wie diese sich auf die konkrete Nutzung auswirken. Die Betrachtung regelmäßig wiederkehrender kommunikativer Phasen und Sequenzen gibt darüber hinaus einen Einblick in den zum Teil stark konventionalisierten Ablauf des Gruppenspiels. Des Weiteren interessiert der spezifische Sprachgebrauch. Anhand konkreter Beispiele wird gezeigt, dass sich auf allen linguistischen Ebenen Besonderheiten nachweisen lassen, die in spezifischen Interaktionssituationen die charakteristischen Merkmale der Kommunikation in Online-Rollenspielen hervorbringen und ausmachen. Eine Einordnung in soziolinguistische Kategorien wie Soziolekt, Gruppen- oder Fachsprache sowie Jargon soll den Sprachgebrauch schließlich näher spezifizieren. Im vorletzten Kapitel sollen die Zusammenhänge zwischen der Sprachnutzung in *WoW*-Chat und Voice-Chat und den sozialen Strukturen herausgestellt werden. Im Mittelpunkt der Betrachtungen stehen Verfahren der Organisation der Interaktion (und damit auch der Kommunikation), der Signalisierung von Identitäten sowie der Aushandlung von Beziehungen durch kommunikative Strategien. Soziale Kategorien wie Rolle, Hierarchie und Macht werden dabei in Bezug auf die Identitäts- und Beziehungsdimension beschrieben. Fokussiert werden zudem Asymmetrien auf der Beziehungsebene, die Aushandlung von Normen und Konventionen sowie Verfahren der Beziehungspflege. Um gruppenspezifische Prozesse sichtbar zu machen, konzentriert sich diese Arbeit schließlich insbesondere auf durch Emotionen geprägte Kommunikationssituationen in Konsens und Dissens. Hierzu werden Humor- und Konfliktsequenzen herangezogen, denn hier – so die Annahme – zeigen sich durch die starke emotionale Eingebundenheit der Kommunikationsteilnehmer bestimmte Kommunikationsstrategien besonders deutlich. Eine Zusammenführung und Diskussion der Ergebnisse sowie ein Ausblick runden die Arbeit ab.

Die Sprachwissenschaft hat sich bisher nur spärlich mit der Kommunikation in Online-Rollenspielen beschäftigt. Forschungsarbeiten zur interdisziplinären Einordnung des Spielchats und Voice-Chats als Kommunikationsformen, die im Online-Rollenspiel gemeinsam für ein „Gespräch“ genutzt werden, aber auch Untersuchungen zu Struktur, Wirkung und Funktion des Sprachgebrauchs in Online-Rollenspielen im Hinblick auf die Konstituierung einer Spielergruppe sind derzeit im deutschsprachigen Raum kaum vorhanden. Die Ursache mag bei der bisherigen Unterschätzung der Relevanz des Themas für die Sprachwissenschaft liegen, aber auch daran, dass die Möglichkeit der Online-Kommunikation in digitalen Spielen noch relativ neu ist. Zudem bestehen für die Wissenschaft Zugangsbarrieren, da das Spielen meist im privaten Rahmen am heimischen Rechner stattfindet. Zur Analyse der Kommunikation in Online-Rollenspielen aus sprachwissenschaftlicher Perspektive muss aufgrund dieses Forschungsdesiderats auch auf andere Wissenschaftsbereiche und Themen zurückgegriffen werden, die den Bereich der Online-Rollenspiele oft nur streifen, aber deren Erkenntnisse für diese Arbeit dennoch relevant sind. Drei Forschungsrichtungen sind in besonderem Maße bedeutsam: die linguistische Forschung, Medien- und Kommunikationswissenschaften sowie die Soziologie. Eine Schnittmenge aus den letzten beiden Disziplinen und der Spielerszene selbst bilden die sogenannten Game Studies, oder auch Ludologie genannt.

Das Internet, das eine Vielzahl neuer Kommunikationsmöglichkeiten und -formen und damit sprachliche sowie kommunikative Phänomene hervorgebracht hat, kommt bereits in den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts ins Blickfeld der linguistischen Forschung. 1998 erscheint die erste große Überblicksdarstellung zur computervermittelten Kommunikation im Internet von Runkehl/Schlobinski/Siever, die sowohl auf das Internet allgemein als auch auf WWW, E-Mail, Chat und *MUD*⁴ eingeht. Beispielsweise die Chat-Kommunikation wird jedoch zu dieser Zeit noch als restringiert und kompensatorisch klassifiziert.⁵ In der Folge werden insbesondere zahlreiche Sammelband- bzw. Zeitschriftenbeiträge veröffentlicht, in denen vor allem die Thematisierung von Einzelaspekten der sogenannten Neuen Medien dominieren (Siever/Schlobinski/Runkehl 2005, Schlobinski 2006). Zur Chat-Kommunikation existiert eine Fülle an wissenschaftlichen Arbeiten, von denen hier die für diese Arbeit relevantesten aufgeführt werden. Zu nennen ist unter anderem eine der ersten Arbeiten von Reißwenger aus dem

⁴ *MUDs* oder *Multi User Dungeons* sind textbasierte Onlinespiele in Form von Chat-Kommunikation. Dem Spieler wird die Spielwelt nicht grafisch präsentiert, sondern in Textform beschrieben. Über Chat-Kommandos kann er in Interaktion mit Objekten und anderen Spielern in dieser Welt treten. *MUDs* gelten als Vorläufer der heutigen Online-Rollenspiele.

⁵ Dies mag vor allem daran liegen, dass sich die Gebrauchsnormen für viele Formen der Online-Kommunikation um die Jahrtausendwende gerade erst entwickelten. Beispielhaft sei hier auf Emoticons bzw. Emojis verwiesen, die heute als konventionalisiert gelten und nicht mehr wegzudenken sind, damals allerdings noch weitgehend ungebrauchlich waren.

Jahr 2000. Der Autor betrachtet die Chat-Kommunikation unter verschiedenen Aspekten wie Mündlichkeit und Schriftlichkeit, aber auch Situiertheit oder Inszenierung von Identitäten. Im Jahr 2002 gibt Reißwenger den Sammelband *Chat-Kommunikation* heraus. Hierin erscheint ein Artikel von Storrer, die die Chat-Kommunikation als „getippte Gespräche“ bezeichnet und sie gesprächsanalytisch untersucht. Unter diesem Blickwinkel wird der Chat in der Folge auch von weiteren Autoren betrachtet (u.a. Thaler 2003, Pankow 2003). Die Arbeiten befassen sich zu meist mit sprachlichen Besonderheiten im Chat und der sich daraus ergebenden Nähe der schriftsprachlichen Chat-Kommunikation zur gesprochenen Sprache. Später rückt die Frage in den Mittelpunkt, ob es sich bei der Chat-Kommunikation um (text- bzw. schriftbasierte) Gespräche oder um Diskurse⁶ handelt. Bittner (2003) klassifiziert den Chat als Diskurs und schließt ihn aufgrund der Trennung von Produktion und Rezeption aus der Gesprächsforschung aus. Auch Reißwenger folgt im Jahr 2007 dieser Ansicht. Um die Nähe des schriftsprachlichen Chats zur Mündlichkeit erfassen und erklären zu können, greifen viele Autoren (Thaler 2003, Marterer 2006, Schlobinski 2005 und 2006) auf die Mündlichkeits- und Schriftlichkeitsforschung nach Koch und Oesterreicher (1990) zurück, die zwischen medialer und konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit unterscheiden.⁷ Nach diesem Modell wird der Chat oft als zwar medial schriftlich, aber konzeptionell mündlich eingeordnet. Später rückt der Kontext, in dem Chats stattfinden können, in den Fokus: Die angenommene konzeptionelle Mündlichkeit kann demnach nicht auf jeden Chat übertragen werden, da sich die Kommunikation darin in vielfältiger Weise ausdifferenziert und der Chat deshalb nicht vereinheitlicht beschrieben werden kann. So betrachtet etwa Dorta (2005) die Wechselwirkung zwischen den Merkmalen des Chats und den Verhaltensweisen der Nutzer in konkreten Kommunikationssituationen aus soziolinguistischer Perspektive. Da sich gewisse Parallelen sowohl in der Struktur als auch in konkreten sprachlichen Besonderheiten des spielinternen *WoW*-Chats zum ähnlich aufgebauten Internet Relay Chat⁸ finden lassen und die Verortung des Chats zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit bei gleichzeitiger Nutzung der gesprochenen Sprache über den Voice-Chat im

⁶ Hier meint Diskurs *nicht* die Gesamtheit thematisch zusammengehöriger Texte und Aussagen oder die Erörterung mit dem Ziel der Wahrheitsfindung im philosophischen Sinne. Diskurs wird hier verstanden als sowohl mündlich als auch schriftlich realisierte, konversationelle Interaktion, die durch Interaktivität und Wechselseitigkeit gekennzeichnet und auf Informationsaustausch angelegt ist. Der Begriff steht also für alle Formen authentischer, situationsgebundener sprachlicher Kommunikation. (Vgl. Bittner 2003, 155f.) Die sich aus der Einordnung des Chats als Gespräch oder Diskurs ergebenden terminologischen Unsicherheiten stellen ein Hauptproblem in der Forschungsliteratur dar, auf das in Unterabschnitt 5.2.3 näher eingegangen wird.

⁷ Die mediale Differenzierung betrifft die phonisch in der gesprochenen Sprache oder die grafisch in der Schrift realisierte Kommunikation. Anhand von Merkmalen wie Emotionalität, Handlungseinbindung oder Themenfixierung lassen sich Kommunikationsarten als Nah- (konzeptionell mündlich) oder Distanzkommunikation (konzeptionell schriftlich) festlegen. Siehe auch kritisch dazu Unterabschnitt 5.2.1.

⁸ Um den Internet Relay Chat, kurz IRC, nutzen zu können, benötigt der Chatter eine Client-Software, die auf dem Computer installiert sein muss oder über einen Browser gestartet wird.

Online-Rollenspiel aktueller denn je erscheint, sind die in der Forschungsliteratur bisher erbrachten Erkenntnisse über Chats auch für diese Arbeit von Bedeutung. Wenngleich kontrastierend die vor allem funktionalen Unterschiede von spielinternen Chats zu anderen Chatformen hervorgehoben werden müssen.

Von Disziplinen wie den Medien- und Kommunikationswissenschaften, der Soziologie und Psychologie sind Onlinespiele und im Speziellen die Online-Rollenspiele bereits verstärkt in den Blick genommen worden. Neben allgemeinen Untersuchungen zur computervermittelten Kommunikation im Internet finden sich empirisch begründete Studien zu Onlinespielen. Cypra (vgl. 2005, 72ff.) befragt über 11.000 Spieler zu ihrem Onlinespielverhalten und verortet den durchschnittlichen Spieler unter anderem als männlich, 22,5 Jahre alt und überdurchschnittlich gebildet. Nutzungsbeeinflussende Faktoren, die Dauer des Spielens und das damit verbundene Abdriften zur Sucht sind weitere Themen. In der Aufsatzsammlung von Quandt, Wimmer und Wolling (2008) sind vor allem die Nutzungsmotivation, das Spielerleben der Spieler, der Unterhaltungsaspekt und das Spielen in virtuellen Gemeinschaften von Interesse. Schmidt, Dreyer und Lampert (2008) beleuchten Onlinespiele aus der Angebots- sowie Nutzerperspektive und legen eine Einteilung von Onlinespielen in verschiedene Typen zu Grunde. Schultheiss (2009) betrachtet vor allem Soziodemografie und Spielverhalten in Browser-Games sowie *MMORPGs* unter Einbeziehung kommunikationswissenschaftlicher Theorien wie dem Uses-and-Gratifications-Ansatz und der Flow-Theorie und entwickelt ein eigenes, auf Onlinespiele anwendbares Forschungsmodell. Auch Kuhn (2009) interessiert vor allem die Nutzung und Wirkung von Onlinespielen. Am Beispiel einer Befragung der Nutzer von *World of Warcraft* verdeutlicht er Zusammenhänge zwischen Spiel, Spielverhalten, sozialer Gemeinschaft und Wahrnehmung. Aus sozialwissenschaftlicher Perspektive sind in den letzten Jahren insbesondere die ablaufenden Prozesse der Identitäts- und Gemeinschaftsbildung in Onlinespielen in den Blick geraten. Dabei wurde häufig das Genre der Online-Rollenspiele in die empirischen Untersuchungen mit einbezogen, da gerade diese Spiele besondere Möglichkeiten bieten, miteinander zu interagieren bzw. zu kommunizieren und somit Beziehungen aufzubauen. Götzenbrucker (2001) untersucht virtuelle Gemeinschaften am Beispiel von *MUDs*. Untersuchungsschwerpunkte sind unter anderem die Gruppenzugehörigkeit, aber auch abweichendes Verhalten und Sanktionen. Dabei werden auch sprachliche und kommunikative Besonderheiten berücksichtigt. Stank (2009), Geisler (2009), Trippe (2009) sowie Inderst und Bohrer (2010) beschäftigen sich jeweils mit der Entwicklung von Beziehungen und Identitäten in Onlinespielen sowie mit sozialen Prozessen in virtuellen Gemeinschaften. Grünbichler (2009) betrachtet die ganzheitlichen Auswirkungen des Computerspielens auf den Spieler und betont sowohl negative als auch positive

Einflüsse von Online-Rollenspielen. So werden Risiken wie Suchtgefahr, Vereinsamung oder Realitätsverlust beleuchtet, aber auch die Möglichkeiten zur Aneignung sozialer Kompetenzen und die Förderung kognitiver Fähigkeiten durch das Spiel. Einen erziehungswissenschaftlichen Blickwinkel nimmt die Dissertation von Raudonat (2017) ein, die das Online-Rollenspiel *WoW* auf die Möglichkeit der Weiterentwicklung sozial-kommunikativer Kompetenzen untersucht.

Während in Deutschland insgesamt eine immer noch spärliche wissenschaftliche Beschäftigung mit Onlinespielen zu verzeichnen ist, stellen diese im internationalen Raum in den sogenannten Game Studies schon seit längerem ein hochrelevantes Thema dar. In den USA bringt ein Forscherteam um Yee, Ducheneaut und Williams zahlreiche Erkenntnisse hervor. Zunächst erscheinen vorrangig Studien zur Demografie und Motivation der Spieler in Online-Rollenspielen (Yee et al. 2002, 2006, 2007; Williams et al. 2006a), aber immer mehr kommen auch soziale Faktoren in den Blick (Ducheneaut et al. 2004; Steinkuehler 2004; Yee 2005, Ang/Zaphiris 2010). Ducheneaut, Yee u.a. (2008) untersuchen die sozialen Strukturen in *WoW*, indem sie Daten von mehreren 10000 Spielcharakteren über Onlinezeiten, das derzeitige Level, die Gildenzugehörigkeit und den Aufenthaltsort im Spiel auswerten. Eine wesentliche Erkenntnis der Studie ist, dass die Zeit, die in Gruppen verbracht wird, mit der Levelanzahl des Spielcharakters steigt. In einer anschließenden Netzwerkanalyse interessieren die Gildenstrukturen sowie das „Gildenüberleben“. Die Autoren kommen zu dem Ergebnis, dass Gilden eher spärlich verknüpfte, also fragile soziale Netzwerke bilden. Während Yee (2006) zeigt, dass die Hälfte aller Spieler Online-Freunde als wichtiger erachten als Offline-Beziehungen, schließen Ducheneaut et al. (2006) aus ihrer Studie, dass *WoW* ein Spiel darstellt, in welchem die Spieler die meiste Zeit „gemeinsam einsam“ spielen, also einen erheblichen Zeitumfang zwar in Gegenwart von anderen, aber doch allein und ohne Interaktion mit diesen anderen spielen. Nardi und Harris (2006) nehmen darauf Bezug und beschreiben das Zusammenspiel der Spieler, die Art der möglichen Unterstützung, aber auch negative mögliche Effekte, die je nach Qualität der sozialen Beziehung (Fremde, Freunde, Gildenmitglieder) auftreten können. Die Studie von Ducheneaut et al. (2006) kritisieren sie aufgrund der erhobenen Daten als zu einseitig. So wurden lediglich die Login-Zeiten der Spieler ausgewertet – ob sie allein, in Gruppen oder in Raids spielen. Unberücksichtigt blieben jedoch Chat, Voice-Chat und andere Kommunikationsmöglichkeiten, die über die tatsächlich stattfindende Kommunikation und Interaktion mehr Auskunft geben können. Jakobsson und Taylor (2003) untersuchen soziale Beziehungen in *Everquest* und vergleichen diese mit den Beziehungsstrukturen in der Mafia, weil ein weites Netz an Beziehungen, Reputation, Ruf, Status und Mitgliedschaft in angesehenen Gilden von großer Bedeutung sind. Kolo und Baur (2004) stellen fest, dass soziale Beziehungen in Gilden

teilweise stark und überdauernd sein können. Johnson et al. (2009) vergleichen amerikanische Straßengangs mit Gilden in *World of Warcraft* und finden Ähnlichkeiten in Bezug auf das Verhalten der Spieler, das einem gemeinsamen Gruppenmechanismus zugrunde liegt. Im Jahr 2011 nehmen Xiong et al. Effekte der Gruppengröße auf das Zusammenspiel in den Blick. Auch die Persönlichkeitsentwicklung und das Durchscheinen persönlicher Variablen in virtuellen Welten bzw. Onlinespielen gelangt immer mehr in den Mittelpunkt, was die Studien von Yee et al. (2009 und 2010) zur virtuellen Welt *Second Life* sowie 2011 zum Online-Rollenspiel *World of Warcraft* zeigen. Hier legen die Autoren dar, dass sich die Variablen Extrovertiertheit, Verträglichkeit, Gewissenhaftigkeit, emotionale Stabilität und Offenheit für neue Erfahrungen in den jeweiligen Spielvorlieben und Verhaltensweisen der Spieler wiederfinden lassen.

Untersuchungen, welche neben sozial- und kommunikationswissenschaftlichen Gesichtspunkten auch die linguistische Perspektive miteinschließen, sind bislang dagegen kaum vorhanden. Steinkuehler (2004) integriert syntaktische Strukturen von Chatbeiträgen in ihr Forschungsdesign, anhand derer sie die sozialen Strukturen und unterschiedlichen Rollen im Spiel *Lineage* untersucht. Sie findet heraus, dass das Spiel dieselbe Bandbreite und Komplexität der Funktionen von Sprache innehat, welche diese auch offline bietet. Zu nennen wäre zudem die Untersuchung von Halloran, Rogers und Fitzpatrick (2003), die in drei empirischen Studien den Einfluss der Voiceover-IP-Kommunikation auf das kommunikative Verhalten während des Spielens von Onlinespielen in den Blick nehmen. Sie betrachten dabei insbesondere die Unterschiede zur bisher dominierenden textbasierten Kommunikation, aber auch zur Face-to-Face-Kommunikation. Diekmannshenke und Lohoff (2012) bieten einen Überblick über die Kommunikation in Onlinespielen aus linguistischer Perspektive und beleuchten vor allem das Spielen Jugendlicher. Schäfer (2014) liefert eine linguistisch ausgerichtete Dissertation, in der der Sprachgebrauch der Spielnutzer in einer Gilde untersucht und in der Folge als Fachsprache bestimmt wird. Neben der (quasi-)synchronen Kommunikation über Chat und Voice-Chat bezieht der Autor auch die asynchrone spielbezogene Kommunikation über Gildenforen und andere öffentliche Foren, sowie die Rezeption von Guides und weiterer spielbezogener Webinhalte mit in die Betrachtungen ein. Dabei nimmt der Autor erstmals auch umfassender die gemeinsame Nutzung von Chat und Voice-Chat in Bezug auf die Fachsprachenforschung in den Blick. Schäfer konzentriert sich dabei auf die spielspezifische Lexik, soziale Prozesse sind nur am Rande Thema. Stertkamp (2017) untersucht die Kommunikation in *WoW* unter dem Aspekt der Multimodalität: Neben der Chat- und Voice-Chat-Kommunikation bildet die spielgrafikbasierte Kommunikation als dritte Kommunikationsform einen elementaren Bestandteil seiner Analyse, die er neben Sprachdaten aus *WoW*-Chat und Voice-Chat auch mit Videomaterial stützt.

Er konstruiert ein Kommunikationsmodell für Online-Rollenspiele, auf dessen Basis er die Funktionsweisen und das Zusammenwirken der drei Kommunikationsformen in unterschiedlichen Interaktionskontexten (Handel, Suche von Gruppen- bzw. Gilddenmitgliedern, Rollenspiel- und Raidkommunikation) untersucht und den je unterschiedlichen Kommunikationsstil der Spieler in diesen Kontexten herausstellt. Stertkamp bietet dabei einen ersten Einblick in die Komplexität und Variationsbreite der Online-Rollenspielkommunikation.

Die vorliegende Dissertation möchte als Ergänzung und Erweiterung der bisher insgesamt jedoch spärlich vorhandenen linguistischen Arbeiten zum Thema dienen, indem sie den Untersuchungsgegenstand *Kommunikation im Online-Rollenspiel* interdisziplinär in den Blick nimmt und dabei den Fokus zum einen auf das Verhältnis der Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat im Spannungsfeld zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit legt und zum anderen insbesondere den Einfluss sozialer Prozesse auf Sprache thematisiert. In die Tiefe geht die Arbeit vor allem in einem wesentlichen Interaktionsbereich des Spiels: der Gilddenkommunikation im gemeinsamen Gruppenspiel in Raids. Fokussiert werden soll dabei insbesondere das Potential des Spiels als kulturbildendes Element, welches in der Lage ist, sozial wie auch sprachlich Neues zu schaffen und so zu einem kommunikativen Wandel beizutragen.

2 Onlinespiele

Um einen ersten Einblick in die Vielfalt von Onlinespielen erlangen und das hier untersuchte Spiel *World of Warcraft* vorstellen zu können, soll zunächst eine Definition der Onlinespiele gefunden werden, welche sich auf die Basis einer Begriffsklärung des Spiels an sich stützt. Ein kurzer geschichtlicher Abriss setzt sich im Anschluss mit dem Siegeszug und der Entwicklung von Onlinespielen auseinander. Auf der Grundlage einer Unterscheidung verschiedener Typen von digitalen Spielen wird letztlich das Genre der Online-Rollenspiele näher spezifiziert und der beliebteste Vertreter *World of Warcraft* vorgestellt.

2.1 Definition des Onlinespiels

Für eine Definition des Begriffs lohnt sich ein Blick in die Sozialpsychologie, genauer in die Spielforschung Huizingas: Dieser betont die kulturelle Bedeutung des Spiels und beschreibt es als wesentlichen Bestandteil des Lebens; als sich regelmäßig wiederholende Abwechslung, die dem Vergnügen dient (vgl. Huizinga 1994, 15f.). Weiter zeichnet sich das Spiel nach Huizingas umfassender Begriffsdefinition als menschliche, intentionale Handlung aus, die nach festgelegten Regeln vonstattengeht:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'.“ (Huizinga 1994, 37)

Spiel ist frei von Zwang und eine Belohnung liegt im Spiel selbst. Es erfolgt also in der Regel aus innerem Anreiz – es ist intrinsisch motiviert. Zentrales Merkmal ist demnach die Zweckfreiheit. Während des Spiels wechselt der Spieler für einen bestimmten Zeitraum bewusst die Rolle und tritt aus freien Stücken in eine „andere Welt“ ein, die nach eigenen Regeln geordnet ist. Im Allgemeinen hat er dort für sein Handeln keine ernststen Konsequenzen außerhalb des Spiels zu befürchten. Kennzeichnend ist ebenso die Endlichkeit des Spiels: Der Spieler kann zum einen das Spiel beginnen, beenden oder sogar abbrechen, wann er möchte, zum anderen endet das Spiel automatisch, sobald das nach den Spielregeln festgelegte Spielziel – sofern es eines gibt – erreicht ist. Zudem gilt die Wiederholbarkeit als weiteres wesentliches Charakteristikum: Jedes Spiel besteht aus Handlungsabfolgen und deren Wiederholungen, aus der Abwechslung von Spannung und Lösung sogar bis hin zu ritualisiertem Verhalten. (Vgl. Huizinga 1994, 15ff.; auch Oerter 1993, 5ff.) Anzumerken ist, dass die Grenzen des Spielbegriffs nicht eindeutig bestimmbar und Verflechtungen mit anderen Begriffen wie beispielsweise dem Sport oder der Arbeit möglich sind. Die Zweckfreiheit des Spiels kann also durchaus aufgelöst

werden. So kann der Hobbysport ein Spiel sein, aber im professionellen Bereich schnell zur Arbeit werden, indem eine extrinsische, also von außen einwirkende Motivation wie die Bezahlung als Faktor hinzukommt. Umgekehrt kann Arbeit aber auch spielerisch ausführbar sein und viele Eigenschaften des Spiels annehmen.

Diese erste Annäherung an den Begriff des *Spiels* mit seinen zentralen Eigenschaften macht die Ableitung der verschiedensten Formen des Spiels möglich. Wünsch und Jenderek (vgl. 2008, 44) definieren das digitale Spiel⁹ als spezielle Form von Spiel unter Einsatz des Computers bzw. einer Spielkonsole. Die zentralen Eigenschaften des Spiels sollten demnach auch hier gelten. So kann das Spielen digitaler Spiele als intentionale, aber in der Regel zweckfreie Handlung verstanden werden, welche zeitlich und räumlich begrenzt ist und mit einem Wechsel des Realitätsbezugs einhergeht. Der Spieler taucht mit Hilfe technisch vermittelter Simulation freiwillig in eine andere, virtuelle und fiktive Welt mit eigenen Gesetzen und Regeln ein, der nur durch das Spielangebot und die technischen Möglichkeiten Grenzen gesetzt wird. Wünsch und Jenderek (2008, 47) kommen schlussfolgernd zu folgender Definition:

„Ein Computerspiel im Allgemeinen wollen wir als Spiel definieren, bei dem der Spielende durch technisch vermittelte Simulation und Regelüberwachung ('Spilleitung') eine 'Stimulation' erfährt und die Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielgeschehen und den Spielpartnern, ebenfalls technisch vermittelt erfolgt.“

Die zentralen Elemente dieser Begriffsklärung sind die Simulation der Spielwelt durch den Computer, der zugleich für die Überwachung der Spielregeln sorgt, des Weiteren die Stimulation des Spielers durch diese Simulation und schließlich die Interaktion mit dem Computer bzw. die Kommunikation mit anderen Spielern. Mit dem Element der Kommunikation geht eine weitere wichtige Unterscheidung in Bezug auf digitale Spiele einher: Differenziert werden muss zwischen Spielen, die man allein spielt und solchen, die man gemeinsam mit anderen spielt. Das Stereotyp des einsamen Computerspielers ist in der Öffentlichkeit noch sehr präsent, doch hat sich insbesondere die Art des Spielens mit oder gegen menschliche Mitspieler durch das Onlinespielen stark verändert. Denn durch diese Art des Spielens ist oftmals auch die computervermittelte Kommunikation der Mitspieler innerhalb der Spiele möglich – das Spielen digitaler Spiele ist so zum Gemeinschaftserlebnis geworden. Als Form des sozialen Spiels in Gesellschaft können Onlinespiele „als digitale Version analoger Gesellschaftsspiele“ (Wimmer/Quandt/Vogel 2008, 149) betrachtet werden.

⁹ Aufgrund der heutigen Komplexität der Spiele und ihrer Umsetzung auf den verschiedensten Hardwareplattformen wie PC, Notebook, Tablet, Smartphone, Konsole oder tragbare Konsole kann der Begriff des *Computerspiels* irreführend sein. Mit dem PC-Spiel, dem Videospiel, dem Konsolenspiel oder dem digitalen Spiel bestehen darüber hinaus weitere Begriffsvarianten. Jöckel (2009, 21) konstatiert, „dass der Begriff 'digitales Spiel' einen zweckmäßigen Oberbegriff für verschiedene Formen des Spielens mithilfe von Eingabegeräten über eine Rechnereinheit an einem Bildschirm [...] darstellt“. Auch diese Arbeit nutzt daher hauptsächlich den Begriff des *digitalen Spiels*.

Während Jöckel (vgl. 2007, 6) als Voraussetzung für Onlinespiele lediglich die Verbindung über ein Datennetzwerk nennt, schließen Jöckel und Schumann später in ihrer Definition sowohl Netzwerkspiele über eine LAN-Verbindung als auch solche Spiele aus, die allein, also ohne einen menschlichen Mitspieler online gespielt werden und konzentrieren sich auf Spiele, bei denen computervermittelte Kommunikation zwischen menschlichen Spielern möglich ist:

„Online-Spiele werden als Spiele definiert, die im oder über das Internet mit oder gegen menschliche Spieler genutzt werden und bei denen die Kommunikation zwischen den Spielern hauptsächlich computervermittelt erfolgt.“ (Jöckel/Schumann 2010, 462)

Ob diese Kriterien als feststehende Faktoren zur Bestimmung von Onlinespielen stets gelten müssen, kann an dieser Stelle auch mit Blick auf die Zielstellung der vorliegenden Arbeit nicht abschließend geklärt werden. Aufgrund der raschen Veränderung und Weiterentwicklung der Spiele in diesem Bereich gestalten sich neben klaren Definitionen auch Versuche einer Typologisierung von Onlinespielen schwierig.

2.2 Typen von Onlinespielen

Parallel zur Entwicklung des Internets hat sich das Angebot an Onlinespielen innerhalb der letzten Jahre in Abhängigkeit zu den Vorlieben und Bedürfnissen der Spieler auf der einen Seite und zu ökonomischen Interessen der Entwickler auf der anderen Seite stark erweitert und ausdifferenziert. Kriterien wie grafische Darstellung, Steuerung, Anforderungen an den Spieler, Spielinhalt, Struktur der Spielwelt oder Spielziel sind nur einige der vielen Merkmale, die die verschiedensten Onlinespiele prägen. So ist es nicht verwunderlich, dass bis heute keine vollständige, einheitliche und vor allem trennscharfe wissenschaftliche Typologisierung von Onlinespielen vorliegt. Bestehende Kategorisierungen können häufig nur als Momentaufnahme verstanden werden, da sie oft sehr starr in Bezug auf die Einordnung neuerer Spielformen sind oder sich zu sehr an unscharfen, allgemein gebräuchlichen Bezeichnungen und Einteilungen orientieren. Die vorgestellten Klassifikationen sollen daher lediglich einen Überblick über die Vielfalt und die Möglichkeiten der Onlinespielwelten liefern.

Jöckel (vgl. 2007, 6ff.) gibt verschiedene Kriterien vor, nach denen Onlinespiele typologisiert werden können: die Architektur des Netzwerks (server- oder clientzentriert), die Verbindungsart (Internet oder LAN), der Modus der Verbindung (permanent oder zyklisch), die Plattform (stationär oder mobil), die Anzahl und der Zugang der Nutzer (begrenzt oder unbegrenzt), die Spielwelt (der Grad der Persistenz¹⁰), der Spielmodus (Multi- oder Singleplayer, kooperativ oder kompetitiv) sowie das Erlösmodell (Kauf und Abgebühren, Add-Ons, Premium-

¹⁰ Persistenz meint das langfristige Bestehen einer Onlinespielwelt. Existiert die Welt auch weiter, wenn der Spieler offline ist, so gilt sie als persistent.

Angebote). Durch diese Kriterien können verschiedene Spiele und Spielformen geordnet werden, jedoch leitet Jöckel selbst davon keine Spieltypen ab. Im Jahr 2010 präzisieren Jöckel und Schumann ihren Kriterienkatalog unter Berücksichtigung der genannten Ebenen und ordnen sie in die zwei Hauptkategorien Design-Charakteristika und Spieltypus, die sich in Unterkategorien einteilen lassen. Zu den Design-Charakteristika zählen Spielmodus, Spieleranzahl, Grad der Persistenz und die Notwendigkeit der Installation. Der Spieltypus lässt sich aufgliedern in Offlinespiel mit Online-Modus, *MMO(RP)G*¹¹ und Browsergame. Zwischen Typus und Design-Charakteristika lassen sich typische Kombinationen ausmachen. Es bestehen jedoch auch Mischformen, da die Grenzen zwischen den Typen fließend sind. (Vgl. Jöckel/Schumann 2010, 463ff.)

Schmidt et al. nehmen eine Unterteilung in Gattungstyp und Genre vor, die sich als Minimalunterscheidung in Bezug auf die Einordnung von Onlinespielen als praktikabel herausstellt: Gattungen unterscheiden sich „durch ihre grundlegende Organisation und Einbettung in technische und nutzungsbezogene Kontexte“ (Schmidt et al. 2008, 12). Als Gattungen von Onlinespielen im engeren Sinne nennen sie Browsergames¹², LAN-Spiele¹³ und *MMOGs*¹⁴. Diese Einteilung entspricht der des Spieltypus bei Jöckel und Schumann. Onlinespielgattungen im weiteren Sinne sind Pervasive Games¹⁵, Passively Multiplayer Online Games (PMOGs)¹⁶, virtuelle Welten¹⁷ und E-Sport¹⁸ (vgl. Schmidt et al. 2008, 12ff.).

¹¹ *Massively Multiplayer Online (Role-Playing) Game* oder auch Online-Rollenspiel.

¹² Browsergames sind ohne Download oder Installation über den Browser spielbar. So lassen sich die meisten Spiele ohne große Vorbereitung starten. Auch die Leistungsfähigkeit des Rechners ist nebensächlich. Einstiegshürden sind bewusst geringgehalten, dementsprechend sind Regeln und Steuerung einfach zu erlernen. (Vgl. Schmidt et al. 2008, 13)

¹³ Bei LAN-Spielen (Offline-Spiele mit Online-Modus nach Jöckel und Schumann (vgl. 2010, 464)) ist eine Internetverbindung nicht unbedingt notwendig. Sie können einzeln, aber auch in kleineren Netzwerken (Local Area Networks, kurz LAN) über einen Mehrspieler-Modus gespielt werden. LAN-Spiele werden mittlerweile zunehmend über das Internet mit Spielern aus der ganzen Welt gespielt. (Vgl. Schmidt et al. 2008, 16)

¹⁴ In *Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)* bewegt sich der Spieler in einer komplexen Spielwelt mit einer Spielfigur, dem Avatar, den er steuern, nach eigenen Vorstellungen gestalten und in seinen individuellen Fähigkeiten fördern kann. Mit Hilfe seines Avatars muss der Spieler verschiedenste Aufgaben lösen, um im Spiel voranzukommen. Ein wesentliches Merkmal ist die Persistenz der Spielwelten. Mehrere tausend Spieler können sich zudem in der Spielwelt zeitgleich bewegen. Interaktion und Kommunikation sind daher wesentlich. Zu diesem Spieltyp gehören im Speziellen auch die Online-Rollenspiele. (Vgl. Schmidt et al. 2008, 14f.)

¹⁵ Pervasive Games sollen die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt überwinden und bestehen in erster Linie aus über das Internet koordinierten Spielhandlungen, die jedoch in der Realität stattfinden.

¹⁶ Durch PMOGs wird die gewöhnliche Internetnutzung mittels des Browsers durch besondere Anwendungen um Elemente des Spiels erweitert.

¹⁷ Virtuelle Welten werden von den Nutzern zur Interaktion und Kommunikation sowie als Räume zur Selbstverwirklichung verwendet, da konkrete Spielaufgaben und -mechanismen fehlen. Ob diese aufgrund des Fehlens dieser Mechanismen noch als Spiel angesehen werden können, ist nicht eindeutig geklärt.

¹⁸ Der E-Sport hat sich institutionalisiert und professionalisiert, sodass die besten Spieler in Teams – gesponsert von der Elektronik- und Softwareindustrie – regelmäßige Wettkämpfe bestreiten, um Meister einer Liga zu werden. (Vgl. Schmidt et al. 2008, 18f.) Die Spieler messen sich in allen möglichen „Onlinespiel-Disziplinen“ wie beim digitalen Fußball-Spiel *FIFA* oder dem Ego-Shooter *Counter-Strike* entweder online oder an realen Austragungsorten. Auch in *WoW* treten Spieler in der Arena World Championship (AWC) gegeneinander für ein Preisgeld an (vgl. Blizzard Entertainment 2019, o.S.).

Unter Genres verstehen die Autoren „Spieletypen, die sich in ihren Spielmechanismen und Anforderungsstrukturen ähnlich sind“ (Schmidt et al. 2008, 12). Die Genres verlaufen quer zur Einteilung der Spielgattungen. In jeder Spielgattung können somit unterschiedliche Genres zum Tragen kommen (vgl. Schmidt et al. 2008, 12ff.). Auch hier gibt es zahlreiche Überschneidungen. Quandt und Wimmer (vgl. 2008, 174) sehen Rollen-, Action-, Strategie- sowie Sport- und Rennspiele als die vier Hauptgenres an. Bei Geisler (vgl. 2009, 80ff.) wiederum findet sich eine Unterteilung in Shooter¹⁹, Strategie- und Rollenspiele, wobei er anmerkt, dass bei neueren Spielen die Abgrenzung zunehmend schwerer fällt, da die meisten Spiele bereits mehrere Genres in einem einzigen Spiel vereinen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) unterscheidet sogar 15 Genres.²⁰ Das in dieser Arbeit interessierende Genre der Rollenspiele findet sich hauptsächlich im Spieltyp der *MMOGs* wieder, in denen ein Avatar in einer komplexen Spielwelt gesteuert und weiterentwickelt wird. Zu diesem Genre gehören Spiele wie *Ultima Online*, *Everquest* und *World of Warcraft*.

2.3 Online-Rollenspiele

So unterschiedlich die Spiele und ihre Genres sind, so verschieden sind auch die Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten mit den Mitspielern innerhalb der Spiele ausgeprägt. Gerade deshalb beschränkt sich diese Arbeit auf die Kommunikation in Online-Rollenspielen. Die Begriffe *MMORPG* und *Online-Rollenspiel* werden im Folgenden synonym verwendet. Nach einem kurzen geschichtlichen Überblick über den Siegeszug der Online-Rollenspiele folgt eine Merkmalsbeschreibung dieses beliebten Spielgenres. Anschließend wird der bedeutendste Vertreter, das Spiel *World of Warcraft*, vorgestellt.

2.3.1 Geschichte

Seitdem das erste digitale Spiel *Tennis For Two* vom amerikanischen Physiker William Higginbotham im Jahre 1958 vorgeführt wurde, das lediglich mit rudimentärer, auf wenige geometrische Grundfiguren reduzierter Grafik ausgestattet war, haben sich digitale Spiele maßgeblich weiterentwickelt zu immer lebensechter wirkenden Spielen mit 3D-Grafik. Der Grundstein

¹⁹ Shooter, auch Ego- oder First-Person-Shooter genannt, werden meist aus der Ich-Perspektive, dem First-Person-View gespielt. Aufgrund explizit dargestellter Gewalt unter Einsatz von Schusswaffen werden diese Spiele oft als gewaltfördernd angesehen. Wissenschaftlich konnte dies allerdings bislang nicht belegt werden, da die Entstehung von Gewaltbereitschaft als zu komplexes Gebilde mit zu vielen auslösenden Faktoren betrachtet werden muss (vgl. Nachez/Schmoll 2002, 3f.). Bekannte Vertreter sind *Doom*, *Quake* oder *Half Life*, aus dem im Jahr 1999 durch eine Modifikation der beliebte Online-Shooter *Counter Strike* entstand (vgl. Götzl/Pfeifer/Primus 2008, 45).

²⁰ Dazu gehören klassische Adventures, Action-Adventures, Arcades, Denkspiele, Jump 'n' Runs, Gesellschaftsspiele, Kinder/Kreativ, Management, Rollenspiele, Shooter, Simulationen, Lifestyle, Sportspiele, Strategie sowie der Genremix (vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle o.J., o.S.).

für die Online-Rollenspiele im Speziellen wurde bereits 1937 in der Literatur gelegt: In diesem Jahr erschien *Der kleine Hobbit* von J.J.R. Tolkien. 1954 und 1955 wurde schließlich die *Herr der Ringe*-Trilogie veröffentlicht, die die Basis für weitere Fantasy-Romane bildete und damit das Fantasy-Genre entscheidend prägte. (Vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008, 40) Darauf basierend kam mit *Dungeons & Dragons* von Gary Gygax im Jahr 1974 das erste *Pen-and-paper*-Rollenspiel auf den Markt, welches auch heute noch gespielt wird. Die Spieler verkörpern am Spielbrett Fantasy-Charaktere, müssen Rätsel lösen und Monster besiegen. Alle wichtigen Entscheidungen werden erwürfelt und die relevanten Ereignisse und Entwicklungen der Spielfiguren mit „Stift und Papier“ festgehalten. (Vgl. Cypra 2005, 9) Diese Spielstruktur wurde Ende der 1970er Jahre in die ersten Onlinespiele übernommen, in sogenannte Multi User Dungeons²¹. Sie bestehen nur aus Textzeilen bzw. ASCII-Codes, da die Rechner zunächst nur eine begrenzte Leistungsfähigkeit aufwiesen. Die Spielwelt und die Spielgeschichte werden dem Spieler nur durch schriftsprachliche Beschreibungen erklärt. Durch vordefinierte Kommandoeingaben über die Tastatur kann der Spieler außerdem aktiv ins Geschehen eingreifen, die Welt und den Spielverlauf verändern, Aufgaben lösen und Gegner besiegen, aber auch mit den Mitspielern gemeinsam spielen, virtuelle Gegenstände tauschen oder chatten. Dem bekanntesten Vertreter *MUD1* verdankt das Spiele-Genre seinen Namen. Es wurde 1979 von Richard Bartle und Roy Trubshaw an der Universität Essex in England programmiert. 35 Spieler konnten gleichzeitig in der ersten Spielwelt im *ARPANET*²², dem Vorläufer des Internets, spielen. (Vgl. Cypra 2005, 9ff.) Dies war zunächst nur auf Großrechnern möglich, die zumeist den Universitäten zur Verfügung standen. Im Jahr 1985 wurde das Spiel kommerziell von *CompuServe* und *General Electric* unter dem Namen *Islands of Kesmai* für 12 Dollar pro Stunde angeboten (vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008, 42). In *MUDs* fanden sich meist nur wenige hundert Spieler zusammen, dennoch ist auch bei diesen Spielen schon Gemeinschaftsbildung in Gilden zu beobachten, da die Kommunikation mit den Mitspielern im Vordergrund steht (vgl. Götzenbrucker 2001). Kennzeichnend für die Entwicklung von *MUDs* ist, dass Produkt und Konsument zunächst noch nicht voneinander getrennt waren – *MUD*-Nutzer konnten selbst in die Programmierung eingreifen und die Welt nach ihren Vorstellungen verändern. Mit erschwinglicher werdender Technik und einer damit verbundenen Kommerzialisierung der Spiele stieg auch der Konkurrenzkampf der Entwickler, sodass die Spielwelten zwar immer aufwändiger wurden, aber die Spieler in der Regel selbst keinen Einfluss mehr auf die Gestaltung hatten. (Vgl. Marton 2008, 45)

²¹ Auch *Multi User Dimensions* bzw. *Multi User Domains*, im Folgenden kurz *MUDs*.

²² Kurz für Advanced Research Projects Agency Network.

Die digitalen Spiele wurden bald durch grafische Gestaltung und schließlich auch 3D-Welten erweitert. Zunächst formte sich das Genre der Computerrollenspiele jedoch noch ganz ohne Netzwerkverbindung. In Spielen wie der *Ultima*-Reihe (1980-1999), der *Wizardry*-Serie (1981-2001) oder der *Final Fantasy*-Serie (seit 1987) wurden unter anderem Spielinhalte geprägt, die auch später kennzeichnend für das Genre sein sollten: Die Steuerung eines Charakters, verbesserungsfähige Charakterwerte und ein Level-Up-System. (Vgl. Inderst 2009a, 42ff.) Mit der technischen Weiterentwicklung des Internets entstanden auch die ersten modernen Online-Rollenspiele, da das interaktive Spielen und Kommunizieren mit anderen immer gefragter wurden. In *The Kingdom of Drakkar* von *MPG-Net* konnten 1992 für 4 Dollar pro Stunde bereits mehr als 3000 Spieler gleichzeitig gemeinsam spielen (vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008, 43). In der zweiten Hälfte der 1990er Jahre etablierten sich die Online-Rollenspiele auch in Deutschland. *Ultima Online*, das 1997 von *Electronic Arts* auf den Markt gebracht wurde, konnte wirtschaftliche Erfolge erzielen, indem es das Computerrollenspiel mit dem textbasierten *Multi User Dungeon* verband. (Vgl. Jöckel 2007, 4) Das Spiel warb für sich als *massively multiplayer online role-playing game* und prägte damit den Begriff für das Genre sowie die Abkürzung *MMORPG*. Außerdem konnten nun auf einem Server tausende Nutzer gleichzeitig spielen, wodurch der Weg geebnet war für neue Spielformen im Internet. Bei *Ultima Online* wurde auch das noch relativ neue Abonnement-Modell genutzt. Zwar konnten die Spieler sich noch nicht in einer 3D-Welt bewegen, aber dennoch wies das Spiel zeitweilig 200.000 Abonnements auf. (Vgl. Cypra 2005, 15)

In Asien kam 1998 das Online-Rollenspiel *Lineage* von *NC Soft* auf den Markt und wurde noch populärer als *Ultima Online* mit über 4 Millionen Abonnenten (vgl. Cypra 2005, 15). Im Jahr 1999 konnte der Spieler in der 3D-Welt von *Everquest* von *Sony Entertainment* erstmals nicht nur gegen andere Spieler kämpfen (*Player versus Player*, kurz *PvP*), sondern vorrangig kooperativ mit anderen spielen (*Player versus Environment*, kurz *PvE*). Diese neue Spielweise wurde sehr erfolgreich und prägte entscheidend die weitere Entwicklung der Online-Rollenspiele. Mit dem Erfolg und zeitweise 500000 Abonnements kamen aber auch negative Themen auf: Es gab unerlaubte Versteigerungen virtueller Gegenstände auf Ebay und es zeigten sich erste Suchterscheinungen, sodass das Spiel als *Evercrack* betitelt wurde. Die öffentliche Aufmerksamkeit stieg stetig und Online-Rollenspiele wurden endgültig als lukrativer Markt entdeckt. (Vgl. Trippe 2009, 7f.) Auch das Abonnement erwies sich als vorteilhaft, denn durch die regelmäßigen Einnahmen entfiel der bisher durch Raubkopien entstehende Schaden (vgl. Cypra 2005, 16f.). Die US-amerikanische Firma *Blizzard Entertainment* veröffentlichte im Jahr 2004 das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* zunächst in Nordamerika, Neuseeland und Australien

und schlug seitdem sämtliche Abonnementzahlen. Am 11. Februar 2005 startete das Spiel erfolgreich auch in Deutschland, Österreich, Frankreich und England – viele weitere Länder folgten. Innerhalb der ersten 24 Stunden des Europastarts wurden 290000 Spiele verkauft (vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008, 245). Zu Spitzenzeiten gab es weltweit mehr als 11,5 Millionen aktive Abonnements (vgl. Blizzard Entertainment 2008, o.S.). *World of Warcraft* ist seitdem zur „killer app“ (Inderst 2009a, 64) geworden, also zu einem Spiel, das das Genre in der Wahrnehmung der Nutzer bestimmt. Im Juni 2003 wurde *Star Wars Galaxies* von *Sony Entertainment* und *Lucas Arts* veröffentlicht, das 2005 generalüberholt wurde und dann nur noch als *World of Warcraft*-Kopie verschrien und wenig erfolgreich war (vgl. Inderst 2009a, 70ff.). Auf den Erfolg von *World of Warcraft* wurden zahlreiche weitere Online-Rollenspiele veröffentlicht, zu nennen sind u.a. *Dungeons and Dragons Online* (2006), *Herr der Ringe Online* (2007) oder *Star Wars - The Old Republic* (2011). Mit dem Siegeszug des Genres ist das öffentliche Interesse an digitalen Spielen und ihr Marktpotential weiter gewachsen. Hinter den meisten Spielen stecken große Entwickler-Teams und sehr hohe Entwicklungskosten, vergleichbar mit Hollywood-Filmproduktionen (vgl. Cypra 2005, 18f.).

2.3.2 Merkmale

World of Warcraft ist nur eines von vielen Online-Rollenspielen. Dennoch weist gerade dieses Spiel aufgrund seines anhaltenden Erfolgs einen regelrechten Prototyp-Status auf, an dem sich andere Vertreter orientieren. Das Genre verbindet daher eine Reihe von Gemeinsamkeiten, die an dieser Stelle erläutert werden sollen. Online-Rollenspiele sind nur im Internet mit einer permanenten und leistungsstarken Verbindung spielbar, da der durchgehende und direkte Datenabgleich mit dem zentralen Server und dem Client nötig ist. Der Client ist das Anwendungsprogramm des Nutzers, also das installierte Spiel. Durch die Anmeldung über den Nutzeraccount wird der Client mit dem Server verbunden, der die Anfragen und Befehle des Clients ausführt. Der Großteil der Daten wird auf Servern verwaltet. (Vgl. Seifert/Jöckel 2008, 298) Neben dem Preis für den Kauf der Grundversion des Spiels fällt bei vielen *MMORPGs* eine monatliche Abonnementgebühr zwischen 10 und 15 Euro an, um spielen zu können. Die Preise sind oft gestaffelt, um Langzeitabonnements attraktiver zu gestalten und Kunden zu binden. (Vgl. Fehr/Heinz 2008, 4f.) Auf einem Server können tausende Spieler gleichzeitig spielen, nur durch das Fassungsvermögen der Server wird die Spielerzahl beschränkt. Dennoch können unbegrenzt viele Spieler das Spiel nutzen, da es für ein Spiel oft mehrere Server – sogenannte Realms – gibt, die identische Kopien der Spielwelt bereithalten. (Vgl. Schmidt et al. 2008, 31) Die Online-Spielwelt ist häufig eine virtuelle Fantasy- oder Science-Fiction-Welt mit epischer Rahmenhandlung. Sie besteht langfristig auch bei Abwesenheit der Spieler – sie ist persistent.

Möglich wird dies durch die permanent laufenden Spielserver. Die Spielwelt kann jederzeit von jedem Rechner aus betreten und wieder verlassen werden – vorausgesetzt, das Spiel ist auf dem Computer installiert. Bei Online-Rollenspielen gibt es kein wirkliches Ende, das Spiel entwickelt sich ständig weiter und wird immer komplexer. In zeitlichen Abständen erscheinen Spielerweiterungen mit neuen Inhalten. (Vgl. Jöckel 2007, 14f.)

Der Spieler steuert seinen Charakter meist aus einer isometrischen Perspektive oder auch dem third-person-view – eine Ansicht, die einen Überblick auf das Gesamtgeschehen sozusagen über die Schulter des Charakters hinweg erlaubt (vgl. Geisler 2009, 87). Die Charakterentwicklung durch das Erlangen von Erfahrungspunkten ist ein zentrales Merkmal und Ziel der Online-Rollenspiele. Nach Neitzel (vgl. 2010, 197f.) kann der Avatar als eine Art Universalwerkzeug, genauer als „Figuren-Werkzeug“ betrachtet werden, bei dem die Handlungen der Figur durch den Spieler mit Bedeutung versehen werden. So wird die Spielfigur häufig vom Spieler als Stellvertreter oder sogar als eigenständig handelnde Person wahrgenommen durch individuelle Eigenschaften wie Aussehen, Kleidung, Gestik und Charakterentwicklung im Verlauf des Spiels. Die Verbesserung des Spielcharakters ist sehr zeitintensiv und sorgt daher meist für eine hohe Immersion. Deshalb werden Online-Rollenspiele oft sehr viel intensiver und länger gespielt als andere digitale Spiele. Dies liegt vor allem aber auch daran, dass der Schwerpunkt dieser Spiele auf gemeinsamer Interaktion liegt. Da die Spieler sich in Echtzeit in der Spielwelt bewegen und einander begegnen können, ist auch das unmittelbare, aufeinander bezogene kooperative oder kompetitive Handeln möglich. Gegen den Computergegner testen die Spieler ihr Können hauptsächlich in Teamarbeit, während es in Arenen oder Schlachtfeldern um Kämpfe gegen menschliche Gegner geht. Entscheidende Hilfsmittel sind dabei die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb der Spiele. Zur Verständigung gibt es zumeist ein Chat-System, das in das Spiel integriert ist. Aber auch der Voice-Chat, also das Sprechen mit den Mitstreitern über Kopfhörer und Mikrofon hat sich als Möglichkeit der Kommunikation durchgesetzt. Durch die direkte Kommunikation können sich die Spieler in mehr oder weniger stabilen Gruppen, sogenannten Gilden oder Clans, zusammenschließen und gemeinsam als Team Aufgaben lösen und Gegner besiegen. Um das Gildenleben und die Spiele herum formen sich zumeist ganze Communitys, welche spielbezogene Webseiten, Wikis, Guides und Foren betreiben und pflegen.

Dass Online-Rollenspiele zweifellos von den Spielern auch mit Ernst betrachtet und gespielt werden, wird besonders darin deutlich, dass in den eigentlich für die spielerische Unterhaltung gedachten Spielwelten auch „gearbeitet“ wird. Im Spiel erworbene Gegenstände, Spielwährung, ja auch vollständig ausgerüstete Spielcharaktere und ganze Accounts werden für echtes Geld

weiterverkauft. Zwar sind diese Praktiken bei den meisten Spielen laut Nutzungsbestimmungen illegal, da sämtliche virtuellen Spielcharaktere sowie Gegenstände als Eigentum der Betreiberfirma gelten, jedoch hat sich hier ein ganzer Arbeitszweig des „Goldfarmens“ oder „Chinafarmens“ vor allem in Asien und in besonderem Maße in China entwickelt (vgl. Spiegel.de/Siemons 2006, o.S.). Dieser ist nur sehr schwer unter Kontrolle zu bringen, da den Spielbetreibern die Möglichkeiten fehlen, den Datenverkehr flächendeckend zu überwachen. Dieses Phänomen des Geschäfts mit digitalen Gütern ist jedoch nicht weiter verwunderlich, denn der Faktor Zeit ist in den Spielen aufgrund der Persistenz der Spielwelt von großer Bedeutung: Die Zeit, die für das „Erspielen“ bestimmter virtueller Gegenstände oder das Erreichen des höchsten Levels benötigt wird, können oder wollen viele Spieler nicht aufbringen, sodass sie auf diesen illegalen Handel zurückgreifen, um mit anderen mithalten zu können. Zudem können Online-Rollenspiele als ganz eigene virtuelle Ökonomien angesehen werden, in denen reger Handel und Austausch unter den Nutzern herrscht und damit der Marktwert eines virtuellen Gutes durch Angebot und Nachfrage bestimmt wird. Die eingangs dargestellten Merkmale des Spiels, wie die Freiwilligkeit und Freude, aber auch das Fehlen von Konsequenzen des Spiels für die reale Welt durch den Handel mit virtuellen Gütern, werden damit zum Teil außer Kraft gesetzt. Auch ein klares Ende fehlt diesen Spielen, da mit neuen Spielinhalten immer wieder neue Spielziele generiert werden. Diese fehlenden Merkmale bewegen Rittmann sogar dazu, Online-Rollenspiele nicht als Spiele zu definieren, sondern als virtuelle Welten – als Orte, in denen bestimmte Aktivitäten ausgeführt werden können. Sie eröffnen nur die Grundlage für das Spiel, das bedeutet jedoch nicht, dass tatsächlich auch immer gespielt wird. (Vgl. Rittmann 2008, 31 ff.)

2.3.3 World of Warcraft (WoW)

Das Fantasy-Rollenspiel *World of Warcraft*, also die „Welt der Kriegskunst“, wurde im Jahr 2004 von *Blizzard Entertainment* veröffentlicht und gilt als der beliebteste Vertreter seines Genres (vgl. Buffed.de/Scholz 2018, o.S.) und das umsatzstärkste Spiel aller Zeiten (vgl. Buffed.de/Scholz 2017, o.S.). Seit seiner Veröffentlichung wurden laut Spielentwickler bis 2013 über 100 Millionen Nutzeraccounts angelegt und 9 Millionen Gilden erstellt (vgl. Blizzard Entertainment 2013, o.S.). Zu seinen stärksten Zeiten im Jahre 2010 zählte *WoW* 12 Millionen aktive Abonnements. Im September 2015 zählte *Blizzard* zuletzt 5,5 Millionen aktive Abonnements (vgl. Statista.com/Statista Research Department 2015, o.S.). Seitdem gibt der Spielentwickler jedoch keinen Einblick mehr in die Nutzerzahlen. Auch präzise Angaben zu den Zahlen der deutschsprachigen Spieler beschränken sich auf Schätzungen von unabhängigen Akteuren. Unter anderem auf www.warcraftrealms.com werden statistische Angaben zu allen Spielern geliefert, die die Software installiert haben, mit der die Daten für die Webseite erhoben werden.

87 deutschsprachige Server sind dort derzeit²³ als online aufgelistet. Der Webseite ist eine Servergröße von ca. 30.000 Spielern zu entnehmen. Da die Kapazitäten fast auf keinem Server vollkommen ausgeschöpft sind, wagen Götzl, Pfeiffer und Primus (vgl. 2008, 24f.) im Jahr 2006 eine Schätzung von durchschnittlich 12000 Spielern pro Server. Damals waren 69 deutschsprachige Server online und damit etwa 828000 deutschsprachige Spieler.

Auch wenn die Schätzungen der Nutzerzahlen schwierig sind – *World of Warcraft* ist und bleibt in aller Munde: Mittlerweile konnte *Blizzard Entertainment* mit *Shadowlands* im Jahr 2020 die achte Spielerweiterung veröffentlichen. Die neunte Erweiterung *Dragonflight* soll Ende November 2022 erscheinen (vgl. *Blizzard Entertainment* 2022b, o.S.). Im Laufe der Jahre hat der Spielentwickler neben diesen regelmäßigen Updates mit neuen Spielinhalten immer neue Wege gefunden, die unterschiedlichsten Altersklassen für das Spiel zu begeistern. Um die Spieler der ersten Stunde bei Laune zu halten, die mehr Freude an den ursprünglichen Varianten des Spiels haben, veröffentlicht *Blizzard* etwa mittlerweile die Classic-Versionen des Spiels neu. Die zweite Spielerweiterung *Wrath of the Lich King Classic* ist im September 2022 nach ihrer Erstveröffentlichung im Jahr 2008 wieder neu erschienen (vgl. *Blizzard Entertainment* 2022a, o.S.). Mit Influencern, die z.B. über das Live-Streaming-Videportal Twitch ihr Spiel live streamen, konnte das Spielerlebnis in noch mehr Wohn- und Kinderzimmer geholt werden. Die Zuschauerstunden von *WoW* auf Twitch beliefen sich im August 2022 auf etwa 25,5 Millionen (vgl. *Statista.com/Tenzer, F.* 2022, o.S.). *WoW* ist zudem immer wieder Teil der Medienberichterstattung, findet sich in der Werbung oder in Serien wie *South Park*²⁴ wieder. Mit *Warcraft* ist 2016 auch ein Film in den Kinos erschienen. Rund um *World of Warcraft* hat sich außerdem ein Merchandising-Boom entwickelt. *WoW* ist es damit gelungen, sehr hohe Spielverkaufszahlen und gleichzeitig eine langfristige Kundenbindung zu erreichen.

Doch was genau macht die Faszination dieses Spiels aus? Nach dem Kauf des Spiels und der Installation auf dem Computer muss der Spieler sich einen Account einrichten, für den er nach einer kostenfreien Probezeit Abonnementgebühren zahlen muss. Auf einem Account können bis zu 50 Spielcharaktere erstellt werden. *WoW* besteht aus einer umfangreichen Fantasy-Spielwelt in 3D und einer komplexen epischen Geschichte, in der vom Computer gesteuerte Wesen, sogenannte Nichtspielercharaktere (kurz *NSCs* oder engl. *NPCs*), auftauchen, aber auch Menschen mit den von ihnen gesteuerten Charakteren²⁵ gemeinsam spielen. Elemente wie Text,

²³ Stand: 29.09.2022.

²⁴ Die 147. Folge *Make Love, Not Warcraft* spielt sich größtenteils in der Spielwelt von *World of Warcraft* ab und wirft einen satirischen Blick auf Online-Rollenspiele sowie ihre Spieler. Sie entstand in Zusammenarbeit mit *Blizzard Entertainment*. Die Folge gewann den Emmy (vgl. *PC Games/Schlütter* 2007, o.S.).

²⁵ In *World of Warcraft* werden die Avatare Charaktere oder Chars genannt. Diese Bezeichnungen werden daher auch in dieser Arbeit vorrangig verwendet.

Musik, simulierte Geräusche, Grafiken und Menüleisten ergänzen das animierte und interaktive Geschehen rund um den Spielcharakter und helfen dem Spieler, sich in der Spielwelt zurechtzufinden. Die Atmosphäre des Spiels wird unterstrichen durch Musik und simulierte Geräusche bei Interaktionen, aber auch durch Sprachausgabe. Das Interface besteht aus Menüleisten für Charakter- und Spieloptionen, einer Statusanzeige mit allen relevanten Informationen über den Charakter (z.B. Gesundheits- und Mana-Anzeige), dem Chat und einer Mini-Karte. „Das Interface übersetzt Handlungen des Spielers in Handlungen des Avatars, zugleich werden dem Avatar wiederfahrende Dinge über das Interface kommuniziert.“ (Kuhn 2009, 244) Es kann individuell nach den eigenen Bedürfnissen durch Zusatzfunktionen erweitert werden.



Abbildung 1: Interface

Die Spielwelt ist vielfältig gestaltet, aber dennoch an der Realität orientiert. So gelten auch hier größtenteils die physikalischen Regeln wie beispielsweise Schwerkraft und Perspektive, Wetter- und Lichtverhältnisse. Zwischen Spielzeit und Spielerzeit wird nicht unterschieden, das heißt die Zeit, die im „Real Life“ vergeht, verstreicht auch im Spiel. Es gibt deshalb auch keine Möglichkeit zu speichern oder eine Spielhandlung rückgängig zu machen. Der Fortschritt der Spielcharaktere wird automatisch gespeichert. Zeitlich begrenzte Ereignisse wie Halloween

oder andere Feste sollen den „Spielalltag“ auflockern und für Ablenkung sorgen.

Dem Spieler wird ein leichter Zugang zum Spiel gewährt, da er sich während des Spielens mit der Welt vertraut machen und sich so die Regeln „learning by doing“ aneignen kann. Auf dem zu Beginn angelegten Account werden alle Spielcharaktere und Fortschritte gespeichert, sodass sie bei jedem Einloggen immer wieder aufs Neue abgerufen werden können. Bevor das Spiel gestartet werden kann, muss sich der Spieler nach der Wahl eines Servers eine eigene Spielfigur erstellen. Er muss sich zunächst für eine der beiden verfeindeten Seiten der Horde oder Allianz entscheiden. Zudem kann er aus verschiedenen Völkern mit individuellen Eigenschaften (z.B. Goblins, Orcs, Gnomen oder Menschen) wählen. Der Spieler entscheidet weiterhin zwischen verschiedenen Klassen (z.B. Jäger, Magier, Krieger oder Hexenmeister). Diese Wahl bestimmt, welche Fähigkeiten der Charakter später lernen kann und welche Aufgaben er etwa im Gruppenspiel erfüllt. Wesentlich für den Spielspaß ist die Ausbalancierung der Fähigkeiten der verschiedenen Klassen seitens der Entwickler. So müssen alle Klassen in ihren Kräfteverhältnissen möglichst gleich sein, um ein faires und fesselndes Spiel mit- und gegeneinander zu ermöglichen. Hat der Spieler sich für eine Rasse und eine Klasse entschieden, kann er schließlich das Geschlecht, das Aussehen und den Namen des Spielcharakters bestimmen. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle seines Charakters und kann sich in die Spielwelt einloggen und dort agieren. Neben der Haupthandlung mit narrativen Elementen, welche sich in zahlreiche Missionen – sogenannte Quests – gliedert, kann der Spieler die Spielwelt erkunden, Gegner besiegen und Spielcharaktere kennen lernen, ohne wirklich immer eine konkrete Aufgabe lösen zu müssen. Beim erfolgreichen Lösen von Quests erhält der Spieler neben Erfahrungspunkten auch Belohnungen in Form von Ausrüstungsgegenständen und Gold als virtuelle Währung. Innerhalb des Spiels gibt es tausende von Quests, die der Spieler lösen kann (aber nicht muss). Hat der Spielcharakter das höchste Level erreicht, hört das Spiel jedoch nicht auf. Nun beginnt das Gruppenspiel so richtig: Bis zu 40 Spieler können sich als Team mit Computergegnern messen, aber auch in anderen Spielmodi gegeneinander spielen. Der Charakter ist auf dem höchsten Level dann nur noch durch seine Ausrüstung verbesserbar. Jedoch sind die meisten Ausrüstungsgegenstände schwer zu bekommen, was den Reiz erhöht, weiterzuspielen. Viele Spieler sehen aus diesem Grund sogar erst die höchste Levelstufe als wirklichen Beginn des Spiels an und empfinden das „Leveln“ als eher lästiges Mittel zum Zweck.

Der Spieler kann zudem einen Beruf erlernen oder Talentpunkte an seinen Spielcharakter vergeben, die ihn in der Entwicklung bestimmter Fähigkeiten fördern. Diese sogenannten *Skills* ermöglichen zusätzliche Kräfte, die oft bereits vorhandene Fähigkeiten noch verstärken. Kein Charakter kann aber alle Talente und Berufe erlernen, sondern der Spieler muss eine

Auswahl treffen. Diese Individualität, die durch die Wahl des Volkes, der Klasse, der Berufe und Talente entsteht, macht es notwendig, dass sich die Spieler untereinander helfen. Ein Spieler kann sich beliebig viele verschiedene Charaktere erstellen. Oft hat er aber einen Hauptcharakter (Main Char), der geradezu zu einem Statussymbol wird. Je mehr Schaden der Spieler an seinem Gegner verrichtet, je strategischer er kämpft und je besser er die Fähigkeit wählt, die dem Gegner am effektivsten schadet, umso angesehener ist er bei seinen Mitstreitern. (Vgl. Fehr/Heinz 2008, 5) Neben Kooperation spielt also auch eine gewisse Konkurrenz unter den Spielern eine Rolle. Alle Attribute und Faktoren eines Spielcharakters wie Trefferchance, kritische Treffer oder Widerstand werden in Zahlen oder Prozenten angegeben, was es möglich macht, die Spielcharaktere untereinander zu vergleichen. Erreicht ein Spieler also besonders herausragende Werte, zeichnet es ihn als „guten“ Spieler aus oder zeigt, dass er viel Zeit in das Spiel investiert hat.²⁶

Das Spiel selbst bietet verschiedene Bereiche, in denen sich die Spieler „austoben“ können. Möglich ist das Spielen mit, aber auch gegen andere. Zum einen gibt es *PvP*-Schlachtfelder und Arenen, in denen die Spieler gegeneinander antreten und sich direkt messen können. Zum anderen gibt es *PvE*-Aufgaben, die die Spieler allein oder in Gruppen bewältigen müssen, indem sie gegen einen Computergegner antreten. In sogenannten Instanzen²⁷ können kleine aber auch größere Gruppen bis zu 40 Spielern (Schlachtzug oder Raid genannt) verschiedene Gegner besiegen. In den Gruppen ist Arbeitsteilung, welche auf den unterschiedlichen Fähigkeiten der Rassen und Klassen beruht, von großer Bedeutung. Außerdem ist eine Wiederholung, also erneutes Kämpfen gegen die gleichen Gegner möglich und notwendig. So können die Strategien und das Teamplay verbessert werden, vor allem gibt es aber auch immer wieder wertvolle Gegenstände als Belohnung und damit neuen Spielspaß. Für beide Spielvorlieben gibt es spezielle Server, die den gleichen Spielinhalt anbieten, jedoch in anderen Modi gespielt werden können. Wer den Spieler-gegen-Spieler-Kampf bevorzugt, kann einen Charakter auf einem *PvP*-Server erstellen. Hier ist der Kampf der Spieler der Allianz gegen die Spieler der Horde generell freigegeben. Auf den *PvE*-Servern dagegen ist dieser Kampf nur in bestimmten Gebieten erlaubt. Wer das Rollenspiel mag, kann einen Charakter auf einem Rollenspielserver erstellen. Auf solchen Servern zählt das Hineinversetzen in den eigenen Spielcharakter ganz besonders. So sind die richtige Wortwahl und ein gewählter Ausdruck entsprechend der mystischen Fantasy-Welt

²⁶ Die Spieler können sich u.a. auf der Internetseite *de.warcraftlogs.com* vergleichen. Hier gibt es Weltranglisten der besten Spieler sowie Gilden.

²⁷ Instanzen sind im Spiel abgeschlossene Bereiche (meist Höhlen oder Gebäude), in denen Computergegner warten, die meist nur in temporären Gruppen bewältigt werden können. Jede Gruppe erhält eine „eigene“ Instanz, zu der nur die Spieler dieser Gruppe Zutritt haben und sie so nicht von anderen Gruppen gestört werden können.

entscheidend, um ganz in die Rolle des Charakters schlüpfen zu können. Auf allen Servertypen nimmt das kooperative Spiel eine besondere Stellung ein. Teamwork ist bei vielen Aufgaben sehr wichtig, sodass es innerhalb des Spiels viele Möglichkeiten gibt, mit anderen in Kontakt zu treten. Hat man durch gemeinsames Spiel neue Spieler kennen gelernt, kann man diese als Freunde zu seiner persönlichen Freundesliste hinzufügen. Hier wird aufgeführt, ob die Spieler online oder offline sind und wo sie sich gerade in der Spielwelt befinden. In das Spiel integriert ist außerdem ein Wirtschaftssystem, in dem die Spieler virtuelle Gegenstände mit der virtuellen Währung Gold kaufen und verkaufen können. Zum einen können Gegenstände von einem computergesteuerten Händler ge- oder an ihn verkauft werden, zum anderen ist mit Hilfe des Auktionshauses auch der Handel zwischen den Spielern möglich. Über den Handelschannel im *WoW*-Chat können virtuelle Objekte zudem angeboten oder gesucht werden. Ganz der freien Marktwirtschaft nachempfunden, schwanken die Preise für diese Gegenstände oft erheblich. Daneben hat jeder Charakter seinen eigenen Postkasten, mit dessen Hilfe E-Mails, Pakete und Gold an andere Charaktere gesendet werden können.²⁸

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass *WoW* durch seine Komplexität viele verschiedene Spielmodi in sich vereint und damit viele Spieler anspricht. Aufgrund seiner hohen Reichweite und dem bisher unerreichten Erfolg weist es einen Prototyp-Status auf, der das Genre bestimmt und an dem sich andere Spielvertreter orientieren. Hohe Nutzerzahlen, langfristige Spielerbindung durch immer wieder neue Inhalte in einer sich weiterentwickelnden Spielwelt und die Möglichkeiten der Gemeinschaftsbildung durch vielfältige Formen der Interaktion und Kommunikation zeigen, welche Bedeutung das Spiel für die Soziologie und Kommunikationswissenschaft, aber auch für die Linguistik hat. Aus diesem Grund bildet *World of Warcraft* die Basis für die vorliegende Arbeit.

²⁸ Da in dieser Arbeit die (quasi-)synchrone interaktionsorientierte Kommunikation im Vordergrund steht, werden diese Möglichkeiten der asynchronen Kommunikation im Folgenden ausgeklammert.

3 Soziale Strukturen in Online-Rollenspielen

Die durch das Internet vernetzten Medien eröffnen ihren Nutzern vielfältige Begegnungsräume, in denen neue Rollen, Beziehungen und Identitäten erprobt werden können. Sie erzeugen eine virtuelle Wirklichkeit, in der durch die (virtuelle) Anwesenheit der Beteiligten soziales Erleben möglich wird (vgl. Kuhn 2009, 194f.). Auch Onlinespiele profitieren von dieser Entwicklung: war das „klassische“ Computerspielen vor allem eine Form des individuellen Zeitvertreibs, sind Onlinespiele heute nicht mehr nur Unterhaltungs- und Freizeitangebote eines Einzelnen, sondern dienen häufig auch der Herstellung und Aufrechterhaltung interpersonaler Kontakte. Vor dem Hintergrund der steigenden Zahl der Onlinespieler werden diese Spiele immer mehr auch zu einem wichtigen sozialen Kommunikationsmittel. Schorb und seine Mitautoren haben im Medienkonvergenz Monitoring Online-Spieler-Report 2008 mit Hilfe eines Onlinefragebogens 367 Onlinespieler zwischen 10 und 22 Jahren befragt, wie wichtig ihnen das gemeinschaftliche Spielen ist. Für fast alle Befragten ist dieser Faktor von entscheidender Bedeutung und ein wichtiger Grund, überhaupt zu spielen. Zwei Drittel schätzen besonders, dass man in Onlinespielen mit anderen Spielern Kontakte knüpfen kann. Das Spielen wird in erster Linie als gemeinschaftliches Handeln mit anderen wahrgenommen und deswegen hochgeschätzt. (Vgl. Schorb et al. 2008, 15f.)

Dies gilt in besonderem Maße auch für Online-Rollenspiele, die das digitale Spiel mit Gruppeninteraktion kombinieren. Die auf Kooperation und Wettstreit der Spieler untereinander ausgerichtete Spielmechanik fördert den Aufbau und die Pflege komplexer Beziehungsnetzwerke, was zugleich zur Verstärkung der Motivation beiträgt, das Spiel fortzuführen (vgl. Schmidt et al. 2008, 54ff.). Im Folgenden steht die Sozialdimension oder – nach Höflich (2003a) – der soziale Rahmen der Kommunikation im Online-Rollenspiel im Fokus. Um festzustellen, welche sozialen Strukturen sich in Online-Rollenspielen und insbesondere mit den Gilden herausbilden, sollen die Begriffe *Gemeinschaft*, *soziale Gruppe* und *soziales Netzwerk* erläutert und auf ihre Anwendbarkeit in Bezug auf vorherrschende soziale Strukturen geprüft werden. Dies schließt insbesondere auch die Diskussion um die Frage der Existenz von *virtuellen Gemeinschaften* in Online-(Spiel-)Welten mit ein. Begriffliche Unklarheiten, euphorisches Denken sowie pessimistische Haltungen haben Mitte der 1990er Jahre zur Entfaltung dieser bis heute aktuellen Diskussion entscheidend beigetragen. Besonderes Augenmerk soll im Anschluss sowohl auf dem temporären Gruppenspiel als auch auf den Gilden liegen, welche als dauerhafte soziale Zusammenschlüsse die zentralen „Treffpunkte“ der Spieler bilden.

3.1 Zum Begriff Gemeinschaft

Um zu ergründen, ob Gemeinschaftsformen im Online-Rollenspiel zu finden sind, soll zunächst der Begriff der *Gemeinschaft* allgemein sowie anschließend im Zusammenhang mit der computervermittelten Kommunikation im Internet näher betrachtet werden. Weit verbreitet ist eine Definition bereits aus dem Jahr 1887 von Tönnies. Gemeinschaft bestimmt er als natürliches, überdauerndes, selbstorganisiertes und freiwilliges Kollektiv von Menschen, welches zumeist an einen Ort sowie an persönliche Kommunikation von Angesicht zu Angesicht gebunden ist. Das gemeinschaftliche Zusammenleben ist zudem mit Normen und Traditionen durchzogen und durch Nähe und emotionale Bindungen gekennzeichnet. (Vgl. Tönnies 1991, 3f.) Er unterscheidet drei Typen von Gemeinschaft: die des Blutes (Verwandtschaft), die des Geistes (Freundschaft) und die des Ortes (Nachbarschaft) (vgl. Tönnies 1991, 12f.). Diese Definition wird heute jedoch oftmals als zu unklar oder zu eng gefasst angesehen (vgl. Höflich 2003a, 67). Viele andere Gemeinschaftsdefinitionen im engeren Sinne sind zumeist dennoch an diese Definition angelehnt. Sie sehen Traditionen, Dauerhaftigkeit (der Kommunikation und Interaktion) sowie einen konkreten Ort der Begegnung als für eine Gemeinschaft elementar an und betonen die Multiplexität, also die Ausrichtung der Gemeinschaft und der darin enthaltenen Beziehungen auf verschiedene Funktionen und Ziele, statt auf einen einzigen Zweck. Schäfers und Kopp bestimmen *Gemeinschaft* als einen „der am häufigsten verwendeten Begriffe zur Bezeichnung jener Formen des menschlichen Zusammenlebens, die als besonders eng, vertraut, aber auch als ursprünglich und dem Menschen 'wesensgemäß' angesehen werden“ (Schäfers/Kopp 2006, 79). Weiter gefasste Definitionen gehen dagegen häufig von der Beschaffenheit sozialer Beziehungen aus. Heintz betrachtet Gemeinschaft als Kontinuum bzw. als veränderbare Variable. Je dichter und stärker die sozialen Beziehungen, umso ausgeprägter ist der Gemeinschaftscharakter in einem sozialen Gebilde. (Vgl. Heintz 2003, 192) Sehr weit gefasste Definitionen beziehen sich auf sogenannte imaginierte Gemeinschaften (nach Calhoun 2003). In diesen sozialen Gebilden bestehen keine direkten sozialen Beziehungen zwischen den Mitgliedern, sondern lediglich ein subjektives Zusammengehörigkeitsgefühl, welches auf einem oder mehreren gemeinsamen Merkmalen beruht. Darunter fällt beispielsweise die nationale Gemeinschaft, welche durch eine gemeinsame Kultur und Sprache geeint wird. (Vgl. Thiedeke 2007, 77ff.)

Bei der Vielfalt der Definitionen wird deutlich, dass klare Grenzen zur Bestimmung des Begriffes kaum auszumachen sind. Auch in empirischen Untersuchungen zeigt sich dies: analysiert wurden die verschiedensten sozialen Gebilde und es wurde versucht, diese dem Begriff der *Gemeinschaft* zuzuordnen. Darunter fallen beispielsweise Interessen-, Berufs- oder Fan-Gemeinschaften. Betrachtet man diese Formen jedoch genauer, so wird erkennbar, dass

untereinander nicht viele Gemeinsamkeiten bestehen, sie im Einzelnen stark zwischen engeren und weiteren Gemeinschaftsdefinitionen schwanken und sie auch nicht mit Tönnies' ursprünglicher Definition übereinstimmen. So fehlt in Interessengemeinschaften womöglich der gemeinsame Ort, in Berufsgemeinschaften in der Regel die emotionalen Bindungen und in Fan-Gemeinschaften, welche den imaginierten Gemeinschaften nahekommen, die persönlichen Kontakte. Zu viele gesellschaftliche Phänomene werden nur unzureichend theoretisch begründet unter dem Begriff der *Gemeinschaft* gefasst und sind viel zu verschieden, als dass dies zur Klarheit der Definition beitragen könnte. (Vgl. Gläser 2005, 54ff.) Nicht zuletzt unterliegen Gemeinschaften selbst Veränderungen und es kommt erschwerend hinzu, dass der Begriff im Alltag höchst subjektiv wahrgenommen und häufig idealisiert verwendet wird. Nach Gläser dominiert in Bezug auf die Gemeinschaft ein unreflektierter Alltagsbegriff. Er sieht die soziologische Forschung vor einem Dilemma:

„Der Begriff Gemeinschaft soll, an den Klassiker Tönnies und an unser Alltagsverständnis anschließend, ein durch persönliche Kontakte, emotionale Bindungen und Solidarität charakterisiertes Kollektiv bezeichnen. Zugleich soll er all die Kollektive einschließen, die wir gern als Gemeinschaft bezeichnen wollen, obwohl sie nicht unter unseren impliziten Begriff fallen und einige der von Tönnies aufgeführten Merkmale vermissen lassen.“ (Gläser 2005, 56)

So stellt er weiter fest, dass unter Tönnies' Begriff nur sehr wenige Formen von Gemeinschaft subsumiert werden können und dies zu einem „Verlust von Gemeinschaft“ führe. Weiter gefasste Definitionen würden jedoch die Definition inhaltlich entleeren und so schlägt er vor, Gemeinschaften auf einem höheren Abstraktionslevel zu fassen. (Vgl. Gläser 2005, 65ff.) Seine Definition beruht auf einer sozialen Ordnung durch individuelle und kollektive Selbstbilder bezüglich eines gemeinsamen Merkmals:

„Gemeinschaften sind Akteurskonstellationen, deren Zusammenhang durch eine auf ein gemeinsames Merkmal bezogene kollektive Identität und deren soziale Ordnung durch identitätsgeleitetes Handeln hergestellt wird.“ (Gläser 2005, 58)

Fraglich bleibt jedoch, ob eine solche Definition das Phänomen der Gemeinschaft nicht immer noch zu allgemein handhabt. Auch in Verbindung mit dem Internet ist der Begriff der *Gemeinschaft* in vielfältiger Weise bereits Gegenstand der Forschungen geworden und hat ebenso viele begriffliche Variationen hervorgebracht, die eine Diskussion darüber entfachten, ob im Internet überhaupt so etwas wie Gemeinschaft zu finden sei: Es ist von *virtuellen Gemeinschaften* bzw. *virtuellen Communities* (Rheingold 1994, Fritz 2008), *virtuellen Gruppen* (Thiedeke 2003, Döring 2003a), *computerunterstützten Gruppen* (Schelske 2007), *sozialen (Online-)Netzwerken* (Stegbauer 2001, Heintz 2003, Höflich/Gebhardt 2002) oder *elektronischen Gemeinschaften* (Höflich 1995, 1996 und 2003, Pürer 2003) die Rede, welche alle auf die verschiedensten Formen sozialer Zusammenschlüsse im Internet referieren.

Rheingold (1994) gilt als vielzitatierter, aber zugleich auch kritischer Vorreiter der Analyse

von Gemeinschaften im Internet und prägt aus sozialpsychologischer Perspektive den Begriff der *virtuellen Gemeinschaft*. Er geht der Frage auf den Grund, ob soziale Zusammenschlüsse im Internet mehr sind als bloße „Pseudo-Gemeinschaften“ und ob sie „wirkliche Gemeinschaften“ ersetzen können. Virtuelle Gemeinschaften beschreibt Rheingold nicht in Verbindung mit geografischer Nähe, sondern definiert sie als ausschließlich kommunikativ konstruiert. Er bestimmt sie demzufolge auf der Basis computervermittelter Kommunikation im Internet als ortsunabhängiges, heterogenes, dauerhaftes und eng verknüpftes Netz von sozialen Beziehungen zwischen Menschen mit gleichen Interessen:

„*Virtuelle Gemeinschaften* sind soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so dass im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht“ (Rheingold 1994, 16; Hervorhebung im Original).

Blickt man also auf die oben genannte Definition der Gemeinschaft von Tönnies zurück, verlieren die von ihm als Kriterium der Gemeinschaftsbildung genannte lokale Nähe, aber auch die verwandtschaftliche Bindung durch die Möglichkeiten der sozialen Zusammenschlüsse im Internet an Bedeutung, da hier vorwiegend gemeinsame thematische Interessen zur Konstitution von Gemeinschaften führen. Kritisiert wird Rheingolds Definition in Bezug auf die unklare, eher am Alltagsverständnis orientierte Begriffsbestimmung, aber auch in Bezug auf weitere Punkte: Vor allem die Bezeichnung jeder Ansammlung von Menschen im Internet als Gemeinschaft gilt als umstritten. Fraglich ist, welche Qualität soziale Beziehungen haben müssen, um von einer Online-Gemeinschaft sprechen zu können. Auch im Hinblick auf den zu starken Fokus auf den Aspekt der Kommunikation, die als primär gemeinschaftsstiftend angesehen wird, erfährt Rheingold Kritik. (Vgl. Beck 2006, 166) Seine Definition gilt zudem als Abbild der damaligen euphorischen Stimmung in Bezug auf das Internet. Bis Mitte der 1990er Jahre herrschte die Idealvorstellung des gegenseitigen Verständnisses und der Hilfe in den Sozialräumen des Internets sowie die Utopie, dass virtuelle Gemeinschaften frei von räumlichen, zeitlichen, auf Status oder Geschlecht bezogenen Grenzen entstehen können. Diesen generalisierenden Annahmen, denen auch Rheingold folgte, schienen jedoch viel zu hohe Erwartungen zu Grunde zu liegen. (Vgl. Höflich/Gebhardt 2002, 302ff.) Beck (vgl. 2006, 167) führt entgegen der Annahme fehlender Statusunterschiede das Beispiel von Chats und *MUDs* an, welche zum Teil sehr stark mit Hierarchien durchzogen sind: Moderatoren oder Spielleiter sollen einen angemessenen Umgang und Ablauf gewährleisten und nehmen somit einen anderen Status ein als die übrigen Teilnehmer. Auf diesen Idealvorstellungen beruhend wurde weiter davon ausgegangen, dass virtuelle Gemeinschaften zur Kompensation fehlender sozialer Kontakte im „Real Life“ aufgebaut werden und diese in gewisser Weise sogar ersetzen. Heute ist man sich einig, dass Online-Kontakte nicht als Ersatz, sondern vielmehr in Ergänzung zu Offline-Kontakten

aufgebaut und gepflegt werden und soziale Zusammenschlüsse im Internet ganz andere Bedürfnisse befriedigen können als Offline-Gemeinschaften. (Vgl. Döring 2004, 776)

Nach dem Abebben dieser euphorischen Tendenzen wird ein nüchterner Blick auf die Sozialräume im Internet möglich und so finden sich mittlerweile viele weitere Definitionen von Online-Gemeinschaften. Höflich (1996) grenzt sich klar von den idealisierten Vorstellungen über virtuelle Gemeinschaften sowie von dem unscharfen Gebrauch des Gemeinschaftsbegriffs ab. Er betrachtet das Phänomen aus einer kommunikationstheoretischen Perspektive und bevorzugt den Terminus der *elektronischen Gemeinschaften*, welche er als Gruppen von Menschen definiert, „die via Kommunikationstechnologien im Kontext gemeinsamer Gebrauchsweisen miteinander verbunden und die trotz wechselnder Mitgliedschaften von relativer Beständigkeit sind“ (Höflich 1996, 260). Die Verwendung gemeinsamer, normativ festgelegter und erwartbarer Regeln, welche sowohl sozio-emotional als auch informativ-sachbezogen ausgerichtet sein können, sieht er als wichtiges Konstitutionsmerkmal an. Um Gemeinschaften bilden zu können, müssen die Teilnehmer darüber hinaus wiedererkennbar sein, sie müssen sich also mit gleichbleibender Online-Identität der Gemeinschaft präsentieren. Weiter geht Höflich davon aus, dass elektronische Gemeinschaften an die gemeinsame Mediennutzung gekoppelt sind und nur der gegenwärtige Gebrauch identitätsstiftend wirkt. Elementar ist also außerdem die stetig stattfindende Kommunikation. (Vgl. Höflich 1996, 260ff.) Diese wird durch eine kommunikationstechnologische Infrastruktur erst ermöglicht, mit der die Mitglieder vertraut sein müssen, um sie adäquat nutzen zu können. Neben einer technischen Kompetenz zählen zudem standardisierte soziale Verwendungsweisen. (Vgl. Höflich 1996, 285f.)

Andere Autoren nennen ähnliche Minimalbedingungen, die erfüllt sein müssen, damit sich Online-Gemeinschaften bilden können. Zumeist sind sie an Tönnies' bzw. auch Rheingolds Definition angelehnt. Vor allem emotionale Nähe und ein daraus resultierendes Gefühl der Zusammengehörigkeit, aber auch gemeinsame Interessen werden betont. So auch Misoch (2006, 156):

„Eine virtuelle Gemeinschaft kann definiert werden als ein freiwilliger Zusammenschluss von Menschen im virtuellen Raum, der durch gemeinsame Interessen (Neigungshomophilie), gemeinsames Kommunizieren oder Handeln im Virtuellen (und gegebenenfalls auch im Realen) sowie durch emotionale Nähe und das Gefühl der Zugehörigkeit (Identifikation) gekennzeichnet ist.“

Fritz nennt als wesentliche Merkmale die computervermittelte Kommunikation, das Treffen an virtuellen Orten sowie ähnliche Interessen und Motivationen der Mitglieder. Er erkennt zudem, dass viele mögliche Formen von Gemeinschaften im Internet entstehen können, die hinsichtlich Dauer, Kohärenz, Normen und Verbindlichkeit stark variieren und betont, dass die Sozialräume im Internet in Wechselbeziehung zu Gemeinschaften im „Real Life“ stehen. (Vgl. Fritz 2008, 136f.) Mit der Tatsache, dass sich soziale Beziehungsgeflechte im virtuellen Raum stark voneinander unterscheiden können, aber auch mit der Kritik an Rheingolds Definition

virtueller Gemeinschaften sind zudem generelle Zweifel an der Verwendbarkeit des Begriffs der Gemeinschaft in Bezug auf soziale Zusammenschlüsse im Internet aufgekommen. Einig ist man sich heute, dass sich nicht in jeder technischen Infrastruktur zwangsläufig eine Online-Gemeinschaft ansiedelt, sondern dass diese wie ein Mindestmaß an Kommunikation lediglich als Voraussetzung für die Bildung von Gemeinschaften dient. (Vgl. Döring 2003b, 248f.)

Eine Extremposition nimmt Stegbauer (2001, 71) ein, welcher zu dem Schluss kommt:

„Vor dem Hintergrund der mehr als ein Jahrhundert alten sozialwissenschaftlichen Diskussion halten wir fest: praktisch kein einziger internetbasierter Kommunikationsraum lässt sich als Gemeinschaft bezeichnen.“

Er lehnt den Begriff gänzlich ab und hält an Tönnies' Definition fest: Von Gemeinschaft ließe sich eher in Verbindung mit der Familie oder der Nachbarschaft sprechen, im Internet jedoch seien solche Beziehungen nicht aufrechtzuerhalten, da die nötige Kommunikation von Angesicht zu Angesicht in der Regel fehle und daher die Herstellung eines sozialen Zusammenhalts zweifelhaft sei. Zudem seien für die Gemeinschaftsbildung multiplexe Beziehungen von Vorteil, welche sich über das Internet jedoch nur schwer entwickeln könnten, da Bindungen vorrangig lediglich über ein gemeinsames Themeninteresse entstehen würden und häufig auf dieses beschränkt blieben. Stattdessen beständen überwiegend sehr instabile Beziehungen, die nicht durch eine äußere Struktur wie die der Verwandtschaft oder des Ortes stabilisiert würden. Um stärkere Bindungen zu erreichen, müsse sich das „Sachinteresse“ in ein „Personeninteresse“ umformen und eine gewisse Kommunikationshäufigkeit erreicht werden. Stegbauer fordert für die Verwendung des Begriffs der Gemeinschaft daher enger gefasste Kriterien der Kleingruppenforschung: Als Mindestbedingungen nennt er eine bestimmte Kommunikationsdichte, Identitätsentwicklung der Mitglieder, bestehende Machtverhältnisse sowie erkennbare Grenzen nach innen und außen. (Vgl. Stegbauer 2001, 67ff.)

Höflich und Gebhardt grenzen sich von dieser engen Definition ab und versuchen einen Mittelweg zu finden, indem sie die häufig genannten Merkmale *virtueller Gemeinschaften* auflisten und auch entgegengesetzte Pole der zahlreichen bestehenden Definitionen integrieren:

„Sozioemotionale Bezüge	Sach- und Zweckorientierung
Multiplexe Beziehungen	uniplexe Beziehungen
Konstanz der Ansprechpartner/ Dauerhaftigkeit der Beziehungen	Fluktuation der 'Mitglieder'
Verbindlichkeit der Beziehungen	Unverbindlichkeit/Partiale Identität
Selbstregulierend	extern organisiert“ (Höflich/Gebhardt 2002, 306).

Während die linke Seite der Auflistung den Merkmalen zuzuordnen sind, die gemeinhin dem Idealtyp *virtueller Gemeinschaften* zugeschrieben werden, sind die Merkmale der rechten Seite laut Höflich und Gebhardt eher vereinbar mit dem Marketingkonzept kommerziell orientierter *virtueller Communities*. Die Autoren schlagen vor, von einer Mehrdimensionalität der

Bestimmung *virtueller Gemeinschaften* auszugehen, bei der sich oben genannte Gegensätze nicht unbedingt ausschließen, aber auch nicht zwingend realisiert sein müssen. Als minimale Voraussetzung für ihre Entstehung bzw. als „kleinsten gemeinsamen Nenner“ von sozialen Beziehungsgeflechten im Internet nennen die Autoren: eine kritische Masse von Nutzern und Interaktionen, ihre Dauerhaftigkeit bzw. die Erwartbarkeit, dass Interaktionen stattfinden, sowie gemeinsame Gebrauchsweisen bzw. Rahmen. Die Autoren betonen also, dass Interaktionen entscheidend sind und nicht die konkreten Beziehungen zwischen den Interaktionspartnern, da diese auch wechseln können. (Vgl. Höflich/Gebhardt 2002, 306ff.)

Eine allgemein anerkannte Klassifikation besteht bis heute nicht, doch wurde versucht, die verschiedenen Typen von Online-Gemeinschaften zu fassen und zu ordnen. Klare Abgrenzungen sind anhand der Uneinheitlichkeit der angesetzten Kriterien nicht möglich, sodass sich viele der genannten Typen bzw. Klassifikationskriterien überschneiden können. Deutlich wird außerdem, dass unterschiedliche Definitionsansätze von *Gemeinschaft* in die Klassifizierungen mit einfließen. Misoch etwa unterscheidet analog zu Offline-Gemeinschaften zwischen vier Typen von Online-Gemeinschaften: Interessengemeinschaften, kommerzielle Online-Communities, organisationale Gemeinschaften und lokale Gemeinschaften im Internet. Interessengemeinschaften formen sich in erster Linie über gemeinsame Kommunikation und Interaktion beschränkt auf ein gemeinsames Interesse. Kommerzielle Communities müssen dagegen eher als vor dem Hintergrund ökonomischer Interessen von den Betreibern konstruiert und nicht als selbstorganisiert betrachtet werden. So sind die Betreiber bestrebt, in der Präsentation kommerzieller Communities für die Nutzer ein möglichst homogenes Bild zu schaffen, welches ein Zugehörigkeitsgefühl erzeugt, das die Nutzer einlädt und bindet, um schließlich Umsatz zu erzielen. Organisationale Gemeinschaften meinen betriebsinterne Netzwerke, die der Mitarbeiterkommunikation dienen sollen. Der letzte Typ bezieht sich auf lokale Gemeinschaften wie Vereine, die sich eine Online-Präsenz anlegen, über die die Mitglieder zusätzlich zu den Offline-Kontaktmöglichkeiten kommunizieren können. (Vgl. Misoch 2006, 161f.)

Döring unterscheidet fünf Klassifikationskriterien von *Communities*: Ownership, technische Plattform, inhaltlicher Fokus, Zielsetzung sowie Community-Bindung. Zunächst ist entscheidend, wer eine Community besitzt und organisiert, da davon die konkrete Ausgestaltung der Community abhängt. Kommerzielle Interessen stehen nicht-kommerziellen gegenüber. Auch nach der jeweiligen technischen Plattform werden Communities differenziert. Döring merkt an, dass sich allerdings immer mehr Communities plattformübergreifend austauschen. Nach dem inhaltlichen Fokus lassen sich Gemeinschaften thematisch bzw. nach ihrem jeweiligen Handlungsfeld im Alltag differenzieren. Nach der Zielsetzung lassen sich eher abstrakt

kommunikationsorientierte oder ergebnisorientierte Online-Gemeinschaften unterscheiden. Ersteres stellt das gesellige Zusammensein in den Vordergrund, während Letzteres den Bereich der Open-Source-Communities wie beispielsweise Wikipedia anspricht. Bei der Bindung an eine Community wird unterschieden zwischen Common-Identity-Gruppen, welche ein gemeinsames Interesse an einem Thema bzw. einer Zielsetzung verbindet, sowie Common-Bond-Gruppen, welche vorrangig durch starke persönliche Beziehungen zu den Mitgliedern gekennzeichnet sind. Beide Formen können auch gemischt auftreten. (Vgl. Döring 2010, 175f.)

Eine Ordnung der verschiedenen Phänomene sozialer Gebilde im Internet fällt auch deshalb schwer, da der Begriff der *virtual community*, von dem die deutsche Bezeichnung der *virtuellen Gemeinschaft* abgeleitet ist, zusätzliche Verwirrung stiftet. Im Deutschen wird *Community* in Bezug auf das Internet nahezu inflationär gebraucht und damit jede computervermittelte Ansammlung von Menschen bezeichnet, mit der sich eventuell Geld verdienen lässt (vgl. Höflich/Gebhardt 2002, 304). Zudem wird kritisiert, dass mit *Community* sowohl Gemeinschaft als auch Gemeinde bezeichnet werden kann. *Gemeinde* impliziert dabei eine weniger starke Verbundenheit und eher Funktionen der politischen Verwaltung als der Begriff der *Gemeinschaft* (vgl. Stegbauer 2005, 203).

Betrachtet man die Kritikpunkte und Unsicherheiten bezüglich der genannten Definitionen von *Gemeinschaft* bzw. *virtueller Gemeinschaft*, so wird deutlich, dass der Gemeinschaftsbegriff – je nachdem wie er definiert wird – ausgesprochen viel Bedeutungs- und Interpretationsspielraum zulässt. Aus diesem Grund sollten bei der Untersuchung der sozialen Zusammenkünfte im Internet die Vielfalt der sozialen Beziehungen bzw. auch die kommerziellen Zwecke nicht außer Acht gelassen werden, um zu vermeiden, dass unreflektiert und pauschal von Gemeinschaft gesprochen wird. Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Konstitutionskriterien, welche erfüllt sein müssen, um von einer Online-Gemeinschaft sprechen zu können, nicht eindeutig festlegbar sind. Als wichtig erachtet werden zumeist eine gewisse Kommunikationshäufigkeit, die vor allem computervermittelt erfolgt, ein gemeinsames Interesse bzw. ein Ziel, eine möglichst gleichbleibende Identität der Mitglieder, damit durch Kontinuität ein Zusammengehörigkeitsgefühl und ein möglichst überdauernder sozialer Zusammenschluss entstehen kann. Dieser ist darüber hinaus zumeist selbstorganisiert und dazu geneigt, Normen, Rollen und Werte sowie Traditionen auszubilden. Ob diese Merkmale im Einzelfall auch immer erfüllt sein müssen, bleibt aufgrund der uneindeutigen Definitionen offen. Eng verknüpft mit dem Gemeinschaftsbegriff ist der der sozialen Gruppe, welcher im Zusammenhang mit der computervermittelten Kommunikation im Internet ebenfalls häufiger verwendet wird.

3.2 Zum Begriff soziale Gruppe

Es stellt sich nun die Frage, ob man die sozialen Beziehungen und Zusammenschlüsse im Internet – wenn schon nicht treffend und klar abgrenzbar als Gemeinschaft – als Gruppe oder soziale Gruppe bezeichnen kann. Gruppendefinitionen reichen von einer ad hoc gebildeten Vielzahl von Menschen an öffentlichen Orten bis hin zu engen sozialen Kollektiven mit gemeinsamen Zielen, sodass zunächst also ein Blick auf die verschiedenen Gruppenformen sinnvoll erscheint.

Neben der Gemeinschaft unterscheidet Henecka zwischen statistischen Gruppen, sozialen Aggregaten, Quasi-Gruppen und sozialen Gruppen. Statistische Gruppen bzw. statistische Kategorien setzen sich zusammen aus einer Vielzahl von Menschen, die in einem oder in mehreren statistischen Attributen übereinstimmen. Die in diesen Gruppen rechnerisch zusammengefassten Personen kennen sich also nicht und gehen keine sozialen Beziehungen zueinander ein. Auch soziale Aggregate sind nicht durch gemeinsame Bindungen oder Kommunikation gekennzeichnet, sondern es sind Gruppierungen von Menschen an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit gemeint. Die Menschen in sozialen Aggregaten können zusätzlich durch ein gemeinsames Ziel verbunden sein, wie beispielsweise das Publikum in einem Fußballstadion. Unter Quasi-Gruppen bzw. Sozialkategorien versteht Henecka in gewisser Weise Vorformen der sozialen Gruppe. Die Quasi-Gruppe nimmt eine besondere Bedeutung in der Gesellschaft ein, da die Zugehörigen mehr verbindet als ein statistisches, gemeinsames Merkmal. Beispielsweise hat die Zugehörigkeit zur Sozialkategorie der Arbeitslosen soziale Konsequenzen für die Betroffenen. Soziale Gruppen entstehen nach Henecka, wenn soziale Bindungen durch regelmäßige Interaktion enger werden, ein Zusammengehörigkeitsgefühl sowie ein Bewusstsein der Mitglieder als Einheit entsteht, die auch nach außen deutlich wird.²⁹ (Vgl. Henecka 2009, 142ff.) Schäfers (1994, 20f.) führt eine ähnliche und weithin verbreitete Definition an:

„Eine soziale Gruppe umfaßt eine bestimmte Zahl von Mitgliedern (Gruppenmitglieder), die zur Erreichung eines gemeinsamen Zieles (Gruppenziel) über längere Zeit in einem relativ kontinuierlichen Kommunikations- und Interaktionsprozeß stehen und ein Gefühl der Zusammengehörigkeit (Wir-Gefühl) entwickeln. Zur Erreichung des Gruppenziels und zur Stabilisierung der Gruppenidentität ist ein System gemeinsamer Normen und eine Verteilung der Aufgaben über ein gruppenspezifisches Rollendifferenzial erforderlich.“

Engere Definitionen zur sozialen Gruppe ähneln sich zum Teil sehr stark und weichen zu meist nur in wenigen Punkten ab. Auch Sader (1998, 39) führt wiederkehrende Merkmale der Definition auf:

„Die Mitglieder
erleben sich als zusammengehörig

²⁹ Häufig wird jedoch eine Unterscheidung verschiedener Gruppenformen nicht vorgenommen und die Begriffe *Gruppe* und *soziale Gruppe* synonym verwendet. Aus diesem Grund und um Verwirrungen auch in Hinblick auf die folgenden Kapitel vorzubeugen, wird hier einheitlich von der *sozialen Gruppe* gesprochen.

definieren sich explizit als zusammengehörig
verfolgen gemeinsame Ziele
teilen Normen und Verhaltensvorschriften für einen bestimmten Verhaltensbereich
entwickeln Ansätze von Aufgabenteilung und Rollendifferenzierung
haben mehr Interaktionen untereinander als nach außen
identifizieren sich mit einer gemeinsamen Bezugsperson oder einem gemeinsamen Sachverhalt
oder einer Aufgabe
sind räumlich und/oder zeitlich von anderen Individuen der weiteren Umgebung abgehoben.“

Sader setzt für das Entstehen von sozialen Gruppen außerdem die wechselseitige Unterstützung und die regelmäßige Kommunikation der Mitglieder voraus, die die Möglichkeit eines unmittelbaren Kontakts eines jeden mit jedem anderen Gruppenmitglied einschließt. Neben der Überschaubarkeit der sozialen Gruppe ist zudem eine Strukturierung nach innen, aber auch eine Abgrenzung nach außen entscheidend. Er merkt zudem an, dass in die Definition auch Sachverhalte eingehen, die einem subjektiven Empfinden unterliegen: so können das Zusammengehörigkeitsgefühl, das Erleben gemeinsamer Ziele und Normen, die Identifikation mit einer Bezugsperson, aber auch Beurteilungen und Wertungen der Mitglieder untereinander innerhalb der sozialen Gruppe höchst uneinheitlich erfahren werden. (Vgl. Sader 1998, 39ff.)

Bei sozialen Gruppen wird zusätzlich nach Primär- und Sekundär-, nach formellen und informellen, sowie nach Klein- und Großgruppen unterschieden. Nach der konkreten Beziehungsstruktur und dem Zusammenhalt der Gruppenmitglieder wird differenziert zwischen Primärgruppen und Sekundärgruppen. Erstere sind durch enge soziale, emotionale Bindungen ihrer Mitglieder gekennzeichnet sowie in Bezug auf Rollen und Normen uneinheitlich strukturiert. Mitglieder in Sekundärgruppen sind dagegen durch schwache Bindungen verknüpft, Rollen und Normen sind stärker strukturiert und die Beziehungen weniger durch Emotionen, sondern durch bestimmte Zwecke und Ziele bestimmt. Eine klare Grenzziehung oder funktionale Trennung zwischen Primär- und Sekundärgruppen ist oft jedoch nicht möglich, da sich Beziehungsrollen häufig überschneiden und das jeweilige Empfinden zudem subjektiv ist. (Vgl. Döring 2003a, 490f.)

Des Weiteren wird zwischen formellen und informellen Gruppen unterschieden. Formelle Gruppen sind durch ein gemeinsames Ziel vorbestimmt und organisatorisch auf die Aufgabenerfüllung ausgerichtet, also stark leistungsorientiert; während informelle Gruppen sich aus emotionalen, nicht geplanten Kontakten konstituieren. Auch informelle und formelle Gruppen sind häufig schwer voneinander zu trennen, da sich überall wo formelle Gruppen bestehen, auch informelle Gruppen ansiedeln können. Im Beruf, welcher leistungsorientiert vorwiegend auf formelle Beziehungen aufbaut, entwickeln sich unter Kollegen nicht selten informelle, freundschaftliche Beziehungen. (Vgl. Henecka 2009, 150f.)

Auch nach der Größe wird versucht, soziale Gruppen voneinander zu unterscheiden. Differenziert wird unter anderem zwischen Dyaden (bestehend aus zwei Personen), Kleinstgruppen

(zwei bis sechs Personen), (Klein-)Gruppen (drei bis etwa 30 Mitglieder) und Großgruppen (mit über 25 Mitgliedern) (vgl. Sader 1998, 39). Die Definition der Kleingruppen stimmt dabei am ehesten mit den oben als ideal dargestellten Merkmalen der sozialen Gruppe überein. Dörings Definition macht die Ähnlichkeiten deutlich:

„Kleingruppen bestehen aus einer überschaubaren Zahl von maximal 30 Personen, die über einen längeren Zeitraum hinweg wiederholt Face-to-Face oder medial vermittelt miteinander in Kontakt treten, sich persönlich kennen und als zusammengehörig erleben, die räumlich und/oder zeitlich von anderen Individuen der Umgebung abgehoben sind, gemeinsame Ziele verfolgen, Normen und Vorschriften für einen bestimmten Verhaltensbereich entwickeln sowie Aufgabenteilung und Rollendifferenzierung vollziehen. Kleingruppen sind oftmals in organisatorische Zusammenhänge eingebettet.“ (Döring 2004, 784)

Bei Großgruppen herrscht Uneinigkeit bezüglich der Gruppengröße. Manche Autoren sprechen von 25 bis 50 Mitgliedern, andere rechnen sogar bis zu 1000 Personen einer Großgruppe zu (vgl. Schäfers 1994, 23). Gruppen sind laut Sader (vgl. 1998, 41) immer in einem raumzeitlichen Kontext verortet und ihre Mitglieder gehören stets auch mehreren Gruppen an, sodass häufig fließende Übergänge von Zugehörigkeiten bestehen und auch Fluktuationen zwischen den Gruppen möglich sind. Auch Ammon (vgl. 1976, 59) sieht Gruppengrenzen nicht als starre Gebilde, sondern betrachtet sie als veränderbar, da zu einer Gruppe immer auch ein Entwicklungsprozess gehört, der zur Verschiebung der Grenzen wie auch der Gruppengröße an sich beiträgt. Probleme in der Gruppenforschung zeigen sich laut Schelske (vgl. 2007, 110f.) vor allem in Bezug auf diese unklaren und umstrittenen Gruppengrenzen.

An dieser Stelle soll zudem auf das Problem hingewiesen werden, dass das Verhältnis von Gemeinschaft und sozialer Gruppe zueinander nicht endgültig geklärt ist. Der vorgenommene Versuch der Definition der sozialen Gruppe zeigt viele Ähnlichkeiten zu den Idealmerkmalen der Gemeinschaft auf. Vor allem im Hinblick auf die Punkte der Kontinuität, Organisiertheit, Normenbildung, Zusammengehörigkeit, Unterstützung, gemeinsame Ziele und Interessen sowie die regelmäßige Interaktion und Kommunikation zeichnen sich Parallelen deutlich ab. Lediglich in Bezug auf ein Gruppenbewusstsein, Hierarchiebildung und Rollenverteilung sowie eine bestimmte Mitgliederzahl und damit klare Begrenzungen scheint Uneinigkeit zu bestehen. Doch beschreiben *Gemeinschaft* und *soziale Gruppe* ein und dasselbe Phänomen? In der Soziologie werden Gemeinschaften häufig als Gruppen von Menschen beschrieben. Auch Döring (2003a, 492f.) versteht Gemeinschaften als Gruppen, genauer als Primärgruppen im weiteren Sinne, „die durch einen besonderen sozio-emotionalen Bezug der Mitglieder gekennzeichnet sind“. Diese Bestimmung, die vorwiegend auf den Merkmalen der Emotionalität und der Zugehörigkeit beruht, scheint jedoch vor dem Hintergrund der Vermischung beider Begriffe sowie ihrer Unschärfe im Allgemeinverständnis nicht präzise genug. An anderer Stelle äußert sich Döring (2004, 784; Hervorhebung im Original) über die Gemeinschaft in Abgrenzung zur

sozialen Gruppe wie folgt:

„Soziale *Gemeinschaften* dagegen haben eine deutlich größere Mitgliederzahl, die bis in die Tausende gehen kann. Sie sind zudem offener und zeitstabiler. Meist kennen sich auf Grund der Größe und Fluktuation nicht alle Mitglieder persönlich. In modernen Gesellschaften bildet häufig die Übereinstimmung von Interessen und Lebensstilen das Fundament einer Gemeinschaft [...]; die lokale Nähe verliert ihre Vormachtstellung als gemeinschaftsstiftender Faktor.“

Döring zieht hier eine weiter gefasste Definition von Gemeinschaft vor, um sie von sozialen Gruppen abgrenzen zu können. Götzenbrucker (2001, 166) gliedert Gesellschaft, Gemeinschaft und soziale Gruppe als Bestandteile des sozialen Gefüges, die jeweils verschiedene Ebenen abdecken:

„Die soziologische Kategorie 'Gemeinschaft' kann gewissermaßen als 'Meso-Ebene' der Beschreibung sozialen Zusammenhalts interpretiert werden. (Als 'Makro-Ebene' wären demnach Vergesellschaftungskonzepte zu verstehen, als 'Mikro-Ebene' jene der sozialen Gruppen und Beziehungen.)“

Sie fasst die soziale Gruppe als bestimmte Form sozialer Netzwerke auf. Über die Beziehungen innerhalb dieser Netzwerke, welche von losen Bekanntschaften bis hin zu dichten Formen wie der sozialen Gruppe reichen, ist die Gemeinschaft „gespannt“ (vgl. Götzenbrucker 2001, 179). Es zeichnet sich ab, dass der Begriff der *sozialen Gruppe* enger gefasst wird als der der *Gemeinschaft*. Dennoch lässt sich das Verhältnis von Gemeinschaft und sozialer Gruppe auch im Rahmen dieser Arbeit nicht vollends klären. Hier soll eine Diskussion der Begriffe jedoch zumindest das Ziel verfolgen, diese nicht unreflektiert zu übernehmen, sondern eine Interpretationsgrundlage für die innerhalb der Online-Rollenspiele ablaufenden sozialen Prozesse bereitzustellen.

In Bezug auf die Bildung sozialer Zusammenschlüsse in der Online-Welt stellt sich die Frage, ob und wie die genannten Merkmale der sozialen Gruppe angewendet werden können. Thiedeke (vgl. 2003, 60f.) versteht die *virtuelle Gruppe* als spontane Ad-hoc-gebildete Sonderform der sozialen Gruppe, die einen größeren emotionalen Zusammenhalt aufweist, aber durch die Anonymität im virtuellen Raum tendenziell instabiler ist, da durch diese der Beziehungsaufbau erschwert wird. Auch Schelske (vgl. 2007, 113) hält eine Gruppenkonstitution im Internet mit relativ stabilen sozialen Strukturen für möglich. Diese entstehen dabei immer in Abhängigkeit zur jeweiligen Computeranwendung. Döring leitet das Funktionieren von sozialen Gruppen im Internet aus den oben genannten Idealmerkmalen der sozialen Gruppe ab: Durch kontinuierliche Kommunikation in der Gruppe an einem permanent gegebenen virtuellen Ort, Binnenstrukturierung und Abgrenzung nach außen sowie durch ein Zugehörigkeitsgefühl der Mitglieder und wechselseitige Unterstützung im Hinblick auf ein gemeinsames Ziel können auch im Internet soziale Gruppen entstehen. (Vgl. Döring 2010, 173)

Höflich definiert *elektronische Gemeinschaften* als soziale Gruppen, jedoch mit gewissen Einschränkungen:

„Es handelt sich hierbei insofern um soziale Gruppen, wenn man als Kriterien eine gewisse *Dauer* und die *Interaktion mit deren Folgen* zugrundelegt [...]. In diesem Sinne umfasst der Begriff der Gruppe ein breites Feld sozialer Gebilde, jedoch kollidiert er mit dem gängigen Gruppenbegriff. Die Gruppenforschung hat sich nämlich vorwiegend auf Präsenzgruppen konzentriert und Gruppen auch als solche verstanden.“ (Höflich 1995, 526; Hervorhebungen im Original)

Schließlich fasst er unter elektronischen Gemeinschaften Netzwerke von Personen, die charakteristische Züge von sozialen Gruppen tragen können (vgl. Höflich 1995, 526). Das Problem der Präsenz der Teilnehmer ergibt sich aus der engeren Definition des Gruppenbegriffs, für die manche Autoren die Face-to-Face-Kommunikation als zwingendes Merkmal ansehen.³⁰ Aber auch hinsichtlich weiterer Punkte trifft die Anwendung des Konzepts der sozialen Gruppe in Bezug auf Online-Gruppen auf Kritik: Der Begriff der *sozialen Gruppe* ist so spezifisch, dass er auf die meisten Formen sozialer Gebilde im Internet nicht angewendet werden könne, da soziale Beziehungen im Internet in Dauer, Intensität und Verbindlichkeit sehr unterschiedlich ausfallen. Der soziale Gruppenbegriff entspricht also nicht der Verschiedenheit der Internetbeziehungen und könne daher ebenso wenig wie der Begriff der *Gemeinschaft* angewendet werden. Thiedeke stellt fest:

„Ein großer Teil der CMC [computer mediated communication] gestützten sozialen Kommunikationssysteme lässt sich nicht als virtuelle Gruppe beschreiben, weil die Interaktionsdauer sehr kurz und die Interaktionsdichte reduziert ist.“ (Thiedeke 2003, 42)

Am ehesten hält er Beziehungsformen in Chats oder *MUDs* für geeignet, zu sozialen Gruppierungen zu werden (vgl. Thiedeke 2003, 43). Beck betont ähnlich wie Thiedeke, dass feste und dauerhafte soziale Beziehungen im Internet aufgrund der Unverbindlichkeit schwer aufzubauen und zu pflegen und die jeweilige technische Infrastruktur entscheidend dafür sei, ob sich soziale Gruppen im Internet bilden können oder nicht. Lediglich in Chats, Newsgroups oder *MUDs* sieht er die Voraussetzungen für die Konstitution sozialer Gruppen gegeben, da vor allem hier eine Rollendifferenzierung, Hierarchisierung sowie gleichbleibende Online-Identitäten möglich sind, die für die nötige Stabilität und Dauerhaftigkeit der sozialen Kontakte elementar sind. (Vgl. Beck 2006, 173) Es kristallisiert sich also heraus, dass auch der Begriff der *sozialen Gruppe* für die sehr vielfältig ausfallenden und unterschiedlich stark ausgeprägten sozialen Strukturen, die sich mittels computervermittelter Kommunikation im Internet konstituieren, nicht generell und allgemeingültig als passend einzustufen ist.

³⁰ Homans beispielsweise geht bei sozialen Gruppen von mehreren Personen aus, die in einem bestimmten Zeitverlauf häufig miteinander interagieren. Die Anzahl der Personen ist dabei so gering, dass jedes Gruppenmitglied mit allen anderen Umgang haben kann. Er hält den Faktor der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht als wesentlich und definiert die soziale Gruppe damit als Primärgruppe. (Vgl. Homans 1960, 29)

3.3 Sind Online-Gemeinschaften virtuell?

Im Folgenden soll die wissenschaftliche Diskussion um das *Virtuelle* näher betrachtet werden. Immer wieder tauchen die Schlagwörter *virtuelle Gemeinschaft*, *virtuelle Community* oder *virtuelle Gruppe* in Forschungsartikeln auf – oft gänzlich unreflektiert. Doch was ist unter Virtualität überhaupt zu verstehen? Sind diese sozialen Zusammenschlüsse tatsächlich „nur“ virtuell und stehen im Gegensatz zum Realen? Ursprünglich stammt das Wort *virtuell* aus dem Lateinischen. Dort bedeutet *virtus* Kraft oder Vermögen und bezeichnet etwas Gedachtes, nicht Gegenständliches (vgl. Bühl 1997, 76). Im Duden sind zwei verschiedene Bedeutungen vermerkt, die sich sogar widersprechen – zum einen wird *virtuell* beschrieben als „entsprechend seiner Anlage als Möglichkeit vorhanden, die Möglichkeit zu etw. in sich begreifend: ein [virtuell]-er Gegensatz der Interessen“ und zum anderen als „nicht echt, nicht in Wirklichkeit vorhanden, aber echt erscheinend, dem Auge, den Sinnen vortäuschend“ (Dudenredaktion 2007, 1851). Erstere Bedeutung meint folglich die eigentlich nicht existenten, aber möglichen Eigenschaften einer Sache, während die zweite Bedeutung auf eine Illusion, eine Simulation der Wirklichkeit, also auf etwas Vorgegaukeltes gerichtet ist. Vor allem in der Informatik wird das Virtuelle als Gegenteil des Physikalischen begriffen. In diesem Zusammenhang spielt auch der Begriff der *Virtual Reality* eine Rolle, welcher zum einen den Fakt beschreibt, dass etwas existiert und erkundet werden kann, zum anderen aber auch, dass dabei eine Täuschung oder eine idealisierte Annahme bzw. eine Simulation vorliegt. (Vgl. Bühl 1997, 76ff.)

Aus dem Englischen übersetzt, wird *virtuelle Realität* im Allgemeinen als „ein durch Computertechnologie simuliertes, meist dreidimensionales Abbild von Gegenständen, Gebäuden, Menschen oder Maschinen“ (Götzl/Pfeifer/Primus 2008, 34) verstanden, das auf die Aktionen des Nutzers reagiert. Als „von Computern erzeugte Wirklichkeit, die dem Betrachter fast vollkommen real erscheint“ bewegt sich der Begriff in einem „Schwebezustand zwischen 'fast ganz wirklich' und 'dennoch scheinhaft“ (Geisler 2009, 21). Als Argument für die Begriffe der *virtuellen Gemeinschaft* oder der *virtuellen Gruppe* wird häufig die Nähe zum Begriff der *virtuellen Realität* angeführt, die als ortsunabhängig, also nicht materiell und „nicht zum Anfassen“ gedeutet wird. Marton (vgl. 2008, 21f.) setzt den Begriff *virtuell* mit *delokal* gleich und nimmt an, dass soziale Verbände im Internet als Gemeinschaft bezeichnet werden können, solange man die geografische Nähe nicht als wesentliches Charakteristikum von Gemeinschaften annimmt. Auch Höflich sieht die Verwendung des Begriffs in dem Fehlen körperlicher Präsenz begründet:

„Als virtuell können solche Gruppen medial miteinander verbundener Individuen verstanden werden in dem Sinne, daß die Mitglieder am Kommunikationsgeschehen partizipieren, ohne physisch präsent zu sein; der Kommunikationsraum ist nicht sozio-geographisch lokalisiert, sondern *ein imaginärer elektronischer 'Ort' des Zusammenkommunizierens* [...]“ (Höflich 1995, 527;

Hervorhebungen im Original)

In diesem Zusammenhang wird als ein weiterer Grund die computervermittelte Kommunikation im Internet genannt: Da innerhalb dieser Gruppen durch das Fehlen von physischer Nähe nicht von Angesicht zu Angesicht miteinander kommuniziert werden kann, gelten sie für Thiedeke als virtuell:

„'Virtuell' sind diese Kommunikationsbeziehungen, weil sie einerseits nur mittelbar zustande kommen. Die Kommunikationsteilnehmer treten miteinander nicht in physisch unmittelbaren Kontakt. Die Kommunikationsbeziehungen sind andererseits auch deshalb virtuell, weil sie in einer artifiziellen sozio-technischen Kommunikationsumgebung stattfinden, die durch die Kommunikationsteilnehmer selbst konstituiert werden kann [...].“ (Thiedeke 2003, 24)

Thiedeke (vgl. 2003, 24) betont aber, dass diese Kommunikationsbeziehungen keine erfundenen oder irrealen Ereignisse sind. Spinnt man diesen Gedanken aber weiter, wäre jegliche Kommunikation, die nicht von Angesicht zu Angesicht abläuft, als virtuelle Kommunikation zu betrachten, was jedoch an den oben genannten Definitionen von „Virtualität“ weit vorbeiläuft und den Begriff letztlich aushöhlt. Keinesfalls sind die möglichen Kommunikationsprozesse innerhalb virtueller Welten deshalb pauschal als virtuell oder scheinhaft zu betrachten, nur weil sie medial vermittelt darin stattfinden, „denn soziale Beziehungen werden seit langem auch mittels Medienkommunikation (z. B. per Brief oder Telefon) gepflegt, ohne dass wir bislang von der virtuellen Gemeinschaft der Briefeschreiber oder Telefonierer ausgegangen wären“ (Beck 2006, 169). Wie bereits verdeutlicht, beschreibt Virtualität in der Regel lediglich die virtuellen Räume, die ein Nutzer mit Hilfe eines ebenfalls virtuellen „Abbilds“ seiner selbst betreten kann. Es stellt sich also die Frage, ob nicht ein Fehlschluss von virtuellen Räumen und virtueller Realität auf *virtuelle* Kommunikationsprozesse, Beziehungs- und Gemeinschaftsformen vorliegt und ob die sich dennoch weiter festigende Bezeichnung der *virtuellen Gemeinschaften* überhaupt als angemessen angesehen werden kann.

Genauso wenig wie die Prozesse der Online-Kommunikation können die Formen der sozialen Zusammenschlüsse als virtuell gelten. Blickt man auf die spezifischen Beziehungen, die sich durch die Sozialräume im Internet entwickeln können, stellt sich die Frage, ob diese beispielsweise im Online-Rollenspiel unwirklicher sind als soziale Beziehungen im sogenannten „Real Life“. Betrachtet man Gilden in *World of Warcraft* (siehe Unterabschnitt 3.5.2), so sind zum einen oft regelmäßig stattfindende Treffen der Mitglieder zu verzeichnen, die der Festigung der sozialen Beziehungen auch außerhalb des Spiels dienen, zum anderen aber auch weitere Möglichkeiten der Kommunikation wie Telefon, Handy, E-Mail oder Foren auffällig, welche von den Spielern oft und gerne abseits des „Spielalltags“ genutzt werden. Auch die Themen der Spieler untereinander sind dementsprechend nicht immer nur spielbezogen. Einflüsse der sozialen Beziehungen auf die „reale Welt“ sind also feststellbar und es kann kaum von

virtuellen Beziehungen gesprochen werden. Vielmehr kann das Online-Rollenspiel ebenso als Teil der Realität des Spielers betrachtet werden.

„In jedem Fall sind die kulturellen und sozialen Handlungsweisen, die man in Computerspielen erlernt, keineswegs virtuell, sondern sehr real, weil sie von Spielern mit ihren sonstigen Erfahrungen verarbeitet werden müssen.“ (Krotz 2008, 30)

Soziale Beziehungen und Zusammenschlüsse im Internet können also nie völlig gelöst von der „realen Welt“ betrachtet werden. Dieser Trugschluss ergibt sich oftmals durch die postulierte Dichotomie von Virtualität und Realität. Ist etwas virtuell, so wird es zumeist im Gegensatz zum „Realen“ als künstlich beschrieben, als Illusion oder Fiktion. Reales wird dagegen als etwas Wirkliches, Tatsächliches betrachtet. Direkte Begegnungen werden in der Folge als real betrachtet, computervermittelte aber als virtuell. Auch Döring kritisiert den allgemein angenommenen Gegensatz von Virtualität und Realität³¹:

„Eine pauschale Kontrastierung von Offline- und Online-Beziehungen wird immer fragwürdiger, da so genannte Offline-Beziehungen Online-Kontakte integrieren und so genannte Online-Beziehungen Offline-Kontakte einbeziehen.“ (Döring 2003a, 486)

Döring (vgl. 2003a, 501) spricht von einer häufig auftretenden Kombination von On- und Offline-Gruppen zu Hybrid-Gruppen und bemerkt an anderer Stelle, dass die Mehrheit der Kommunikationsprozesse in Online-Medien mit privat Bekannten stattfindet und als ganz alltägliche Kommunikation erlebt wird (vgl. Döring 2010, 161). Auch Inderst (vgl. 2009a, 152) geht davon aus, dass kein Unterschied zwischen *virtuellen* und *realen Gemeinschaften* ausgemacht werden könne. Götzenbrucker (2001, 163) teilt diese Ansicht ebenfalls, stellt in ihrer Untersuchung an *MUDs* ganz ähnliche sozialpsychologische Gruppeneffekte fest wie in der Offline-Welt und zeigt anschaulich, dass *Reales* wie auch *Virtuelles* „als Formen menschlicher Seins- und Aneignungsweisen“ anzusehen seien.

Hülsmann äußert sich bereits im Jahr 2000 zum Verhältnis von Virtualität und Realität:

„Essentiell für das Virtuelle ist nicht der Gegensatz zum Realen, sondern zum Formalen. Damit rückt also rein die körperliche Nichtpräsenz in den Vordergrund. Trotzdem ist aber die Person, die in virtuellen Welten kommuniziert, durchaus real. Somit ist Virtualisierung ein Prozeß, der computerinitiiert ist und in dessen Verlauf sich soziale und kulturelle Prozesse zunehmend in computergenerierten künstlichen Parallelwelten vollziehen und durch diese strukturiert sind. Die Gesellschaft im Zeitalter des Internet ist dadurch charakterisiert, daß der virtuelle computererzeugte Raum ein Teil des Sozialraums ist und gleichberechtigt neben dem physischen Raum steht und mit ihm vielfältige neue Formen bildet. Die Dialektik von physischem und virtuellem Raum gewinnt zunehmend an Bedeutung für die Kommunikation und somit für die Konstituierung der Gesellschaft.“ (Hülsmann 2000, 47)

Die Begriffe der *virtuellen Gemeinschaft* und der *virtuellen Gruppe* bleiben also irreführend und missverständlich. Um diesem Dilemma zu entgehen, werden sie im Folgenden vermieden.

³¹ Auch in dieser Arbeit führt dieser im Allgemeinverständnis angenommene Gegensatz gelegentlich zu begrifflichen Schwierigkeiten. Ist hier dennoch die Rede von Realität oder „Real Life“, meint dies die *übrige* Realität außerhalb des Spiels, soll jedoch keinen vermeintlichen Gegensatz darstellen. In Anlehnung an Kolo und Baur (2004) wird daher der Terminus *Offline-Welt* bevorzugt.

Einfacher lässt sich bei sozialen Zusammenschlüssen, die sich überwiegend online bzw. über das Internet austauschen, von *Online-Gemeinschaften*, *Online-Communities* oder von *sozialen Netzwerken* im Internet sprechen, wobei immer noch geklärt werden muss, welche der Begrifflichkeiten am ehesten auf die sozialen Strukturen im Online-Rollenspiel angewendet werden können. Bevor ein Klärungsversuch erfolgt, soll abschließend der Begriff des *sozialen Netzwerks* in den Blick genommen werden.

3.4 Zum Begriff soziales Netzwerk

Weder Gemeinschafts- noch Gruppenkonzepte haben sich bisher als praktikabel erwiesen, um die Vielfältigkeit sozialer Zusammenschlüsse im Internet vollumfänglich zu beschreiben. Beck schlägt aus diesem Grund vor, die auf einen eng begrenzten Bereich beschränkten sozialen Gruppen nur als spezifischen Fall eines Netzwerks zu begreifen und die verschiedensten sozialen Gebilde, welche sich anhand computervermittelter Kommunikation im Internet konstituieren können, als soziale Netzwerke zu verstehen. In der Theorie der sozialen Netzwerke lassen sich sowohl stärkere soziale Bindungen einordnen bis hin zu Gruppen- und Gemeinschaftsformen, aber auch schwächere Formen sozialer Online-Beziehungen wie lediglich einmalige, eher flüchtige soziale Kontakte. Der Netzwerkansatz erweist sich als dynamischer und weiter fassbar, sodass sich, statt alle sozialen Strukturen im Internet in Gruppen- oder Gemeinschaftsstrukturen pressen zu wollen, zunächst auch uniplexe Netzwerke aus 'Weak Ties', also aus schwachen Beziehungen, im Internet lokalisieren lassen, welche sich zumeist durch Unverbindlichkeit auszeichnen. (Vgl. Beck 2006, 170ff.)

Schäfers und Kopp (2006, 207) teilen diese Auffassung und definieren das soziale Netzwerk als „ein Geflecht von sozialen Beziehungen, in das der Einzelne, Gruppen, kollektive oder korporative Akteure eingebettet sind“. Jansen (2003, 58) spezifiziert die Struktur sozialer Netzwerke als „eine abgegrenzte Menge von Knoten oder Elementen und der Menge der zwischen ihnen verlaufenden sogenannten Kanten“, wobei die Knoten die Akteure, aber auch kollektive Einheiten wie Unternehmen, Organisationen oder Institutionen sowie Ereignisse und Objekte darstellen können. Knoten können gleichzeitig an ganz verschiedenen Netzwerken teilhaben. Die Kanten stellen die Beziehungen, bzw. die Relationen der einzelnen Knoten dar und beschreiben Stärke, Form, Inhalt und Richtung dieser. Neben Gesamtnetzwerken, welche die sozialen Beziehungen innerhalb einer begrenzten sozialen Einheit betrachten, können soziale Netzwerke zudem aus einem egozentrierten Blickwinkel als Gesamtheit aller Beziehungen lediglich einer einzelnen Person (persönliche Netzwerke) untersucht werden. (Vgl. Jansen 2003, 58ff.)

Ausgehend von einer Bestimmung der Stärke und Beschaffenheit sozialer Beziehungen lässt sich die Struktur sozialer Netzwerke schließlich genauer abstecken: „Zwischen zwei Personen besteht eine soziale Beziehung, wenn sie wiederholt miteinander Kontakt haben, also mehrfach zeitversetzt kommunizieren oder zeitgleich interagieren.“ (Döring 2003a, 403) In der Netzwerktheorie werden verschiedene Analyse Kriterien genannt, mit deren Hilfe die vielgestaltigen, und zumeist komplexen sozialen Beziehungen beschrieben werden können. Döring unterscheidet zwischen formalen und persönlichen sowie schwachen und starken Bindungen. Während die persönlichen Bindungen eher auf Gefühlen und Emotionen basieren, stellen formale Beziehungen sachliche Anforderungen der Erfüllung von Rollen und Funktionen, wobei beide Formen sich überschneiden können. Starke und schwache Bindungen differieren in ihrem Grad der Multiplexität, der Emotionalität und Intimität sowie in der aufgewendeten Zeit. Schwache Beziehungen sind im Gegensatz zu starken Bindungen zumeist auf wenige gemeinsame Interessen und Aktivitäten beschränkt und verlangen geringeren Zeitaufwand und geringeres Engagement in der Aufrechterhaltung. Soziale Netzwerke sind zudem nicht vollständig erfassbar, da sie gliederbar sind in einen engeren Kernbereich, der zumeist stärkere Beziehungen umfasst, in eine weitere Zone mit zumeist schwachen Bindungen sowie in eine Peripherie, welche sehr lockere Bindungen beinhaltet. (Vgl. Döring 2003a, 405ff.)

Piotrowski unterscheidet relationale, funktionale und strukturelle Merkmale, die die sozialen Netzwerke näher bestimmen. Unter relationalen Merkmalen fasst er starke bzw. schwache Bindungen, Multiplexität, Kontakthäufigkeit und Dauer, die die Art und Beschaffenheit der Beziehungen beeinflussen. Funktionale Merkmale wie soziale Unterstützung und Kontrolle beziehen sich auf die Qualität und den Inhalt sozialer Beziehungen, während strukturelle Merkmale wie Größe, Dichte und Erreichbarkeit auf die objektive Beschreibung des Netzwerks gerichtet sind. (Vgl. Piotrowski 2006, 52f.) Als Analyse Kriterien für die Beschaffenheit von Netzwerken nennt Beck ebenfalls die Bindung, die Dichte sowie die soziale Kontrolle, aber auch Abgrenzung und Reichweite. Die Stärke der Bindungen äußert sich in der empfundenen sozialen Nähe, also in dem Maß für die soziale Unterstützung innerhalb des Netzwerks, darüber hinaus in der Freiwilligkeit der Teilnahme, in der Kontakthäufigkeit sowie in der Multiplexität. Die Dichte kann als hoch bezeichnet werden, wenn jedes Mitglied eines Netzwerks jedes andere kennt; gering ist die Dichte dagegen, wenn jedes Mitglied mit nur je einem weiteren Mitglied verbunden ist. Soziale Kontrolle meint die Überwachung von Normen sowie ihre Sanktionierung, aber auch Beschränkungen von Zugang und Inhalten innerhalb des Netzwerks. Je lockerer das soziale Netzwerk, desto niedriger ist die soziale Kontrolle. Der Grad der Abgrenzung ist abhängig davon, ob sich die Kontakte auf das Netzwerk selbst konzentrieren oder weit über dieses

hinausreichen. Die Abgrenzung ist umso größer, je mehr Kontakte größtenteils innerhalb des Netzwerks stattfinden. Die inhaltliche, geografische und soziale Reichweite eines Netzwerks ist umso größer, je weiter das Ausmaß an Kontakten, also je offener das Netzwerk ist, aber auch je heterogener die Akteure sind. (Vgl. Beck 2006, 174ff.)

Neben der Symmetrie oder Asymmetrie der in einem Netzwerk vorhandenen Beziehungen nennt Götzenbrucker (vgl. 2001, 181) zudem die Größe der Netzwerke als weiteres Unterscheidungskriterium. Eine Größe von 150 Mitgliedern wird bei Netzwerken mit dem Ziel der Kommunikation als die maximale Anzahl angesehen, bei der ein Mitglied seine sozialen Beziehungen mit anderen noch aufbauen und pflegen kann (vgl. Rau 2007, 202f.).

Soziale Netzwerke im Internet zeichnen sich dadurch aus, dass sie vorrangig über computervermittelte Kommunikation in ständiger Interaktion befindlich sind. Dabei wurde auf die Vielfalt von sozialen Strukturen im Internet bereits mehrfach hingewiesen. Fasold und Kemnitz von Heyden (vgl. 2008, 48) schlagen eine Klassifikation der computervermittelten sozialen Netzwerke nach der Bezogenheit auf die Offline-Welt, nach thematischen Sachverhalten, aber auch nach der Art des Mediums vor.

3.5 Soziale Beziehungen in WoW

In den vorangegangenen Abschnitten wurde deutlich, dass sich der *Gemeinschafts-* sowie der *Gruppenbegriff* nicht generell auf alle Interaktions- und Kommunikationsprozesse im Internet anwenden lassen. Der Begriff des *sozialen Netzwerks* scheint in dieser Hinsicht mehr Flexibilität zuzulassen. Während sich der Begriff jedoch bei Facebook und Co. durchgesetzt hat, ist er bei Online-Rollenspielen im alltäglichen Sprachgebrauch weniger verbreitet. Dennoch sollen ausgehend von der Bestimmung der sozialen Beziehungen in Netzwerken im Folgenden die möglichen Formen sozialer Zusammenschlüsse im Online-Rollenspiel herausgearbeitet werden, um zu klären, ob und in wieweit sich die genannten Termini nicht doch als treffend erweisen. Döring bezeichnete schon *MUDs* als „soziale Mikrowelten [...], die sowohl von den Beteiligten, als auch von Sozialwissenschaftlern als Identitäts-, Beziehungs- und Gemeinschafts-Laboratorien interpretiert werden“ (Döring 2003a, 109). Es ist daher anzunehmen, dass sich wesentliche der oben genannten Merkmale von Gemeinschaften, aber auch von Gruppen in den sozialen Zusammenschlüssen im Online-Rollenspiel wiederfinden lassen.

Grundsätzlich ist die soziale Interaktion mit anderen Spielern in *WoW* optional. Das heißt, dass die Spieler auch allein Quests lösen oder Monster besiegen können, ganz ohne mit anderen Spielern in Kontakt zu treten. Trotz dieser Optionalität sind Begegnungen mit anderen in der Spielwelt unvermeidbar. Das Spiel ist darüber hinaus von den Spielentwicklern so angelegt,

dass die gegenseitige Kontaktaufnahme als wichtiger Bestandteil fungiert, um Fortschritte zu erzielen. Allein weil viele Herausforderungen nur im Team gemeistert werden können, liegt daher ein wesentlicher Reiz von *World of Warcraft* im gemeinsamen Spiel. Zwangsläufig finden so innerhalb der Spielwelt vielfältige soziale Kontakte einer großen Anzahl von Spielern statt. Jeder davon kann potentiell mit anderen Spielern interagieren, kommunizieren und damit soziale Netzwerke bilden. Versteht man also das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* als Kommunikationsangebot, in dem sich soziale Netzwerke ausbilden können, so lassen sich verschiedene Formen der sozialen Beziehungen ausmachen, welche durch unterschiedliche Spielmodi und -mechanismen entstehen können. Innerhalb der Spielwelt begegnen sich die Spieler mit ihren Spielcharakteren ähnlich wie in der Offline-Welt, laufen entweder „nur“ aneinander vorbei oder interagieren miteinander, spielen gemeinsam, handeln mit Waren oder kommunizieren. Dabei spielt der *WoW*-Chat zur situationsabhängigen spontanen Interaktion mit sich in der Nähe befindlichen Fremden oder zur ersten Kontaktaufnahme eine ganz besondere Rolle (siehe Unterabschnitt 4.4.2). Die Spieler können sich darüber hinaus in kleinen temporären Gruppen zusammenschließen, aber auch in größeren, ebenfalls temporären Raids bzw. Schlachtzügen formieren, um gemeinsam Aufgaben zu lösen. Zu guter Letzt haben die Spieler die Wahl, einem dauerhaften sozialen Zusammenschluss beizutreten, der sogenannten Gilde. Das Spielen in Clans³² und Gilden ist laut Wimmer et al. (vgl. 2008, 166) in quantitativer Hinsicht, aber auch nach dem öffentlichen Interesse in Deutschland noch ein soziales Randphänomen, wird aber immer wichtiger werden, da die Zahl der Onlinespieler stetig steigt. Die genannten Formen von temporären und dauerhaften sozialen Zusammenschlüssen sollen nachfolgend näher beschrieben werden.

3.5.1 Temporäre Gruppen

Temporäre Gruppen bilden die Basis für das gemeinsame Spielen im Online-Rollenspiel *WoW*. Hier muss unterschieden werden zwischen den kleinen, größtenteils spontanen temporären 2er- bis 5er-Gruppen und den größeren Raids oder auch Schlachtzügen, die zehn oder 25 Mitglieder umfassen können und deren Zusammensetzung zumeist langfristiger geplant werden muss. Die Betonung liegt hier insbesondere auf der Bezeichnung *temporär*, um von vornherein Verwechslungen mit der oben beschriebenen sozialen Gruppe auszuschließen. Diese Gruppen existieren also nur solange ein bestimmtes Ziel verfolgt wird, beispielsweise einen bestimmten Gegner zu besiegen oder eine Instanz im Team zu bewältigen. Sie dienen einem gemeinsamen Zweck. Sobald dieser erfüllt ist, lösen sich temporäre Gruppen in der Regel wieder auf, sind

³² Die Begriffe werden hier synonym gebraucht. Gilden bzw. Clans sind eine wesentliche Komponente des Spiel-
designs in Onlinespielen der verschiedensten Genres.

also zeitlich begrenzt, können aber beliebig neu gebildet werden. Temporäre Gruppen in *WoW* kommen damit in ihrer Definition dem *Team* nahe: „Der Begriff Team ist eine Sammelbezeichnung für alle arbeits- und aufgabenbezogenen Gruppen, deren Mitglieder kooperieren müssen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.“ (König/Schattenhofer 2008, 18) Die Mitglieder eines Teams organisieren und führen ihre Aufgaben über einen bestimmten Zeitraum selbst aus. In erster Linie sind Teams Arbeitsinstrument, agieren also auf der Sachebene. Sie können aber auch auf der Beziehungsebene eine eigene soziale Dynamik entwickeln (vgl. König/Schattenhofer 2008, 18f.). Neben den vom Spiel zur temporären Gruppe automatisch generierten Gruppen- oder Raid-Chats kommt in solchen Gruppen häufig auch der Voice-Chat zur Spielkoordination zum Einsatz. Beim Spiel in temporären Gruppen zählt vor allem Teamplay, die Absprache von Taktiken und Strategien zum erfolgreichen Spiel, aber auch die Klassenverteilung bzw. eine passende Formation der Spielcharaktere innerhalb einer temporären Gruppe. Denn verschiedene komplementäre Klassen und damit möglichst breit gefächerte Fähigkeiten tragen dazu bei, maximale Erfolge zu erzielen.

3.5.1.1 2er- bis 5er-Gruppen

Diese temporären Gruppen bilden sich meist kurzfristig und spontan und dienen in erster Linie dazu, gemeinsam Aufgaben zu lösen, zu „leveln“ oder kleine Instanzen mit schwierigen Computergegnern im Team zu bestehen. Diese Gruppen können zwei bis fünf Mitglieder umfassen und jederzeit sowie überall in der Spielwelt gebildet werden, entweder indem ein Spieler einen anderen einlädt, mit ihm gemeinsam zu spielen oder indem die Spieler den sogenannten *Dungeonbrowser* nutzen, um automatisch eine Gruppe für eine bestimmte Instanz zu finden. Im Interface werden sämtliche Mitglieder der temporären Gruppe mit Gesundheitsanzeige und anderen gruppenspielrelevanten Informationen angezeigt, damit die Spieler ständig über den Zustand ihrer Mitspieler aufgeklärt sind. In Hinblick auf die sozialen Beziehungen der Mitglieder muss unterschieden werden zwischen temporären Gruppen, in denen fremde Spieler zusammenkommen, um kurzzeitig schwierige Quests oder Instanzen gemeinsam zu bestreiten, und solchen Gruppen, in welchen bekannte Spieler gemeinsam spielen. Im ersten Fall ist die in der temporären Gruppe stattfindende Kommunikation durch die Fremdheit der Mitglieder oft unverbindlich, die Beziehungen sind daher als lose zu betrachten und bestehen nur kurzfristig so lange auch die Gruppe existiert. Die Beziehungen können sich durchaus festigen, beispielsweise wenn die Spieler beim Chatten Gemeinsamkeiten entdecken, sie gut im Team zusammenspielen oder sich durch spielerisches Können die Anerkennung der anderen Gruppenmitglieder verdienen. Entsteht der Wunsch der Spieler, öfter gemeinsam zu spielen, so können die Spieler in die spielinterne Freundesliste hinzugefügt werden, die durch Informationen über

Log-In und Aufenthaltsort der Freunde in der Spielwelt zusätzlich die Kommunikation und Interaktion erleichtern soll. Nicht selten führen lose Bekanntschaften in spontanen Gruppen auch zu dauerhaften Mitgliedschaften in Gilden oder temporäre Gruppen werden unter einander bekannten Gildemitgliedern gebildet. Soziale Beziehungen können hier also zum einen lose und unverbindlich ausgeprägt sein, zum anderen ist auch eine gute Möglichkeit zum Beziehungsaufbau vorhanden. Eine Besonderheit im Gruppenspiel neben dem Questen in Gruppen oder dem Bewältigen von Gruppeninstanzen stellt der *PvP*-Kampf in Arenen dar, also das Spiel gegen andere menschliche Gegner in Teams. Zwei Gruppen kämpfen in einer Arena solange gegeneinander, bis ein Team gewinnt – bis das Verliererteam also alle Lebenspunkte verloren hat. Beim Spiel in Arenagruppen werden die Siege und Verluste in Punktwertungen erfasst, welche auf den Spielservern gespeichert werden. Ein Team kann innerhalb einer Rangliste für Arenakämpfe also aufsteigen und so gegen bessere Teams antreten. Dieses Gruppenspiel ist ähnlich wie Gilden auf Dauerhaftigkeit angelegt, eine Teamwertung bleibt so lange bestehen wie es die jeweiligen Spielcharaktere der Gruppenmitglieder gibt. Das Spiel in Arenen wird im Folgenden jedoch ausgeklammert und nicht weiterverfolgt, da die untersuchte Gilde eine „Raidgilde“ darstellt und sich nicht auf Arenakämpfe konzentriert.

3.5.1.2 Raids

Raid- bzw. Schlachtzugsinstanzen stellen besondere Herausforderungen in *WoW* dar, da die neuesten Instanzen nur mit Charakteren auf höchstem Level betreten werden können (sogeannter *High-End-Content*). In diesen großen temporären Gruppen von in der Regel zehn oder 25 Spielern (zur Spielveröffentlichung waren es sogar bis zu 40 Spieler) stellen sich die Mitglieder dem Kampf gegen die stärksten Computergegner im Spiel, welche nur mit Teamwork zu bewältigen sind. Raids locken die Spieler aus diesem Grund mit ganz besonders seltener Beute, Waffen und Rüstung. Verschiedene Schwierigkeitsgrade erhöhen zusätzlich die Motivation, diese schweren Instanzen gemeinsam zu meistern. Während 2er- bis 5er-Gruppen in allen Levelstufen auch frei gebildet werden können, sind Raidgruppen vorrangig für spezielle Instanzen und höhere Levelbereiche vorgesehen. Ähnlich wie in kleineren temporären Gruppen werden dem einzelnen Spieler die anderen Gruppenmitglieder im Interface am Rand des Bildschirms angezeigt, damit die Spieler verfolgen können, wie der gesamte Raid sich während des Kampfes gegen die Computergegner schlägt. Auch Raids bestehen nicht dauerhaft, sondern finden zu bestimmten, meist klar festgelegten und begrenzten Zeitpunkten statt. Die Raidgruppen werden nach Ende der Spielzeit also wieder aufgelöst und können aus den verschiedensten Spielern immer wieder neu zusammengesetzt werden. Da diese Schlachtzüge stark auf die Aufgabenteilung ausgelegt sind, gestalten sie sich aufgrund der höheren Spieleranzahl zumeist

schwieriger als kleinere Gruppeninstanzen und erfordern strengere Organisation und Koordination. Hier gilt noch stärker der Fakt, dass die einer Rasse bzw. einer Klasse eigenen Fähigkeiten der Spielcharaktere im Kampf aufeinander abgestimmt werden müssen, sodass möglichst effizient gekämpft werden kann. Neben diesem ausgewogenen Verhältnis sind zumeist ausgeklügelte Strategien, aber auch in stärkerem Maße taktische Absprachen erforderlich. Zudem spielt das Können des Einzelnen und das Beherrschen der Fähigkeiten des Charakters in Raids eine besondere Rolle, um im Team gemeinsam erfolgreich zu sein. Diese hohen Anforderungen sind deshalb häufig nicht mit einem temporären Zusammenschluss aus fremden Spielern zu meistern, sondern erfordern regelmäßige Übung und eine gewisse Kenntnis der Teampartner, aber auch zeitliche Organisation. Deshalb fallen Raids bzw. Schlachtzüge zumeist in den Geltungsbereich von Gilden und finden innerhalb dieser statt, da nur so eine gewisse Kontinuität in Bezug auf das gemeinsame Zusammenspiel erreicht werden kann.³³ Gerade aus diesem Grund werden Raids häufig unter bekannten, regelmäßig gemeinsam Spielenden durchgeführt. „[S]o genannter High-End-Content ist nur für Gruppen zu bewältigen, die lange und häufig gemeinsam spielen und zu einem gut organisierten 'Clan' gewachsen sind.“ (Klimmt 2009, 2) Eine Gilde bietet also die beste Voraussetzung, um Raids zu planen und Kämpfe durch gemeinsames Üben zu meistern. Die Beziehungsstrukturen gestalten sich in Raids deshalb meist vielfältig und nähern sich an die Beziehungsstrukturen einer Gilde an. Aus diesem Grund wird hier auf eine nähere Beschreibung verzichtet und es werden stattdessen die Gildenstrukturen im folgenden Abschnitt genauer beschrieben.

3.5.2 Gilden

Angemerkt wurde oben bereits, dass festere soziale Beziehungen zwar in temporären Gruppen entstehen können, diese oft jedoch auf einer Bindung an eine bestimmte Gilde beruhen. Während 2er- bis 5er-Gruppen sowie Raids nur temporär existieren und meist eine klare Aufgabe zum Ziel haben, nach deren Erreichung sie aufgelöst werden, stellen Gilden permanente Angebote des Spiels für soziale Kontakte dar. Sie sind feste Sozialverbände innerhalb des Spiels und erfreuen sich in Online-Rollenspielen großer Beliebtheit. In einer Studie von Quandt und Wimmer (vgl. 2008, 182) sind 79 Prozent aller Online-Rollenspieler Mitglied einer Gilde. Dies deckt sich etwa mit den Zahlen, die Cypra (vgl. 2005, 89) in seiner Studie nennt: Von fast 11.400 befragten Online-Rollenspielern sind mehr als 80 Prozent Mitglied in einer Gilde. Auch Yee (2008) fand heraus, dass die meisten Spieler in einer Gilde verwurzelt sind und eine starke

³³ Mit dem Schlachtzugsbrowser, den es seit Dezember 2011 gibt, können automatisch Raidgruppen gesucht und gebildet werden. Die untereinander häufig fremden Spieler stellen sich Computergegnern, welche in ihrem Schwierigkeitsgrad abgemildert wurden, sodass das Trainieren über einen längeren Zeitraum in gleichbleibenden Raidgruppen oft nicht mehr erforderlich ist.

Verbindung zur Gilde eingehen. Ein Viertel sind über zwei Jahre Mitglied, sodass Yee von relativ langfristigen Mitgliedschaften ausgeht. Wie viele deutsche Gilden existieren, ist derzeit nicht nachvollziehbar und nur schwer abzuschätzen. Geisler (vgl. 2009, 153) geht in einer vorsichtigen Schätzung im Jahr 2009 genreübergreifend von etwa 60.000 Clans bzw. Gilden allein im deutschsprachigen Raum aus.

3.5.2.1 *Gildenorganisation und -struktur*

Ein Blick auf den historischen Gebrauch des Wortes *Gilde*, das heute mit den Online-Rollenspiel-Gilden seine Renaissance erlebt, zeigt den Grund für die neuartige Verwendung durch zahlreiche Ähnlichkeiten auf. Etymologisch betrachtet tauchte der Begriff zuerst bereits im achten Jahrhundert auf. *Gildonia*, *gellonia* und *gelda* bezeichneten zunächst Opfer- oder Trinkgelage, welche zumeist den Abschluss eines Rechtsgeschäfts zum Ziel hatten. Mit der Zeit und auch in Verbindung mit sich ausweitendem Handel und Städtewachstum wurden Gilden als freiwillige vertragliche, genossenschaftliche Zusammenschlüsse von Menschen des gleichen Berufes oder Gewerbes verstanden, welche durch einen Eid besiegelt wurden. Damit waren die Mitglieder an die Gilde gebunden und Sanktionen möglich. Gilden unterlagen einem bestimmten religiösen, sittlichen, politischen oder anderen Ziel, es sollten gemeinsame Interessen vertreten, aber die Mitglieder auch gleichzeitig geschützt und unterstützt werden. Durch Gilden konnte zudem die Rechts- sowie Qualitätssicherheit der Ware gewährleistet werden. Mit der Gilde und der Qualität der jeweiligen Ware war also ein bestimmter Ruf verbunden. Dieser sollte durch strikte innere Organisation möglichst positiv gehalten werden, indem von den Mitgliedern Engagement, Einzahlungen und gildenkonformes Verhalten erwartet wurde. (Vgl. Inderst 2009a, 141 ff.)

Auch Online-Rollenspiel-Gilden können als freiwillige und dauerhafte soziale Gebilde betrachtet werden, welche sich zur Kooperation, also zur gemeinsamen Interaktion und Kommunikation innerhalb des Onlinespiels bilden – auch sie existieren also wie temporäre Gruppen zu einem bestimmten Zweck und zur Erreichung eines Ziels. Die Spieler können sich innerhalb der Gilde leichter gegenseitig helfen, miteinander Gegner besiegen und zusammen viele weitere Spielherausforderungen bestreiten. Eine Gilde besteht oft aus Bekannten und/oder Freunden, welche durch die von den Spielentwicklern angelegten Gilden- und Kommunikationsstrukturen viel leichter kommunikativ erreichbar sind. Innerhalb der Gilden sind die einzelnen Spieler hinter den Spielcharakteren identifizierbar, denn sie wechseln in der Regel nicht den Nicknamen oder das Aussehen des Charakters. So kann eine gewisse Kontinuität im gemeinsamen Zusammenspiel erreicht werden und Gilden „transformieren die Zufälligkeit des Zusammenspiels in eine wahrscheinlichere Form, genauer gesagt in eine organisierte Form“ (Marton

2008, 65). Innerhalb der Gilde können dadurch leicht auch neue soziale Beziehungen durch vereinfachte Kontaktherstellung entstehen. Ein Netz aus gemeinsamer Kommunikation und Interaktion stellt Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung durch ständig verfügbare Gesprächspartner, aber auch zum geselligen Beisammensein bereit, das bis zu Offline-Gildentreffen führen kann. Es lassen sich zudem viel einfacher temporäre Gruppen zum gemeinsamen Spiel bilden, was als eine wesentliche Funktion der Gilden betrachtet werden kann. Wie oben bereits dargelegt, können die Spieler so komplexere Aufgaben gemeinsam lösen, größere Spielerfolge erreichen und in solche schwierigen Spielbereiche vordringen, welche nur im Gruppenspiel erreichbar sind. Durch die Bekanntheit der Spieler innerhalb des Spiels kann sich Vertrauen aufbauen. Gleichzeitig sind die spielerischen Stärken und Schwächen Einzelner nachvollziehbar, sodass gezielt geeignete temporäre Gruppen oder Raids gebildet werden können und erfolgsorientiertes Spielen möglich wird. Ein weiterer Vorteil ist die Wiederholbarkeit erfolgreicher Spielerzusammenstellungen in temporären Gruppen durch die Bekanntheit innerhalb der Gilde. So lassen sich Taktiken und Fähigkeiten gemeinsam perfektionieren. Die Spieler können sich durch diese Bekanntheit innerhalb des Spiels gegenseitig unterstützen und helfen. Die Organisation von gemeinsamen Aktivitäten wird durch eine Gilde erheblich erleichtert und bringt zudem große Zeitersparnis für die einzelnen Spieler mit sich. Das Meistern der besonderen Herausforderungen in Gruppen ist nicht selten aber auch mit Eigennutz verbunden. Gilden bieten dem Einzelnen Schutz: Spielcharaktere, unter deren Namen keine Gilde angezeigt wird, gelten in *World of Warcraft* häufig als „Freiwild“ für andere Spieler, sodass diese (zumeist auf sogenannten *PvP*-Servern) mit Absicht getötet werden, da von keiner dem Spieler zugehörigen Gilde „Rache“ zu erwarten ist. Außerdem stellen Gilden für den einzelnen Spieler eine Möglichkeit dar, Status und Anerkennung von den Mitspielern zu erhalten, was die Spielmotivation, aber auch das Verpflichtungsgefühl in der Gilde verstärken können. Gilden können helfen, Niederlagen und Frust abzuschwächen und den Spielerfolg und das Spielverhalten durch Lob und Anerkennung positiv zu beeinflussen. So kann das gemeinsame Spielen in Gilden zum wahren Gemeinschaftserlebnis werden. Innerhalb der Gilde ist es ein Leichtes für die Spieler, untereinander ihr Spielvermögen zu messen. Sie können ihre Charaktere durch spielinterne Statussymbole wie das Level, die Ausrüstung, das Reittier sowie durch Auszeichnungen vergleichen. Nicht zuletzt haben die Spieler im erfolgreichen Teamplay die Chance, ganz besondere Gegenstände und Waffen zu erhalten und damit ihren Spielcharakter entscheidend zu verbessern und aufzuwerten. Diese Aufwertung Einzelner bringt wiederum der Gilde Vorteile, indem sie leichter und effektiver schwere Herausforderungen im Raid bewältigen kann.

„Die Verfolgung der persönlichen Interessen und die Verfolgung der gemeinschaftlichen Gruppeninteressen können in günstigen Fällen konvergieren, wenn eine Mitgliedsaktivität beide Interessen

gleichzeitig verwirklicht.“ (Matzat 2005, 187)

Persönliche und gemeinsame Ziele überlagern sich also und so wie die Spieler sich aneinander messen können, ist auch das Messen der Gilden untereinander für viele Spieler wichtig. Gildenrangordnungen über bisher erreichte Erfolge können im Internet angesehen und verglichen werden.

„Gilden stellen jedoch in Online-Rollenspielen nicht nur eine funktionale Komponente dar, sondern sie sind auch integraler sozialer Teil der virtuellen Spielumgebung.“ (Inderst 2009b, 94) Aus dem anfänglichen gleichen Interesse der Mitglieder am Spiel entwickelt sich nicht selten ein Gefühl der Zusammengehörigkeit, indem die Mitglieder die vom Spiel vorgegebenen Mittel nutzen und sich gleichzeitig durch eigene Normen und Werte nach außen abgrenzen. Nicht nur in temporären Gruppen, sondern auch in Gilden wird die Formierung der Spieler von der Spielmechanik vorgegeben. So muss klar zwischen dem Angebot der Spielentwickler zur Bildung von Gilden und der konkreten Ausgestaltung der Gilde durch die Spieler unterschieden werden. Kuhn (vgl. 2009, 248f.) bemerkt, dass die von den Spielentwicklern intendierten Gemeinschaftsformen mit den tatsächlich möglichen sozialen Zusammenschlüssen verschmelzen und Einfluss sowohl auf die Spieler als auch auf das Spiel selbst ausüben. Die Spielentwickler geben den Spielern Freiheiten, aber auch Beschränkungen vor – wie die Spieler diese Möglichkeiten nutzen, bleibt aber ihnen überlassen:

„Ein wesentlicher Unterschied zwischen virtuellen Spielräumen und der realen Umwelt besteht darin, dass jene nicht organisch entstanden sind. Entscheidungen der Designer oder ein entsprechender Computercode, sind es, die Interaktionen ermöglichen, einschränken oder gar verhindern, und zwar in einer Art und Weise, die unter Umständen gar nicht vorhergesehen wurde.“ (Wenz 2008, 2f.)

Ein Beispiel für eine höchstwahrscheinlich von den Spielentwicklern nicht vorhergesehene Nutzung der Gildenstrukturen soll dies verdeutlichen: In *World of Warcraft* ist es möglich, Gilden zu gründen, in denen nur Spielcharaktere Mitglied sind, die ein einziger Spieler erstellt hat und lediglich dazu da sind, um die Geschäfte dieses einen Spielers mit virtuellen Gegenständen organisieren zu können. Die verschiedenen Charaktere ermöglichen zum einen, verschiedene virtuelle Gegenstände zu sammeln, zum anderen bietet auch die Gilde mit der Gildenbank³⁴ genug Raum, um bedeutend mehr virtuelle Waren, Gegenstände oder Gold für den legalen – bisweilen auch illegalen – Weiterverkauf zu lagern, als ein einzelner Spielcharakter dies könnte. Zwar ist diese „Gilde“ im Spiel eine „offiziell“ bestehende Gilde, erfüllt jedoch im Sinne des oben angesprochenen sozialen Zusammenschlusses *verschiedener Spieler* keine Funktionen. Solche Scheingilden interessieren in dieser Untersuchung nicht und sollen hier ausgeklammert

³⁴ Mit Hilfe der Gildenbank können von jedem Mitglied gesammelte virtuelle Gegenstände aufbewahrt werden, bis sie gebraucht werden. Die Mitglieder einer Gilde können so gemeinsam aus einem großen Vorrat an Gegenständen in der Gildenbank schöpfen und voneinander profitieren.

werden. Dennoch zeigt dieses Beispiel, dass die Qualität und Ausgestaltung der Gilden immer von den Mitgliedern selbst abhängen. Auch Marton (vgl. 2008, 77). beschreibt diese Diskrepanz zwischen den Angeboten des Spielentwicklers und den Gilden, die tatsächlich gegründet werden. Er stellt fest, dass spielintern der Spielcharakter Mitglied einer Gilde ist, aus Sicht der Gilde selbst jedoch werden Personen Mitglied.

Geht man von Gilden als soziale Zusammenschlüsse von Personen aus, unterscheiden sie sich in der jeweiligen Ausrichtung sehr stark. Für die verschiedenen Spielvorlieben und Interessen einzelner Spieler lässt sich in der Regel auch eine passende Gilde finden. Williams et al. (vgl. 2006, 26) beschreiben die vielgestaltigen Ausprägungen der Gilden als Kontinuum zwischen „Baumhäusern“, welche eine lockere Ansammlung von Spielern ohne Hierarchien symbolisieren, und „Kasernen“, die als Metapher für klare Hierarchien in eng verwobenen sozialen Netzwerken stehen. Die Ausrichtung der Gilden orientiert sich zum einen an den Spielmodi bzw. den Servertypen: *PvE*-, *PvP*- und Rollenspiel. Williams et al. unterscheiden auf dieser Grundlage vier Gildentypen: Raidgilden, die das gemeinsame Spiel gegen die virtuellen Computergegner in Raids in den Vordergrund stellen, *PvP*-Gilden, welche sich in kleinen Gruppen gegen andere „reale“ Spieler in den sogenannten Arenen oder Schlachtfeldern messen, Rollenspielgilden, die vorwiegend auf Rollenspielservern zu finden sind und deren Mitglieder ganz in ihren jeweiligen Rollen aufgehen möchten, sowie soziale Gilden, welche den Großteil der Gilden ausmachen und in denen Spielziele sekundär und soziale Interaktion sowie der Spaß am Spiel primär sind. Alle vier Typen können sich überlagern. (Vgl. Williams et al. 2006, 10ff.)

Wimmer et al. (vgl. 2008, 152) differenzieren auf Basis der Erfolgsorientiertheit drei Arten von Gilden: die sogenannten Fun-Gilden, die semiprofessionellen Gilden und die Pro-Gamer-Gilden. Letztere sind professionelle Gilden, die sehr leistungsorientiert sind und bei denen strenge Aufnahmeverfahren und Regeln existieren.³⁵ Pro-Gamer-Gilden können am ehesten in den Bereich der „Arbeit“ gerückt werden, die Spieler sind in E-Sport-Veranstaltungen integriert und/oder verdienen mit dem Spielen ihr Geld. Gerade die sehr geübten Spieler tendieren deutlich zu einer wettbewerbsorientierten Perspektive (vgl. Müller-Lietzkow 2009, 81). Semi-professionelle Gilden sind ebenfalls erfolgsorientiert und haben zum Ziel, möglichst schnell den High-End-Content zu meistern, dies jedoch nicht auf professioneller Ebene.³⁶ Fun-Gilden sind weniger zielgerichtet und nicht so streng organisiert wie die anderen beiden Typen. Hier spielen eher der gemeinsame Spielspaß, die Kontaktaufnahme und die gegenseitige Hilfe eine Rolle. Unter den Fun-Gilden können auch die *anonymous invite guilds* subsumiert werden, also Gilden,

³⁵ Diese Gilden können auch *uberguilds* genannt werden (vgl. Inderst 2009a, 160).

³⁶ Diese Gilden werden auch unter *achiever guilds* subsumiert (vgl. Inderst 2009a, 160).

die keine Zugangsvoraussetzungen haben und in denen jeder Spieler Mitglied werden kann. Diese Gilden sind oft sehr groß und bilden daher kein Netzwerk enger sozialer Beziehungen, sondern bieten lediglich die Möglichkeit der Kontaktaufnahme und loser Beziehungen. (Vgl. Inderst 2009a, 162) Die Vielzahl der Unterscheidungen zeigt, dass die Einordnung von Gilden eher einem Alltagsverständnis folgt und eine Grenzziehung zum Teil sehr subjektiv vonstattengeht. So lassen sich viele Gilden gleich mehreren Typen zuordnen. Geisler (vgl. 2009, 156) kritisiert, dass bei der Klassifizierung ganz unterschiedliche Maßstäbe zugrunde gelegt werden, vor allem auch bezüglich der unklaren Bezeichnung beispielsweise als Fun-Gilde. Denn auch die Mitglieder anderer Gildenformen suchen in der Regel Spaß am Spiel. Dennoch geben die Klassifizierungsversuche einen Einblick in die Vielfalt der Gildenlandschaft und die darin vorhandenen sozialen Beziehungen.

Je nach Orientierung der Gilde sind auch die inneren Strukturen unterschiedlich ausgeprägt. In der Regel existieren Hierarchien, mit denen bestimmte Anforderungen an die Spieler verknüpft sind und in die sich die Spieler fügen und bestimmte Funktionen erfüllen müssen. So können Gilden locker organisiert und lediglich mit flachen Hierarchien durchzogen sein, aber auch strikte Regeln und klar ausgeprägte Rangfolgen innehaben. Geisler (vgl. 2009, 202) hat festgestellt, dass der Leiter in der Regel zwei Jahre älter als die übrigen Gildenmitglieder ist und damit zumeist auch über mehr Spielerfahrung verfügt. Auch Trippe stellt dies fest und vermutet, dass dieser Faktor sowohl als Bedingung für die Führung als auch als Motiv für die Gründung einer eigenen Gilde fungiert. Zudem ist nach Trippe keiner der Leiter ein Vielspieler – 30 Stunden Spielzeit in der Woche werden nicht überschritten. Der typische Gildenleiter ist außerdem männlich und im Durchschnitt 31 Jahre alt. (Vgl. Trippe 2009, 64ff.) Die Aufgaben der Gildenleitung bleiben zudem meist nicht allein beim Gildenleiter, sondern dieser ist oftmals umgeben von einem Beraterstab von Offizieren, denen verschiedene Rechte und Pflichten zugewiesen werden können und die damit in vielen Aufgaben ebenfalls entscheidungsfähig sind. Die Leitung ist in erster Linie gemeinsam für die Organisation von gemeinsamen Raids und Gruppenspielen verantwortlich, für Terminabsprachen, für die Planung von Gildentreffen und den Kontakt mit den Mitgliedern. Zumeist existieren auch bestimmte Regeln, deren Einhaltung und Sanktionierung kontrolliert werden muss. Damit verbunden ist die Lösung von Konflikten und Problemen sowie die Spielermotivation. Gildenleiter und Offiziere verfügen über einen eigenen Offizierschat, um wichtige Gildenbelange auch unabhängig von den anderen Mitgliedern „besprechen“ zu können. Laut Trippe sind nur fünf Prozent der Gildenmitglieder alleinige Anführer, 40 Prozent sind in einen Stab von mehreren Anführern integriert und 54 Prozent stellen normale Mitglieder dar. Bei 41 Prozent trifft nur die Leitung Entscheidungen, wohingegen

in 54 Prozent der Gilden jeder mitentscheiden kann. (Vgl. Trippe 2009, 97ff.) Wichtige Entschlüsse werden also häufig über Abstimmungen aller Mitglieder beispielsweise über das oftmals eigens für den Spielbetrieb eingerichtete Gildenforum gefällt. Auch nach Geisler (vgl. 2009, 204) wird von den meisten Spielern eine demokratische Ausrichtung bevorzugt, da viel Wert auf Freiwilligkeit und Konsens gelegt und die Zufriedenheit der Mitglieder als wesentlich angesehen wird. Den einzelnen Gildenmitgliedern werden häufig Aufgaben nach ihren spezifischen Fähigkeiten und Kompetenzen zugewiesen. Diese reichen von der Gestaltung oder Pflege des Gildenforums, über die Suche nach neuen Mitgliedern oder die Verwaltung der Gildenbank, bis hin zur Leitung eines Teils der Gilde, beispielsweise einer bestimmten Klasse. Neben der „offiziellen“ Gildenhierarchie gibt es zudem häufig eine „Kompetenzhierarchie“ (Marton 2008, 112), welche den Spielern über ihre persönlichen Fähigkeiten und Eigenschaften sowie über Sympathie und Verlässlichkeit einen bestimmten Status innerhalb der Gilde ermöglicht. Vom Spiel selbst ist lediglich vorbestimmt, dass der Gildenleiter die meisten Befugnisse hat, und sich um ihn herum verschiedene Gildenränge scharen. Der Gildenleiter kann Mitglieder aufnehmen oder entlassen, die Gilde auflösen oder einen neuen Gildenleiter bestimmen. Außerdem ist er in der Lage, Gildenregeln und die Ausrichtung der Gilde anzupassen, sowie Gildenränge und damit Hierarchien, aber auch Befugnisse, Titel und Rechte der anderen Mitglieder festzulegen.

Die Gruppengröße von Gilden variiert oft sehr. In *World of Warcraft* ist eine Gilde in der maximalen Anzahl der Mitglieder nicht beschränkt, allerdings werden zur Gildengründung zehn Spieler bzw. Spielcharaktere benötigt, von denen einer zum Gildenleiter wird. Gilden können also zum einen aus vielen verschiedenen Mitgliedern bestehen, die sich untereinander kaum kennen, zum anderen auch aus sehr wenigen, die enge soziale Kontakte miteinander pflegen. Williams et al. (vgl. 2006, 8) unterscheiden zwischen kleinen, mittleren und großen Gilden: unter kleinen Gilden subsumieren sie solche bis 10 Mitglieder, mittlere bestehen aus 11 bis 35 Mitgliedern und große Gilden können bis zu 150 Mitglieder umfassen. Die Autoren erkennen einen Zusammenhang der Größe und der Ausrichtung von Gilden: kleinere Gilden sind oft soziale Gilden, wohingegen größere oft mehr auf Spielziele fokussiert sind (vgl. Williams et al. 2006, 13). Andere Autoren stellen dagegen keine Einflüsse fest: Trippe (vgl. 2009, 73 f.) sieht keinen direkten oder zwingenden Zusammenhang zwischen der Größe der Gilde und den spezifischen Gildenstrukturen, der Ausrichtung oder den herrschenden Normen und Konventionen. Auch nach Müller-Lietzkow (vgl. 2009, 79) spielt die Gildengröße nur eine untergeordnete Rolle in der Unterscheidung von Gildentypen, da auch bis zu 100 Spieler noch als organisierte Gilde funktionieren können.

Die Aufnahme eines neuen Mitglieds in eine Gilde kann auf verschiedene Weise erfolgen: Der Spieler ist unter den Gildenmitgliedern bekannt (ob persönlich oder nur im Spiel) oder er ist fremd und wird von einem Gildenmitglied angesprochen und um Mitgliedschaft gebeten. Eine weitere Möglichkeit ist die Bewerbung um einen Platz in einer Gilde. Vor allem in sehr zielorientierten Gilden wird diese Form der Mitgliederaufnahme bevorzugt. Denn in den oft komplizierten Bewerbungsverfahren muss sich der Spieler im jeweiligen Gildenforum zumeist mit relevanten Informationen wie Charakternamen, Spielerfahrung und eigenen Spielerfolgen vorstellen und „Bewerbungsgespräche“ führen, die Aufschluss über die Qualität des Spielers, über sein Wissen und die Fähigkeiten seines Spielcharakters geben, aber auch darüber, ob der Spieler mit seinen Vorstellungen, Motivationen und Werten in die Gilde passt. Dabei können verschiedene Faktoren von Bedeutung sein: Sucht die Gilde einen sehr guten Spieler, der den Spielerfolg garantieren kann, zählt vor allem das Können des Spielers im Umgang mit seinem Charakter. In vielen Gilden werden aber auch persönliche Merkmale wie soziale und kommunikative Kompetenzen berücksichtigt, da ein Spieler gesucht wird, der vor allem menschlich in die Gilde passt und mit dem hoher Spielspaß garantiert ist. In vielen Gilden ist zudem ein Mindestalter für die Aufnahme entscheidend. Wer die Mindestanforderungen erfüllt, wird zunächst Mitglied auf Probe und kann sich und seine Teamfähigkeit in sogenannten „Test-Runs“, also beim Probespielen beweisen. Nach einer Bewährungszeit wird der Spieler im besten Fall endgültig in die Gilde aufgenommen.

Zur Darstellung der Gilde nach außen und dem Bewusstsein der Mitglieder als Gilde nach innen dienen zum einen der Gildename, den es nur einmal innerhalb eines Servers geben kann, aber auch ein eigener Wappenrock mit Wappen und eigenen Farben, die der Gildenleiter festlegen kann und den die Spielcharaktere als Kleidungsstück tragen können. Der Gildename wird innerhalb des Spiels unter jedem Charakternamen für alle sichtbar angezeigt. Symbole und Farben für den Wappenrock können vielfältig kombiniert und individuell gestaltet werden. Durch den Wappenrock soll die Zugehörigkeit zu einer Gilde am Spielcharakter selbst sichtbar werden. Die Abgrenzung von anderen Spielern und anderen Gilden ist somit offensichtlich und eine Gilde kann als Aushängeschild der Mitglieder fungieren und identitätsstiftend wirken, da sie durch erreichte Spielerfolge oder eine bestimmte Spielausrichtung ein bestimmtes Image vermitteln.

Die Abgrenzung nach außen wird aber nicht nur durch die Bildung von Gilden gefördert, sondern auch durch das Spiel selbst: Allein schon das Gefühl, Teil eines Spiels zu sein, fördert Abgrenzungsmechanismen. Huizinga hebt hier auch das Anderssein durch die Geheimnisse hervor, die um die Funktionsweisen des Spiels bestehen und die nur ein in das Spiel

Eingeweihter nachvollziehen kann:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als 'nicht so gemeint' und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“ (Huizinga 1994, 22)

So gilt das Spiel selbst als größter kommunikativer Anknüpfungspunkt für die Spieler, um sich schnell in eine Gilde zu integrieren. Eine Gilde ist in der Regel auf längerfristige Ziele angelegt, welche nur durch Kontinuität erreicht werden können. Dies erfordert also eine gewisse Vertrauensbasis unter den Spielern, welche regelmäßig zusammenkommen, sodass die vollständige Anonymität in Online-Zusammenschlüssen wie Gilden aufgehoben wird, beispielsweise auch über den Ruf eines Spielcharakters. (Vgl. Kuhn 2009, 339) Neben der verminderten Anonymität trägt die Persistenz der Spielwelt außerdem dazu bei, dass die Beziehungen in den Online-Spielwelten mehr Beständigkeit erlangen können. Regelmäßige Kommunikation, aber auch Normen und Rituale tragen zusätzlich dazu bei, Kontinuität und damit Kohärenz zu schaffen. Diese gewisse Dauerhaftigkeit erfordert Regeln des sozialen Zusammenlebens. Zum einen existieren bestimmte Regeln, welche von der Spielmechanik angelegt und damit vorhersehbar und unumstößlich sind, um den korrekten Spielablauf zu garantieren. Als Beispiel seien hier die Regeln für das temporäre Gruppenspiel angeführt: Es gibt einen Gruppenanführer, der Spieler über das Spielmenü oder einen Textbefehl im Chat hinzufügen oder aus der Gruppe entfernen kann. Zudem gibt es in *World of Warcraft* Plünderregeln, die festlegen, wie die virtuelle Beute unter den Gruppenmitgliedern möglichst gerecht aufgeteilt wird und um Konfliktpotential gering zu halten. Diese Regeln umfassen fünf verschiedene, mehr oder weniger komplexe Modi:

- „Jeder gegen jeden“ (wer die getöteten Gegner zuerst plündert, erhält die Beute),
- „Reihum“ (es wird abwechselnd geplündert),
- „Plündern als Gruppe“ (wie „Reihum“, lediglich um besondere und seltene Gegenstände wird gewürfelt – die höchste Zahl gewinnt),
- „Plündermeister“ (dieser ist für die gerechte Verteilung der Beute verantwortlich) sowie
- „Bedarf vor Gier“ (wie „Plündern als Gruppe“, wer aber den Gegenstand nicht benutzen kann, darf gar nicht erst würfeln).

Neben den komplexen Regeln der Online-Rollenspiele bringt die Mitgliedschaft in einer Gilde zum anderen viele Vergünstigungen, aber auch soziale Verpflichtungen mit sich. Denn die Gilden bestimmen zu einem gewissen Grad den Alltag der Spieler. Sie müssen sich an bestimmte Spielzeiten halten, eine regelmäßige und aktive Teilnahme ist erforderlich und Absprachen sind verbindlich. Im Gildenforum melden sich die Spieler zur Spielteilnahme an oder ab. Längere Abwesenheit sollte den Gildenleitern ebenfalls mitgeteilt werden. (Vgl. Wimmer et al. 2008, 156.) Virtuelle Benimmregeln und Höflichkeitsformen gelten auch hier, sogenanntes

„Flaming“, also das Beschimpfen und Beleidigen von Mitspielern ist untersagt. Auch das „Leechen“, also das Stehlen von Ausrüstungsgegenständen ohne eine Gegenleistung zu erbringen, wird nicht toleriert.³⁷ Die Regeln richten sich nach dem obersten Ziel der Aufrechterhaltung des Spielbetriebs. (Vgl. Wimmer et al. 2008, 164f.) Viele Gilden haben daher sogar einen festgeschriebenen Verhaltenskodex mit eigenen Regeln, welcher im eigenen Forum nachzulesen ist. Hier sind Informationen zu finden über die jeweilige Ausrichtung der Gilde, ihre Ziele sowie die Erwartungen und Anforderungen, welche an die Spieler gestellt werden. Zudem enthält die Satzung konkrete Gebote und Verbote, an die sich die Spieler zu halten haben, möchten sie Teil der Gilde werden oder bleiben. Laut Trippe (vgl. 2009, 99 und 114) verfügen 72 Prozent der Gilden über einen Verhaltenskodex und die Spieler nehmen die Anforderungen und Aufgaben als selbstverständliche Abmachungen wahr und nicht als Nachteile.

Marton (vgl. 2008, 80) stellt fest, dass die Gilde zumeist Tendenzen zur Emanzipation vom Spiel aufzeigt. Dies äußert sich etwa durch die Nutzung von Social Network-Seiten wie Facebook oder externen Gildenforen, die vor allem von den gut organisierten Gilden genutzt werden, um Spielablauf und Spielzeiten festzulegen, Raids zu planen, Strategien zu besprechen, sich auszutauschen und Gildentreffen zu arrangieren. Das Forum soll Möglichkeiten des Kennenlernens untereinander bieten, aber auch der Anwerbung neuer Mitglieder nach außen dienen. Es dient als Anlaufstelle für Bewerbungen auf Mitgliedschaft und es wird zumeist auch der eigene Verhaltenskodex im Gildenforum präsentiert. Im Forum spiegeln sich zudem die Hierarchie in der Gilde sowie die Aufgabenteilungen der einzelnen Spieler wider. So gibt es häufig einen allgemein zugänglichen Bereich für Bewerbungen und Smalltalk, einen Bereich für alle Mitglieder, welcher die Anwesenheit, einen Terminkalender und andere Bereiche von Belang für alle Gildenmitglieder umfasst, und einen Bereich, zu dem lediglich die Gildenleitung Zutritt hat und der der Absprache über Mitgliederaufnahmen und -entlassungen sowie anderer wichtiger Entscheidungen über das Gildenleben dient. (Vgl. Marton 2008, 70)

3.5.2.2 Soziale Beziehungen in Gilden

Die Begeisterung für das Spiel, ähnliche Motivationen und letztendlich auch regelmäßige gemeinsame spielerische Handlungen und damit verbundene Erfolgserlebnisse fördern die Aufnahme und den Erhalt von Kontakten, ermöglichen die Konstitution sozialer Beziehungen und halten schließlich die Gilde zusammen. In Gilden finden innerhalb des Spiels die meisten Kommunikationsprozesse statt, denn gerade die Mitglieder verbringen oft täglich Zeit miteinander.

³⁷ Das heißt jedoch nicht, dass dieses unangemessene Benehmen im Spiel gar nicht auftritt oder das Eintreten in eine Gilde immer davor schützt. Denn gerade durch die Begegnung einander fremder Spieler in der Spielwelt ist die Hemmschwelle herabgesetzt und es herrscht nicht immer ein respektvoller Umgang untereinander.

Soziale Beziehungen in Gilden beruhen daher nicht selten auf Vertrauen, sodass sich die Spieler aufeinander verlassen können und sich sogar Freundschaften entwickeln. Es werden Übereinkünfte getroffen, aber auch Konflikte ausgetragen oder über Privates gesprochen. Das Spiel begleitende, aber auch über dieses hinausgehende gemeinsame Aktivitäten und die Kommunikation über andere Online-Dienste können diese Vertrauensbildung und das Zusammengehörigkeitsgefühl zudem weiter verstärken. Zahlreiche Spieler kennen sich bereits aus der Offline-Welt und führen ihre gemeinsamen Interessen im Online-Rollenspiel weiter. So stoßen viele hauptsächlich über Freunde und Bekannte, oder sogar durch Familienmitglieder zu einer Gilde (vgl. Yee 2006, 317). Gleichzeitig muss aber auch erwähnt werden, dass eine solche Vertrauensbasis bzw. solch starke soziale Beziehungen nicht zwangsläufig bestehen müssen und auch das Verlassen einer Gilde jederzeit möglich ist. Innerhalb der Gilden herrscht daher meist auch hohe Fluktuation.

Zur Entwicklung und Beschaffenheit der sozialen Online-Beziehungen existieren zahlreiche Studien, welche jedoch sehr uneinheitliche Ergebnisse aufweisen, die sich in zwei Lager spalten lassen: Gerade in Bezug auf die Multiplexität bzw. Stärke der sozialen Beziehungen herrschen geteilte Meinungen. Auf der einen Seite wird davon ausgegangen, dass sich nur äußerst selten multiplexe Online-Beziehungen herausbilden können. *MUDs* bestimmt Götzenbrucker (vgl. 2001, 203) als sekundäre Gruppen (mit eher unpersönlichen, schwachen und wenig emotionalen Bindungen), welche lediglich eine Chance auf Beziehungsbildung bereitstellen. Götzenbrucker und Löger (vgl. 2003, 240) gehen davon aus, dass Primärgruppenbeziehungen an Gewicht verlieren und durch uniplexe Beziehungen mit geringerer Dichte erweitert werden. Trotz des Fehlens von Multiplexität sprechen die Autoren den Beteiligten sozialer Strukturen im Internet aber hohe Einbindung und hohes Engagement zu. Der emotionale Zusammenhalt in Online-Beziehungen ist auch laut Schelske zwar größer als in der Offline-Welt, dennoch sind sie oft instabiler. Einerseits wird aufgrund der Anonymität und der dadurch geringeren Hemmschwelle schnell eine Vertrauensbasis zwischen den Beteiligten geschaffen und es entsteht eine „virtuelle Nähe“, andererseits festigen sich die Bindungen oft nicht so stark wie in der Offline-Welt. Viele Online-Beziehungen erreichen so meist nicht die Qualität von Freundschaften, denn die Bindungen in der Gruppe sind oft sehr eng auf einen bestimmten Bereich begrenzt und damit nicht multiplex. (Vgl. Schelske 2007, 114f.)

Ducheneaut, Yee u.a. beobachten in Online-Rollenspielen ebenfalls eine Entwicklung hin zu schwachen Bindungen. Sie fanden heraus, dass die Gildenmitglieder lediglich einen von vier anderen Mitgliedern kennen und nur mit einem von zehn spielen – innerhalb der Gilden ließen sich also eher spärlich verknüpfte soziale Netzwerke ausmachen, sodass die Autoren sie als

eher fragile Gebilde betrachten, von denen viele nicht lang existieren. 54 Prozent der Gilden, die beim Startzeitraum der Untersuchung existierten, waren zum Ende der Untersuchung nicht mehr existent. (Vgl. Ducheneaut/Yee 2008, 89) Diese Ergebnisse lassen sich jedoch vor allem aus Mängeln im Forschungsdesign heraus erklären: In der Untersuchung wurden vorwiegend Daten von mehreren 10.000 Spiel(-charakteren) über die Onlinezeiten, das derzeitige Level, die Gildenzugehörigkeit und den Aufenthaltsort im Spiel ausgewertet. Gildenmitglieder, welche zur selben Zeit online waren und sich am gleichen Ort aufhielten, wurden als zusammen spielend gewertet. Damit konnte jedoch nur ein Teil der zahlreichen sozialen Aktivitäten innerhalb von *WoW* abgedeckt werden. Diesen Fakt bemängeln auch Nardi und Harris (2006, 8): „Perhaps most important, chatting is a key aspect of socializing in WoW that is not captured in the metric used in [Ducheneaut/Yee/Nickell, Moore 2006].“ Fraglich ist also, ob sich die Spielcharaktere innerhalb des Spiels am gleichen Ort aufhalten *müssen*, um von gemeinsam Spielenden sprechen zu können. Dieser Mangel erklärt ein gänzlich gegenläufiges Ergebnis aus einer anderen Studie von Yee (vgl. 2006, 321), in der etwa die Hälfte der Befragten angaben, dass sie Online-Freunde als vergleichbar oder sogar wichtiger erachten als Offline-Beziehungen. Auf der anderen Seite stehen also schließlich Studien, welche die Qualität von Online-Beziehungen als gleichwertig zu Offline-Beziehungen herausstellen: Nach Trippe (vgl. 2009, 107) haben 67 Prozent der Spieler gute Freunde innerhalb der Spiele gefunden, von denen 34 Prozent diese als genauso wichtig einschätzen wie die „Real-Life“-Freunde. Kolo und Baur kommen zu dem Ergebnis, dass in Gilden häufig längerfristige und stabile soziale Bindungen anzutreffen sind: „The social relations set up in guilds are particularly strong and persistent. In the two studied guilds we observed a densely knit network of characters.“ (Kolo/Baur 2004, o.S.) Auch Inderst (vgl. Inderst 2009a, 155) betont, dass in Gilden nicht die schwachen Beziehungen vorherrschen, sondern eher gefestigte soziale Bindungen.

Als Fazit kann festgehalten werden, dass die Qualität sozialer Beziehungen innerhalb von Online-Rollenspielen sehr differieren kann. Dabei gestalten sich die Beziehungen ähnlich vielschichtig wie Offline-Beziehungen. Gezeigt wurde, dass Gilden eine wesentliche Bedeutung für den Aufbau, die Festigung und den Erhalt sozialer Strukturen in Online-Rollenspielen tragen. Obwohl die Gildenstrukturen durch die Spielentwickler bis zu einem gewissen Grad vorgegeben sind, formen und prägen die sozialen Beziehungen der Mitglieder untereinander die Gilde individuell. Die Vielfalt der Gilden reicht daher von einfachen, unorganisierten Zusammenschlüssen bis hin zu komplexen hierarchisierten Organisationsstrukturen mit professionellen Zügen. Gilden bieten daher das Potential, dass sich in ihnen feste und überdauernde soziale Beziehungen herausbilden, welche die Qualität von Freundschaften erreichen können. Ob sich

jedoch auch die Anwendung der Begriffe der *Gemeinschaft* oder der *sozialen Gruppe* auf Gilden als praktikabel erweist, soll abschließend geprüft werden.

3.5.2.3 *Gilden: soziale Netzwerke, Online-Gemeinschaften oder soziale Gruppen?*

Gilden werden in vielen wissenschaftlichen Abhandlungen über Online-Rollenspiele als Gemeinschaften definiert (vgl. Kuhn 2009, Trippe 2009, Geisler 2009). Dabei werden Gilden als Bestandteil eines Zwiebelmodells innerhalb von verschiedenen Gemeinschaftsschichten eingeordnet. Für Kuhn bildet die Spielergemeinschaft die umfassende, „globale“ Schicht. Sie ist Sinnhorizont für ein Interessengebiet, jedoch noch keine bindende Gemeinschaft. Darin findet sich die Schicht der *WoW*-Spieler. Diese sind nach Kuhn als Publikum zu verstehen, das keinen weiteren Handlungszwängen unterliegt. Innerhalb der *WoW*-Spieler lassen sich die Server- und die Fraktionsgemeinschaften ausmachen.³⁸ Darin wiederum sind zahlreiche Gildengemeinschaften als Handlungsgemeinschaften angesiedelt, die sich noch weiter in kleinere Gruppengemeinschaften aufteilen lassen. (Vgl. Kuhn 2009, 248f.) Vor dem Hintergrund des oben diskutierten, nur sehr schwer fassbaren Gemeinschaftsbegriffs erscheint es jedoch etwas unglücklich gewählt, alle Schichten als Gemeinschaft zu betrachten. Geisler (vgl. 2009, 146ff.) hat ähnliche Vorstellungen der Einordnung von Gilden in einen größeren Gemeinschaftszusammenhang: Innerhalb einer vielschichtigen Spieler-Szene als einer Art Gesellschaft, die durch das gemeinsame Interesse an digitalen Spielen verbunden ist, existieren je nach Spiel verschiedene Spiel-Communities, worin die Clans oder Gilden die kleinste Form von Computerspielgemeinschaften darstellen. Klar wird in dieser Einteilung nicht, in welchem Verhältnis der Begriff der *Community* zum *Gemeinschaftsbegriff* steht und ob beide möglicherweise synonym gebraucht werden. Geisler (vgl. 2009, 244) grenzt zudem bestimmte Gilden bzw. Clans, welche gewisse Bedingungen erfüllen, als soziale Gruppen ab. Häusler (vgl. 2007, 32) charakterisiert die Online-Rollenspiele als unterhaltungsbezogene Netzwerke, die der Beschäftigung und Geselligkeit dienen. Darin wiederum bilden die Gilden kleinere soziale und informelle Gruppen.

Sowohl der Gemeinschafts- als auch der Gruppenbegriff tauchen also im Zusammenhang mit der Gilde auf. Blickt man auf die oben herausgearbeiteten Merkmale von Gemeinschaften, so kann festgestellt werden, dass diese zu großen Teilen auch auf Gilden angewendet werden können. Im Sinne von Gemeinschaften können Gilden als soziale Zusammenschlüsse betrachtet werden, die sehr heterogen ausfallen, jedoch im Idealfall über einen längeren Zeitraum

³⁸ Um dies noch einmal in Erinnerung zu rufen: Um der Vielzahl an Spielern in *WoW* gerecht zu werden, sind die Spieler auf verschiedene Server aufgeteilt, die jeweils etwa 30.000 Spieler aufnehmen können. Für jeden Server existiert also eine eigene Kopie der Spielwelt. Innerhalb der verschiedenen Server sind die Spieler zusätzlich aufgeteilt in die Fraktionen der Horde und der Allianz (siehe Unterabschnitt 2.3.3).

existieren und selbstorganisiert sind. Darüber hinaus ist eine Mitgliedschaft freiwillig. Durch kontinuierlich stattfindende Kommunikation und Interaktion etablieren sich gemeinsame Regeln und Normen sowie Werte und Traditionen, woraus Hierarchien und Rollenverteilungen abgeleitet werden können. Die Mitglieder verbindet ein Zusammengehörigkeitsgefühl sowie emotionale Bindungen basierend auf gemeinsamen Interessen. Die Beteiligten unterstützen sich gegenseitig im Hinblick auf die Erfüllung eines gemeinsamen Ziels. Im Idealfall entwickeln sich auch in Online-Gemeinschaften multiplexe Beziehungen. Die Online-Beziehungen können zudem auf bereits bestehenden freundschaftlichen oder verwandtschaftlichen Beziehungen beruhen. Eine weitere Besonderheit der Gilde als Online-Gemeinschaft ist, dass Interaktionen in der Regel zunächst nur an einem virtuellen Ort und damit computervermittelt stattfinden, obwohl diese auch erweitert werden können durch Face-to-Face-Kommunikation beispielsweise bei Gildentreffen. Gleichbleibende Online-Identitäten durch einen beständigen Spielcharakter mit einem festen Nicknamen sowie das Erlernen bzw. das Beherrschen von Medienkompetenz des Spielers sind weitere Voraussetzungen, die zur Bildung einer Gildengemeinschaft erfüllt sein müssen. Im Abschnitt 3.1 wurde jedoch bemängelt, dass der Gemeinschaftsbegriff wiederholt äußerst vage und vielfältig definiert wurde. Zudem kann die Gemeinschaft sowie das Gemeinschaftsgefühl als höchst subjektiv und damit äußerst schwer fassbar betrachtet werden, sodass sich auch ein wissenschaftlich verwendeter Begriff nur schwer vom Alltagsverständnis trennen lässt. Durch diese Unklarheiten soll trotz der scheinbaren Vereinbarkeit des Gildenbegriffs mit dem der Gemeinschaft in dieser Arbeit von einer Verwendung des Begriffs abgesehen werden.

Auch die Besonderheiten einer Definition der sozialen Gruppe (siehe Abschnitt 3.2) finden sich in Gilden wieder: Gilden können als dauerhafte und selbstorganisierte soziale Gruppen betrachtet werden, die im Idealfall durch regelmäßige Kommunikation und Interaktion, ein Zusammengehörigkeitsgefühl sowie gemeinsame Normen, Werte und Traditionen verbunden sind. Da sich die Gilde in einem ständigen Entwicklungsprozess befindet, sind die Gildenmitglieder zudem durch eine gemeinsame Geschichte verknüpft und können auf gegenseitige Unterstützung und Hilfe von den anderen Mitgliedern hoffen. Zusätzlich teilen die Mitglieder ein gemeinsames Interesse, welches vor allem auf ein gemeinsames Ziel ausgerichtet ist. Bei Gilden lässt sich in der Regel ein Gruppenbewusstsein nach innen, aber auch nach außen feststellen, welches durch Symbole wie den Wappenrock, den Gildennamen unterhalb des eigenen Charakternamens im Interface sowie durch eigene Rituale wie Gildentreffen und regelmäßige Spieltermine gefestigt wird. Durch das gemeinsame Zusammenspiel entwickelt sich eine eigene Hierarchie, ablesbar an der Einstufung der Mitglieder in Gildenleiter, Offiziere und sonstige

Mitglieder, aber auch an einer bestimmten Rollenvergabe innerhalb der Gilde mit bestimmten Aufgabenverteilungen. Zudem lassen sich in Gilden anders als in vielen anderen sozialen Gruppen relativ feste Aussagen über die Gruppengröße treffen und bestimmte Mitgliederzahlen ausmachen. Diese Informationen sind laut Johnson et al. (vgl. 2009, 2) ein Vorteil in der Untersuchung von Gilden als soziale Gruppen, da klare Gruppengrenzen oft als Merkmal angesehen werden, in den seltensten Fällen in der Praxis solche jedoch auszumachen sind. Marton (vgl. 2008, 77) wendet allerdings ein, dass eine klare Aussage, wie viele Spieler in einer Gilde Mitglied sind, trotz des spielmechanischen Rahmens schwierig ist, denn er geht davon aus, dass nur jemand, der mitredet und erreichbar ist, auch als wirkliches Mitglied in einer Gilde angesehen werden kann. Die Aktivität der Spieler ist also zudem von Bedeutung. Um als Ideal der sozialen Gruppe gelten zu können, müssen Gilden also eine Vielzahl von Merkmalen erfüllen und daher immer im konkreten Einzelfall betrachtet werden. Da Gildenstrukturen sich lebendig und im Zeitverlauf variabel gestalten, müssen sie als komplexe soziale Phänomene betrachtet werden, die zwar nicht generell und einheitlich als soziale Gruppen beschrieben, aber durchaus in Einzelfällen als solche engen sozialen Zusammenschlüsse betrachtet werden können. Tendenziell haben Gilden als spezifischer Fall sozialer Netzwerke das Potential, soziale Gruppen zu bilden – sie sind es aber nicht per se.

Abschließend soll die in dieser Arbeit untersuchte Gilde als Beispiel dienen und auch in Bezug zur später interessierenden Untersuchung gruppensprachlicher Phänomene nachgewiesen werden, dass sie als soziale Gruppe fungiert. Die Beschreibung der Gilde orientiert sich dabei an Geislers Fragenkatalog zur Qualität der sozialen Beziehungen in Gilden³⁹. Beschrieben wird der Ist-Zustand im Zeitraum der Datenerhebung für diese Arbeit, welcher als Momentaufnahme anzusehen ist, da Gilden aufgrund hoher Mitgliederfluktuation starken Veränderungen unterworfen sind. Die hier untersuchte Gilde gibt es seit April 2007 und sie hat im Untersuchungszeitraum etwas mehr als 60 Mitglieder, von denen nur etwa fünf weiblich sind⁴⁰. Die Spieler sind zwischen 16 und 40 Jahren alt. Die Gilde ist vorrangig auf das *PvE*-Spielen oder auch „Raiden“ im Team von 25 Spielern ausgerichtet, spielt aber auch in kleineren Gruppen zusammen. Die Gilde hat hierbei hohe Ansprüche. Das höchste gemeinsame Ziel ist das Besiegen der stärksten Computergegner des Spiels. Aber auch die gegenseitige Hilfe und Unterstützung der Mitglieder sowie geselliges Beisammensein neben den Raids haben in der Gilde Priorität. Zur Dichte und Stärke der sozialen Beziehungen lässt sich daher feststellen, dass die ca.

³⁹ Geisler (vgl. 2009, 244f.) schlägt vor, die Qualität der Beziehungen in Gilden durch einen detaillierten Fragenkatalog zu den Faktoren Dichte, Abgrenzung, Reichweite, Ausschließlichkeit, soziale Kontrolle und Stärke der sozialen Bindungen zu beschreiben.

⁴⁰ Da die Mitgliederzahl über den gewählten Aufnahmezeitraum schwankte, können an dieser Stelle keine präzisen Angaben gemacht werden.

60 Mitglieder alle aktiv spielen und in gemeinsamen regelmäßig stattfindenden Gruppenspielen die Möglichkeit haben, miteinander in Kontakt zu treten, sodass potentiell jedes Mitglied zu allen anderen Kontakt hat und auch an der Kommunikation teilnimmt. Die Kontinuität in der Interaktion beruht bei den Mitgliedern auf Freiwilligkeit. Möglichkeiten zur Aushandlung von Konflikten und zur Gruppendiskussion sind im Gildenchat oder im Voice-Chat während des gemeinsamen Spielens möglich, aber auch im gildeneigenen Forum, zu dem jedes Mitglied Zugang hat. Zudem stehen einige Mitglieder über soziale Netzwerke wie Facebook, über Instant Messaging-Programme wie Skype oder ICQ oder sogar über E-Mail, Handy oder Telefon in Kontakt. Zwei der Mitglieder sind miteinander verheiratet, zwei weitere liiert. Mehrere Spieler sind Arbeitskollegen oder haben längere freundschaftliche Beziehungen. Das Forum der Gilde bietet neben einem Terminkalender auch Möglichkeiten zum Kennenlernen. Neue Mitglieder sollen sich im Forum vorstellen. Sie dürfen dabei so viel preisgeben wie sie möchten, können ihren realen Namen, Beruf und Hobbys angeben oder auch ein Bild von sich hochladen. Auf dem Gildenprogramm stehen außerdem jährliche Gildentreffen, um die Gruppe auch außerhalb des Spiels zu stärken. Die Gilde zeigt des Weiteren Formen der Abgrenzung und Elemente der Ausschließlichkeit: Neben dem Gildennamen existiert auch ein selbst gestalteter Wappenrock, der Außenstehenden die Zugehörigkeit zur Gilde anzeigt. Gildenkommunikation findet zudem vorrangig im Gildenchat, im eigenen nicht öffentlichen Voice-Chat, aber auch im durch ein Passwort geschützten Forum statt, sodass sie von außen nicht einsichtig ist. Die Gildenmitglieder sind mit ihren Hauptcharakteren in der Gilde vertreten. Das Spielen dieser Hauptcharaktere hat Priorität vor dem Spielen von Nebenspielcharakteren, die durchaus auch in anderen Gilden Mitglied sein dürfen. Der Raid mit den Hauptcharakteren hat Priorität, das heißt, zur Raidzeit der Hauptgilde darf kein Spieler in einem anderen Raid mitspielen. Diese Bedingungen, aber auch andere Regeln und Normen sind im Verhaltenskodex der Gilde festgelegt, welcher im Forum nicht nur für Mitglieder, sondern auch für andere in einem öffentlichen Bereich einsehbar ist. Neue Mitglieder werden durch ein umfassendes Bewerbungsverfahren mit Probezeit gesucht und sorgfältig nach eben diesen Richtlinien und Vorstellungen ausgewählt. Die Gilde raidet zum Aufnahmezeitpunkt regelmäßig wochentags von 19 bis 23 Uhr und am Wochenende von 16 bis 23 Uhr. Kontinuität in den Interaktionen, aber vor allem auch in der Kommunikation ist damit gewährleistet. Die Gilde legt bei diesen sehr häufig stattfindenden gemeinsamen Spielzeiten aber auch gesteigerten Wert darauf, dass alle Mitglieder auch außerhalb des Spiels ihr Leben führen. Fast alle Mitglieder stehen im Berufsleben, studieren oder gehen zur Schule und betreiben ihr Hobby gern an Feierabend. Da zum Gruppenspiel maximal 25 Mitglieder nötig sind, müssen nicht immer alle Spieler anwesend sein. Eine Heterogenität

in der Zusammensetzung ist feststellbar: So sind sowohl Frauen (wenn auch wenige) vertreten, als auch Mitglieder aus anderen deutschsprachigen Ländern: So sind ein Schweizer und ein Österreicher Mitglied. Die grundsätzliche Zusammensetzung der Mitglieder spielt für die Gilde selbst jedoch keine Rolle, entscheidend ist eher die gemeinsame Ausrichtung auf ein Ziel, das Teilen gleicher Interessen und Ansichten und ein ähnliches Verständnis von den Strukturen und dem Funktionieren der Gilde. Soziale Kontrolle ist in der untersuchten Gilde ebenfalls ein wichtiger Faktor: In einem Terminkalender im Forum wird die Anwesenheit der Spieler festgehalten, es können Abwesenheiten oder Urlaube eingetragen werden. Jeder Einzelne ist verpflichtet, diese An- und Abmeldungen im Forum gewissenhaft vorzunehmen. Neben den Regeln zur Anmeldung bestehen auch weitere implizite wie explizit im Verhaltenskodex festgelegte Regeln. Sie sind auf Erreichung des gemeinsamen Ziels ausgerichtet. Hält ein Spieler sich beispielsweise nicht an die Raidzeiten, verschuldet er selbst im Gruppenspiel Fehler, die dem ganzen Raid schaden oder verhält sich nicht angemessen, indem er beispielsweise die anderen Spieler beleidigt, so wird der Spieler bestraft. So kann ihm zum einen die Raidteilnahme verweigert werden oder er kann sogar ganz aus der Gilde ausgeschlossen werden. Innerhalb der Gilde existiert zudem ein eigenes Punktesystem als eine Art Währung, um die Vergabe wertvoller Gegenstände zu regeln (siehe Unterabschnitt 6.3.2.6). Der jeweilige Punktestand des Einzelnen, welcher ebenfalls im Gildeforum einzusehen ist, erhöht sich durch regelmäßige Teilnahme an Raids und richtiges Verhalten. Sanktioniert wird, indem einige der meist hart erarbeiteten Punkte von diesem System durch die Gildeleitung wieder abgezogen werden. Auch diese Gilde hat hierarchische Strukturen: es gibt einen Gildeleiter, der während des Untersuchungszeitraums zeitweise mit zwischen drei bis fünf Offizieren die Gildeleitung übernimmt. Die Gildeleitung ist für die sonstigen Mitglieder zentraler Ansprechpartner und Anknüpfungspunkt. Durch das allgemein akzeptierte und geregelte System von Sanktionen innerhalb der Gilde herrscht in der Regel eine hohe Konformität unter den Mitgliedern. Dennoch sind Konflikte keinesfalls ausgeschlossen. Die Gilde ist bestrebt, diese im Spiel wie auch im Forum zu diskutieren und zu lösen.

4 Mediale Verortung der Kommunikation in Online-Rollenspielen

Da in Verbindung mit der computervermittelten Kommunikation im Internet häufig ein Verwischen der Grenzen zwischen Individual- und Massenkommunikation postuliert wird, soll das folgende Kapitel klären, welche unterschiedlichen kommunikativen Modi in Online-Rollenspielen zum Tragen kommen. Dabei wird der Frage nachgegangen, inwieweit Online-Rollenspiele als Medium verstanden werden können. Als Grundlage soll eine Begriffsbestimmung von *Medium* und *Kommunikation* dienen, aber auch die Begriffe der *Massenkommunikation*, der *interpersonalen Kommunikation* sowie der *computervermittelten Kommunikation im Internet* sollen in den Blick genommen werden. Da ein Einfluss der medialen Bedingungen auf die Kommunikation anzunehmen ist, interessieren darauf aufbauend die medialen Bedingungen und technischen Voraussetzungen, unter denen die interaktionsorientierte Kommunikation in *WoW*-Chat und Voice-Chat abläuft. Denn Medien fungieren nicht nur als neutrale Vermittler von Botschaften, sondern „vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums“ (Krämer 2000, 81). Um sprachliche Besonderheiten und deren Zusammenhänge mit sozialen Prozessen im Online-Rollenspiel umfassend beschreiben zu können, ist daher eine Bestimmung der medialen Eigenschaften für die weitere Analyse unerlässlich.

4.1 *Medium, Kommunikation und Massenkommunikation*

Das Medium als unbedingter Bestandteil von Kommunikation lässt sich in seiner wörtlichen Bedeutung als Vermittler oder als Vermittelndes auffassen. Im Alltagsverständnis werden unter Medien zumeist Massenmedien wie Presse, Hörfunk oder Fernsehen subsumiert, die als Vermittler von Informationen gelten. In den Kommunikations- und Medienwissenschaften nehmen Medien allerdings eine differenziertere Stellung ein. Bis heute existiert jedoch keine eindeutige Begriffsdefinition, sondern unzählige Bestimmungen auf verschiedenen Ebenen. Nach der technikzentrierten Sichtweise wird das Medium als technisches Hilfsmittel zur Übermittlung von Daten oder Informationen zwischen mindestens zwei Kommunikationspartnern aufgefasst. Medien werden aus dieser Perspektive also lediglich als Kommunikationskanäle betrachtet, „die bestimmte Zeichensysteme (auditive, visuelle, audiovisuelle) transportieren bzw. vermitteln“ (Burkart 2002, 42). Einig ist man sich, dass das Medium jedoch weit mehr umfasst als die technische Komponente. Unter anderem Saxer (vgl. 1975, 209; zit. n. Burkart 2002, 41f.) verweist darauf, dass dem Medium eine „Doppelnatur“ eigen ist: zum einen hat es kommunikationstechnisches Potential, zum anderen verweist es stets aber auch auf die Sozialsysteme, welche zum Medium gehören. Saxer (1999, 6) bestimmt Medien demnach folgendermaßen:

„Medien sind komplexe institutionalisierte Systeme um organisierte Kommunikationskanäle von spezifischem Leistungsvermögen.“ In diesem Sinne fungieren Medien zum einen als Kommunikationskanäle, die spezifische, die Medien prägende Zeichensysteme transportieren. Medien sind des Weiteren in unterschiedlichem Maße ausdifferenzierte, langfristig bestehende und etablierte Organisationen im Hinblick auf die Vermittlung von Informationen und damit die Herstellung von Öffentlichkeit. Als mehr oder weniger komplexe Systeme sind Medien zweckorientiert und erfüllen arbeitsteilig bestimmte Funktionen (Herstellungs-, Bereitstellungs- und Empfangsvorgänge) im Hinblick auf die Erreichung von Organisationszielen. Dabei können sie sowohl funktional als auch dysfunktional auf die Gesellschaft einwirken. Weiter werden Medien als überdauernde soziale Institutionen verstanden, die ins gesellschaftliche Regelungssystem eingefügt sind. Das heißt, dass Regeln zur Mediennutzung neben dem Einfluss technischer Bedingungen auch in starkem Maße durch soziale Regeln der Medienverwendung bestimmt werden, die für die Nutzer Orientierungsfunktion besitzen, sodass Normen und Rollen nicht immer wieder neu ausgehandelt werden müssen. Medien unterliegen damit normativen Erwartungen und enthalten Mechanismen für die Durchsetzung dieser. (Vgl. Saxer 1999, 5f.)

Medien können demnach stets nur im Kontext ihrer kommunikativen Nutzung ausreichend betrachtet werden. Damit lässt sich der Begriff des *Mediums* nicht von dem der *Kommunikation* trennen. Unter *Kommunikation* kann nach Maletzke (1963, 18) die „Bedeutungsvermittlung zwischen Lebewesen“ verstanden werden. Bedeutungsvermittlung meint dabei nicht etwa lediglich die Übertragung von Informationen vom Sender zum Empfänger über einen Kommunikationskanal bzw. über ein Medium⁴¹, sondern die gemeinsame Sinnkonstitution. Als ein Ziel gilt die Verständigung, welche erst dann erreicht ist, wenn die Kommunikationspartner die jeweils gemeinten Bedeutungen miteinander teilen. Kommunikation kann demnach als wechselseitiger Prozess betrachtet werden, in welchem die Beteiligten in Beziehung zueinander treten, die Reziprozität der Wahrnehmung also gegeben ist (vgl. Burkart 2002, 25ff.): „Begrift man Kommunikation derart als Verständigungsprozeß, dann meint man damit also den Prozeß der *vollzogenen Bedeutungsvermittlung*“ (Burkart 2002, 33; Hervorhebungen im Original). Für die Kommunikation prägend ist also der prozesshafte Charakter sowie die soziale Komponente, welche durch die wechselseitig aufeinander bezogenen, kommunikativen Handlungen immer mitschwingt. Kommunikation kann nach G. H. Mead (1988) als symbolisch vermittelte Interaktion über Zeichensysteme betrachtet werden. Zur Kommunikation und damit zur

⁴¹ Nach dem als veraltet betrachteten Stimulus-Response-Modell von Shannon/Weaver (1972): Der Sender transformiert die Botschaft in ein Signal, das an den Empfänger gesendet wird. Kritisiert wird insbesondere die Betrachtung von Kommunikation als einseitigen und linearen Prozess, wodurch die Möglichkeit der Rückmeldung ausgeschlossen wird (vgl. Bentele/Beck 1994, 21).

Bedeutungsvermittlung müssen stets Zeichen als Symbole (stellvertretend für bestimmte Bedeutungen) gebraucht werden. Kommunikation ist dann erfolgreich, wenn die Kommunikationspartner dieselben Bedeutungen aus einem gemeinsamen Zeichenvorrat aktualisieren können. (Vgl. Burkart 2002, 46ff.)

Von dieser allgemeinen Bestimmung von *Kommunikation* lassen sich wiederum die *interpersonale* sowie die *Massenkommunikation* definitorisch abgrenzen. Ersteres wird bestimmt als Kommunikation zwischen zwei oder mehr Kommunikationspartnern. Verbunden mit einem Gruppenkontext kann diese interpersonale Kommunikation auch als *Gruppenkommunikation* bezeichnet werden. (Vgl. Höflich 2016, 17f.) Für die Massenkommunikation⁴² gilt Maletzkes Definition (1963, 32; Hervorhebungen im Original) als etablierte theoretische Bestimmung:

„Unter Massenkommunikation verstehen wir jene Form der Kommunikation, bei der Aussagen öffentlich (also ohne begrenzte und personell definierte Empfängerschaft) durch technische Verbreitungsmittel (Medien) indirekt (also bei räumlicher oder zeitlicher oder raumzeitlicher Distanz zwischen den Kommunikationspartnern) und einseitig (also ohne Rollenwechsel zwischen Aussagendem und Aufnehmendem) an ein disperses Publikum [...] vermittelt werden.“

Das disperse Publikum soll dabei als unbestimmte Menge von Menschen verstanden werden, die als unüberschaubar und heterogen gilt, in der die Menschen untereinander anonym sind und die lediglich die gleiche Medienzuewendung verbindet (vgl. Burkart 2002, 167ff.). Interpersonale und Massenkommunikation haben gemeinsam, dass sie die Intention verfolgen, etwas mitzuteilen und damit eine Änderung in den Einstellungen oder im Verhalten der Empfänger zu bewirken. Voraussetzung dafür ist, wie bereits beschrieben, ein gemeinsamer Zeichenvorrat. Massenkommunikation unterscheidet sich dagegen von interpersonaler Kommunikation vor allem durch den Grad der Öffentlichkeit und die Unidirektionalität: Durch das Massenmedium wird Kommunikation technisch vervielfältigt und an ein Publikum gerichtet. Sie gilt damit als einseitig und asymmetrisch. Das Massenmedium ist daher durch einen fehlenden oder nur schwach ausgeprägten Rückkanal gekennzeichnet, durch den nur ein eingeschränktes Feedback möglich ist, welches etwa auf Leserbriefe, E-Mails, Telefon oder Kauf- bzw. Nutzungsentscheidungen begrenzt ist.⁴³

⁴² Auf Kritik stößt die Bezeichnung als *Massenkommunikation*: Denn *Masse* wird als negativ konnotiert wahrgenommen und in Verbindung gebracht mit der Massengesellschaft und homogenen Gruppen ohne jegliche Individualität. Unternommene Versuche der Etablierung eines anderen Begriffs, wie beispielsweise *Medienkommunikation*, konnten sich vor allem auch vor dem Hintergrund der erläuterten unscharfen Mediendefinition nicht durchsetzen.

⁴³ Oft ist die Frage diskutiert worden, ob Massenkommunikation überhaupt als eine Form von Kommunikation verstanden werden kann, da keine wirkliche Wechselseitigkeit zustande kommt und zumeist „unhinterfragt Verbreitungsstrukturen mit Kommunikationsstrukturen gleichgesetzt werden“ (Schönhagen 2004, 73). Nach Burkart (vgl. 2002, 168ff.) könne dennoch von massenmedial vermittelter *Kommunikation* gesprochen werden, wenn sowohl Kommunikator als auch Rezipient das Ziel der Verständigung verfolgen und schließlich die Bedeutungsvermittlung auch vollzogen wurde. Das Prinzip der Reziprozität der Kommunikation könne demnach auch bei der Massenkommunikation angenommen werden.

4.2 Computervermittelte Kommunikation im Internet

Nach dieser ersten Einordnung der für die Arbeit relevanten Begriffe des *Mediums*, der (*interpersonalen*) *Kommunikation* sowie der *Massenkommunikation* geht es nun um die theoretische Einordnung der computervermittelten Kommunikation im Internet⁴⁴. Computer „stehen als Grundlagentechnologie vielfältigen technischen Prozessen und elektronischen Medien zur Verfügung“ (Kuhn 2009, 43f.). Der vernetzte Computer ermöglicht also als das zentrale technische Gerät den Internetzugang und damit auch die Mediennutzung. Das Internet wiederum wird als technisches Verbreitungsmittel bzw. als „kommunikative Infrastruktur“ (Burkart 2002, 44) für spezifische Mediendienste oder -angebote⁴⁵ verstanden.

Aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive stellt sich die Frage, ob die oben erläuterten Definitionen zum *Medium* und zur (*Massen-*)*Kommunikation* angemessen auch auf diese neueren digitalen medialen Möglichkeiten angewendet werden können. Zunächst ist eine Unterscheidung zwischen Formen der computervermittelten interpersonalen Kommunikation und computervermittelten massenmedialen Diensten sinnvoll.

Computervermittelte interpersonale Kommunikation zeichnet sich dadurch aus, dass (mindestens) zwei Individuen nicht von Angesicht zu Angesicht, sondern bei räumlicher Trennung über computerbasierte Hilfsmittel, die als Vermittlungsmedium fungieren, miteinander kommunizieren (vgl. Köhler 2003, 18f.). Für (massen-)mediale Angebote im Internet gilt dagegen nach Beck (vgl. 2003, 74f.), dass sie in Anlehnung an Saxer (vgl. 1999, 5f.) als notwendige und hinreichende Bedingungen technisch basierte Zeichensysteme, Organisationen sowie Institutionen darstellen. Für alle Formen computervermittelter Kommunikation im Internet gelten einige Neuerungen: Unter dem medientechnischen Blickwinkel ermöglicht die Digitalisierung mediale Darstellungen auf allen Zeichenebenen wie Schrift, Bild und Ton zugleich, sodass Multifunktionalität gegeben ist. Mit der Digitalisierung geht zugleich eine erhebliche Kapazitätserweiterung der Medien einher. Mit Hilfe des vernetzten Computers können also vielfältige Formen der Kommunikation genutzt werden, zwischen denen relativ zügig und teils unbewusst innerhalb der Softwareprozesse des Computers gewechselt werden kann. Bei massenmedialen Angeboten ist zudem die Möglichkeit eines Rückkanals viel leichter realisierbar und kann ohne Medienbruch erfolgen, was mit veränderten Rollen von Anbietern und Akteuren einhergehen

⁴⁴ In neueren kommunikationswissenschaftlichen Arbeiten wird aufgrund der zunehmenden Mobilität vernetzter Medien oftmals vom klassischen Begriff der *computervermittelten Kommunikation* abgerückt. Ist hier dennoch von *computervermittelter Kommunikation* und vom *vernetzten Computer* die Rede, sollen die Möglichkeiten des Internetzugangs über das Smartphone, über (tragbare) Spielkonsolen oder andere technische Geräte keinesfalls ausgeschlossen werden. Da sich diese Arbeit jedoch auf die Kommunikation im digitalen Spiel *World of Warcraft* konzentriert, das derzeit nur über PC bzw. Laptop spielbar ist, wird diese Bezeichnung auch der Einfachheit halber favorisiert.

⁴⁵ Diese werden oftmals auch mit dem bereits in die Jahre gekommenen Begriff *Neue Medien* bezeichnet.

kann. Denn die Trennung zwischen Konsument und Produzent ist nach Beck zeitweilig aufgehoben, sodass ein Rollenwechsel zwischen Kommunikator und Rezipient erleichtert wird. Kommunikationssoziologisch lässt sich auch eine Flexibilisierung der zeitlichen Struktur feststellen – Medieninhalte können egal zu welchem Zeitpunkt genutzt werden. Auch die räumliche Distanz verliert an Bedeutung, da nahezu von überall auf mediale Inhalte zurückgegriffen werden kann. (Vgl. Beck 2003, 77ff.)

Im Zusammenhang mit den neueren technischen und medialen Entwicklungen im Hinblick auf das Internet und vernetzte Medien ist in vielen Arbeiten deshalb von einer Erweiterung der Massenkommunikation und neuen Formen der interpersonalen Kommunikation die Rede. Zugleich komme es zur Verschmelzung von Individual-, Gruppen- und Massenkommunikation mit neuen hybriden medialen Nutzungsformen und zu fließenden Übergängen zwischen öffentlicher und privater Kommunikation (vgl. Höflich 1997, Döring 2003a, Köhler 2003, Löffelholz/Quandt 2003, Pürer 2003, Wolling/Kuhlmann 2003, Wolling/Quandt/Wimmer 2008). Schönhagen relativiert diese Annahmen: Allein durch digitale Medien könne ein Verschwimmen der Grenzen von interpersonaler und Massenkommunikation demnach nicht erreicht werden. So argumentiert er, dass die Verknüpfung der verschiedenen Kommunikationsmodi auch schon in den „klassischen“ Medien stattgefunden habe. Als einfaches Beispiel führt er einen Zeitungsleser an, der nach seiner Lektüre eines Artikels einen Leserbrief an den Verfasser schickt. Auch hier seien Massen- und interpersonale Kommunikation verknüpft. Der einzige Unterschied in Verbindung mit dem Internet bestehe darin, dass nun zwischen den verschiedenen Kommunikationsmodi viel einfacher und unmittelbarer gewechselt werden könne und die Modi neuartig verknüpft werden. (Vgl. Schönhagen 2004, 94) Des Weiteren sei eine völlige Aufhebung der Rollenverteilung zwischen Sender und Empfänger nach Döring nicht abzusehen. Die Autorin spricht vielmehr von einer Rollenerweiterung, also einer Ausweitung der Kommunikations- und Handlungsmöglichkeiten der Nutzer von vernetzten Medien. Zwar ist es mit Hilfe des Internets möglich, leichter Inhalte in der Öffentlichkeit zu generieren, jedoch bleibt die Rolle der Massenmedien erhalten. (Vgl. Döring 2003b, 236f.) Burkart (vgl. 2002, 166) spricht von einer Entwicklung hin zur Zielgruppenkommunikation, bei der der Begriff der *Massenkommunikation* aber durchaus noch zutreffe. Kuhn (vgl. 2009, 65) schlägt hingegen vor, bei vernetzten Medien von einer *individuellen Massenkommunikation* zu sprechen, da hier die Inhalte weiter gefächert und differenzierter angeboten werden und die Nutzer diese über unterschiedliche vernetzte, technische Geräte individuell und zu unterschiedlichen Zeitpunkten selektieren.

4.3 Online-Rollenspiele zwischen interpersonaler und Massenkommunikation

In der Wissenschaft ist man sich einig, dass Onlinespiele je nach Schwerpunkt neben massenkommunikativen Elementen auch solche der interpersonalen Kommunikation beinhalten können. Auch für Onlinespiele ist daher häufig von einer Aufhebung der Grenzen klassischer Kommunikationsmodi die Rede:

„In Computerspielnetzwerken sind verschiedene Formen der Auflösung traditioneller Trennlinien zwischen Massen-, Gruppen- und Individualkommunikation und zwischen Sprecher- und Publikumsrollen zu beobachten.“ (Wimmer 2013, 157)

Wie sich das Verhältnis zwischen computervermittelter interpersonaler und Massenkommunikation konkret in Online-Rollenspielen gestaltet, soll im Folgenden geklärt werden. Denn in diesen Spielen liegt der Fokus neben den von den Entwicklern bereitgestellten massenmedialen Spielinhalten auf der Interaktion (und damit auch der Kommunikation) mit anderen Spielern. Aus diesem Grund müssen Online-Rollenspiele auf zwei unterschiedlichen Ebenen betrachtet werden: Die erste Ebene bezieht sich auf massenmediale Aspekte, wohingegen auf einer zweiten Ebene die möglichen interpersonalen Kontakte mit anderen Spielern besonders berücksichtigt werden müssen.

Auf der ersten Ebene interessiert folglich die Frage, ob und wie Online-Rollenspiele in die oben erläuterten Definitionen von Medium und Massenkommunikation eingeordnet werden können. In der jungen Forschung zu digitalen Spielen (auch Game Studies genannt), welche sich als Forschungsfeld vor allem in den USA und in Skandinavien etabliert hat, werden bisher zumeist unterschiedlichste Theorien und Perspektiven eingenommen, die eine einheitliche Theoriebildung erschweren. Mit der Ludologie (der Wissenschaft vom Spiel) (Aarseth 1997) und der Narratologie (Ryan 2001) standen sich zudem lange zwei Forschungsansätze gegenüber, von denen angenommen wurde, dass sie nicht miteinander vereinbar sind. Während die Ludologie digitale Spiele eindeutig als spezielle Form des Spiels definiert, in der der Spieler aktiv regelhafte, zumeist nichtlineare Handlungsabfolgen durchschreitet und das Spiel durch alternative Handlungen verändern und steuern kann, gehen Narratologen davon aus, dass digitale Spiele aufgrund ihres narrativen Kontextes und der fiktionalen Struktur als (interaktive) Erzähltexte angesehen werden können. Auch unter filmwissenschaftlichem Blickwinkel wurde versucht, digitale Spiele zu analysieren, gerade weil Filmsequenzen Bestandteil vieler Spiele und neben dem Text so auch Ähnlichkeiten zum Medium Film auszumachen sind. Heute geht man nicht mehr davon aus, dass sich die Ansätze zwingend ausschließen, sondern sogar ergänzen können.⁴⁶ Sie greifen jedoch zu kurz, um die spezifischen medialen Eigenschaften des digitalen

⁴⁶ Eine tiefergehende Beschäftigung mit dieser Debatte kann an dieser Stelle jedoch nicht erfolgen. Eine

Spiels angemessen zu beschreiben. Hanke bemängelt die bisherige Praxis in den Game Studies, digitale Spiele einem anderen Medium unterzuordnen:

„Vor diesem Hintergrund wird [...] vorgeschlagen, das Computerspiel als neues eigenständiges Medium zu begreifen. Freilich bezieht es sich auf seine Vorgänger und verleibt etwa Elemente von Film und Literatur ein, doch konfiguriert es sie dabei neu und bringt ganz eigene Strukturen, Logiken und Effekte hervor.“ (Hanke 2008, 8)

Nach Zapf stellt das „Neue“ und „Andere“ an digitalen Spielen dabei jedoch die bisherigen Forschungsansätze zu Medien auf die Probe:

„Theorien der visuellen Kommunikation und der Massenmedialität stellen darum einerseits ein breites Set an Überlegungen für den medientheoretischen Umgang mit Computerspielen bereit, werden zugleich aber durch diese neue Form und die Vielfalt ihrer Genres sowie die Darstellungsweise der unterhaltenden virtuellen Realität vor neue Herausforderungen gestellt.“ (Zapf 2009, 16)

Zapf (vgl. 2009, 11ff.) versteht digitale Spiele sogar als neue Leitmedien neben Presse, Radio, Fernsehen, Kino und Buch. Genauer noch bestimmt er sie als interaktive Unterhaltungsmedien, welche durch drei Merkmale gekennzeichnet sind: 1. die Kommunikation geht audiovisuell vonstatten, 2. die Interaktion ist entscheidend für das Vorankommen, 3. digitale Spiele verlaufen nicht linear bzw. die Handlung ist durch relative Unbestimmtheit charakterisiert. Auch zahlreiche weitere Autoren bestimmen digitale Spiele als eigenständige massenmediale Form (vgl. u.a. Krotz 2008, Schorb et al. 2008, Schmidt et al. 2008, Klimmt 2008, Jöckel 2009). Nur wenige liefern allerdings eine Begründung. Wolling et al. (2008, 14) untermauern dagegen ihre Einschätzung:

„[B]ei Computerspielen handelt es sich zuvorderst um massenmediale Angebote, weil hier wenige Kommunikatoren mit vielen Empfängern kommunizieren. Wie die Produzenten eines Kinofilms sind auch die Produzenten von Computerspielen als Kommunikatoren zu begreifen, die bei der Entwicklung des jeweiligen Angebots mit Hilfe von Symbolen – insbesondere grafischen Symbolen – Bedeutung herstellen. Sie beziehen sich bei der Entwicklung des Spiels auf den angestrebten und zu erwartenden Umgang der Spieler mit dem Medienangebot.“

Im Sinne der oben genannten Definition der *Massenkommunikation* nach Maletzke (vgl. 1963, 32) kann also von einer Kommunikator-Rezipienten-Beziehung ausgegangen werden. Die Kommunikation von wenigen Spielentwicklern zu vielen Rezipienten – den Spielern – erfolgt indirekt über raumzeitliche Trennung und in der Regel einseitig. Die Spieler „rezipieren“ den Spielinhalt, indem sie die von den Spielentwicklern bereitgestellten Symbole interpretieren, Sinn herstellen und darauf im Spiel entweder mit eigenen Symbolen oder häufiger mit einer Auswahl aus von den Spielentwicklern vorgegebenen Zeichen bzw. Handlungsmöglichkeiten reagieren (vgl. Wolling et al. 2008, 14). Der Produzent erfährt nur bedingt von dieser Auswahl, da ein Rückkanal – ähnlich wie bei anderen massenmedialen Angeboten – nur rudimentär ausgeprägt ist:

„Vor allem bei Computerspielen im Singleplayermodus ist die Kommunikation der Spieler, die

detailliertere Betrachtung liefert u.a. Hanke (2008). Zur Narratologie findet sich Genaueres bei Kücklich (2009), zur Ludologie bei Weiß (2009).

durch den Rückkanal den Entwickler erreichen kann, nur schwach ausgeprägt und beschränkt sich auf wenige, häufig ambivalente Verhaltensindikatoren (insbesondere das Kaufverhalten) und eingeschränkte Reaktionsmöglichkeiten (z.B. Brief/Emails an den Hersteller).“ (Wolling et al. 2008, 15)

Als eher einseitig zu charakterisieren sind digitale Spiele aber auch deshalb, da es sich umso schwieriger für die Spieler gestaltet, mit den Entwicklern zu kommunizieren und damit beispielsweise einen Einfluss auf die mögliche Weiterentwicklung der Spiele zu nehmen, je komplexer und aufwendiger die Spiele programmiert und je kommerzieller sie ausgerichtet sind. Waren *MUDs* anfangs noch von den Nutzern selbst veränderbar⁴⁷ und konnten neue Inhalte hinzugefügt werden, so stellen moderne Online-Rollenspiele als vorgefertigte Produkte lediglich verschiedene Spielmöglichkeiten und -inhalte bereit – die Strukturen sind also vorgegeben. Dennoch schätzen die Autoren das Potential eines Rückkanals bei Onlinespielen wesentlich größer ein als bei Offlinespielen, da zur Rückmeldung kein Medienbruch erfolgen muss. Sie ermitteln neben den eher einseitig stattfindenden Kommunikationsprozessen noch weitere massenmediale Merkmale, die auf digitale Spiele zutreffen: Parasoziale Handlungen, die bei den „klassischen“ Massenmedien erwartet werden, halten die Autoren für sogar noch wahrscheinlicher bei digitalen Spielen: Die Spieler handeln so, als ob die mediale Darstellung des Spiels ein „reales soziales Gegenüber“ wäre. Würde der Spieler nicht handeln, könnte das Spiel nicht abgeschlossen werden. So gehen die Autoren davon aus, dass Handlungsprinzipien von Spielentwickler und Spieler im Wesentlichen mit denen bei „klassischen“ Massenmedien übereinstimmen. (Vgl. Wolling et al. 2008, 15f.)

„Betrachtet man Computerspiele also als massenmediale Angebote, dann entsprechen die Handlungsweisen von Machern und Nutzern zweifellos denen, die bei traditionellen Massenmedien zu beobachten sind.“ (Wolling et al. 2008, 15)

Auch Kuhn begründet die massenmediale Einordnung: Er subsumiert virtuelle Welten, in welche er auch Online-Rollenspiele einordnet, unter dem Begriff der *vernetzten Medien*. Diese betrachtet er nicht als linear, sondern mittels Hypertextprinzip aufgebaut. Für Kuhn geht mit diesem Prinzip eine neue Art der Zuwendung zu massenmedialen Inhalten einher – der Autor spricht von „individuellen Inhalten vernetzter Medien“, welche jeder Nutzer eigenständig und aktiv selektiert, sodass kaum exakt gleiche Inhalte rezipiert werden. Das disperse Publikum zerfällt demnach in viele einzelne Rezipienten, die sich vor allem zeitlich nie in gleicher Weise gleichen Inhalten zuwenden. (Vgl. Kuhn 2009, 65) Virtuelle Welten bestimmt Kuhn nicht als eigenständig etabliertes vernetztes Medium, sondern er nimmt vielmehr verschiedene mögliche mediale Formen mit ähnlichen Eigenschaften an. Die jeweilige virtuelle Welt selbst ist dabei für alle Nutzer gleich, auch wenn sie unterschiedlich erfahren werden kann. Virtuelle Welten

⁴⁷ Die Modifikation von *Half Life* zu *Counter Strike* durch die Spieler selbst oder das Einbringen neuer Spielinhalte von Spielern in *MUDs* stellt eher die Ausnahme dar.

bestimmt Kuhn weiter als hochgradig multimedial, da sie alle technischen und kommunikativen Möglichkeiten in sich vereinen können. Es stehen ganz unterschiedliche Kommunikationskanäle zur Verfügung, sodass neben massenmedialen Aspekten auch interpersonale Kommunikation ermöglicht wird. Virtuelle Welten fungieren demnach als gemeinsame mediale Rahmen aller Aktionen, die innerhalb dieser Welten stattfinden. (Vgl. Kuhn 2009, 94ff.)

Kuhn (vgl. 2009, 213f.) nennt *World of Warcraft* als Beispiel eines komplexen vernetzten Mediums – als eine Mediengattung der virtuellen Welt, die das Medium des digitalen Spiels mit der Vernetzung verbindet. Nach dieser Einordnung ist *WoW* eine massenhaft und (durch ein Abonnement) dauerhaft genutzte Unterhaltungsdienstleistung. Die Spieler halten sich in *WoW* in einer virtuellen Welt auf, die für alle gleich ausfällt. Sie erfahren diese Welt jedoch unterschiedlich, da ihnen unterschiedliche Handlungsoptionen offenstehen und sie sich dem medialen Angebot individuell zuwenden. Durch das gemeinsame, kooperative Spielen in Gruppen und die Gründung von Gilden innerhalb des Spiels können sich die Spieler zu einem gewissen Grad bekannt sein. Die Betreiberfirma *Blizzard Entertainment* tritt als Organisation auf, die Softwareentwickler, Autoren, Techniker und zahlreiche andere Mitarbeiter beschäftigt, um kommunikative Inhalte für viele Spieler bereitstellen zu können. Das Online-Rollenspiel hat weiterhin institutionellen Charakter, da es Regelwerke und Normen impliziert: Es müssen Nutzungsregeln in Bezug auf das Spiel, aber vor allem auch in Bezug auf die Mitspieler beachtet werden, des Weiteren ist kommunikative Kompetenz vonnöten, um das Medium adäquat nutzen zu können. Bei Nichtbefolgen der Regeln und Normen kann der Spieler das Spielziel nicht erreichen oder er wird im schlimmsten Fall vom Entwickler sogar aus dem Spiel „verbannt“, d.h. sein Login wird gesperrt.

Auf der zweiten Ebene der Betrachtung von Online-Rollenspielen interessiert, inwiefern sie neben massenmedialen Inhalten auch interpersonale Kommunikation unter den Spielern ermöglichen. Unter anderem Seifert und Jöckel (vgl. 2008, 303) weisen auf den dualen Charakter von Online-Rollenspielen wie *WoW* hin, die zugleich spielerisches Medium und Kommunikationsraum für interpersonale Kontakte sein können. Auch Wolling et al. (2008, 15f.; Hervorhebung im Original) stellen die Vielfalt dieser Kommunikation fest:

„Die Computerspieler kommunizieren – wenn man die Spiele als Massenmedien betrachtet – mit den Anbietern, und sie kommunizieren – wenn man sie als Individualmedien betrachtet – miteinander. Die Symbole, die dabei verwendet werden, umfassen dabei potentiell das gesamte Repertoire verfügbarer Symbole. Dazu gehören Schriftzeichen ebenso wie Ikons, Bilder und Emoticons, aber auch Töne bzw. gesprochene Sprache und mittlerweile auch symbolische Bewegungen bei der *Wii*-Konsole. Bei der Produktion, Verbreitung und Nutzung von Computerspielen handelt es sich also zweifellos um Kommunikationsprozesse.“

Für Online-Rollenspiele stellen sowohl die Interaktion als auch die Kommunikation mit menschlichen Spielern, welche sich innerhalb der digitalen Spiele als Spielfiguren präsentieren,

einen wesentlichen Faktor dar. Während des Spielens mit- oder auch gegeneinander können die Spieler in Kontakt treten, in dem die (nonverbalen) Spielhandlungen der einzelnen Spieler aufeinander bezogen werden. Über die Spielcharaktere vermittelt kann so zwischenmenschliche Interaktion stattfinden. Zudem existieren Möglichkeiten der computervermittelten interpersonalen Kommunikation. Diese kann zum einen schriftlich oder mündlich und annähernd synchron beispielsweise über einen spielinternen Chat bzw. Voice-Chat stattfinden, zum anderen sind aber auch asynchrone, schriftbasierte Kommunikationsformen innerhalb digitaler Spiele vertreten, wie beispielsweise die Möglichkeit des Sendens privater Mitteilungen über ein integriertes Nachrichtensystem ähnlich der E-Mail. Krotz beschreibt die Kommunikation mit anderen Spielern als „spielerisch verfremdete Form medial vermittelter interpersonaler Kommunikation [...], an der sich das Computersystem 'beteiligt'“ (Krotz 2008, 30). Als wesentlicher Fakt ist also festzuhalten, dass die Entwickler der Spiele diese technischen Möglichkeiten der Interaktion sowie der interpersonalen Kommunikation zwischen den Spielern, aber auch deren Grenzen zum großen Teil festlegen, wobei zumeist ökonomische Faktoren dominieren. Kommunikation wie Interaktion werden also stark durch die Vorgaben des Anbieters bestimmt.

Im vorangegangenen Abschnitt wurde aufgezeigt, dass digitale Spiele und insbesondere Online-Rollenspiele Elemente und Merkmale sowohl der Massenkommunikation enthalten, indem sie die Kommunikation weniger Kommunikatoren (der Spielentwickler) mit vielen Rezipienten (den Spielern) ermöglichen, als auch Wege der computervermittelten interpersonalen Kommunikation bieten. Da diese Arbeit ihren Fokus auf die interaktionsorientierte Kommunikation in Chat und Voice-Chat richtet, kann an dieser Stelle nicht abschließend geklärt werden, ob digitale Spiele vollständig in die „klassischen“ Medien- bzw. Massenkommunikationsdefinitionen integrierbar oder ob neue Modelle vonnöten sind. Das Aufzeigen der Spezifika dieser Spiele verdeutlicht jedoch, dass sich die Kommunikationsmöglichkeiten erweitert haben, die für die Nutzer – maßgeblich beeinflusst durch typische mediale Bedingungen – teils neue Handlungsweisen erfordern.

4.4 WoW-Chat und Voice-Chat als Kommunikationsformen

Computervermittelte interpersonale Kommunikation ist dadurch gekennzeichnet, dass (mindestens) zwei Individuen über computerbasierte Hilfsmittel bei räumlicher Trennung miteinander kommunizieren (siehe Abschnitt 4.2). In der wissenschaftlichen Betrachtung dieser Formen der Kommunikation wird häufig auf die besonderen medialen und technischen Bedingungen hingewiesen, die die Kommunikation prägen. Höflich etwa bezeichnet die medialen Beschränkungen als „Rand“ eines Rahmens. Dementsprechend macht er bei vernetzten Medien einen

„computerbezogenen Medienrahmen“ bzw. einen „Computerrahmen“ aus. Dieser umfasst neben den kommunikativen Handlungen der Beteiligten und der sozialen Situation auch die technischen sowie Sinnvorgaben, die die Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Kommunikationsform medienspezifisch beschränken. Diese Rahmen gelten als grundlegende Elemente der Organisation sowie als Deutungsmuster in bestimmten, wiederkehrenden Situationen. Innerhalb der Mediennutzung sind diese Rahmen zwar abhängig von den jeweiligen technischen Rahmenbedingungen, jedoch nicht durch diese determiniert. (Vgl. Höflich 2003a, 39ff.) Sie bestimmen also nicht die Kommunikation, begrenzen aber ihre Möglichkeiten (vgl. Beck 2010, 21). Welche medialen und situativen Rahmenbedingungen die Kommunikation in Chat und Voice-Chat im Online-Rollenspiel *WoW* prägen, soll nun erläutert werden. Dazu wird zunächst der Begriff der *Kommunikationsform* näher bestimmt. Eine Klassifizierung von Kommunikationsformen erfolgt in der Wissenschaft zumeist in Form einer Beschreibung durch Merkmalsbündel. Dies soll auch in diesem Abschnitt geschehen. Da geschriebene und gesprochene Sprache in dieser Arbeit gleichermaßen eine Rolle spielen und gleichberechtigt nebeneinanderstehen, wird bei der Erarbeitung der relevanten Merkmale für die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen neben der Textlinguistik auch die Forschung zur gesprochenen Sprache herangezogen.

4.4.1 Zum Begriff *Kommunikationsform*

In der wissenschaftlichen Literatur wurde der Begriff der *Kommunikationsform* vor allem auf dem Gebiet der Textlinguistik erschlossen. Er findet erstmals bei Ermert im Jahr 1979 in Bezug auf den Brief Verwendung, „um die Rolle des Briefs als M e d i u m sprachlich kommunikativen Handelns zu bezeichnen“ (Ermert 1979, 59; Hervorhebung im Original). Nach Ermert (vgl. 1979, 59f.) sind Kommunikationsformen durch die kommunikative Situation bestimmt und können nach den Merkmalen des Partnerkontakts (optisch, akustisch, zeitlich (in-)direkt, räumlich (in-)direkt), der Kodierungsart (schriftlich oder mündlich), des Richtungswechsels der Kommunikation (dialogisch oder monologisch), des institutionellen Rahmens (institutionsgebunden oder -ungebunden), des Bekanntheitsgrades der Kommunikationspartner, der Textproduktion (durch eine oder mehrere Personen), der Textrezeption (durch viele, mehrere oder eine Person), des technischen Mediums sowie der Periodizität (periodische oder nicht periodische Produktion)⁴⁸ differenziert werden. Brinker (vgl. 1997, 135) betrachtet Kommunikationsformen ebenfalls als durch solche situativen bzw. medialen Merkmale definiert. Sie sind damit in ihrer kommunikativen Funktion nicht festgelegt und multifunktional. Bittner (2003,

⁴⁸ Das Merkmal der Periodizität wird in den nachfolgenden Betrachtungen vernachlässigt, da es für die Kommunikation in Online-Rollenspielen nicht relevant ist.

298) bestimmt Kommunikationsformen wie folgt: „Die Kommunikationsformen sind konkrete Nutzungsformen eines bestimmten Mediums und damit entscheidend vom Medium und dessen Möglichkeiten geprägt.“ Er hält dabei das Verhältnis zwischen Medium (siehe Abschnitt 4.1), Zeichensystem und Interaktionsmodus für bedeutend. Demnach wird durch das Medium festgelegt, welcher Zeichentyp zu kommunikativen Zwecken verarbeitet werden kann und welche Interaktionsmodi möglich sind. Die verschiedenen Kommunikationsformen nutzen diese spezifischen Möglichkeiten eines Mediums ganz unterschiedlich und zeigen jeweils typische Merkmale. (Vgl. Bittner 2003, 289ff.) Auch Holly (1997, 69) definiert die Kommunikationsform abgrenzend zu seinem technischen Medienverständnis als „virtuelle Konstellationen von einem bestimmten Zeichenspeicherungs- oder Übertragungspotential in eine oder beide Richtungen“ und setzt damit sowohl bestimmte strukturelle als auch semiotische Eigenschaften in den Fokus, welche die Kommunikationsformen bestimmen. Er unterscheidet drei Kriterien, um Kommunikationsformen zu umreißen: den Zeichentyp, die Kommunikationsrichtung sowie die Speicher- und Übertragungskapazität des Mediums. Die Kommunikationsrichtung meint die monologische oder dialogische Ausrichtung der Kommunikation. Der Zeichentyp beschreibt die Art der Zeichen, ob sie körperlich oder technisch hervorgebracht werden bzw. welche Sinneskanäle (visuell, auditiv, taktil, olfaktorisch) an der Kommunikation beteiligt sind. Danach ergibt sich beispielsweise die Unterscheidung nach gesprochener oder geschriebener Sprache, aber auch nach nonverbaler Kommunikation. (Vgl. Holly 1997, 65ff.) In einer späteren Arbeit bestimmt Holly (2011, 155) Kommunikationsformen als „medial bedingte kulturelle Praktiken“ und schließt damit neben der Medialität auch soziale Prozesse als prägende Faktoren der Kommunikation mit ein. Androutsopoulos und Schmidt (vgl. 2001, 3ff.) fügen in Bezug auf die SMS-Kommunikation neben den Kriterien von Holly auch die Zeitlichkeit mit der Unterscheidung nach synchroner und asynchroner Kommunikation hinzu sowie die Anzahl der Kommunikationspartner, wobei entscheidend ist, ob ein oder mehrere Sender bzw. Empfänger beteiligt sind. Dürscheid (vgl. 2005, 7) nennt als konstitutive Merkmale für Kommunikationsformen neben der zeitlichen auch die räumliche Dimension sowie die mediale Vermitteltheit.

Die bisher genannten Merkmale zur Klassifizierung von Kommunikationsformen sollen insbesondere mit Blick auf den zu beschreibenden Voice-Chat durch Ergebnisse der Forschung zur gesprochenen Sprache sinnvoll ergänzt werden. Fiehler, Barden, Elstermann und Kraft (2004) setzen sich in ihrer Betrachtung der gesprochenen Sprache zum Ziel, von einem schriftorientierten Blickwinkel Abstand zu nehmen und stellen elf Bedingungen mündlicher Kommunikation auf, von denen sich einige insbesondere auch aufgrund der Orientierung an der Prozesshaftigkeit der Sprache (im Gegensatz zur vorrangigen Orientierung am Produkt in der

Textlinguistik) als geeignete Kriterien für eine Beschreibung der Kommunikation nicht nur im Voice-Chat, sondern auch im Chat erweisen. Als Grundbedingungen, die für alle Formen gesprochener Sprache gelten, nennen die Autoren die Flüchtigkeit der Laute sowie die Zeitlichkeit, in der die mündliche Kommunikation prozesshaft stattfindet. Als weitere Bedingungen, die von Fall zu Fall variieren und als Rahmen die mündliche Kommunikation beeinflussen können, da die Beteiligten die verschiedenen kommunikativen Anforderungen berücksichtigen und sich ihnen anpassen müssen, nennen die Autoren die Anzahl und Größe der Parteien, die Kopräsenz dieser bzw. die Gemeinsamkeit der Situation, die Wechselseitigkeit der Wahrnehmung, die Multimodalität der Verständigung (Verbales, Nonverbales und Paraverbales), die Interaktivität (wechselseitige Beeinflussung bei Gemeinsamkeit der Situation und Wechselseitigkeit der Wahrnehmung), den Bezugspunkt der Kommunikation (das Thema), Institutionalität, die Verteilung der Verbalisierungs- und Thematisierungsrechte sowie die Vorformuliertheit von Beiträgen. (Vgl. Fiehler et al. 2004, 56ff.) Eine Überschneidung zwischen den oben genannten Kriterien zur Bestimmung von Kommunikationsformen und den Bedingungen zur Beschreibung gesprochener Sprache von Fiehler et al. ist deutlich erkennbar, etwa in Bezug auf die Vermitteltheit und Kodierungsart, die zeitliche und räumliche Dimension, die Anzahl, Konstellation und Bekanntheit der Kommunikationspartner sowie die Institutionalität. In den genannten Bedingungen schlägt sich jedoch insbesondere die wissenschaftliche Betrachtung aus dem Blickwinkel der gesprochenen Sprache nieder. Das zeigt sich an genannten Faktoren wie Prozesshaftigkeit, Flüchtigkeit, Gemeinsamkeit der Situation und Wechselseitigkeit der Wahrnehmung, welche auch als wesentlich für die folgende Betrachtung der Kommunikation in Online-Rollenspielen angesehen werden können. Mehrere der Bedingungen erweisen sich allerdings zur Beschreibung von Kommunikationsformen als nicht geeignet.⁴⁹ Zunächst ist der Begriff der *Interaktivität* in Bezug auf die hier untersuchte computervermittelte Kommunikation unglücklich gewählt, weshalb in dieser Arbeit auf ihn verzichtet werden soll: Interaktivität zielt nach Fiehler et al. (2004, 68f.) darauf ab, dass in der Interaktion in wechselseitiger Beeinflussung ein gemeinsames Produkt geschaffen wird. Diese personale Interaktivität ist von der technischen Interaktivität zu unterscheiden, die die Wechselwirkungen mit dem Computer betrifft.

⁴⁹ Die Bedingungen wurden durch die Autoren nicht aufgestellt, um Kommunikationsformen zu klassifizieren, sondern um kommunikative Praktiken näher beschreiben zu können. Diese verstehen sie als „präformierte Verfahrensweisen, die gesellschaftlich zur Verfügung stehen, wenn bestimmte rekurrente Ziele oder Zwecke kommunikativ realisiert werden sollen“ (Fiehler et al. 2004, 99). Damit erfüllen sie bestimmte Funktionen für die Gesellschaft und können verstanden werden als konkret ablaufende Handlungsmuster innerhalb von Kommunikationsformen. Kommunikative Praktiken und Kommunikationsformen sind somit *nicht* gleichzusetzen, Praktiken können sich aber „entlang“ der Merkmale von Kommunikationsformen festigen. Daher werden hier nur einige der 11 Bedingungen als Ergänzung des schriftorientierten Blickwinkels zur Beschreibung von Kommunikationsformen herangezogen.

Um Verwechslungen auszuschließen, soll mit dem Begriff der *Interaktionsorientiertheit*⁵⁰ ein für die Chat- und die Voice-Chat-Kommunikation in Online-Rollenspielen passender Begriff eingeführt werden (interaktions Unterabschnitt 4.4.2). Er soll sowohl die Wechselseitigkeit sowie das aufeinander bezogene Handeln während der Kommunikation beschreiben, und wird im Folgenden unter dem Merkmal Kommunikationsrichtung subsumiert. Des Weiteren eignet sich die Grundbedingung des *Themas* nicht zur Beschreibung von Kommunikationsformen, da diese eingangs als in ihrer kommunikativen Funktion als nicht festgelegt definiert wurden. Die *Verbalisierungs- und Thematisierungsrechte* werden im Online-Rollenspiel situativ ausgehandelt und sind ebenfalls nicht präformiert durch die Kommunikationsformen.⁵¹ Auch das letzte Merkmal bei Fiehler et al. (2004), die *Vorformuliertheit der Beiträge*, ist für die Bestimmung der Kommunikationsformen im Online-Rollenspiel als irrelevant zu betrachten und wird daher nicht weiter berücksichtigt.

Zur Klassifizierung der Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat ergeben sich zusammenfassend folgende Merkmale: Vermitteltheit (1), Kodierungsart bzw. Multimodalität der Verständigung (2), Kanal (3), Medienkapazität (4), Kommunikationsrichtung (5), zeitliche (6) und räumliche Dimension (7), Anzahl (8), Konstellation (9) und Bekanntheitsgrad der Kommunikationspartner (10), Grad der Öffentlichkeit (11) sowie institutioneller Rahmen (12). Mit einer Bestimmung von *WoW*-Chat und Voice-Chat durch diese Merkmale soll sowohl ein Vergleich als auch die Abgrenzung der beiden Kommunikationsformen möglich werden, um schließlich die darin ablaufenden Kommunikationsprozesse näher beschreiben zu können.

4.4.2 Merkmale des *WoW*-Chats

Die verschiedenen Chatformen haben sich in den letzten Jahren stark ausdifferenziert. Dennoch weist der *WoW*-Chat⁵² Ähnlichkeiten zu anderen textbasierten Web-Chats, Internet Relay Chats (IRC) oder Instant Messaging (IM)⁵³ auf, um nur einige zu nennen. Dürscheid wagt eine allgemeine, auf alle Formen zutreffende Definition:

„Von seiner Struktur her ist der Chat eine Kommunikationsform, die auf der Sequentialität von

⁵⁰ Interaktion wird verstanden als das wechselseitig aufeinander bezogene Handeln mindestens zweier Personen (vgl. Beck 2006, 41).

⁵¹ In Bezug auf die Bildung von Hierarchien und Rollen in Gilden spielen diese Merkmale aber durchaus eine Rolle und werden daher an späterer Stelle noch einmal aufgegriffen (siehe Unterabschnitt 7.1.5).

⁵² Überraschenderweise ist der in das digitale Spiel integrierte Chat bisher als eigenständige Chat-Form und als Gegenstand der linguistischen Forschung weitgehend ignoriert worden. Lediglich Schrader (vgl. 2011, 61ff.) hat sich diesem Thema gewidmet und vergleicht den Game-Chat des *WoW*-Vorgängers *Warcraft III* mit dem „konventionellen Online-Chat“.

⁵³ Web-Chats stellen keine weiteren Systemanforderungen und können direkt im Browser betreten werden, während IRC nur nutzbar ist nach der Installation einer Software (IRC-Client). Sowohl in Web-Chats als auch im IRC kann in öffentlichen Chaträumen kommuniziert werden. Beim Instant Messaging chatten dagegen in der Regel nur Kommunikationspartner miteinander, die ihre jeweiligen Kontaktinformationen kennen. Instant Messaging ist wie IRC auf eine Software angewiesen. (Vgl. Bittner 2003, 193)

Äußerungen und auf dem quasi-synchronen Austausch basiert. Die Teilnehmer können den Interaktionsprozess quasi in Echtzeit miteinander aushandeln, auf die Rede folgt die Gegenrede.“ (Dürscheid 2005, 13)

Um den *WoW*-Chat als eigene Kommunikationsform klassifizieren zu können, soll dieser nach den oben genannten Kriterien weitergehend beschrieben werden. Der *WoW*-Chat ermöglicht demnach die computervermittelte Kommunikation im Internet über den Avatar als Stellvertreter (1). Für das Chatten ist wie für das Spielen ein leistungsfähiger Computer, die Software des Spiels *WoW* sowie eine permanente Internetverbindung notwendig. Die textbasierte Vermittlung (2) der Kommunikation bedeutet gleichzeitig eine Sinneskanalreduktion. Die Wahrnehmung des Gegenübers fehlt, sodass der nonverbale Kanal, also Gestik, Mimik, Körperhaltung, Blickkontakt oder parasprachliche Merkmale wie Lautstärke, Tonfall oder Sprechpausen als Informationen für die Interpretation der Nachrichten wegfallen. Im Chat steht den Spielern daher lediglich der textbasierte, visuelle Kanal zur Kommunikation zur Verfügung. Zum Verständnis des Textes sind aus diesem Grund oft höhere kognitive Leistungen des Lesers notwendig und dadurch wird die Kommunikation erschwert bzw. zumindest verlangsamt (vgl. Moers 2006, 273). Mit Hilfe bestimmter Zeichenverwendungen, aber auch durch den Spielcharakter selbst können die fehlenden non- und paraverbalen Kanäle zu einem gewissen Grad ersetzt werden (siehe Unterabschnitt 6.4.1).⁵⁴

Der *WoW*-Chat stellt eine wechselseitige und interaktionsorientierte Kommunikationsform dar (5), welche die Chatbeiträge in einem räumlichen Nach- bzw. Nebeneinander abbildet. Die Beiträge sind für die Adressaten zwar lediglich als Produkt nach dem Absenden lesbar, allerdings sind diese Schreibprodukte doch nur kleinere Etappen in einer umfassenden auf Dialogizität ausgerichteten gemeinsamen prozesshaften Interaktion. Die Kommunikationspartner zeigen die Bereitschaft, zeitlich unmittelbar folgend auf das Geschriebene des Gegenübers zu antworten, sodass eine Konversationssituation entsteht, die als „written to the moment“ (Wirth 2006, 124) charakterisiert werden kann. Diese Nähe des Chats zum mündlichen Gespräch zeigt sich auch in seiner Bezeichnung: Der Begriff *Chat* stammt aus dem Englischen und kann im Deutschen mit *Plauderei* übersetzt werden. Nach Storrer (2011) kann für die veränderten Anforderungen schriftbasierter, dialogischer Interaktion in neuen Kommunikationsformen wie dem Chat der Begriff des *interaktionsorientierten Schreibens* festgelegt werden. Im Gegensatz zum textorientierten Schreiben ist für das interaktionsorientierte Schreiben nicht das

⁵⁴ Im *WoW*-Chat gibt es zudem einen Schimpfwortfilter. Dieser ist voreingestellt, kann aber auch deaktiviert werden. Schreibt ein Spieler im Chat ein unerlaubtes Wort, wird dieses durch eine sinnlose Folge von Zeichen substituiert – wie beispielsweise „%\$@!#“. Des Weiteren gibt es für die verfeindeten Seiten Horde und Allianz unterschiedliche „Sprachen“. Dem Spieler erscheint das im Chat Geschriebene der verfeindeten Fraktion als sinnloses Sprachgewirr, ähnlich den Zeichen beim Schimpfwortfilter. Die Kommunikation mit den Spielern der Gegenseite ist im Spiel demnach nicht vorgesehen.

entstehende Produkt bedeutsam, sondern die stattfindende Interaktion zwischen mehreren Beteiligten. Das aktuelle Kommunikationsgeschehen steht also im Vordergrund, die Beteiligten wechseln in der Interaktion zwischen Produzenten- und Rezipientenrolle, um auf die geschriebenen Nachrichten Bezug nehmen zu können. “Charakteristisch für viele Produkte des interaktionsorientierten Schreibens ist es, dass sie nur für das Funktionieren in der aktuellen Situation konzipiert sind und nicht für das nachträgliche erneute und mehrfache Lesen.“ (Storrer 2011, 5) Die Autorin betrachtet die Chat-Kommunikation als Prototyp interaktionsorientierten Schreibens. Textorientiertes Schreiben bestimmt sie dagegen mit den Merkmalen der zerdehnten Sprechsituation⁵⁵, der Ausrichtung auf das Schreibprodukt bzw. den fertigen Text, welcher auf Tradierung angelegt ist, sowie der Situationsunabhängigkeit und grammatischer Standards. Es werden also grundsätzlich andere Kompetenzen für diese beiden Möglichkeiten des Schreibens vorausgesetzt. (Vgl. Storrer 2011, 2ff.)

Die Eingabe der Nachrichten erfolgt über die Tastatur in ein für das Chatten vorgesehenes Eingabefeld. Die Nachrichten erscheinen im Chatfenster linear in der Reihenfolge ihres Versendens. So können verschiedene Konversationsstränge parallel nebeneinander entstehen und sich überschneiden. Dies erschwert die Herstellung von Bezügen – die Spieler müssen ihre Kommunikation koordinieren und den Chat mitverfolgen, um das darin Kommunizierte zu verstehen. (Vgl. Schuegraf/Meier 2005, 427) Die Produktion der Beiträge findet im privaten Raum für andere Spieler nicht sichtbar statt. Nach dem Absenden einer Nachricht durch den Druck der Entertaste wird der Charaktername automatisch vor jeder Nachricht angezeigt, damit diese eindeutig seinem Sender zugeordnet werden kann. Durch die speziellen kommunikations-technologischen Bedingungen des Chats kann die Nachricht erst nach dem Versenden mit geringer zeitlicher Verzögerung durch den Übertragungsweg auch vom Empfänger gelesen werden. Produktions- und Rezeptionsakt fallen also immer zeitlich auseinander. In der Forschungsliteratur hat sich hierfür der Begriff der *Quasi-Synchronizität* (vgl. Storrer 2002, 7) durchgesetzt (6). Verbunden mit dem Auseinanderfallen von Produktions- und Rezeptionsakt ist die Ungewissheit über die Ankunft der Chatnachricht. So weiß der Sender nicht, wann genau der Empfänger die Nachricht liest und erfährt auch nicht die Gründe für ein eventuelles Ausbleiben einer Antwort durch den Empfänger.

⁵⁵ Vgl. auch Ehlich 2007, 19.

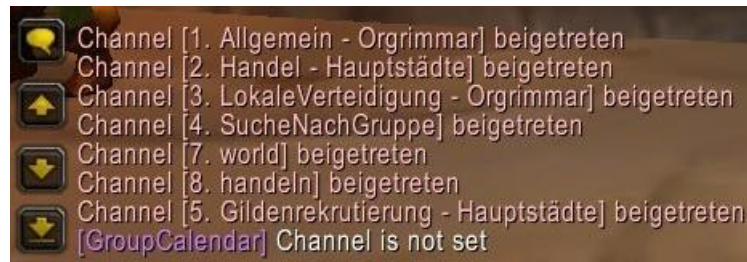


Abbildung 2: *WoW*-Chatfenster

Nach den Standardeinstellungen befindet sich der *WoW*-Chat unten links auf dem Bildschirm. Dadurch ist gewährleistet, dass das Hauptaugenmerk auf dem Spielgeschehen liegen kann. Das Chatfenster ist aufgrund dessen recht klein und es werden nur die aktuellsten acht Zeilen angezeigt. Zudem wird der Chat ausgeblendet, sobald keine neuen Nachrichten eingehen, um dem Spieler ein größeres Sichtfeld auf die Spielhandlung zu ermöglichen. Dennoch ist es möglich, ältere Nachrichten im sogenannten Chat-Log noch einmal nachzulesen. Das oben genannte Kriterium der Medienkapazität zur Bestimmung von Kommunikationsformen bezieht sich auf die Speicherung bzw. Übertragung von Daten, welche beim Chat fast als unerschöpflich gelten kann, da die Chatnachrichten durch einen zusätzlichen Chatbefehl in Textdateien gespeichert werden können. Zwar kann die Chat-Kommunikation archiviert werden, doch ist das Grundprinzip des *WoW*-Chats die Ausrichtung auf die zeitnahe Interaktion zwischen den Chatteilnehmern. Chatbeiträge verschwinden zum einen oft rasch vom Bildschirm, da neue hinzukommen, und sie sind zum anderen häufig stark abhängig von der jeweiligen Äußerungssituation, sodass ein gewisser Eindruck von Flüchtigkeit entsteht.

Trotz räumlicher Trennung der Kommunikationspartner (7) dient das Spiel als gemeinsames Wahrnehmungsfeld. Die Spieler erleben das Geschehen gleichzeitig und nehmen sich wechselseitig wahr – in erster Linie über die Spielcharaktere, aber maßgeblich auch über den *WoW*-Chat und den Voice-Chat. Die fehlende Kopräsenz wird somit laut Marton (vgl. 2008, 94) ausgeglichen durch Telepräsenz. Die individuelle Variation der eigenen Nachrichten mit Schrifttypen, -größe und -farbe ist im *WoW*-Chat nicht in dem Maß wie in manch anderen Chats möglich, in welchen zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten für Individualität und für eine bessere Erkennbarkeit der Äußerungen einzelner Teilnehmer sorgen sollen. Im *WoW*-Chat wird zumindest der Modus der Farbe auch eingesetzt, jedoch nur von Entwicklerseite. Eine Farbe kennzeichnet die verschiedenen Klassen der Spielcharaktere, um sie im Chat besser voneinander unterscheiden zu können. Und auch die verschiedenen Chatkanäle sind farblich markiert. Dies liegt vor allem darin begründet, dass der Chat im Spiel funktional ausgerichtet ist und nicht in erster Linie der Unterhaltung und dem Knüpfen von Kontakten dient. Die Bezeichnung des Chats in der deutschen Übersetzung als *Plauderei* zeigt, dass viele Chats vorrangig auf die Unterhaltung und

Kontaktaufnahme der Teilnehmer ausgerichtet sind (vgl. Marterer 2006, 34). Man kommuniziert aus Freude am Kommunizieren: die phatische Kommunikation steht also oft im Vordergrund (vgl. Wirth 2005, 77). Diese Elemente sind zwar auch im *WoW*-Chat vertreten, jedoch ist die spielerische Komponente stets präsent. Es werden häufig an Resultaten orientierte Dialoge wie Team- und Strategieabsprachen sowie Kommentare zum Ablauf und zu den Mechanismen des Spiels geführt. Es interessieren vorrangig die jeweils aktuelle Spielsituation und das weitere Vorgehen innerhalb der Gruppe. Die Spieler befinden sich in einem klar abgesteckten situativen Kontext, sie sind sehr stark in die Situation und Handlung eingebunden, was in erster Linie als Wissens- und vor allem als Kommunikationsgrundlage dient. Diese Einbindung fehlt in anderen Chats oft. Die Einteilung des *WoW*-Chats in verschiedene Channels und Zonen unterscheidet ihn damit (neben der Integration in das Spiel) am stärksten von anderen Chats. Während man in vielen Chats in der Regel nur einem Channel beiwohnen kann, empfängt der Spieler in *WoW* gleichzeitig Nachrichten aus verschiedenen Kanälen in einem einzigen Chatfenster. Dies ist insofern sinnvoll, als dass die Channels jeweils verschiedene Aufgabenbereiche abdecken sollen und für den Spieler deshalb unterschiedlichen situativen Nutzen haben. So verfügt er über verschiedene Kanäle, die zum einen schon als Standard beim Spielstart existieren oder sich bei Gruppenbildung automatisch öffnen, zum anderen von den Spielern aber auch selbst erstellt werden können. Erstere sind beispielsweise die Kanäle „Allgemein“, „Handel“, „LokaleVerteidigung“ und „SucheNachGruppe“. Diese Chatkanäle sind in bestimmte Zonen unterteilt und dadurch in ihrer Reichweite zusätzlich begrenzt. Das heißt, dass die Spieler den Chat wechseln, wenn ihre Spielcharaktere ein neues Gebiet in der Spielwelt betreten. Die Kommunikation in diesen Channels ist daher nur mit anderen Spielern möglich, die ebenfalls zur gleichen Zeit in der jeweiligen Zone anwesend sind. Bei der Komplexität und enormen Größe der Spielwelt dient die Aufteilung in Zonen dazu, eine Überlastung der Chatchannels zu vermeiden und einen Missbrauch durch die Spieler auszuschließen. Die zonenabhängigen Kanäle erfüllen zudem verschiedene Funktionen. Im allgemeinen Channel können die Spieler beispielsweise um Hilfe bitten, nach einer Gilde oder Gruppe suchen – ähnlich wie im Channel „SucheNachGruppe“. Im Handelschannel können Waren angeboten oder getauscht werden. Zudem hat jede Gilde einen eigenen Channel. Diesen kann ein Spieler nur betreten, wenn er Mitglied der Gilde ist. Dies gilt auch für Gruppenchannels, welche nur existieren, solange sich eine Gruppe von Spielern im Spiel zusammengeschlossen hat. Die Gruppenchats sind vorrangig zur Optimierung der Zusammenarbeit, also für spielbezogene Absprachen, zur Koordination und Organisation gedacht. Da in der hier untersuchten Gilde nur die Hauptcharaktere der Spieler Mitglied der Gilde werden können, viele Gildenmitglieder nebenbei aber auch mit anderen Spielcharakteren

spielen, hat die Gilde selbst beispielsweise einen zweiten Gildenchannel⁵⁶ erstellt, zu dem auch die Nebenspielcharaktere Zutritt haben. So kann innerhalb der Gilde auch dann kommuniziert werden, wenn die Spieler gerade andere Spielcharaktere spielen. Gilden- und Gruppenchannel, aber auch selbst erstellte Channels können zonenübergreifend genutzt werden. Auch das „Flüstern“ ist unabhängig von der jeweiligen Zone, in der sich die Spielfiguren aufhalten. Die Spieler können mehrere Kanäle gleichzeitig ganz nach ihren Wünschen betreten oder verlassen. Mit bestimmten, einfachen Chat-Kommandos wie /g oder /guild für den Gildenchannel, kann man zur Nachrichteneingabe im Chatfenster zwischen den verschiedenen Kanälen wechseln. Neben dem Vorhandensein verschiedener Konversationsstränge erschwert die ebenfalls lineare Anzeige der Nachrichten aus verschiedenen Channels im Chat-Log dadurch oft noch zusätzlich die Einordnung der Einzelbeiträge. Das folgende Beispiel zeigt die Überschneidungen der verschiedenen Kanäle:

Beispiel 1 **Verschiedene Chat-Channel im WoW-Chat (C25_3)**

```

19:32:09 [Schlachtzug] SAM: dudu-brust dissen?
19:32:15 [Schlachtzug] TIM: Remark : Druide
19:32:54 [Handel] SP1: verkaufe Schleierstaub ganz billig pls w Me
19:33:51 [Schlachtzug] WES: wie ich mich verflogen hab
19:34:38 [Handel] SP2: mage und krieger tank vorm flammenschlund
19:34:51 [Allgemein] SP3: suchen tank für Kara twinkrun! dickes heal ist dabei!
19:35:08 [Handel] SP4: im AH - Klarer Waldsmaragd Schillernder Waldsmaragd

```

Die Nachrichten aus Schlachtzug, Handel und dem allgemeinen Channel durchkreuzen sich hier gegenseitig. Dennoch ist eine Zuordnung möglich, da vor jeder Nachricht nicht nur der Name des Verfassers, sondern auch der des jeweiligen Channels steht. Das Kommunikationsaufkommen kann je nach Channel und Uhrzeit stark schwanken. Im *WoW*-Chat herrscht wie in anderen Chats ein „Kommen und Gehen“ (vgl. Beck 2006, 119). Zudem sind die Spieler zu meist in verschiedenen Channels eingeloggt, aber kommunikativ untätig, weil sie gerade spielen.

Mit anderen Chats gemeinsam hat der *WoW*-Chat das sogenannte „Flüstern“, also die Chat-Kommunikation zwischen nur zwei Kommunikationspartnern. Neben dem Flüstern kann der Spieler mit einem entsprechenden Chatkommando etwas „sagen“ oder „rufen“. Diese Funktionen sind begrenzt auf die nähere Umgebung, in der sich die Spieler aufhalten. Dies soll eine gewisse Hörreichweite simulieren. Neben der Anzeige im Chatfenster erscheinen diese Nachrichten auch in einer Sprechblase wie in einem Comic über den Köpfen der Spielcharaktere. Genauso kann ein Spieler andere Mitspieler „ignorieren“. In der Folge können keine Nachrichten mehr von diesem Spieler empfangen werden, egal ob Chat oder private Mitteilung.

Die Einbettung des *WoW*-Chats in das Spiel ist das wohl charakteristischste Merkmal dieser Kommunikationsform. Der Chat ist mit dem Spiel untrennbar verbunden und damit auch nicht

⁵⁶ In der folgenden Analyse [Gilde2] genannt.

für die (breite) Öffentlichkeit zugänglich. Der *WoW*-Chat ist nur betretbar, wenn man als Spieler einen aktiven Account besitzt und im Spiel eingeloggt ist. Er ist damit ein exklusives und permanentes Angebot des Spiels. Im Falle von *WoW* ist der Chat somit auch nicht kostenlos wie die meisten anderen Chats, sondern nur in Verbindung mit dem Abonnement des Spiels nutzbar. Dabei ist man sich in der Forschung über den Grad der Öffentlichkeit, den der *WoW*-Chat ermöglicht, nicht einig. Das oben gezeigte Beispiel macht deutlich, dass die Spieler im Handels- oder im allgemeinen Channel Ankündigungen, Angebote oder Gesuche über die Gilde hinaus öffentlich machen können. Im Handelschannel etwa können vielen unbekanntem Spielern virtuelle Gegenstände zum Verkauf angeboten werden. Mit Chatnachrichten sehr viele Personen zu erreichen, ist also prinzipiell möglich. Stertkamp (vgl. 2017, 249f.) bestimmt diese Empfänger einer *WoW*-Chatnachricht als disperses Publikum, da der Sender einer Nachricht nicht weiß, wie viele Personen er erreicht und spricht daher von many-to-many-Kommunikation. Diesem Punkt kann widersprochen werden, denn diese „Öffentlichkeit“ bleibt auf die Nutzer des Spiels (und auf die jeweilige Zone sowie auf einen Spielserver) beschränkt. Die Nachrichten sind nicht wie bei massenmedialen Inhalten an eine breite Öffentlichkeit gerichtet, sondern an einen engeren Adressatenkreis. Die Öffentlichkeit beschränkt sich damit auf die im gleichen Channel anwesenden, potentiellen Kommunikationspartner. Kuhn charakterisiert die vier Kanäle „Allgemein“, „Handel“, „LokaleVerteidigung“ und „SucheNachGruppe“ daher lediglich als weitgehend öffentlich. Semi-öffentlich nennt er den Gilden- bzw. Gruppenchannel, da nur die jeweiligen Mitglieder Nachrichten erhalten können. Schließlich bestimmt er das „Flüstern“ als private Kommunikation, da diese nur zwischen zwei Personen abläuft. (Vgl. Kuhn 2009, 246) Die Einteilung, ab wann *viele* Kommunikationspartner beteiligt sind oder doch nur *einige*, kann allerdings nicht eindeutig bestimmt werden. Die Spieler können je nach Channel viele Spieler ansprechen oder nur einen ausgewählten Teil, wie etwa die eigene Gilde oder eine einzige Person (8). Hier wird daher von einer Spannweite von One-to-One- (Individualkommunikation), One-to-Few- über Few-to-Few- (Gruppenkommunikation) bis zur Many-to-Many-Kommunikation (9) ausgegangen. Die Kommunikationspartner können sich dabei kennen oder auch völlig fremd sein (10). Laut Stank findet die Mehrheit der Kommunikationsprozesse allerdings One-to-One statt, und dabei in vielen Fällen auch durch das Flüstern über den Chat. Einen Großteil der Kommunikation schätzt sie zudem als nicht öffentlich ein, da sie innerhalb der Gilden vor allem im Gildenchat abläuft. (Vgl. Stank 2009, 110) Demnach schwankt der Grad der Öffentlichkeit zwischen Privatem und lokal begrenzter Öffentlichkeit nach Bittner (vgl. 2003, 210) (11).

Der Chat ist integriert in den nicht jedem zugänglichen institutionellen Rahmen des Spiels

WoW (12). Das Spiel selbst kann als Institution verstanden werden, da es Normen- und Regelsysteme bereitstellt, an die sich die Spieler halten sollen. Da das Spiel eine soziale Kontaktplattform im Unterhaltungs- und Freizeitbereich darstellt, kann die Kommunikation dennoch als relativ frei, ungesteuert und größtenteils gleichberechtigt, also symmetrisch angesehen und daher dem Bereich der Alltagskommunikation zugerechnet werden. Institution und Alltag werden in der Wissenschaft häufig als Gegensätze betrachtet. Institutionelle Kommunikation wird charakterisiert als asymmetrisch, vorstrukturiert oder formell, und zumeist in Abgrenzung zum Begriff der *Alltagskommunikation* gesetzt, welcher als eher symmetrisch, spontan und informell strukturiert angenommen wird (vgl. Birkner 2011, 2). Die Universität oder die Schule, die Kirche, das Amt oder andere öffentliche Anstalten werden als Institutionen bezeichnet. Dem Verständnis von Institution und Alltag liegen zumeist keine Definitionen oder Theorien zugrunde, sondern es orientiert sich am Alltagsgebrauch der Begriffe. Doch ist die Abgrenzung des Institutionsbegriffs von dem des Alltags weit schwieriger als das Alltagsverständnis es vermuten lässt. Ehlich und Rehbein stellen fest, dass der Alltag selbst in hohem Maße institutionalisiert ist:

„Nicht jedoch wäre es zutreffend, das institutionelle Handeln als 'nicht-alltägliches' zu bezeichnen. Vielmehr gibt es lediglich einige Institutionen, für die Nicht-Alltäglichkeit wesentlich ist, besonders Subteile der religiösen Institutionen. Demgegenüber ist das gesellschaftliche Handeln weitgehend institutionalisiert [...].“ (Ehlich/Rehbein 1980, 342)

Nach Berger/Luckmann (vgl. 1990, 56ff.) entwickeln sich aus der „Alltagswelt“ erst mögliche Formen der Institutionalisierung. Institutionalisiert ist, was sich in einer dauerhaften sozialen Ordnung befindet und was für eine soziale Gruppe ein spezifisches Regel- und Normensystem ist (vgl. Jansen 2000, 1f.). Ehlich und Rehbein (1980, 338) bestimmen Institutionen als „Formen des gesellschaftlichen Verkehrs zur Bearbeitung gesellschaftlicher Zwecke“. Nach diesen Auffassungen können jedoch auch alltägliche Kommunikationsereignisse wie Familiengespräche, welche nach Regeln und Normen geordnet sind und gesellschaftliche Zwecke erfüllen, als Institutionen verstanden werden. Meer (vgl. 2011, 35) vertritt die Ansicht, dass die binäre Basisdifferenz zwischen den beiden Begriffen daher theoretisch und empirisch nicht aufrechterhalten werden kann: Die Annahme eines Raums „alltäglicher Freiheit“ kann nur theoretisch bestimmt werden und der Annahme einer Gegensätzlichkeit beider Begriffe liegen häufig Prototypisierungen, Verallgemeinerungen sowie Homogenisierungen zugrunde. Die Autorin schlägt aus diesem Grund vor, „Alltag als praktiken- und positionsspezifisch graduell unterschiedlich institutionalisiert zu begreifen“ (Meer 2011, 35) und damit einen „institutionellen Alltag“ (Meer 2011, 45) anzunehmen. Die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen soll unter diesen theoretischen Voraussetzungen als Alltagskommunikation verstanden werden, welche institutionelle Züge trägt. Zum einen ist die Kommunikation stark

situationsbezogen und durch das Lösen spielerischer Aufgaben präformiert, zum anderen ist die Kommunikation doch auch sehr frei und thematisch nicht festgelegt. Spielbezogenheit ist hier demnach nicht gleichbedeutend mit Themenzentriertheit.

Darüber hinaus ist der Chat keinesfalls „nur“ eine Kommunikationsmöglichkeit zur Abstimmung der Spieler aufeinander. Vielmehr erfüllt er noch vielerlei andere Aufgaben. Auch Mitteilungen des Servers werden dem Spieler angezeigt. Sie haben den Zweck, den Spieler über die Entwicklung seines Charakters und über die Ereignisse in seiner Umgebung auf dem Laufenden zu halten. Im Chatfenster erscheinen beispielsweise Informationen über den Erhalt von Erfahrungs-, Fertigkeitenpunkten und Erfolgen, über die Handlungen des Spielers wie die Annahme und das Beenden von Quests, über erhaltene Beute oder auch Warnungen über den Zustand der Mitspieler und des Spielgegners während des Kampfes. Zusätzlich erscheinen im Chat Informationen über das Ein- oder Ausloggen von Spielern. Das Chatfenster ist also ständiger und wichtiger Informant, auch ohne dass die Spieler miteinander kommunizieren:

Beispiel 2 Informationen im WoW-Chat (C25_3)

```

19:59:01   EIK ist jetzt online.
19:59:44   ZAP bereitet ein Fischmahl zu!
20:00:21   Bereitschaftscheck von EIK.
20:00:21   TIM sagt NEIN zu UWE. Auf keinen Fall.
20:00:27   UWE nickt TIM zu.
20:00:28   Ihr bekommt einen Gegenstand: Teuflischer Gesundheitsstein.
20:03:19   JOE ist tot.
20:04:31   Eure angelegten Gegenstände verlieren 10% Haltbarkeit.
20:01:55   Thorim schreit: Eindringlinge! Ihr Sterblichen, die Ihr es wagt, Euch in
mein Vergnügen einzumischen, werdet... Wartet... Ihr...
20:02:04   Thorim schreit: Ich erkenne Euch... in den Bergen... Aber Ihr... was geht
hier vor? Wo bin ich?
20:02:11   Sif schreit: Thorim, mein Lord! Aus welchem anderen Grund sollten die
Eindringlinge in Euer Heiligtum gekommen sein, als um Euch zu töten? Sie
müssen aufgehalten werden!
20:02:39   [Schlachtzugswarnung] EIK: *** Sturmhammer auf >EIK< ***

```

Der Chatausschnitt zeigt vielerlei Informationen: Meldungen darüber, wer online ist, einen Bereitschaftscheck (20:00:21, siehe Unterabschnitt 6.3.2.3), Emotes (20:00:27, siehe Unterabschnitt 6.4.1.5), die Information, dass der Spieler einen Gegenstand erhält oder dass ein Spielcharakter eines Mitspielers gestorben ist sowie dass die Rüstung beim Tod des Spielcharakters Schaden genommen hat. Außerdem erscheint im Chat auch das, was der Computergegner (auch *NSC* oder *NPC*) zu „sagen“ hat (20:01:55 bis 20:02:11). Im Chat findet also zum einen die Kommunikation zwischen Spiel und Spieler statt, die narrative Elemente enthält und dem Spiel einen Kontext verleihen soll, indem auf die Geschichte bzw. die jeweilige Aufgabe verwiesen wird, die ein Spielcharakter durchlebt bzw. „durchspielt“. Eine eher altertümliche Sprache, an der besonders die Verwendung der zweiten Person Plural zur Anrede des Spielers ins Auge sticht, soll zusätzlich immersive Wirkung auf den Spieler ausüben. Der *WoW*-Chat erfüllt mit seinem Mix aus Kommunikation, Servermeldungen und Spielfunktionen also vielerlei wichtige Aufgaben. Viele dieser Informationen werden jedoch vom Spieler nur selektiv und

beiläufig wahrgenommen. Das Spiel steht im Vordergrund und nur das für den Spieler jeweils Relevante wird aus dem Chat herausgefiltert. Schrader (vgl. 2011, 62) bestimmt dagegen für den *Warcraft III*-Chat einen erhöhten Druck auf die Spieler im Mehrspielermodus, mit ihren Mitspielern zu kommunizieren, und schließt eine passive Teilnahme der Spieler am Chat mehr oder weniger aus. Dies hängt mit der Spielmechanik von *Warcraft III* zusammen, bei der die Spieler in kleinen Gruppen gegen andere Gruppen spielen. Die Spieler müssen schnellstmöglich Ressourcen verwalten, Armeen aufbauen und zusammenarbeiten, um das Gegnerteam zu besiegen, weshalb die gegenseitige Absprache über den Chat als elementar anzusehen ist. *World of Warcraft* dagegen ist in den Spielinhalten und -modi komplexer und weiter gefächert und reicht vom Spiel allein bis zum Spielen in Gruppen mit 25 oder sogar 40 Mitgliedern. Das Chatten stellt in *WoW* daher keine Bedingung für das Spiel selbst dar – gerade auch, weil alternativ der Voice-Chat genutzt werden kann. Deutlich wird hier, dass die Chats der jeweiligen Onlinespiele voneinander abgegrenzt und in ihren spezifischen Merkmalen einzeln betrachtet werden müssen, da sie ganz unterschiedlich aufgebaut und genutzt werden können.

4.4.3 Merkmale des Voice-Chats

Als „two-way-radio“ (Wadley/Gibbs/Benda 2007, 1) ist mit dem Voice-Chat der Transfer reiner Audiodaten (3) computervermittelt über das Internet (1) durch ein externes Programm wie *TeamSpeak*, *Ventrilo* oder *Mumble* möglich. Die Programme haben zwar nichts mit dem Spiel *WoW* an sich zu tun, sind aber als Ergänzung zu diesem fast unverzichtbar. Vom Spiel selbst wird die Funktion zwar auch angeboten⁵⁷, aber zumindest in der untersuchten Gilde nicht genutzt. Da die externe Software schon vor der Entwicklung des spielinternen Voice-Chats bestand, welcher erst mit einem Software-Update in der ersten Spielerweiterung *Burning Crusade* eingeführt wurde, nutzten viele Spieler die externe Software möglicherweise aus Gewohnheit weiter. Um Voice-Chat-Programme nutzen und aktiv an der Konversation teilhaben zu können, ist zusätzlich ein Headset notwendig, das Kopfhörer und ein Mikrofon umfasst. In der untersuchten Gilde wird das Programm *TeamSpeak*, kurz *TS*⁵⁸, verwendet.

⁵⁷ Zunächst gab es den spielinternen *Sprachchat*. Seit 2016 gibt es mit dem *Blizzard Voice-Chat* eine verbesserte Version. Alle Spieler von *Blizzard*-Spielen (nicht nur *WoW*) haben hier die Möglichkeit, miteinander in Verbindung zu treten. (Vgl. Buffed.de/Scholz 2016, o.S.)

⁵⁸ *TeamSpeak* stellt das am häufigsten verwendete Programm unter den Onlinespielern dar. Das Akronym *TS* gilt hier sogar bereits als konventionalisiertes Synonym für die Internettelefonie im Allgemeinen (vgl. Stertkamp 2017, 307).

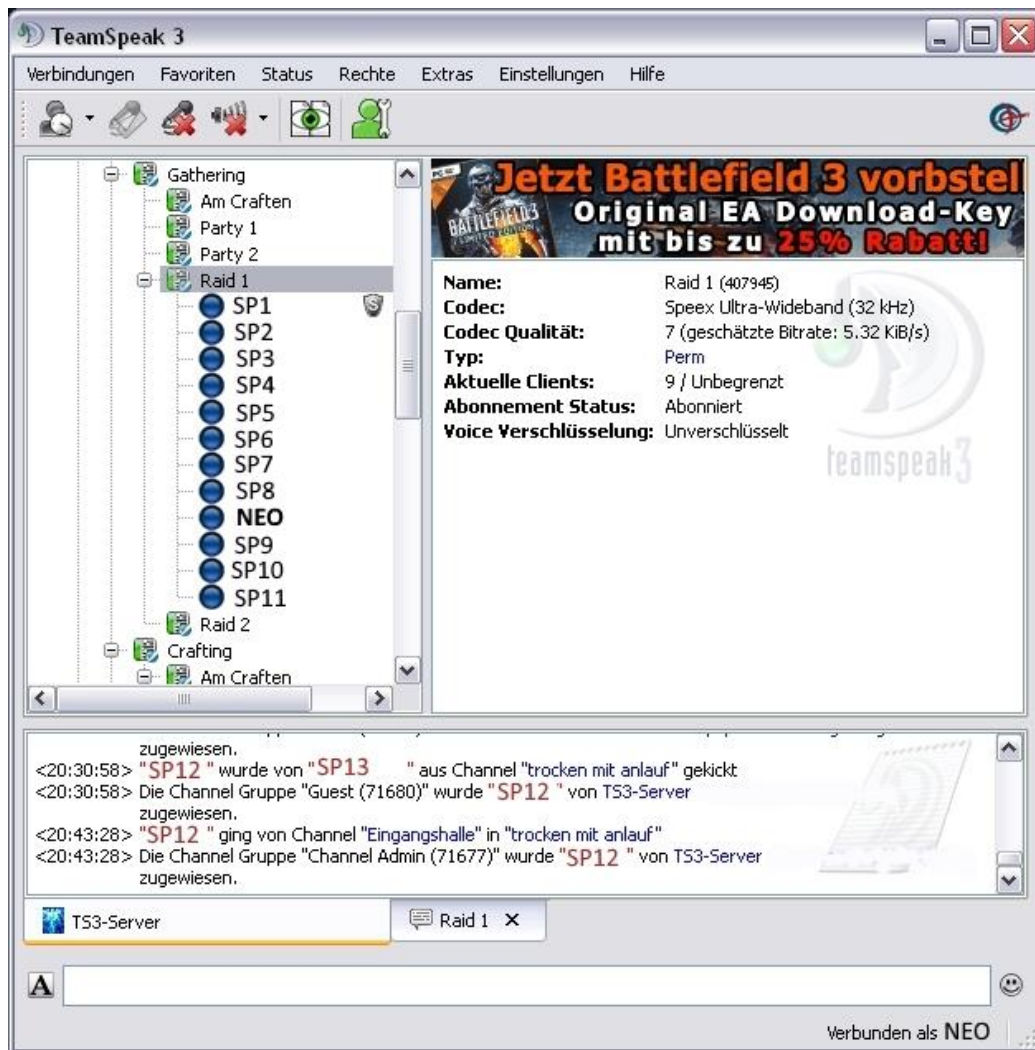


Abbildung 3: TeamSpeak

Die Kommunikation mittels Voice-Chat findet interaktionsorientiert (5) bei räumlicher Trennung der Kommunikationspartner (7) statt. Auch hier gilt jedoch wie im *WoW*-Chat, dass Telepräsenz gegeben ist. Nonverbale Signale wie Gestik, Mimik, Körperhaltung oder Blickkontakt werden über den Voice-Chat nicht übermittelt. Neben der gesprochenen Sprache tritt wie beim Telefonieren jedoch die eigene Stimme (2) als Ausdrucks- und Identifikationsmittel in den Vordergrund, anhand der man sich ein umfassenderes Bild von dem Spieler hinter der Spielfigur machen kann. Paraverbales wie Stimmlage, Artikulation, Lautstärke, Sprechtempo und Intonation sowie Sprechpausen wird über den Voice-Chat mit übertragen und gibt Zusatzinformationen und Hinweise auf Emotionen und Kontext preis sowie darauf, wie eine Aussage gemeint ist. Denn die Stimme bietet eine Vielzahl von Nuancen, die oft erst die Metabedeutung der Worte erkennbar werden lässt. Diese Zusatzinformationen ergänzen die sprachlichen Zeichen, konstituieren Bedeutung, übermitteln Beziehungsaspekte und dienen der Gliederung sowie Organisation der Konversation. (Vgl. Moers 2006, 273) So lassen sich beispielsweise Sarkasmus oder Ironie erkennen, die in der schriftlichen Kommunikation aus dem reinen Text oft nur

schwer ersichtlich sind. Gesprochene Nachrichten reduzieren aber auch die Privatsphäre und Pseudonymität der Teilnehmer. Sie übermitteln mehr Informationen über eine Person als eine geschriebene Chatnachricht. Die Kommunikation findet also nicht über den Spielcharakter als Stellvertreter statt. Die Trennung von Spieler und Spielcharakter tritt stärker hervor, wodurch das fantasievolle Rollenspiel in seinen Möglichkeiten beschränkt wird (vgl. Wadley et al. 2007, 2). Da nur wenige Spieler die Spielform auf speziellen Rollenspielserversn bevorzugen, hat sich das Sprechen mit den Mitstreitern über Kopfhörer und Mikrofon dennoch zügig als effiziente Variante der Kommunikation im Online-Rollenspiel durchgesetzt. Voice-Chat wurde nach der Einführung des Breitband-Internetanschlusses zuerst von Spielern der First-Person-Shooter genutzt. Die Gruppen, die mit Voice-Chat kommunizierten, hatten einen Vorteil gegenüber denen, die nur schriftliche Nachrichten über den spielinternen Chat austauschen konnten. Dieser Fakt führte zu einer weitreichenden Übernahme des Voice-Chats auch in die Online-Rollenspiele. (Vgl. Wadley et al. 2007, 1) Vor allem beim gemeinsamen Spielen in großen Gruppen konnten Kommunikation und Teamwork so erheblich verbessert werden (vgl. Stank 2009, 111). Denn durch das Sprechen miteinander über den Voice-Chat sind die Hände frei und das Spiel muss nicht wie beim Chatten durchs Tippen unterbrochen werden. Strategien können über den Voice-Chat schneller geplant und abgesprochen werden, Kommandos besser gegeben und auch wahrgenommen werden. Denn der Spieler hört die Anweisungen und kann unmittelbar darauf reagieren. So fällt neben dem Tippen auch das Lesen der Nachrichten weg, das wertvolle Spielzeit kostet und den Spieler oft vom Spielgeschehen ablenkt. Der Kampf im Gruppenspiel gegen komplexe oder schwierige Gegner ist aus diesen Gründen für die Spieler ohne Voice-Chat kaum noch vorstellbar. In vielen professioneller ausgerichteten Gilden wird der Voice-Chat als primäres Kommunikationsmittel deshalb sogar vorausgesetzt.

Die Medienkapazität (4) ist wie beim *WoW*-Chat als sehr groß einzuschätzen. Die Übertragung der Audiodaten wird in erster Linie durch die Leistungsfähigkeit des Computers sowie durch die Übertragungsrates des Internets begrenzt. Die Kommunikation ist flüchtig und prozesshaft (6), Audiodaten werden nicht automatisch gespeichert (die Möglichkeit besteht jedoch). Über die zeitliche Dimension herrscht in der Forschung dennoch Uneinigkeit: Produktion und Rezeption der mündlichen Aussage finden nicht komplett synchron, aber nahezu gleichzeitig statt. Durch die Übertragung über das Internet ergeben sich kleine Verzögerungen im Millisekunden- bzw. Sekundenbereich⁵⁹, bevor das Gesprochene beim Gegenüber ankommt. Kopp

⁵⁹ In den für die Untersuchung getätigten Aufnahmen entsprachen diese Verzögerungen fast einer ganzen Sekunde. Je nach Leistungsfähigkeit der Internetverbindung, sowie der Computerhardware kann diese Verzögerung auch länger oder kürzer ausfallen. In der vorliegenden Untersuchung wirken sie sich stark auf die Gesprächsorganisation aus und sind daher auch expliziter Gegenstand der Untersuchung (siehe Unterabschnitt 6.4.2.2).

wendet zu Recht ein, dass eine klare Festlegung, ab welcher Verzögerungsdauer zwischen Produktion und Rezeption nicht mehr von Synchronizität gesprochen werden darf, nicht möglich ist. Aus diesem Grund verwendet er in seiner Analyse von audiovisueller Fernkommunikation den Terminus der „bedingten Synchronizität“. Ähnlich wie beim Voice-Chat tritt auch dort eine geringe Zeitverzögerung bei der Übertragung der Audio- bzw. zusätzlich der visuellen Daten auf. (Vgl. Kopp 2004, 69) Innerhalb des Programms lässt sich darüber hinaus einstellen, ob das Mikrofon die ganze Zeit aktiv sein soll oder – ähnlich wie bei einem Walkie-Talkie – nur gleichzeitig mit dem Gedrückt-Halten einer vorher festgelegten Taste auf der Tastatur funktioniert (*Push-to-Talk*). Im ersten Fall werden neben dem Gesagten oft auch störende Nebengeräusche wie der nebenbei laufende Fernseher oder das Tippen auf der Tastatur mit übertragen. Aus Rücksicht auf die Mitspieler und um diese Nebengeräusche zu minimieren, wird häufiger auf die zweite Variante zurückgegriffen. Kennzeichnend und nachteilig für die Nutzung von *Push-to-Talk* ist jedoch, dass bei der Übermittlung von Aussagen oft Anfangs- oder Endsilben nicht hörbar sind, da sie durch zu spätes Drücken oder zu frühes Loslassen der *Push-to-Talk*-Taste „abgeschnitten“ werden.

Auch im Voice-Chat-Programm können verschiedene Kanäle je nach Nutzen für die Gruppe eingerichtet werden. Die untersuchte Gilde hat sich auf das Spielen gegen den Computer (*PvE*) spezialisiert und es finden sich daher Channels wie „10er-Raid“ oder „25er-Raid“. Im Unterschied zum *WoW*-Chat, bei dem viele Kanäle gleichzeitig „empfangen“ werden können, sind die Spieler im Voice-Chat jeweils nur in einem Channel anwesend. In diesem können sich bei Bedarf jedoch alle Gildenmitglieder versammeln und miteinander sprechen, vergleichbar einer Telefonkonferenz. Was eine Person sagt, hören alle anderen im Channel anwesenden. Dennoch ist ein „Flüstern“ durch selbst einstellbare Tastenbelegungen mit einer oder mehreren vorher festgelegten Personen, aber auch „Ignorieren“ von Teilnehmern möglich, indem man sie im Programm auf stumm stellt. Die Anzahl der Kommunikationspartner (8) ist somit variabel. Dabei wird die Kommunikation insgesamt jedoch auf Gruppengröße beschränkt und die Konstellation der Kommunikationspartner schwankt zwischen Individualkommunikation (One-to-One) und Gruppenkommunikation (One-to-Few, Few-to-Few). Die untersuchte Gilde hat einen eigenen *TeamSpeak*-Account, in den sich die Mitglieder mit einem Passwort einloggen. Der Zugang zum Voice-Chat ist also nicht öffentlich, sondern in der Regel nur für einander bekannte Gildenmitglieder (10) möglich. Demnach ist der Voice-Chat eine eher private Anwendung (11). Die Institutionalität (12) gestaltet sich beim Voice-Chat analog zum *WoW*-Chat als institutionalisierte Alltagskommunikation innerhalb des Online-Rollenspiels *WoW* (siehe Unterabschnitt 4.4.2).

4.4.4 Zusammenfassung

Chat und Voice-Chat im Spiel *World of Warcraft* wurden eingangs als Kommunikationsformen definiert. Diese bilden als konkrete Nutzungsformen die „Rahmen“ für die Kommunikation und werden durch verschiedene situative bzw. mediale Merkmale bestimmt. Sie prägen somit die in ihnen stattfindende Kommunikation; in ihrer kommunikativen Funktion sind sie jedoch nicht festgelegt. Stellt man die zusammengetragenen Eigenschaften von *WoW*-Chat und Voice-Chat gegenüber, so ergibt sich folgende Tabelle:

Merkmal	WoW-Chat	Voice-Chat
	Computervermittelt	
1) Vermitteltheit	Über den Spielcharakter als Stellvertreter	
2) Kodierungsart/ Multimodalität der Verständigung	Geschriebene (getippte) Sprache, textbasiert	Gesprochene Sprache und Paraverbales
	Verschiedene Channel gleichzeitig wahrnehmbar	I.d.R. nur ein Channel wahrnehmbar
3) Kanal	Visuell	Auditiv
4) Medienkapazität (Speicherung und Übertragung)	Sehr groß	
5) Kommunikationsrichtung	Interaktionsorientiert, wechselseitig	
6) Zeitliche Dimension	Eher flüchtig prozesshaft	
	Quasi-synchron	Bedingt synchron
7) Räumliche Dimension	Distanz/keine Kopräsenz, jedoch Gemeinsamkeit der Situation und Wechselseitigkeit der Wahrnehmung über den Spielcharakter – Telepräsenz	
8) Anzahl der Kommunikationspartner	Variabel (2 bis n)	
	Größere Anzahl möglich	Beschränkt auf Gruppen
9) Konstellation der Kommunikationspartner	One-to-One, One-to-Few, Few-to-Few	
	Many-to-Many	
10) Bekanntheitsgrad der Kommunikationspartner	Kontinuum von unbekannt bis bekannt	Überwiegend bekannt
11) Grad der Öffentlichkeit	Privat bis lokal begrenzt	Überwiegend privat
12) Institutionalität	Institutionsgebunden, Alltagskommunikation mit institutionellen Zügen (<i>WoW</i> als äußerer Rahmen, Gilde als innerer Rahmen)	

Tabelle 4: Merkmale der Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat

Der direkte Vergleich zeigt, dass sehr große Ähnlichkeiten beider Kommunikationsformen bestehen und sie sich lediglich in ihrer Kodierungsart, dem Kanal und der zeitlichen Dimension wesentlich voneinander unterscheiden. Geringfügige Unterschiede sind zudem bei der Anzahl, dem Bekanntheitsgrad und der Konstellation der Kommunikationspartner sowie damit eng verbunden auch dem Grad der Öffentlichkeit auszumachen.

WoW- und Voice-Chat-Kommunikation finden beide computervermittelt (1) und wechselseitig (5) bei räumlicher Trennung der Kommunikationspartner (7) über das Internet statt. Bei

beiden Kommunikationsformen ist in zeitlicher Hinsicht der unmittelbare Kontakt der Beteiligten wesentlich. Für die eher flüchtige, wechselseitig aufeinander bezogene und prozesshafte Kommunikation im Online-Rollenspiel wurde daher unabhängig von der Realisierung in einer der beiden untersuchten Kommunikationsformen der Begriff der *Interaktionsorientiertheit* bestimmt. Auch wenn bei der Chat-Kommunikation die Beiträge Einzelner als Produkte auf dem Bildschirm der Beteiligten erscheinen, sind sie doch nur als Etappen in einer umfassenden gemeinsamen Interaktion zu sehen. Während im *WoW*-Chat textbasiert über den visuellen Kanal kommuniziert wird, steht den Spielern im Voice-Chat der auditive Kanal für die mündliche Kommunikation zur Verfügung (2 und 3). Das Gegenüber kann bei beiden Formen nicht visuell wahrgenommen werden, wenn auch im Chat der Spielcharakter als Stellvertreter fungieren kann. Die Medienkapazität ist durch die digitalen Möglichkeiten der Aufnahme und Speicherung von Daten bei beiden Kommunikationsformen sehr groß (4). Voice-Chat- und *WoW*-Chat-Kommunikation haben gemeinsam, dass beide den Bedingungen von Zeit und Raum unterliegen. Ein Vergleich der Merkmale beider Kommunikationsformen macht deutlich, dass die stattfindende Kommunikation trotz der Möglichkeiten der Speicherung und Tradierung durch moderne Technik eher auf Flüchtigkeit (6) ausgelegt ist. Beide Kommunikationsmöglichkeiten wurden zudem als quasi-synchron (*WoW*-Chat) bzw. als bedingt synchron (Voice-Chat) bestimmt. Kopräsenz der Teilnehmer (7) ist in der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen nicht gegeben, die Spieler kommunizieren über räumliche Entfernung hinweg miteinander. Dennoch fungiert das Spiel *WoW* als gemeinsamer Wahrnehmungs- und Verweisraum, auf den beispielsweise mit Hilfe deiktischer Ausdrücke Bezug genommen werden kann. Eine Gemeinsamkeit der Situation ist also vorhanden, da die Spieler in der Spielwelt über die Spielcharaktere miteinander interagieren können. *WoW*-Chat und Voice-Chat sind damit zugleich immer auch integriert in den institutionellen Rahmen des Spiels (12). Die Anzahl der Kommunikationspartner reicht von zwei bis zu einer unbestimmten Menge an Personen (8). Je nach Konstellation der Kommunikationspartner erstreckt sich der Grad der Öffentlichkeit im *WoW*-Chat von privat bis lokal begrenzt. Denn im Chat ist neben Formen der Individual- und Gruppenkommunikation (One-to-One bis Few-to-Few) auch Many-to-Many-Kommunikation möglich. Im Voice-Chat wird dagegen zumeist im privaten Rahmen der Gilde miteinander kommuniziert (9 und 11). Die Spieler sind sich daher im Voice-Chat in der Regel auch bekannt. Der Chat ist in diesem Punkt also etwas vielseitiger, da in dessen verschiedenen Channels auch viele unbekannte Spieler angesprochen werden können (10).

5 Forschungsdesign

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die natürliche Kommunikation der Spieler im Online-Rollenspiel *WoW* zu untersuchen und anhand konkreter Beispiele generelle und teils unbewusst ablaufende Sprachstrukturen und -muster offenzulegen. Darüber hinaus interessiert die Funktion dieser sprachlichen Strukturen im Zusammenhang mit der Konstitution sozialer Gegebenheiten. Qualitativ anhand einer ausgewählten Gilde soll daher das Sprechverhalten unter Einbezug der Kommunikationssituation sowie sozialer Gegebenheiten und medialer Restriktionen analysiert werden. Grundsätzlich ist das Forschungsdesign dabei integrativ ausgerichtet – die Ergebnisse sollen also unter Einbezug linguistischer, kommunikationswissenschaftlicher sowie soziologischer Theorien und Methoden erzielt werden. In den vorangegangenen Kapiteln wurden dazu bereits die sozialen Gegebenheiten innerhalb der Online-Rollenspiele aus soziologischer Perspektive betrachtet (vgl. Kapitel 3) und die Merkmale der interpersonalen interaktionsorientierten Kommunikation im Online-Rollenspiel über Chat und Voice-Chat vorwiegend aus dem kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel herausgestellt (vgl. Kapitel 4). Auf den folgenden Seiten liegt der Fokus zunächst auf der Methodik, um in einem weiteren Schritt auf Grundlage der theoretischen Vorüberlegungen die Blickwinkel in einer umfassenden linguistischen Analyse zusammenzuführen.

5.1 Methodisches Vorgehen

Mit Hilfe der teilnehmenden Beobachtung sollen in dieser Arbeit die konkreten schriftlichen, aber auch mündlichen kommunikativen Ereignisse zwischen den Spielern der untersuchten Gilde sowohl aus dem *WoW*-Chat als auch aus dem Voice-Chat analysiert werden. In ihren Grundzügen wurde die Gilde bereits in Abschnitt 3.5 vorgestellt, sodass an dieser Stelle nur verkürzt auf die Gilde eingegangen werden soll. Ausführlicher werden das Vorgehen bei der Aufzeichnung der Daten und methodische und technische Probleme diskutiert.

5.1.1 Teilnehmende Beobachtung

Die teilnehmende Beobachtung lässt sich als sozialwissenschaftliche Untersuchungsmethode der Feldforschung bestimmen, welche aus der Ethnologie stammt und sich zum Ziel setzt, einen Einblick in die Kommunikation und Interaktion von Personen oder Gruppen sowie in ihre Kultur zu erlangen. Das Interesse kann dabei unter anderem fremden Ethnien oder sozialen Milieus gelten, aber auch brauchbare Ergebnisse in Bezug auf Dialekte oder Formen institutioneller Kommunikation liefern. „Gefragt wird also, wie eine Kultur sich in ihren

Kommunikationsformen, -anlässen und -funktionen artikuliert, und nach den kulturellen Kontexten, in denen jene ihren Sinn gewinnen [...]“ (Deppermann 2008, 22) Die Teilnahme des Forschers gilt dafür als Voraussetzung, wobei der Grad der Teilhabe von der vollen Integration des Forschers, bei der dieser an den Interaktionen der untersuchten Gruppe selbst mitwirkt, bis zur lediglich physischen Präsenz ohne aktive Mitwirkung reicht. Die teilnehmende Beobachtung ist daher keine starr geregelte Untersuchungsmethode, sondern sie lässt sich je nach Untersuchungsgegenstand unterschiedlich gestalten und mit anderen Methoden kombinieren. So können verschiedene Datenarten⁶⁰ gesammelt und in die Untersuchung einbezogen werden, anhand derer versucht wird, aus einem inneren Blickwinkel ein möglichst umfassendes Bild über den Forschungsgegenstand zu erlangen und herauszufinden, wie und warum sprachliche Phänomene in Verbindung mit bestimmten sozialen Strukturen sowie Normen und Werten auftreten. (Vgl. Deppermann 2008, 22f.) Spranz-Fogasy und Deppermann (vgl. 2001, 1010) bestimmen die Felderfahrungen durch teilnehmende Beobachtung als Voraussetzung für die Entdeckung unerwarteter und noch nicht erfasster sprachlicher Phänomene sowie für die reflektierende Betrachtung über die Angemessenheit und die Modifikation konzeptueller, methodischer und theoretischer Voraussetzungen.

Bezogen auf den Untersuchungsgegenstand kann festgehalten werden, dass das Computerspiel in ganz privater Umgebung meist am heimischen Rechner stattfindet, zu der Fremde und insbesondere auch Forscher normalerweise keinen Zugang haben. Indem ich an den Aktivitäten der Spieler teilhabe, ohne diese zu stören, soll das Sprechverhalten dieser Spieler im natürlichen Kontext untersucht werden. Als Kontext werden die Dimensionen des Äußerungssinns verstanden, „die als Interpretationshintergrund herangezogen werden müssen, um Motivation, Bezugnahmen und Funktionen von Äußerungen zu verstehen“ (Deppermann 2008, 62). Als empirische Datenbasis dienen dabei hauptsächlich die Aufnahmen bzw. Mitschnitte aus authentischen Kommunikationsereignissen des *WoW*-Chats sowie des Voice-Chats der untersuchten Gilde. Bereits in Abschnitt 3.5 wurde herausgestellt, dass die Kommunikation einen elementaren Bestandteil des gemeinsamen Spiels darstellt und vor allem in Gilden eine besondere Rolle spielt. Der Untersuchungsgegenstand wurde damit bereits auf eine Gilde festgelegt, anhand der eine qualitative linguistische Analyse der darin stattfindenden Kommunikationsprozesse angestrebt wird. Die Gilde als fester sozialer Zusammenschluss im Spiel erreicht im besten Fall den Status sozialer Gruppen und damit im wahrsten Sinne des Wortes eingespielter Teams. Für die Untersuchung bietet dieser Fakt den Vorteil, dass die beteiligten Spieler, da sie in der Regel

⁶⁰ Beispielsweise können Feldnotizen, visuelle Dokumente, ein Feldtagebuch oder ethnografische Interviews eine Hilfe sein, wobei möglichst viele relevante Informationen jeglicher Art berücksichtigt werden (vgl. Deppermann 2008, 23).

längerfristig einer Gilde angehören, auch für den Forscher wiedererkennbar und damit über längere Zeit untersuchbar sind. So wird eine Analyse der sozialen Strukturen, der kommunikativen Besonderheiten und des gegenseitigen Einflusses erst möglich. Die Aufnahmen in einer weitgehend gleichbleibenden Gruppe bieten darüber hinaus aber auch technische und rechtliche Vorteile. Die Erlaubnis für die Mitschnitte konnte ich von den Mitgliedern über einen Post im gildeneigenen Forum erhalten. Die Spieler wussten also über die Aufnahmen schon im Vorfeld Bescheid. Von den etwa 60 Gilddenmitgliedern erklärten sich nur drei nicht dazu bereit, aufgenommen zu werden. Aus technischen Gründen war nur eine offene Aufnahme möglich, denn im Voice-Chat-Programm *TeamSpeak* werden alle Teilnehmer aufgelistet und müssen sich in der Regel auch mit einem Passwort einwählen und registrieren. So war auch für mich eine Registrierung notwendig, um aufzeichnen zu können. Damit geht einher, dass meine stille Teilnahme (und damit auch die Aufnahme) für die Spieler zumindest im Voice-Chat-Programm einsehbar war.

Ein weiterer Grund für die Untersuchung der Kommunikationsprozesse innerhalb von Gilden ist, dass sich besonders hier das interessierende Zusammenwirken von Chat und Voice-Chat sehr gut darstellen lässt. Wadley und seine Mitautoren (vgl. 2007, 5) stellen fest, dass die Nutzung des Voice-Chats vor allem in Gilden beliebt ist, da die Spieler sich kennen und besser kommunikativ aufeinander eingehen können als in Gruppen, in denen sich die Spieler nicht gut kennen. Hier fällt die Kommunikation viel sparsamer und instrumenteller aus. Aus diesem Grund habe ich eine Gilde ausgewählt, die die Bedingungen einer sozialen Gruppe erfüllt und die ich in ihren temporären 10er- und 25er-Raids, aber auch beim Spielen in kleineren Gruppen zu zweit oder zu dritt eine Zeit lang begleitet und ihre Kommunikation in *WoW*-Chat und Voice-Chat während authentischer Spielsituationen aufgezeichnet habe. Alle aufgenommenen Kommunikationsprozesse fanden innerhalb dieser ausgewählten Gilde statt.⁶¹ Um ein möglichst breites Spektrum an Spiel- und somit auch Kommunikationssituationen innerhalb der Gilde abdecken zu können, ist die Aufnahme in Spielgruppen mit verschiedener Personenanzahl intendiert. Denn es ist anzunehmen, dass die Teilnehmer in den drei verschiedenen Gruppenkonstellationen unterschiedlich kommunikativ handeln und gegebenenfalls sprachliche Phänomene oder auch Phänomene des gemeinsamen Umgangs miteinander in manchen Situationen klarer hervortreten und sich Gemeinsamkeiten wie Unterschiede zwischen den Gruppenkonstellationen feststellen lassen. Besonders weist auch Androutopoulos (vgl. 2007, 91f.) darauf hin, dass die konkreten Kontexte und Interaktionszusammenhänge Beachtung finden müssen, um sprachliche Unterschiede auch innerhalb einer Kommunikationsform ausmachen zu können.

⁶¹ Die Kommunikation unter sich einander fremden Spielern wird daher aus dieser Untersuchung ausgegrenzt.

Mit der Betrachtung der drei verschiedenen Szenarien der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen soll dies berücksichtigt werden.

Ausgehend von der Vermutung, dass die beiden im Online-Rollenspiel parallel nutzbaren Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat zusammenwirken und sich in irgendeiner Form gegenseitig beeinflussen, werden sie synchron nebeneinander analysiert. Das bedeutet, dass das Korpus aus zwei Datensätzen besteht, die zeitlich zusammenhängen und auch immer zusammen betrachtet werden müssen. Vom 17. Mai 2009 bis zum 12. Juli 2009 führte ich gleichzeitig Mitschnitte des Voice-Chats und des im Spiel integrierten Chats der vorgestellten Gilde durch. Das Spiel hat sich seit dem Aufnahmezeitpunkt mit der Veröffentlichung von Spielerweiterungen zwar verändert (was sich durch neue Spielinhalte insbesondere auf das spiel-spezifische Lexikon auswirkt), die Konstellation von Chat und Voice-Chat in der (Gilden-)Kommunikation jedoch ist gleichgeblieben. Von einer Eignung der Daten von 2009 für eine Analyse wird daher ausgegangen, da das Material die Prototypik des Spiels erfasst. Der Aufnahmezeitraum über 2 Monate wurde so großzügig gewählt, da der *WoW*-Chat nur aus der Perspektive eines Spielers aufgezeichnet werden kann. Das heißt, Chataufnahmen sind nur möglich, wenn die Spielfigur des Spielers direkt in der temporären Gruppe, deren Kommunikationsprozesse erfasst werden sollen, mitspielt. Deshalb hängt die Aufzeichnung immer von den Möglichkeiten des von mir begleiteten Spielers NEO ab. Aus diesem Grund variiert auch die Dauer der einzelnen Aufnahmen teilweise stark – je nachdem, wann die soziale Gruppe in welcher Zusammenstellung miteinander gespielt hat und der von mir begleitete Spieler selbst anwesend war. Diese Tatsache bringt aber auch Vorteile: da NEO selbst immer bei den Aufnahmen anwesend war und mitgespielt hat, ist es möglich, hilfreiche und verwertbare Verständnis- und Interpretationsansätze von einer mitspielenden Person zu erhalten und gegebenenfalls in die Analyse mit einzubeziehen. Insgesamt zeichnete ich etwa jeweils 40 Stunden Voice-Chat-Material sowie Chat-Textdateien auf. Von diesen 40 Stunden entfallen jeweils etwa 13 Stunden auf die temporären 25er-, die 10er-Raids sowie kleinere 2er- bis 3er-Gruppen. Nur ein Bruchteil davon wird jedoch als Untersuchungsmaterial in die folgenden Kapitel aufgenommen, da die Analyseergebnisse exemplarisch belegt und erläutert werden. Untersuchungsrelevante Sequenzen werden aus den Materialkorpora herausgefiltert – insbesondere Phänomene, die darin häufiger als einmal auftreten oder sprachlich besonders auffällig sind, da sie von der Standardsprache abweichen. Der folgende Überblick verdeutlicht die Zusammensetzung des Korpus:

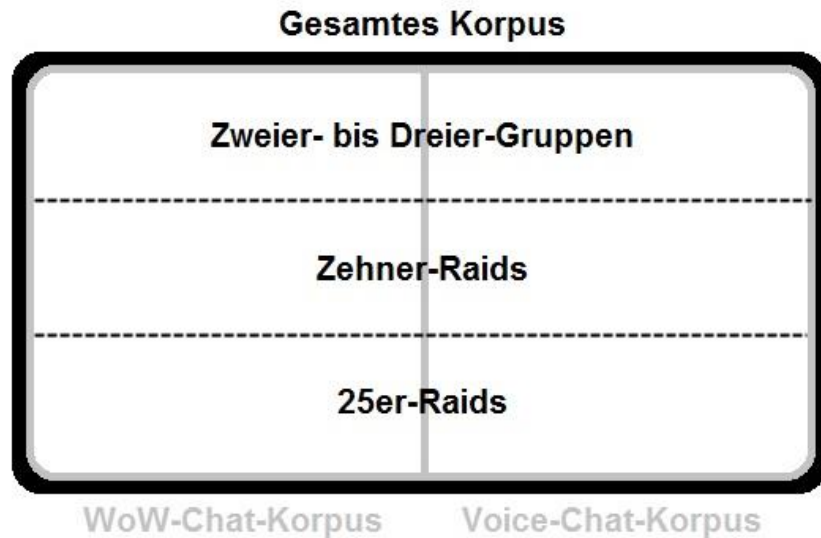


Abbildung 5: Zusammensetzung des Korpus

Das Korpus deckt zu einem großen Teil den Wahrnehmungsbereich der Spieler für die Kommunikation innerhalb temporärer Gruppen ab. Lediglich die spielerische Interaktion über die Spielcharaktere sowie die spezifische Spielsituation kommen als weitere Wahrnehmungsfaktoren noch hinzu, welche allerdings durch die ebenfalls erfassten Systemmeldungen im *WoW*-Chat zu einem ausreichenden Grad rekonstruiert werden können, sodass auf eine Videoaufnahme des Spielablaufs als Ergänzung zu den Aufnahmen aus *WoW*-Chat und Voice-Chat verzichtet wurde.

Für die Untersuchung sind also zwei ganz unterschiedliche Teilkorpora relevant: die Sprachdaten aus dem Voice-Chat und die Textdaten aus dem spielinternen *WoW*-Chat. Bevor eine Analyse der Voice-Chat-Daten erfolgen kann, müssen sie aufgezeichnet und transkribiert, d.h. verschriftlicht werden. Das Transkript als schriftliche Notation muss enthalten:

- „a) alle 'kommunikativen Daten', insoweit sie als 'Gesprächszeichen' interpretiert werden können, d. h. eine gesprächsspezifische semantische Funktion und/oder kommunikative Wirkung ausüben, sowie
- b) alle 'nicht-kommunikativen Daten', die Gesprächszeichen begleiten, provozieren, verhindern oder zu Interpretation der Gesprächszeichen erforderlich sind.“ (Henne/Rehbock 2001, 58)

Neben der Sprache können also auch Besonderheiten des Gesprächsprozesses wie Pausen, Intonation, Dehnungen, Akzente, nicht-lexikale Laute wie Lachen, hörbares Ein- und Ausatmen oder Husten, aber auch Mimik und Gestik, die Handlungen der Beteiligten, Umgebungsgeräusche oder Kommentare zu Personen in einem Transkript erfasst werden. Die für die Untersuchung relevanten auditiven Passagen aus dem Voice-Chat sollen nach dem Transkriptionsverfahren GAT 2⁶² von Selting et al. (2009) für die Analyse ins Schriftliche übertragen werden, da dieses Verfahren weitgehend den normalen Lesegewohnheiten entspricht. Bei der

⁶² Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2.

Verschriftlichung sprachlicher Phänomene findet mit GAT 2 zudem nicht bereits eine funktionale Interpretation statt.⁶³ Für Transkriptionen können unterschiedliche Transkriptionskonventionen gelten, welche die grafische Wiedergabe akustischer Phänomene regeln.⁶⁴ Je nach Forschungsgegenstand kann mit Hilfe von GAT eine Transkription unterschiedlich differenziert vorgenommen werden. Mit dem Minimal-, Basis- und Feintranskript gibt es drei Stufen der Verschriftlichung: Das Minimaltranskript gilt als einfachste Transkriptstufe, welche vor allem als Arbeitstranskript dienen kann. Es erfasst den Wortlaut sowie Überlappungen, Verzögerungen, Pausen, Ein- und Ausatmen, Lachen und nonverbale Handlungen oder Ereignisse sowie Unverständliches. Das Basistranskript ist um für den Gesprächsverlauf und die Interpretation relevante prosodische Informationen erweitert. Das Feintranskript enthält schließlich noch detailliertere Informationen über Prosodie (beispielsweise über Akzente, Tonhöhe, Lautstärke, Sprechgeschwindigkeit und Artikulationsweise) oder nonverbale Handlungen, wobei solche komplexen Phänomene in Sonderzeilen wiedergegeben werden. (Vgl. Selting et al. 2009, 359ff.) „Das Auflösungslevel des Transkripts muß mindestens eine Abbildungs- bzw. Beschreibungsebene detaillierter sein als das Auflösungslevel, auf dem der Untersuchungsgegenstand definiert ist.“ (Deppermann 2008, 47). Die Verschriftlichung erfolgt in dieser Arbeit daher auf der Ebene des Basistranskripts, da insbesondere die Wiedergabe des Wortlauts und relevante prosodische Informationen wesentlich sind. Weitestgehend findet dabei eine Orientierung an der Standardorthographie statt, sodass das Transkript auch Außenstehenden leicht zugänglich ist. Dennoch werden so viele authentische Bestandteile wiedergegeben wie möglich. Dazu gehören dialektale oder alltagssprachliche Färbungen, welche durch eine entsprechende Schreibung gekennzeichnet werden. Die vielen Abkürzungen, also Akronyme, und englischen Begriffe, die die Spieler benutzen, werden der Einfachheit und Lesbarkeit halber auch als solche in der Transkription verschriftlicht und nicht phonetisch umschrieben. Kennzeichnend für Transkripte ist die konsequente Kleinschreibung, da Großschreibungen eine andere Bedeutung, meist die der besonderen Betonung zukommt. Eine Ausnahme bilden dabei die anonymisierten Namen der Spieler – diese bestehen im Korpus generell aus drei großen Buchstaben, um sie besser vom Rest der Äußerungen abheben zu können.

Das vollständige Chatkorpus habe ich direkt im Spiel mit dem Chatkommando `/chatlog` erstellt. Die Chat-Logfiles erscheinen nach Eingabe automatisch im *WoW*-Spieleordner als Textdatei. Es wird jede Anzeige im Chatfenster gespeichert, darunter sind neben der Kommunikation der Spieler auch Servermeldungen des Spiels. Im Gegensatz zu den Aufzeichnungen

⁶³ Zum Beispiel kennzeichnen Fragezeichen bei GAT eine bestimmte Tonhöhenbewegung, nicht wie bei HIAT (halbinterpretative Arbeitstranskription) eine Frage (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 333).

⁶⁴ Zu den in dieser Arbeit geltenden Transkriptionskonventionen nach GAT 2 siehe Anhang auf Seite 379.

im Voice-Chat ist das Speichern möglich, ganz ohne dass die Teilnehmer den Aufnahmeprozess bemerken und ohne zusätzliche Technik. Die Aufzeichnung des Chats erfolgt spielerzentriert. Wie oben bereits angedeutet, ist eine Aufzeichnung nur über jemanden möglich, der selbst im Spiel anwesend ist und mitspielt. So kann auch Geflüstertes in die Analyse mit eingehen. Alle Zitate aus dem Chat werden original wiedergegeben und ohne orthografische oder andere Korrekturen übernommen. Dennoch ist eine nachträgliche Bearbeitung der Chat-Logfiles notwendig, da zusätzlich viele vom Server übermittelte, spielinterne Informationen im Chatfenster erscheinen, die für die Analyse der Kommunikation in den meisten Fällen irrelevant bleiben und den Lesefluss stark behindern. Aus diesem Grund werden solche Servermeldungen aus den aufgeführten Beispielen zur besseren Lesbarkeit entfernt, in die Analyse selbst wird jedoch immer zunächst das gesamte Chat-Logfile einbezogen, um die Kommunikation in innerhalb ihres Kontextes möglichst vollständig erfassen zu können.

Beißwenger (vgl. 2009, 140) merkt an, dass Transkripte interpretativ, selektiv und theoriegeleitet erst vom Forscher entwickelt werden, während Chat-Logfiles automatisch durch die Speicherung generiert und damit als nicht-selektiv, nicht-interpretativ und theoriefrei charakterisiert werden können. Auch wenn beide Datentypen auf unterschiedliche Weise entstanden sind, sollen sie in der Untersuchung abschnittsweise zusammen analysiert werden: Bei Passagen, in welchen *WoW*-Chat und Voice-Chat parallel genutzt werden, sollen die einzelnen Beiträge aus beiden Kommunikationsformen in einem zeitlichen Nacheinander angeordnet werden. Zur korrekten Anordnung, aber auch um Interpretationen treffen zu können, spielt die Zeit, in der die Äußerungen getätigt wurden, eine wichtige Rolle. Deshalb wird in den Beispielen auf die sonst für GAT 2 übliche laufende Nummerierung vor den Siglen der Sprecher und ihren Äußerungen verzichtet und stattdessen der konkrete Aufnahme- bzw. Chatmitschnittzeitpunkt (sogenannte Timestamps, vgl. Beißwenger 2009, 122) zur Identifizierung der Äußerungseinheiten angegeben, um eine Gleichzeitigkeit zwischen beiden Formen herstellen zu können. In den Beispielen sind *WoW*-Chat und Voice-Chat zur besseren Unterscheidbarkeit markiert: Voice-Chat-Kommunikation, also Gesprochenes wird kursiv dargestellt, Chat-Kommunikation erscheint dagegen nicht kursiv. Um den Textfluss nicht unnötig zu stören, werden Auslassungspunkte in den Beispielen nur gesetzt, wo irrelevantes Gesprochenes bzw. Geschriebenes ausgelassen wird. Ausgelassene Servermeldungen werden, da sie nicht zur von den Spielern hervorgebrachten Kommunikation gehören, nicht mit Auslassungspunkten gekennzeichnet. Jedem Beispiel ist in Klammern ein Quellenverweis zum jeweiligen Chat-Logfile bzw. zur Voice-Chat-Aufnahme angefügt. Die Transkripte und Chat-Logfiles finden sich im Anhang ab Seite 380.⁶⁵ Die

⁶⁵ Sie sind nach Gruppengröße geordnet. Chatdateien werden mit *C* abgekürzt, Voice-Chat-Dateien mit *VC* und

Chatmitschnitte sind dort aus Platzgründen ohne Servermeldungen abgedruckt. Der große Umfang der Daten gestattet weder die vollständige Transkription noch das Abdrucken der gesamten Mitschnitte, aus denen zitiert wurde.

Auf Wunsch der Gilde und aus datenschutzrechtlichen Gründen wird der Gildename nicht in der Arbeit genannt und auch die Spieler- und Spielcharakternamen anonymisiert. Die Spieler erhalten allesamt konsistente, auch über mehrere Aufnahmen hinweg gleichbleibende Pseudonyme, die zur leichteren Erkennbarkeit und Abgrenzung zu anderen Bezeichnungen im Spiel aus drei großen Buchstaben bestehen. Das Geschlecht wird in die Analyse mit einbezogen. Pseudonyme, die auf A enden, kennzeichnen Spielerinnen. Eine Besonderheit im Spielablauf ist, dass die Spieler oft mit verschiedenen Spielcharakteren spielen. Zur Vereinfachung der Analyse wird dieser Fakt jedoch nicht berücksichtigt, d.h. es wird nur zwischen den Spielern, nicht aber zwischen den Spielcharakteren einzelner Spieler unterschieden. Unbekannte, nicht zur Gilde gehörige Spieler werden fortfolgend als SP1, SP2 usw. benannt. In den Korpora vorkommende Gildennamen, Abkürzungen oder Fakten wie Personen-, Orts- und Firmennamen oder Berufsbezeichnungen, die über die Identität der Teilnehmer Aufschluss geben könnten, werden ebenfalls verschlüsselt bzw. abgeändert und mit geschwungenen Klammern gekennzeichnet. Merkmale wie regionale oder ethnische Zugehörigkeit, Kosenamen, Abkürzungen werden ersetzt, soziologisch relevante Merkmale wie Prestige, Status, Bildungsstand werden jedoch beibehalten. (Vgl. Deppermann 2008, 31)

5.1.2 Methodische und technische Probleme

Durch die gewählte Methode der teilnehmenden Beobachtung ergibt sich ein Problem, das in der Wissenschaft als Beobachterparadoxon bezeichnet wird und die Natürlichkeit der Daten betrifft: „Um die Daten zu erhalten, die am wichtigsten für die linguistische Theorie sind, müssen wir beobachten, wie die Leute sprechen, wenn sie nicht beobachtet werden.“ (Labov 1980, 17; zit. n. Deppermann 2008, 25) Der Beobachter übt durch seine Anwesenheit Einfluss auf die Gruppe aus. Das Wissen um den Mitschnitt eigener Aussagen kann bei den Spielern zu Befangenheit und damit zu unauthentischem Verhalten und Datenverzerrung beitragen. Um dies zu vermeiden, fand die Datenerhebung deshalb eine Weile nach der Anfrage über die Erlaubnis zur Aufnahme statt und ich bemühte mich um die „Anwesenheit“ im *TeamSpeak*, auch wenn ich noch keine Aufnahme startete. So konnte eine mögliche Aufregung über eine Aufnahme bereits abebben. Außer meiner sichtbaren Anwesenheit im *TeamSpeak* trat ich nicht weiter in Erscheinung, da ich am Spiel selbst nicht teilnahm. Das Voice-Chat-Programm ist zudem, da

es nur im Hintergrund genutzt wird, während des Spielens auf den Bildschirmen der Spieler nicht sichtbar, sodass ich die Gefahr eines möglichen Einflusses meiner Person äußerst gering halten konnte. Zudem bietet der Untersuchungsgegenstand selbst den Vorteil, dass die Spieler sich während des Spiels vor eine klare und anspruchsvolle Aufgabe gestellt sehen – nämlich das Besiegen des Computergegners. Damit können die Spieler die Aufnahmesituation für die Dauer des Spiels vergessen und verhalten sich weitestgehend authentisch.

Für die teilnehmende Beobachtung einer Gruppe von Sprechern, zu denen ein Zugang nicht so einfach möglich ist, gilt das methodologische Grundprinzip der Gesprächsanalyse besonders: „Analysiere nur die Gespräche, die du auf der Grundlage deines Alltagswissens (deiner alltags-sprachlichen Kompetenz) auch selber zu führen in der Lage bist!“ (Brinker/Sager 2006, 126) Brinker und Sager (vgl. 2006, 136f.) heben hervor, dass es umso wichtiger ist, die jeweilige „Sprache“ der Untersuchten zu lernen, Hintergrundinformationen mit einzubeziehen, Interaktionsnormen zu kennen sowie institutionelle Strukturen zu verstehen, denn nur so können Sinn und Zweck der Kommunikation festgestellt und rekonstruiert werden. Die Komplexität des Themas erfordert folglich eine gewisse Vertrautheit des Forschers mit dem Feld. Das Spiel, die Spielregeln und die möglichen Handlungen, aber auch die spezifischen Ausdrücke und Redegewohnheiten der Spieler sowie ihre Interaktions- und Kommunikationskonventionen machen eine Nähe zum Thema unabdingbar, um überhaupt Interpretationen über den Untersuchungsgegenstand treffen zu können. In Verbindung mit mangelnder Objektivität oder Unvoreingenommenheit kann diese Nähe jedoch nicht immer förderlich für das wissenschaftliche Arbeiten sein. Dieses Phänomen wird auch als Wissensparadox bezeichnet, welches Deppermann in Bezug auf die Gesprächsanalyse folgendermaßen beschreibt: „GesprächsanalytikerInnen müssen über alles Mögliche Bescheid wissen und sollen doch zugleich der Gültigkeit und Relevanz ihres Wissens für die Gesprächsanalyse misstrauen.“ (Deppermann 2007, 82) Auf der einen Seite muss der Forscher also ein Insider sein und über spezifisches Hintergrundwissen verfügen, auf der anderen Seite muss er aber auch genug Abstand zum Untersuchungsgegenstand behalten, um der Sicherheit dieses Wissens mit Misstrauen begegnen zu können und eine gewisse Offenheit für mögliche Interpretationen zu bewahren. Diese Gratwanderung zwischen Nähe und Distanz zum Forschungsfeld ist die Herausforderung, der sich diese Arbeit stellen muss. Zudem ist die Gefahr gegeben, dass das Hintergrundwissen außerhalb des Erfahrungsbereichs des teilnehmenden Beobachters liegt. Hintergrundwissen als Form von geteiltem Wissen führt dazu, dass die Beteiligten in ihren Interaktionen nicht alles explizit versprachlichen müssen, sondern abkürzende und implizite kommunikative Beiträge zum Verständnis meist ausreichen. (Vgl. Deppermann 2008, 84ff.)

Zum geteilten Wissen gehören nach Deppermann (vgl. 2008, 86):

- Aufzeigeleistungen, die nur für Eingeweihte identifizierbar sind;
- Kenntnisse über thematisierte Personen, Orte, Ereignisse usw.;
- semantisches Wissen (Fremd-, Gruppen-, Fachsprachliches);
- das Wissen um Aktivitätszusammenhänge, in die ein Gespräch eingebettet ist;
- Anspielungen und Andeutungen, für die eine gemeinsame Vorgeschichte oder geteilte Bewertungen nötig sind.

Für die Interpretation von Aussagen durch den Forscher bestimmt Deppermann daher drei notwendige Arten von Wissen: Das Alltagswissen, welches als Basis für alle anderen Arten von Wissen und als Voraussetzung für jedes Verstehen dient. Es ist größtenteils implizit und umfasst Weltwissen über Sachverhalte und Interaktionswissen beispielsweise über Gesprächspraktiken. Zudem ist das ethnografische Wissen von Bedeutung, welches das Wissen über das untersuchte Milieu, die Kultur oder den historischen Kontext umfasst. Darunter fallen insbesondere das Wissen über bestimmte Ereignisse, institutionelle Prozesse, gemeinsame Erfahrungen, bestimmte Wortverwendungen oder kommunikative Routinen, um Fehlinterpretationen zu vermeiden. Schließlich ist für den Forscher das theoretische Wissen sowie die Ergebnisse aus Forschungsbereichen wie beispielsweise der Linguistik oder Soziologie relevant, welche er in seine Studien miteinbeziehen muss. (Vgl. Deppermann 2008, 87f.)

Vor allem das ethnografische Wissen spielt in dieser Arbeit eine wichtige Rolle, ohne das weder kommunikative Aktivitäten noch die daraus resultierenden Motivationen für weitere kommunikative Handlungen hinreichend interpretiert werden können. Abhilfe schafft in solchen Fällen ein Nachfragen bei der Gilde selbst. Dies ist auch hilfreich bei der Zuordnung von Stimmen zu den einzelnen Spielern im Voice-Chat, die eine weitere Schwierigkeit darstellt. Im Voice-Chat-Programm sind alle Spielteilnehmer angemeldet und aufgelistet, jedoch ist das Auseinanderhalten von bis zu 25 Stimmen in einer Aufnahme keine leichte Aufgabe. Um die Zusammenhänge von *WoW*-Chat und Voice-Chat ausreichend herstellen und interpretieren zu können, wird eine Zuordnung der Spieler zu ihren Charakteren zu einem wichtigen Faktor. Auch hier wird im Zweifelsfall mit den Gildemitgliedern Absprache gehalten, um Irrtümer ausschließen zu können.

Aus der Notwendigkeit, eine Erlaubnis für die Aufnahmen bei den beteiligten Personen einzuholen, ergibt sich ein weiteres Problem. Von rund 60 Gildemitgliedern waren drei Personen nicht einverstanden, aufgenommen zu werden. Angesichts der vielen Vorurteile, die gegenüber Computerspielern in Medien und Öffentlichkeit immer wieder geäußert werden, ist die Skepsis Einzelner gegenüber einem Forscher nicht verwunderlich. Wenn ich Aufnahmen startete, achtete ich deshalb darauf, dass diese Personen möglichst nicht im Spiel anwesend waren. In den großen 25er-Gruppen ließ sich eine Aufnahme ganz ohne eine dieser Personen aber nicht immer

bewerkstelligen.⁶⁶ Um den Wunsch der betreffenden Gesprächsteilnehmer dennoch berücksichtigen zu können, stellte ich sie im Voice-Chat-Programm auf stumm, sodass die Personen nicht von mir aufgezeichnet wurden. Dabei wird zwar das Material unbrauchbar, in dem diese Personen sich an der Unterhaltung beteiligen, jedoch gibt es genug Passagen, in denen die Kommunikation ohne sie stattfindet. Nur diese vollständigen Passagen werden auch in der Arbeit berücksichtigt.

Zur Gewährleistung des Datenschutzes ist außerdem die Ausblendung der Charakter- oder Spielernamen notwendig. Leider ergeben sich dadurch forschungspraktische Nachteile: Es können keine Kommunikationsprozesse in der Analyse berücksichtigt werden, die auf die Namen der Spielcharaktere oder der Spieler Bezug nehmen. Der Nickname gilt jedoch vor allem in der Chatforschung als wichtiger Anknüpfungspunkt für Kommunikation (vgl. Beck 2006, 123). Dieser Fakt ist in dieser Untersuchung jedoch zu vernachlässigen, da im Spiel nicht wie in üblichen Plauder-Chats das Knüpfen von Kontakten im Vordergrund steht, sondern das Spielen. In der untersuchten Gilde kennen sich die meisten Mitglieder schon länger und nutzen die Charakternamen nicht dazu, Kontakte anzubahnen. Zudem liegt der Fokus bei einem möglichen Kennenlernen auf dem Spiel, sodass der Nickname nur selten zum Bezugspunkt der Kommunikation wird. Nur um zu scherzen werden die Namen gerne herangezogen, was in dieser Untersuchung aufgrund der Anonymisierung ausgeklammert werden muss.

Die Aufnahme des Voice-Chats erfolgte über eine DSL-W-LAN-Verbindung. Da W-LAN nicht selten Schwankungen in der Übertragungsrage aufweist, aber auch das Voice-Chat-Programm selbst anfällig für Störungen ist, ist das Gesagte in manchen Aufnahmen nicht vollständig. Auch Rauschen oder gänzliche Unterbrechungen der Verbindung zum Internet sind aufgetreten. Da jedoch für die Analyse eine Auswahl an passenden und vollständigen Passagen getroffen wird, kann diese technische Schwierigkeit in der Analyse leicht überwunden werden. Die teilnehmende Beobachtung kann in Verbindung mit weiteren linguistischen Methoden und der Analyse konkreter Kommunikationsereignisse als gewinnbringendes Verfahren für diese Untersuchung bestimmt werden. Welche weiteren linguistischen Methoden und theoretischen Konzepte für diese Arbeit geeignet sind, soll im Folgenden diskutiert werden.

5.2 Eignung verschiedener Analysemethoden

Mit dem Chat und dem Voice-Chat werden trotz ihrer zeitweilig gleichzeitigen Verwendung innerhalb von Online-Rollenspielen zunächst einmal vornehmlich durch ihre schriftliche und

⁶⁶ Betroffen sind alle Aufnahmen in den 25er-Gruppen außer VC25_4.

mündliche Realisierung ganz unterschiedliche methodische Ansätze in der Linguistik angesprochen, deren Eignung im Folgenden kritisch überprüft werden soll. Dazu werden zunächst der in der Linguistik lange angenommene Gegensatz von Mündlichkeit und Schriftlichkeit und das Nähe-Distanz-Modell von Koch/Oesterreicher (1994) kritisch diskutiert, um anschließend ein geeignetes Untersuchungsinstrumentarium für die vorliegende Arbeit bereitstellen zu können.

5.2.1 *WoW*-Chat und Voice-Chat – geschrieben vs. gesprochen

WoW-Chat und Voice-Chat ermöglichen die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel, durch die sich die Gilden verständigen, sich temporäre Gruppen formieren können und das gemeinsame Zusammenspiel erheblich erleichtert wird. Ein wesentlicher Unterschied zwischen den beiden Formen ist die Realisierung der Kommunikation: Während über den *WoW*-Chat geschrieben, genauer mit Hilfe der Computertastatur die Botschaften an die Mitspieler getippt werden, wird über den Voice-Chat gesprochen, also die Stimme genutzt. Das Besondere der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen ist nun, dass beide Kommunikationsformen während des Spiels vielfach gleichzeitig genutzt werden, um sich zu verständigen. Die grafische Realisierung und optische Rezeption der Schrift stehen hier also wie bei keiner anderen Form annähernd synchroner interpersonaler Kommunikation so direkt neben der lautlichen Realisierung und der akustischen Wahrnehmung des Gesprochenen.

Gesprochene und geschriebene Sprache erscheinen aufgrund ihrer unterschiedlichen Realisierung und der angenommenen scheinbaren Ausschließlichkeit jedoch in der Forschung oft als Gegensatzpaar: etwas ist entweder geschrieben oder wird gesprochen (vgl. Schwitalla 2006, 19f.).⁶⁷ Die Möglichkeit der Nutzung von Sprache entweder in Form von Mündlichkeit oder Schriftlichkeit hat in der Linguistik große Aufmerksamkeit erfahren und zumeist zu einem Vergleich beider geführt. Dazu werden zumeist prototypische Merkmale in die Untersuchungen mit einbezogen. So gilt das Face-to-Face-Gespräch als Prototyp für die gesprochene Sprache und der sprachlich elaborierte Text als Prototyp für die geschriebene Sprache (vgl. Dürscheid 2006, 26f.). Um sprachliche Ausprägungen einordnen zu können, die nicht gänzlich den prototypischen Merkmalen entsprechen, wird in vielen Fällen das Modell von Koch und Oesterreicher (1994) herangezogen. Im Folgenden soll es aufgrund seiner vielfachen wissenschaftlichen Rezeption und Diskussion genauer betrachtet werden: Die Autoren unterscheiden zwischen medialer und konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit. Die mediale Differenzierung betrifft die phonisch in der gesprochenen Sprache oder die grafisch in der geschriebenen Sprache realisierte Kommunikation. Der Begriff der *Medialität* wird hier also lediglich auf die Art der

⁶⁷ Eine dritte Möglichkeit – die Gebärdensprache – findet dabei jedoch eher selten Erwähnung (vgl. Schwitalla 2006, 19f.).

Produktion von Sprache beschränkt. Die konzeptionelle Differenzierung meint die „Art und Weise“ einer sprachlichen Äußerung. Anhand von kommunikativen Parametern wie Öffentlichkeitsgrad, Situations- und Handlungseinbindung, Vertrautheit/Fremdheit der Partner, emotionaler Beteiligung, Dialogizität/Monologizität oder den Grad der Themenfixierung lassen sich Text- bzw. Gesprächsarten als zur Nah- (konzeptionell mündlich) oder zur Distanzkommunikation (konzeptionell schriftlich) zugehörig festlegen. Die Übergänge von mündlicher und schriftlicher Konzeption sind fließend und bilden ein Kontinuum zwischen den beiden Polen der Nähe und Distanz. Je näher ein Gesprächstyp bzw. ein Text an einem der beiden Pole liegt, desto klarer, eindeutiger und prototypischer für die Mündlichkeit oder für die Schriftlichkeit fällt er aus. (Vgl. Koch/ Oesterreicher 1994, 587ff.)

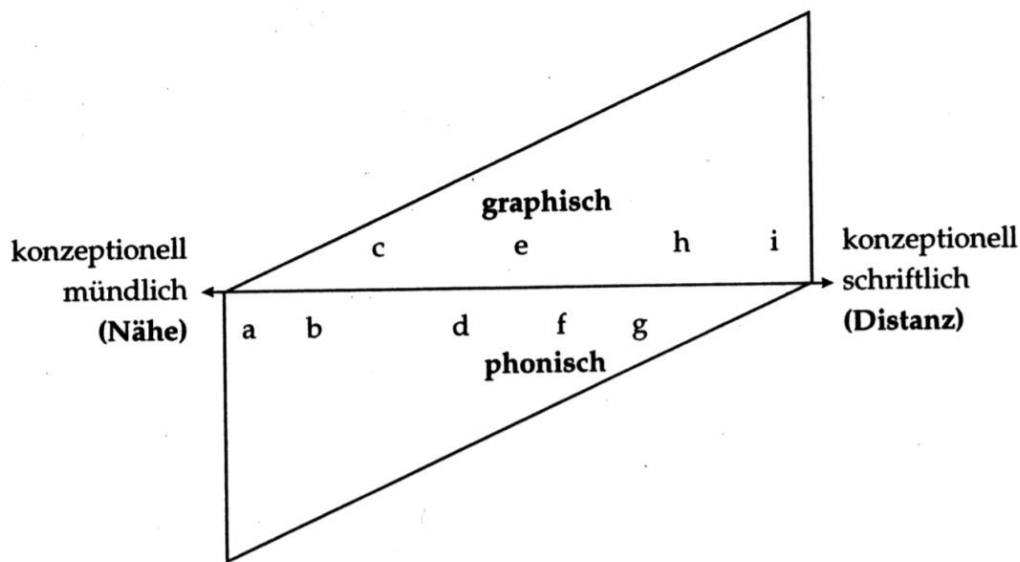


Abb. 44.1: Schematische Anordnung verschiedener Äußerungsformen im Feld medialer und konzeptioneller Mündlichkeit/Schriftlichkeit (a = familiäres Gespräch, b = Telefongespräch, c = Privatbrief, d = Vorstellungsgespräch, e = Zeitungsgespräch, f = Predigt, g = wissenschaftlicher Vortrag, h = Leitartikel, i = Gesetzestext)

Abbildung 6: Das Nähe Distanz-Modell (Koch/Oesterreicher 1994, 588)

Nach diesem Modell wird die Chat-Kommunikation nahezu ausnahmslos als zwar medial schriftlich, aber konzeptionell mündlich, also nächsprachlich charakterisiert, da hier Merkmale der gesprochenen Alltagssprache mit schriftsprachlichen Mitteln imitiert werden (u.a. Runckel/Schlobinski/Siever 1998, Schönfeldt 2002, Storrer 2002, Dürscheid 2003, Hess-Lütich/Wilde 2003, Burri 2003). Die Anwendung des Modells von Koch und Oesterreicher auf die Chat-Kommunikation erfuhr jedoch vielfach Kritik: Als wesentlicher Mangel wird die Tatsache genannt, dass das Modell lange vor dem Aufkommen der sogenannten „Neuen Medien“ entwickelt wurde: „Es gehört zu den Paradoxien der deutschsprachigen linguistischen Internetforschung, sich eines Ansatzes zu bedienen, der noch vor dem Siegeszug der Neuen

Medien konzipiert wurde und diese nicht einmal am Rande berücksichtigt.“ (Androutsopoulos 2007, 79) Dürscheid (vgl. 2003, 12) nimmt dies zum Anlass, das Modell neben der Synchronizität und Asynchronizität um die Quasi-Synchronizität zu erweitern. So werden durch folgende Unterscheidungen neue Klassifikationen möglich: medial mündlich und synchron, medial mündlich und asynchron, medial schriftlich und quasi-synchron, medial schriftlich und asynchron. Androutsopoulos (vgl. 2007, 88) bemängelt an diesem Vorschlag, dass kein kausaler Zusammenhang zwischen Synchronizität und sprachlichem Ausdruck angenommen werden und Synchronizität demnach nicht als zentraler Parameter für die Einordnung von Äußerungsformen gelten darf. In das Modell von Koch und Oesterreicher werden die „Neuen Medien“ meist linear eingeordnet: die Chat-Kommunikation ist nah am Pol der Mündlichkeit zu finden, direkt gefolgt von SMS, Weblog und E-Mail, welche auf dem Kontinuum weiter Richtung Distanz angeordnet werden.⁶⁸ Da sich jedoch eine Vielfalt an sprachlichen Ausprägungen innerhalb der genannten Kommunikationsformen herausgebildet hat, bemängelt unter anderem Spitzmüller (vgl. 2005, 4), dass Kommunikationsformen aufgrund dieser inneren Differenziertheit nicht in das Modell integriert werden können. Auch Storrer geht auf diese Problematik ein:

„In der sprachwissenschaftlichen Forschung wird immer wieder darauf hingewiesen, dass die sprachliche Form von Chat-Beiträgen in Chats nicht an die Kommunikationsform des Chats und die Funktionen der zugrundeliegenden Kommunikationstechnologie gebunden ist, sondern an das kommunikative Setting, in dem jeweiligen Kommunikationsereignis [sic!] stattfindet.“ (Storrer 2011, 10; Hervorhebung im Original)

Eine Einordnung in das Modell muss sich deshalb immer auf bestimmte Varianten einer Kommunikationsform – auf einzelne Text- bzw. Gesprächssorten – beschränken. Spitzmüller führt als Beispiel einer solchen Variante den „Plauder-Chat“ (Spitzmüller 2005, 4) an, welcher zugleich oftmals auch als Prototyp des Chats angenommen wird. Kommunikative Besonderheiten in der Chat-Kommunikation werden laut Spitzmüller (vgl. 2005, 7) zudem meist recht unreflektiert auf die konzeptionelle Mündlichkeit zurückgeführt und Begründungen damit verkürzt dargestellt oder fälschlicherweise der Konzeption zugeschrieben. Kilian (vgl. 2002, 61) stellt fest, dass viele als chatspezifisch angenommenen sprachlichen Merkmale auch in älteren literarischen Werken anzutreffen sind, und geht daher davon aus, dass lediglich ein medialer Wechsel innerhalb der existierenden Varietätennormen des Deutschen stattfindet.

Des Weiteren kritisiert Androutsopoulos an Koch/Oesterreichers Modell die „Medienvergessenheit des Ansatzes“, welche den Medienbegriff auf die Realisierungsweise der Sprache beschränkt und andere Mediendefinitionen ausschließt. Zudem falle die Auffassung des Verhältnisses von Text und Kontext zu einseitig aus, nach der die Situation die Wahl sprachlicher Mittel

⁶⁸ Görl (2007) ordnet beispielsweise die Kommunikationsform der Newsgroups in das Modell ein, während Schönfeldt (2002) eine Einordnung der Kommunikationsform Chat vornimmt.

bestimmt und nicht der Kontext durch die Sprache mitkonstituiert wird. (Vgl. Androutsopoulos 2007, 79) Dürscheid und Brommer (vgl. 2009, 15) teilen diese Ansicht und ordnen das Modell als stark am Produkt orientiert ein, weshalb es nicht geeignet sei, um kommunikativ-situative Aspekte zu untersuchen. Die Begriffe der *Nähe* und *Distanz* werden zudem aufgrund ihrer Mehrdeutigkeit und Vagheit als problematisch angesehen (vgl. Spitzmüller 2005, 16). Dürscheid bemängelt, dass die mit *Nähe* und *Distanz* assoziierten Kommunikationsbedingungen nicht immer auch gegeben sind. Beispielsweise wird die Chat-Kommunikation aufgrund ihrer Quasi-Synchronizität meist als nächsprachlich charakterisiert, obwohl sie mit ihrem Öffentlichkeitscharakter und der Anonymität auch Merkmale der Distanz aufweist. Damit ist die Chat-Kommunikation nach dem eher linear ausgerichteten Modell gar nicht eindeutig einzuordnen, da konzeptionell schriftliche wie mündliche Eigenschaften vereint sind. (Vgl. Dürscheid 2003, 14) Daran schließt ein weiterer Kritikpunkt an: Die einzelnen Kommunikationsbedingungen werden auf der gleichen Ebene angeordnet, sodass universale und text- bzw. gesprächssortendifferenzierende Merkmale vermischt sind, aber auch Abhängigkeiten und hierarchische Beziehungen zwischen den Kommunikationsbedingungen ausgeblendet werden (vgl. Thaler 2007, 150). Androutsopoulos (vgl. 2007, 92) kommt zu dem Schluss, dass das Modell von Koch und Oesterreicher methodisch von Nutzen sein kann, jedoch zur Verdeutlichung sprachlicher Varianten und der Vielfältigkeit sprachlicher Ausprägungen in den neuen Kommunikationsformen nicht geeignet ist bzw. nicht ausreicht.

Fiehler et al. (2004) sehen die aufgeführten prototypisch orientierten Betrachtungen und Vergleiche von mündlicher und schriftlicher Sprache in Bezug auf mehrere Punkte kritisch. Um eine Vergleichsperspektive zwischen beiden zu schaffen, bietet sich die Betrachtung prototypischer Fälle – wie oben gezeigt – zwar an, doch damit besteht gleichzeitig die Gefahr der Homogenisierung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Beide werden verallgemeinert als einheitliche Gebilde betrachtet, wobei die interne Differenzierung ganz in den Hintergrund gerät und es zu einer Gleichsetzung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit mit ihren jeweiligen prototypischen Fällen kommt. Damit wird ein wesentlicher Teil der möglichen Realisierungen außer Acht gelassen. Eine weitere Gefahr ist die Annahme von „besseren“ und „schlechteren“ Vertretern gesprochener und geschriebener Sprache. (Vgl. Fiehler et al. 2004, 11f.) Die Autoren (vgl. 2004, 21) konstatieren daher, dass alle kommunikativen Ereignisse, ob sie durch das Sprechen oder das Schreiben hervorgebracht werden, gleichwertig sind und nicht als graduierend-prototypisch betrachtet werden sollten. Ein weiterer wesentlicher Punkt in der Betrachtung gesprochener und geschriebener Sprache ist, dass sich die Forschung lange Zeit auf die geschriebene Sprache beschränkte, da ohne die erst spät entwickelte Aufnahmetechnik schlicht die

Möglichkeit fehlte, Besonderheiten von Gesprächen nicht nur aus dem Gedächtnis zu rekonstruieren, sondern empirisch überprüfbar anhand von Aufnahmen sowie Transkriptionen zu analysieren. Gesprochene Sprache konnte damit lediglich in der jüngsten Vergangenheit bzw. in der Gegenwart untersucht werden. Dieser Fakt hat unter anderem dazu beigetragen, dass die Erforschung gesprochener Sprache sich an den Ergebnissen der Erforschung geschriebener Sprache orientierte und Analysekategorien und Termini übernommen wurden. Ein Vergleich gesprochener und geschriebener Sprache erfolgte damit zwangsläufig aus der Perspektive der Schriftlichkeit und wurde in diese Richtung verzerrt. Mündliche Kommunikation wurde daher nicht selten als defizitär gegenüber der Schriftlichkeit eingeordnet, da ein „fehlerhafter“ Satzbau, Ellipsen, Abbrüche, Wiederaufnahmen oder Selbstkorrekturen, Dialektismen und Umgangssprache nicht dem ästhetischen Ideal einer geschriebenen Sprache entsprachen. Die Autoren fordern daher eine Ablösung der Betrachtung gesprochener Sprache von der Schriftorientierung. (Vgl. Fiehler et al. 2004, 46ff.)

Dem Ansatz von Fiehler et al. soll an dieser Stelle Rechnung getragen werden: Prototypische Denkweisen werden als für die Analyse nicht zielführend angesehen. Auch der häufig angenommene Gegensatz von Mündlichkeit und Schriftlichkeit soll mit der in dieser Arbeit fokussierten Interaktionsorientiertheit der Kommunikation in Online-Rollenspielen in den Hintergrund treten. Die lange vorherrschende wissenschaftliche Orientierung an der Schriftlichkeit in der Linguistik hat für die Methodik der vorliegenden Arbeit dennoch Konsequenzen: Für eine interaktionsorientierte Betrachtung der kommunikativen Prozesse innerhalb der schriftlichen Chat- und der mündlichen Voice-Chat-Kommunikation muss erst ein geeignetes Analyseinstrumentarium gefunden werden. Das soll auf den folgenden Seiten geschehen.

5.2.2 Gesprächsanalyse

Da sich der Gegenstand der Gesprächsanalyse⁶⁹ – die gesprochene Sprache bzw. das Gespräch – erst spät empirisch erfassen ließ, hat die Gesprächsanalyse ihre Wurzeln in den frühen 70er Jahren, genauer in der ethnomethodologischen Konversationsanalyse (KA). Bereits in den 60er Jahren wurde der Ansatz von Sacks, Schegloff und Jefferson in den USA entwickelt (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 294f.). Im Mittelpunkt der Betrachtungen der KA steht das

⁶⁹ Der Begriff der *Gesprächsanalyse* wird im Folgenden weitgehend synonym mit dem der Konversationsanalyse bzw. der Dialoganalyse verwendet. Brinker und Sager weisen darauf hin, dass der Begriff *Konversation* im Deutschen häufig auf belanglose, oberflächliche Unterhaltungen hindeutet. Der Dialog impliziert zudem v.a. ernsthafte Gespräche über ein bedeutungsvolles Thema. Beide Begriffe seien demnach gegenüber dem des Gesprächs in ihrer Bedeutung eingeschränkter bzw. belasteter und weniger neutral. (Vgl. Brinker/Sager 2006, 9f.) Auch der Begriff der *Diskursanalyse* findet Verwendung insbesondere bei argumentativen Gesprächen (beispielsweise bei Ehlich 2007), doch erscheint die Nähe des Begriffs zur Methode der kritischen Diskursanalyse nicht förderlich und birgt Verwechslungsgefahr.

Gespräch und die damit in Verbindung stehende Frage, wie Menschen in der sprachlichen Interaktion soziale Ordnung herstellen und welche Strukturen der Gesprächsorganisation sich abzeichnen:

„Konversationsanalyse ist die wissenschaftliche Analyse natürlicher Gespräche mit dem Ziel, allgemeine Aussagen über die Gesprächsorganisation und die Interpretation gesprächsrelevanter Handlungen durch die Beteiligten zu gewinnen.“ (Dittmann 1979, 11; Hervorhebung im Original)

Im Zentrum steht die Erforschung der thematischen wie zeitlichen Koordination der Gesprächspartner – die sequentielle Organisation des Gesprächs – und der dabei meist unbewusst ablaufenden Regeln. Zunächst wurde unter anderem besonders das Rederecht, der Sprecherwechsel, Gesprächseröffnungen und -beendigungen, aber auch ganze Gesprächsabläufe und Gesprächstypen bzw. -sorten in den Blick genommen (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 294f.). Ein wesentlicher Kritikpunkt der ethnomethodologischen KA betrifft die Ausrichtung auf die Frage nach dem Wie und der damit verbundenen Ausblendung der funktionalen Aspekte (vgl. Sager 2004, 5). Für die KA sind zunächst außerdem nicht die sprachlichen Besonderheiten relevant, sondern es interessieren soziologische Fragestellungen – „die Sprache ist nur Gast in der Interaktionsstruktur“ (Kallmeyer 1988, 1100). Erst später kamen linguistische Gesichtspunkte in den Blick und eine Weiterentwicklung zur Gesprächsanalyse fand statt. Als weiterer Einfluss auf die Gesprächsanalyse lässt sich die Gesprochene-Sprache-Forschung oder auch GS-Forschung nennen, welche seit den 60er Jahren betrieben wird und auf der Annahme einer Gleichwertigkeit gesprochener und geschriebener Sprache beruht. Zunächst standen Grammatik und Syntax im Vordergrund der Untersuchungen. Mit der pragmatischen Wende⁷⁰ zu Beginn der 70er Jahre kamen dann auch situative und kommunikativ-funktionale Aspekte sowie der Kontext in den Blick. Weiteren Einfluss übte die Sprechakttheorie aus, welche in den 70er Jahren aus der englischen Sprachphilosophie übernommen wurde. Heute gilt die Sprechakttheorie mit den Vorreitern Austin und Searle als Kernbestandteil der linguistischen Pragmatik. Ziel der Sprechakttheorie ist die Untersuchung der Struktur von Sprechakten und deren Klassifikation. In den 70ern kamen dann auch Sprechaktsequenzen (z.B. Frage – Antwort) in den Blick, wodurch eine Verbindung zur Gesprächsanalyse geschaffen werden konnte. Die Sprechakttheorie ist jedoch stark auf den einzelnen Sprecher orientiert, dialogische Besonderheiten wie der Sprecherwechsel und die Rolle des Hörers fallen damit weitgehend aus dem Blickfeld. (Vgl. Brinker/Sager 2006, 14ff.)

Als Ziel der Gesprächsanalyse wird bestimmt, „dialogisches sprachliches Handeln in sozialen Situationen systematisch zu beschreiben und zu erklären“ (Brinker/Sager 2006, 7). Die

⁷⁰ Mit der pragmatischen Wende wird Sprache immer als sprachliches Handeln in den Blick genommen, welches sinnkonstituierend und konventionell ist, d.h. der Sprecher orientiert sich an den Handlungen anderer und setzt Sinn voraus (vgl. Henne/Rehbock 2001, 9).

Untersuchung von Gesprächen in natürlichen Kommunikationssituationen wird dabei als primär angesehen. „Natürliche Gespräche sind solche, die *r e a l* in gesellschaftliche Funktionsabläufe eingelassen sind bzw. diese begründen.“ (Henne/Rehbock 2001, 27; Hervorhebung im Original) Als für Gespräche konstitutives Merkmal kann weiter angenommen werden, dass diese lediglich in mündlicher Form stattfinden und die geschriebene Sprache folglich aus den Betrachtungen der Gesprächsanalyse ausgeschlossen wird:

„Dialogische Kommunikation – in einem weiteren Sinne – gibt es auch im Medium der Schrift, etwa im Brief; unter 'Gesprächen' dagegen verstehen wir [...] ausschließlich die im engeren Sinne dialogischen mündlichen Kommunikationsprozesse, welche in unmittelbare und komplexe Interaktionen eingelassen sind: Gesprächsanalyse ist ein Teilbereich der Analyse 'gesprochener Sprache'.“ (Henne/Rehbock 2001, 54)

Neben seiner mündlichen Realisierung wird das Gespräch als dialogisch organisiert bestimmt. Es ist eingebettet in eine Kommunikationssituation, in der mindestens zwei Gesprächspartner in Wechselrede (Sprecherwechsel) räumlich und/oder zeitlich verbunden ausgerichtet auf ein bestimmtes Thema kommunizieren (vgl. Brinker/Sager 2006, 9ff.). Brinker und Sager stellen folgende Definition auf: „'Gespräch' ist eine begrenzte Folge von sprachlichen Äußerungen, die dialogisch ausgerichtet ist und eine thematische Orientierung aufweist.“ (Brinker/Sager 2006, 11) Dabei weisen die Autoren (vgl. 2006, 9ff.) darauf hin, dass eine thematische Orientierung nicht die thematische *Zentrierung* meint, also Gespräche nicht von vornherein auf ein Thema festgelegt sein müssen, sondern auch handlungs- bzw. situationsbegleitendes Sprechen als Gespräch gewertet werden kann. Deppermann legt als Organisationsprinzipien von Gesprächen fünf wesentliche Punkte fest, die als Grundlage der Analyse von Gesprächen berücksichtigt werden müssen:

- *Konstitutivität*: Gesprächsereignisse werden von den Gesprächsteilnehmern aktiv hergestellt.
- *Prozessualität*: Gespräche sind zeitliche Gebilde, die durch die Abfolge von Aktivitäten entstehen.
- *Interaktivität*: Gespräche bestehen aus wechselseitig aufeinander bezogenen Beiträgen von Gesprächsteilnehmern.
- *Methodizität*: Gesprächsteilnehmer benutzen typische, kulturell (mehr oder weniger) verbreitete, d.h. für andere erkennbare und verständliche Methoden, mit denen sie Beiträge konstruieren und interpretieren sowie ihren Austausch miteinander organisieren.
- *Pragmatizität*: Teilnehmer verfolgen in Gesprächen gemeinsame und individuelle Zwecke, und sie bearbeiten Probleme und Aufgaben, die unter anderem bei der Organisation des Gesprächs selbst entstehen.“ (Deppermann 2008, 8f.; Hervorhebung im Original)

Konstitutivität meint das Sprechen an sich, die Kommunikation muss aktiv in eine materiale Form gebracht werden. Prozessualität betrifft die Zeitlichkeit und Dynamik der verbalen Interaktion – das Gespräch muss stets als Prozess betrachtet werden. Zudem muss ein Gesprächsbeitrag auf den Adressaten zugeschnitten werden, die Handlungen der Beteiligten müssen koordiniert werden, sodass eine Verständigung erfolgen kann. Diese Abstimmung aufeinander kann auch als personale Interaktivität bezeichnet werden. Die Methodizität bezieht sich auf die Herstellung von Sinn und Ordnung innerhalb eines Gesprächs. Sie sagt etwas über die

Gesprächskompetenz der Teilnehmer sowie kollektive Routinen und Konventionalisierungen aus, welche innerhalb eines Gesprächs zum Einsatz kommen. Die Pragmatizität betrifft die Zielorientierung der Teilnehmer eines Gesprächs zur Lösung bestimmter kommunikativer Aufgaben, für die größtenteils konventionalisierte Handlungsstrategien bzw. -muster zur Verfügung stehen. (Vgl. Deppermann 2007, 3ff.)

Die Analyse kann unterschiedliche Schwerpunkte umfassen: Als klassisches Gebiet der KA können kleinflächige und an der Oberfläche sichtbare Phänomene wie der Sprecherwechsel oder Korrekturen im Mittelpunkt der Untersuchung stehen. Weiter können kommunikative Gattungen/Genres oder Kommunikationsereignisse erforscht werden. Es interessieren also größere Einheiten wie beispielsweise Klatschgespräche, welche auf ihre typischen Merkmale untersucht werden. Andere Interessenschwerpunkte liegen in der Untersuchung der Bewältigung von Interaktionsaufgaben und -problemen, bei der insbesondere eine funktionale Analyse vonnöten ist, oder in der Analyse der institutionellen Kommunikation. Typische institutionelle kommunikative Aufgaben können dabei mikro- oder makroskopisch in den Blick genommen werden. Als letzter und sehr umfassender Schwerpunkt ist die Erforschung sozialer Gruppen und Milieus zu nennen, bei der typische kommunikative Strukturen unter soziologischem Blickwinkel oft in Verbindung mit ethnografischen Methoden wie der teilnehmenden Beobachtung rekonstruiert werden. (Vgl. Deppermann 2008, 15ff.).

Die Gesprächsanalyse ist gerichtet auf verschiedene Analysegesichtspunkte: Auf Makroebene werden die Gesprächsphasen analysiert: es interessieren Gesprächseröffnung, Beendigung, Gesprächsmitte sowie Gesprächs-Ränder. Auf der mittleren Ebene stehen unter anderem der Turn/Gesprächsschritt⁷¹, der Sprecherwechsel⁷², die Gesprächssequenz⁷³ und das Rückmeldeverhalten⁷⁴ im Fokus. Schließlich werden auf der Mikro-Ebene äußerungsinterne Elemente untersucht wie syntaktische, lexikalische, phonologische und prosodische Besonderheiten. (Vgl. Henne/Rehbock 2001, 14) Insgesamt wird die Gesprächsanalyse eher offen und grundsätzlich zunächst frei von Hypothesen und Vorannahmen gestaltet. So soll die Analyse selbst erst ein

⁷¹ Als zentrale Grundeinheit des Gesprächs wird der Turn definiert als „alles das, was ein Individuum tut und sagt, während es an der Reihe ist“ (Goffman 1974, 201; zit. n. Brinker/Sager 2006, 62).

⁷² Der Sprecherwechsel bzw. das Turn-Taking impliziert einen Rollenwechsel des Sprechers zum Hörer – und umgekehrt des Hörers zum Sprecher, sodass das Rederecht an den Hörer übergeht (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 300f.).

⁷³ Mehrere aufeinander folgende Gesprächsschritte bilden eine Gesprächssequenz, wenn sie sowohl thematisch als auch funktional aufeinander bezogen sind – sie können als funktionale Einheiten verstanden werden. „Eine Sequenz soll dadurch bestimmt sein, daß der erste Gesprächsschritt den zweiten Gesprächsschritt bedingt, was heißt: daß der zweite Gesprächsschritt dem ersten erwartbar folgt [...].“ (Henne/Rehbock 2001, 169)

⁷⁴ Rückmeldeverhalten oder Back-channel-behavior findet zumeist simultan zum Gesprächsbeitrag statt und wird als nicht störend empfunden, da es im Allgemeinen die Aufmerksamkeit des Hörers signalisiert und die Sprecherrolle bestätigt. Rückmeldeverhalten kann aber auch kritisch ablehnend oder kommentierend (sogenannte Einstellungsbekundung) und damit gesprächssteuernd wirken. (Vgl. Brinker/Sager 2006, 62f.)

Entdecken besonderer sprachlicher Phänomene möglich machen. (Vgl. Deppermann 2008, 19) „'Offen' meint, dass vorab keine Hypothesen spezifiziert werden und dass die Forschungsfrage möglichst wenig substantielle Vorannahmen über Gegenstandseigenschaften beinhaltet.“ (Deppermann 2007, 55) Hypothesen werden folglich erst materialgestützt in der eigentlichen Analyse entwickelt.

5.2.3 Anwendbarkeit der Gesprächsanalyse auf die Chat-Kommunikation

Als unbestritten gilt, dass die Gesprächsanalyse wichtige methodische Hilfsmittel für die Untersuchung der gesprochenen Sprache innerhalb des Voice-Chats bereitstellt. Ob sie auch auf die *WoW*-Chat-Kommunikation angewendet werden kann, steht im Folgenden im Fokus. In der linguistischen Forschung wurden die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation, insbesondere der Chat-Kommunikation, vielfach kritisch diskutiert. So ist die Rede von einer „Zwitterstellung zwischen synchronen Kommunikationsformen gesprochener Sprache und asynchronen Medien geschriebener Sprache“ (Lenke/Schmitz 1995, 121). Der Chat wurde etwa als „Schnittstelle Schriftsprache / gesprochene Sprache“ (Runkehl/Schlobinski/Siever 1998, 83) bezeichnet. Storrer (2002, 4) hält fest: „Zum ersten Mal wird schriftliche Sprache genuin und im großen Stil für die situationsgebundene, direkte und simultane Kommunikation genutzt.“ Wie bereits in Unterabschnitt 5.2.1 verdeutlicht wurde, lässt sich die Chat-Kommunikation, obwohl sie schriftlich erfolgt, durch ihre dialogische Ausrichtung mit prototypischen Merkmalen der Schriftlichkeit nicht beschreiben. Denn für die Chat-Kommunikation gilt die Besonderheit der gemeinsamen Konstituierung von Text durch aufeinander folgende, interaktionsorientierte Äußerungen. Doch wie lässt sich diese Besonderheit methodisch adäquat fassen?

Einig ist man sich, dass sich die Chat-Kommunikation nicht ohne weiteres mit den bestehenden Analysekatoren untersuchen lässt. Bereits etablierte Methoden der Textlinguistik erscheinen für die Untersuchung der Chat-Kommunikation nicht vollends und zufriedenstellend anwendbar. Stattdessen wurde in der linguistischen Forschung zunächst die Gesprächsanalyse als fruchtbarer Ansatz gehandhabt. Die Chat-Kommunikation wurde daher als besondere Form des Gesprächs gewertet. Kategorien wie der Sprecherwechsel, der Turn oder das Rede-recht wurden auf die Chat-Kommunikation vollständig oder mit Einschränkungen übertragen. Storrer (2002, 21) bestimmt Chats als „getippte Gespräche“ und nicht als dialogische Texte, da die Chatbeiträge an die aktuelle Äußerungssituation gebunden sind, direkt aufeinander Bezug nehmen und gängige Sprachhandlungssequenzen wie „fragen – antworten“ auftauchen. Die Autorin wendet daher die gesprächsanalytischen Kategorien zwar in eingegrenzter Form, jedoch analog bei der Untersuchung der Chat-Kommunikation an. In Unterscheidung zum Gespräch nennt Storrer die Quasi-Synchronizität, die technisch organisierte Sequenzierung der

Beiträge nach dem Eintreffen des Chatbeitrags beim Server sowie die Schriftlichkeit generell. In unmoderierten Chats herrsche laut Storrer anders als in gesprochenen Unterhaltungen in der Regel simultanes Rederecht für alle, da es durch die medialen Bedingungen keine Überlappungen oder Unterbrechungen gebe – alle Teilnehmer haben das Recht, jederzeit einen Beitrag zu produzieren und abzuschicken. Storrer bestimmt das Turn-Taking daher als für die Chat-Kommunikation aufgehoben: Da die einzelnen Chatbeiträge zu dem Zeitpunkt im Chatfenster erscheinen, an dem sie versendet werden, überkreuzen sich mehrere Gesprächsstränge. Intern seien diese jedoch laut Autorin nach gängigen Sprechhandlungssequenzen und -mustern geordnet. Dennoch nimmt Storrer an, dass auch im Chat die Möglichkeiten zur Regulierung des Sprecherwechsels greifen. Als Beispiel führt sie längere Beiträge an, welche oft in mehrere kurze Elemente aufgeteilt und einzeln versendet werden, sodass der Leser eine Fortsetzung der Äußerung erwartet und aufmerksam bleibt. Die Autorin charakterisiert diesen Vorgang als Form der Rederechtbeanspruchung, da die einzelnen Teile häufig auch durch Fortsetzungsmarkierungen wie Auslassungspunkte gekennzeichnet werden. Je länger dagegen die Pausen zwischen dem Generieren neuer Äußerungen ausfallen, umso eher fühlen sich die Konversationspartner indirekt zur Turnübernahme aufgefordert. (Vgl. Storrer 2002, 5ff.)

Schönfeldt (2002) vergleicht die Chat-Kommunikation mit der Gesprächsdefinition nach Brinker und Sager (2006) (siehe auch Unterabschnitt 5.2.2) und stellt Ähnlichkeiten in Bezug auf die Dialogizität, die Anzahl der Partner, welche mindestens zwei betragen muss, die Wechselseitigkeit, die Synchronizität sowie die thematische Orientierung fest. Als abweichend charakterisiert sie lediglich den Sprecherwechsel, da die Beiträge in der Reihenfolge des Versendens erscheinen, sodass die Sequenzierung nicht von den Teilnehmern selbst bestimmt werden kann (vgl. Schönfeldt 2002, 29). Als äquivalent zum Gesprächsschritt betrachtet die Autorin den einzelnen Chatbeitrag, also die Äußerung eines Teilnehmers, die zwischen zwei Beiträgen anderer Teilnehmer steht. Aufgrund der sich nicht überlappenden oder störenden Chatbeiträge sei auch keine Notwendigkeit zur Organisation des Sprecherwechsels gegeben. Klassische Gesprächsschrittbeanspruchung oder Hörersignale sind im Chat während des Tätigens einer Aussage nach Schönfeldt nicht möglich, aber auch nicht nötig, da dem Rezipienten die Produktion der Äußerung entgehe. Nachdem der Empfänger die Nachricht erhalten hat, spiele das Rückmeldeverhalten jedoch auch hier eine wichtige Rolle, da sowohl die Aufmerksamkeitsbekundung über die Kenntnisnahme eines Chatbeitrags als auch auf vorige Nachrichten bezugnehmende Äußerungen sowie Kommentare als interaktionssteuernde Signale des Rezipienten kulturell eingespielt seien und auch hier erwartet würden. Die Autorin sieht zudem Parallelen zu Paarsequenzen im Mündlichen: Eine Folge mehrerer aufeinander bezogener Chatbeiträge

(Rede – Gegenrede) können als Gesprächssequenz gedeutet werden, von denen mehrere einen Gesprächsstrang ergeben. Die Obligationen von initiiierenden zu reaktiven Gesprächsschritten gelten für die Autorin auch in der Chat-Kommunikation. Als Besonderheit stellt Schönfeldt mehrere parallel verlaufende Stränge heraus, an denen sich ein Teilnehmer gleichzeitig beteiligen kann, da sich die Stränge nicht behindern. Auch Phasen seien auszumachen, obwohl sie laut Autorin schwerer zu erkennen sind, da sie weniger klar abgrenzbar sind und parallel verlaufen. (Vgl. Schönfeldt 2002, 39ff.)

Thaler (2005) bestimmt den Chat ebenfalls als Gespräch und hält das Turn-Taking im klassischen Sinn für nicht möglich. Dennoch verwendet sie weiter den Begriff des *Turns* und geht davon aus, dass die Gesprächsanalyse mit Einschränkungen anwendbar bleibt. Den Turn sieht die Autorin als Äquivalent zum Chatbeitrag. Als Gesprächssequenz wertet sie die aufeinander bezogenen Gesprächsschritte, wobei die kleinstmöglichen davon die Paarsequenzen darstellen, also funktionale Einheiten, die durch konditionelle Relevanzen verbunden sind. (Vgl. Thaler 2003, 109ff.) Die Organisation des Sprecherwechsels hält Thaler im Chat grundsätzlich für nicht möglich, wendet jedoch ein, dass ein Themenwechsel durchaus als Unterbrechung gelten kann, auch wenn die Teilnehmer sich nicht ins Wort fallen können. Das Segmentieren längerer Beiträge in kürzere bestimmt auch Thaler als gewisse Koordination und Organisation einzelner Turns. Rückmeldungen oder Kommentare haben für Thaler in der Chat-Kommunikation keine Funktion der Gesprächsschrittbeanspruchung. Und auch die Gesprächsphasen hält Thaler für nicht klar abgrenzbar, sieht aber Ähnlichkeiten zu den Phasen in Gesprächen und charakterisiert die Eröffnung als mehr oder weniger stark ritualisierte Floskeln und Wendungen, die vielfach aus der gesprochenen Sprache übernommen wurden. Bei Beendigungen in der Chat-Kommunikation stellt die Autorin fest, dass sie – sofern sie stark ausgeprägt und vollständig ausgeführt werden – ebenso ähnlich zu Gesprächen ablaufen durch eine Beendigungsinitiative desjenigen, der den Chat verlassen will, welche durch die anderen Teilnehmer akzeptiert werden muss. Generell treten allerdings Paarsequenzen seltener auf und sprachliche Variation fällt geringer aus als in Gesprächen. Die Autorin schließt daraus, dass auf Beendigungen in Chats weniger Wert gelegt wird. Die Mitte bestimmt die Autorin als zumeist auf inhaltliche Aspekte konzentriert sowie als sehr komplexe sowie mehrschichtige Gesprächshandlungsstruktur. (Vgl. Thaler 2003, 117ff.)

Kritisch betrachtet werden muss an der Gleichsetzung von Chat-Kommunikation mit Gesprächen sowie an der Übertragung gesprächsanalytischer Kategorien, dass die vorgestellten Ansätze häufig nicht genug zwischen den einzelnen Formen von Chats differenzieren. Dass beispielsweise Gesprächsphasen in einer Chatform schwer auszumachen sind, kann nicht auf

alle Chattyphen verallgemeinert werden. Zudem findet eine Reflexion über die tatsächliche Übertragbarkeit gesprächsanalytischer Kategorien häufig nur in Ansätzen statt. Andere Autoren kommen daher zu dem Ergebnis, dass eine Abgrenzung des Chats vom Gespräch aufgrund seiner Schriftlichkeit unverzichtbar ist. In der Diskussion über die Chat-Kommunikation interessiert dabei zudem die Frage, ob sie als Diskurs im Sinne der funktionalen Pragmatik (Ehlich 2007, Zifonun/Hoffmann/Strecker 1997) bestimmt werden könne:

„Unter einem Diskurs verstehen wir diejenige mündliche Form sprachlicher Kommunikation, die an das Hier und Jetzt der aktuellen Sprechsituation, an Ko-Präsenz und Handlungskoordination von Sprecher(n) und Hörer(n) gebunden ist.“ (Zifonun et al. 1997, 161)

Die funktionale Pragmatik orientiert sich weniger an der materiell mündlichen oder schriftlichen Realisierung von Sprache, sondern mehr an funktionalen Komponenten der Sprechsituation. Als entscheidender Unterschied zwischen Texten und Diskursen gilt daher die Produktorientierung bei Texten und die Prozesshaftigkeit bei Diskursen. Die Sequentialität stellt also den Schlüssel in der Bestimmung von Text oder Diskurs dar:

„Sprachliche Verständigung im Diskurs ist ein Kooperationsprozess, zu dem beide Seiten – Sprecher und Adressat – systematisch beitragen müssen. Sprecher und Adressat koordinieren ihr Handeln synchron und sequentiell: als simultane Orientierung, parallele bzw. sequentielle Verarbeitung des Gesagten und geordnete Abfolge von Handlungen mit der Möglichkeit des Sprecherwechsels.“ (Zifonun et al. 1997, 162)

Diskurse werden nach Zifonun et al. allerdings als mündliche Form situationsgebundenen Handelns bestimmt. Dürscheid folgt den Autoren nicht: ein Diskurs kann nach ihrer Auffassung mündlich oder schriftlich realisiert werden, da kommunikativ-funktionale Gesichtspunkte und nicht die Unterscheidung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Mittelpunkt der Betrachtungen stehen. „Liegt der Äußerung eine wechselseitige Kommunikation zugrunde, handelt es sich um einen Diskurs, wenn nicht, um einen Text – unabhängig davon, ob gesprochen oder geschrieben wird.“ (Dürscheid 2003, 5). Die Chat-Kommunikation bestimmt die Autorin demnach als schriftbasierten Diskurs, allerdings orientiert sie sich an Storrer und ihren getippten Gesprächen und übernimmt die Kategorien der Gesprächsanalyse nicht reflektiert genug. So verwendet sie den Terminus des Turns für Chatbeiträge, welche sie als auf die gegenwärtige Situation zugeschnitten und aufeinander bezugnehmend sowie nach typischen Handlungssequenzen und -mustern des Mündlichen ablaufend charakterisiert. (Vgl. Dürscheid 2003, 5)

„Dies meint nicht nur, dass sie über einen gemeinsamen virtuellen Verweisraum verfügen [...], in dem sie lokal- und temporaldeiktische Äußerungen verwenden können (z.B. *War XY schon hier?*), sondern auch, dass der Kommunikationskanal von beiden Seiten geöffnet ist.“ (Dürscheid 2003, 8; Hervorhebung im Original)

Dies bestimmt die Autorin als elementaren Unterschied zu anderen neueren Kommunikationsformen wie Fax-, E-Mail- oder SMS-Kommunikation, bei welchen kein gemeinsamer Kommunikationsraum existiert und jedes Mal wieder eine neue Verbindung hergestellt werden muss (vgl. Dürscheid 2003, 8f.).

Bittner schließt den Chat wegen der Trennung von Produktion und Rezeption vollends aus der Gesprächsforschung aus. Die Chat-Kommunikation bestimmt er ebenfalls als Diskurs, um eine methodische und begriffliche Abgrenzung zum Gespräch zu schaffen (vgl. Bittner 2003, 24). Er hält das Gesprächskriterium der gegenseitigen Einflussnahme im Prozess der Chat-Kommunikation für nicht erfüllt, womit der Chat in doppelter Opposition zum Gespräch und zum Text stehe. Im Chat dagegen findet ein gleichzeitiges Verfassen der Beiträge ohne Abstimmung aufeinander statt, erst nach dem Versenden kann ein Bezug des Kommunikationspartners trotz kurzer zeitlicher Abstände nur „zeitversetzt und zeitverschieden“ erfolgen. Statt der zeitlichen Organisation der Beiträge wie im Gespräch beruht die Chat-Kommunikation zudem auf einer räumlichen Struktur, weshalb ein Turn-Taking nicht stattfinden kann, sondern allenfalls textuelle Strukturierungs- bzw. Kohäsionsmittel zum Einsatz kommen. Auch das in der Gesprächsanalyse definierte Rückmeldeverhalten hält Bittner für auf die Chat-Kommunikation nicht übertragbar, da eine Einflussnahme auf die Produktion von Chat-Beiträgen nicht möglich ist und nur im Nachhinein stattfinden kann. Aber auch Bittner greift schließlich aus Mangel an etablierten Analysemethoden auf die Gesprächsanalyse zurück, modifiziert sie jedoch in Bezug auf Abweichungen vom Gespräch. (Vgl. Bittner 2003, 194ff.) Während der Autor die verschiedenen Phasen der Eröffnung, Mitte und Beendigung im Chat analog zum Gespräch ausmachen kann (vgl. Bittner 2003, 219ff.), bestimmt er die gesprächsanalytischen Kategorien des Sprecherwechsels, der Gliederungssignale sowie des Rückmeldeverhaltens als deutlich eingeschränkt bzw. als nicht anwendbar. Im Chat besteht „keine einförmige Kommunikationssituation“ (Bittner 2003, 225), sodass also eine gegenseitige Einflussnahme nicht möglich ist. Es herrscht weder ein Nacheinander der Kommunikation noch ein klassischer Rollenwechsel zwischen den Beteiligten als Produzent und Rezipient. So hält Bittner die Untersuchungen zur Organisation des Sprecherwechsels für nicht anwendbar, da sie auf der zeitlichen Ordnung beruht, während der Chat räumlich ausgeprägt ist. Auch Gliederungssignale sind in ihrer prozesssteuernden Funktion im Chat nicht zu finden, sie erfüllen dort laut Autor eher die Funktion der Verstärkung des Inhalts von Äußerungen, sie wirken produktorganisierend bzw. -strukturierend. Das Rückmeldeverhalten, welches Bittner in der Chat-Kommunikation für ähnlich eingeschränkt hält, spielt aber in Bezug auf die phatische Funktion von Kommunikation eine Rolle: Rückmeldungen wirken kommentierend. Bittner nimmt eine Entwicklung zu schriftspezifischen Rückmeldepartikeln und -verfahren an. (Vgl. Bittner 2003, 225ff.)

Auch Hoffmann (vgl. 2004, 1f.) bestimmt die Chat-Kommunikation ausgehend von der funktionalen Pragmatik. Der Diskurs sei gekennzeichnet durch „das Ziel aktueller Verständigung“, sodass die Schriftlichkeit kein Kriterium des Ausschlusses der Zuordnung der Chat-

Kommunikation zu Diskursen darstelle. Für den Chat gilt dieses Ziel laut Hoffmann also ebenfalls: „Was jeweils auf den Schirmen entsteht, erhält in der Rezeption diskursive Qualität. Zweck ist eine unmittelbare Kommunikation, die wechselseitige Verständigung aktualgenetisch, im zeitlichen Nahbereich anstrebt.“ (Hoffmann 2004, 3) Durch ihre Textualität und die Trennung von Produktion und Rezeption unterscheidet sich die Chat-Kommunikation jedoch von mündlichen Diskursen, sodass Hoffmann (vgl. 2004, 3) von einer paradiskursiven Form der Chat-Kommunikation ausgeht. Diese paradiskursive Bestimmung würdigt laut Beißwenger (2007, 282) „die Gemeinsamkeiten und Abgrenzungskriterien textbasierter synchroner Kommunikationsformen in gleicher Weise und macht die Chat-Kommunikation nicht nur namentlich, sondern auch konzeptuell gegenüber prototypischen und derivierten Diskursformen profilierbar“. Beißwenger folgt Hoffmanns Bestimmungen und sieht die Chat-Kommunikation als Diskurs, nicht aber als Gespräch. Der Autor nennt zwei relevante Kategorien des schriftsprachlichen Handelns: zum einen das dialogisch und zeitnah ausgerichtete Handeln, bei welchem die Interaktion als gemeinsames Produkt der Beteiligten im Vordergrund steht und nicht die Fixierung oder Tradierung dieses Produkts. Dieses Handeln kann als Diskurs nach der funktionalen Pragmatik bestimmt werden. Zum anderen nennt der Autor schriftsprachliches Handeln, welches Produkte bzw. Texte unabhängig von der Situation oder den Rezipienten zur Fixierung und Überlieferbarkeit schaffen soll. Diskurs und Text hält der Autor nicht zwangsläufig an die Mündlichkeit oder Schriftlichkeit geknüpft. (Vgl. Beißwenger 2007, 28f.) Beißwenger hält die Methode der Gesprächsanalyse für weit eher geeignet, um die Chat-Kommunikation zu untersuchen als textlinguistische Kategorien, weist aber darauf hin, dass der Chat nicht dem Gespräch angehört und damit der Gesprächsbegriff nicht zu weit ausgedehnt werden darf. Sonst bestünde die Gefahr, dass gesprächsanalytische Kategorien zu schwammig werden oder gänzlich neu überdacht werden müssten. (Vgl. Beißwenger 2007, 221) So gelten zahlreiche Kategorien der Gesprächsanalyse für den Autor in Bezug auf die Chat-Kommunikation nicht. Er schließt eine sequentielle Turn-Strukturierung von kommunikativen Aktivitäten der Chatteilnehmer aus mehreren Gründen aus: Aufgrund der nicht geteilten zeitlichen Ereignisstruktur durch die Trennung von Produktion und Rezeption und der damit einhergehenden individualisierten Sprachhandlungskoordination könne es innerhalb der Chat-Kommunikation keine Turns geben, welche auf der zeitlichen Sequenzierung beruhen. Somit greifen auch die Turn-Taking-Regeln zur Aushandlung des Sprecherwechsels nicht. Beißwenger nimmt an, dass die Chatteilnehmer zwar synchron auf die Kommunikation orientiert sind, aber eigentlich doch individuell handeln. Denn das Agieren im Chat könne immer nur ein Reagieren sein, wirkliche Direktheit und Wechselseitigkeit sei nicht zu erreichen, da die Beteiligten den zeitlichen Verlauf der

Interaktion aufgrund der Trennung von Produktion und Rezeption immer nur zeitversetzt voneinander wahrnehmen können. Während in der gesprochenen Sprache der Gesprächspartner die Äußerung Wort für Wort hört und reagieren sowie den Sprecher sogar unterbrechen kann, ist dies im Chat nicht der Fall. Schreiber und Rezipient vollziehen ihre kommunikativen Aktivitäten in individuellen Situationen – nur das Schreibprodukt ist für den anderen sichtbar. Zwar sei Koordination und Orientierung am Partner möglich, jedoch kein Einfluss auf die Produktion der Beiträge. So finden durchaus sozial konventionalisierte kommunikative Aktivitäten zur Problembearbeitung in der Chat-Kommunikation statt, für die konditionelle Relevanzen und sprachliche Handlungsmuster ähnlich wie im Mündlichen gelten, sie folgen jedoch nicht den Turn-Taking-Regeln. (Vgl. Beißwenger 2007, 280ff.) Der Diskurs kann durch die Zeitverschiebung erst in der Rezeption entstehen und es findet keine direkte Interaktion statt (vgl. Beißwenger 2007, 470). Beißwenger geht zudem nicht von einem Rederecht für alle aus, welches auf Selbstwahl beruht, da das System in Gesprächen darauf aufbaut, dass ein einzelner Sprecher das Rederecht beansprucht und es gegenüber den anderen Gesprächsteilnehmern behauptet. Der Empfänger eines Chatbeitrags hat jedoch keinerlei Einflussmöglichkeiten auf die Gestaltung und Länge der Nachricht des Verfassers. Die Nachrichten erscheinen im Chatfenster wie in anderen Chats ganz linear in der Reihenfolge ihres Versendens. So können verschiedene Konversationsstränge parallel nebeneinander entstehen und sich überschneiden. Dies erschwert zusätzlich die Herstellung von Bezügen – die Chatter müssen ihre Kommunikation koordinieren und den Chat mitverfolgen, um das darin Kommunizierte zu verstehen. Trotzdem erfolgt laut Beißwenger eine Orientierung am Chatpartner sowie an den Konzepten der Gesprächsorganisation, welche durch kohärente aufeinander bezogene Chatbeiträge erreicht wird. Als Beispiel führt er die Unterteilung von Chatbeiträgen in kleinere Einheiten an, um ein „Senderecht“ als funktionales Äquivalent zum Rederecht beanspruchen zu können. Der Turn könne so lediglich strategisches Vorbild für die Chat-Kommunikation sein, nicht aber als Analysekategorie angewandt werden. (Vgl. Beißwenger 2007, 258ff.)

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Gesprächsanalyse aufgrund der Interaktionsorientiertheit der Chat-Kommunikation als weit besser geeignete Untersuchungsmethode angesehen wird als textanalytische Kategorien. Dennoch zeichnet sich deutlich ab, dass die Gesprächsanalyse nur in Ansätzen angewandt werden kann. Chats sind keine Gespräche, sondern im Sinne Hoffmanns paradiskursive Formen, welche Merkmale von Diskursen in sich tragen, aber deren kommunikative Aktivitäten doch schriftlich ablaufen und den Produktionsbedingungen der Schriftlichkeit unterliegen. In Bezug auf makrostrukturelle Prozesse der Einteilung der Chat-Kommunikation in verschiedene Phasen erweist sich die Gesprächsanalyse als durchaus

geeigneter Ansatz. Hinsichtlich der sequentiellen Ordnung der Kommunikation eröffnen sich allerdings berechtigte Zweifel über die Anwendbarkeit gesprächsanalytischer Kategorien wie Turn, Rederecht, Sprecherwechsel oder Rückmeldeverhalten. Hier muss ein abgewandeltes und auf die Unterschiede der schriftlichen Realisierung im Chat zur gesprochenen Sprache sensibilisiertes Verständnis zum Tragen kommen, um die Kommunikationsprozesse auch im Chat methodisch adäquat erfassen zu können. Sowohl Elemente der Gesprächsanalyse als auch textlinguistische Kategorien müssen gleichermaßen greifen. Anders als die Erforschung gesprochener Sprache, welcher zugeschrieben wird, dass sie sich zu stark an der Erforschung geschriebener Sprache orientiert, müsse sich daher nun die Erforschung der Chat-Kommunikation laut Androutsopoulos dem Risiko entziehen, zu sehr auf Analysegesichtspunkte der gesprochenen Sprache festgelegt zu sein: „Damit ist [...] die Gefahr verbunden, die in der räumlich-visuellen Repräsentation von Sprache angelegten, von der Phonie unabhängigen Potentiale der Schrift zu verkennen.“ (Androutsopoulos 2007, 73)

5.2.4 Das Konzept der interaktionalen Linguistik

Die in den vorangegangenen Abschnitten herausgestellte Interaktionsorientiertheit sowohl der gesprochenen Sprache im Voice-Chat als auch in der dialogischen Einbettung schriftlicher Kommunikation im *WoW*-Chat lenkt die Aufmerksamkeit auf die interaktionale Linguistik – einen erweiterten Ansatz der Gesprächsanalyse, welcher „eine gänzliche Neuorientierung der allgemeinen Linguistik unter interaktionaler Perspektive fordert“ (Linke/Nussbaumer/ Portmann 2004, 329). Dieser noch junge Forschungsansatz, welcher maßgeblich geprägt wurde durch Selting und Couper-Kuhlen (2000), baut theoretisch und methodisch vor allem auf der Konversationsanalyse auf. Ethnomethodologen und Konversationsanalytiker übernahmen zuerst eine interaktionistische Perspektive, bei welcher individuelles sprachliches Handeln immer als auf die soziale Interaktion⁷⁵ ausgerichtetes Handeln verstanden wird. Sprachliches Handeln ergibt sich somit stets aus den individuellen Intentionen und Zielen des Handelnden selbst sowie aus denen des Interaktionspartners. Wirklichkeit wird gemeinsam konstruiert. Auch für die interaktionale Linguistik ist dieses Verständnis zentral – nicht einzelne Handlungen stehen im Mittelpunkt, sondern die Interaktion zwischen den Beteiligten. „Denn Kommunizieren erfolgt und wird verstanden als Teil einer 'kommunikativen Ökologie', die aus den gemeinsamen Anstrengungen von Sprechern und Hörern besteht.“ (Knoblauch 1991, 457) Wesentlich dabei ist also die Auffassung einer gemeinsamen, interaktionalen und nicht individuellen Produktion von

⁷⁵ Interaktion wird verstanden als soziales Handeln, welches im wechselseitigen Bezug zwischen (mindestens) zwei Interagierenden vonstattengeht. Kommunikation wiederum ist eine spezielle Form von Interaktion. (Vgl. Beck 2006, 41)

Sprachstrukturen. Diese Strukturen werden als flexible und anpassungsfähige Gebilde betrachtet, die auf die jeweilige Interaktion zugeschnitten werden, diese beeinflussen und von ihr beeinflusst werden (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 81f.). Dabei ist in besonderem Maße der Zusammenhang von Sprach- und Interaktionsstruktur bzw. sprachlichen Formen und Funktionen relevant: Es wird angenommen, dass sich Sprach- und Interaktionsstrukturen gegenseitig in beide Richtungen beeinflussen: „Sprachstrukturen werden von der Interaktionsstruktur geprägt und tragen gleichzeitig dazu bei, genau diese Interaktionsstruktur herzustellen.“ (Selting/Couper-Kuhlen 2000, 82) Zum einen interessiert also die Frage, wie Sprachstrukturen an bestimmte kommunikative Probleme angepasst werden, um diese zu lösen, zum anderen ist die Frage bedeutsam, welchen Einfluss die Sprachstrukturen auf die Interaktion selbst nehmen können (vgl. Deppermann 2007, 14). Als Grundlage einer Analyse der Sprachstrukturen gilt folglich, dass diese stets in Bezug auf die Interaktion beschrieben und erklärt werden müssen (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2001, 261f.) Selting und Couper-Kuhlen (vgl. 2000, 80) sehen es als umso wichtiger an, sprachliche Aktivitäten in der sozialen Interaktion nicht isoliert von ihren Kontexten zu betrachten, da sich die meisten Sprachbeschreibungen an der geschriebenen Sprache orientieren und nur schwer auf gesprochene Sprache bzw. auf Kommunikation in natürlicher sozialer Interaktion übertragen lassen. Die Autoren gehen davon aus, dass bestimmte sprachliche Strukturen in spezifischen sequenziellen Umgebungen als an diese angepasste, konventionelle Routinen zur Lösung sich wiederholender kommunikativer Probleme der Organisation der Interaktion eingesetzt werden. Diese bestimmten Sprachstrukturen können dann zu einer Interpretation von Handlungen im sequentiellen interaktionalen Kontext sowie zu einer Rekonstruktion sprachlicher Praktiken beitragen (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 83ff.):

„Ziel der interaktionalen Linguistik ist es, sequenziell interpretierte Redebeiträge, Turnkonstruktionseinheiten und Äußerungen in ihre sprachlichen Bestandteile zu zerlegen, um festzustellen, wie einzelne sprachliche Hinweise zu Praktiken wie der Bildung von Einheiten, Redebeiträgen und Handlungen beitragen, und zu zeigen inwiefern diese Hinweise interaktional relevant sind.“ (Selting/Couper-Kuhlen 2000, 84)

Mit ihrer Ausrichtung sowohl auf Sprache selbst, als auch auf deren Funktionen innerhalb der Interaktion lässt sich die interaktionale Linguistik als eine Ausweitung der Forschungsperspektive der Gesprächsanalyse verstehen: In der Gesprächsanalyse liegt der Schwerpunkt auf der Beschreibung der Äußerungssequenzen selbst. Die umfassendere Beschreibung und Analyse von Sprachstrukturen mit Hilfe der interaktionalen Linguistik soll dagegen vor allem Aufschluss über die funktionalen Aspekte der Sprachverwendung im konkreten Situationszusammenhang bzw. der „Rede-in-der-Interaktion“ (Selting/Couper-Kuhlen 2000, 78) sowie über ihre Anpassung an die Organisation sozialer Interaktion zur Erfüllung dieser Funktionen geben (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 76ff.). In der wissenschaftlichen Forderung nach der

Beantwortung von Warum-Fragen statt bloßer Wie-Fragen kann die interaktionale Linguistik damit Abhilfe leisten. Gerade in Bezug auf die Gesprächsanalyse, der häufig vorgeworfen wird, lediglich Wie-Fragen beantworten zu können (vgl. Iványi 2001, 122), stellt ein Umdenken auf funktionale Komponenten von Sprache einen wichtigen Schritt dar.

Die interaktionale Linguistik umfasst sämtliche deskriptive Ebenen zur Beschreibung und Erklärung sprachlicher Phänomene wie Prosodie, Syntax, Phonetik, Phonologie, Morphologie, Lexik, Semantik und Pragmatik (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 76ff.). Neben diesen linguistischen Gebieten im engeren Sinne schließt der Ansatz auch die (ethnomethodologische) Betrachtung von Sprachstrukturen im sozialen und sequentiellen Kontext auf der Meso- sowie der Makroebene mit ein (vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 93). Ausgangspunkt der Untersuchung kann dabei entweder eine interaktionale oder konversationelle Aufgabe sein, welche durch bestimmte, zu analysierende sprachliche Mittel gelöst wird, oder ein konkretes sprachliches Element bzw. eine Konstruktion, welche auf ihre Rolle und Funktion in der konversationellen Interaktion untersucht wird. (Vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 79) Eine integrative Sicht auf den jeweiligen Untersuchungsgegenstand, welche verschiedene interdisziplinäre Ansätze mit einbezieht, ist dabei wesentlich.

Mit der interaktionalen Linguistik werden daher häufig weitere Forschungsperspektiven verbunden wie beispielsweise die Betrachtungen der interaktionalen bzw. interpretativen Soziolinguistik sowie der Kontextualisierungshinweise (oder auch *contextualization cues*), welche durch Hymes und Gumperz (1972) und ihre Ethnografie der Kommunikation, in der die Erfassung des Verhältnisses von Sprache und Kultur zentral ist, entscheidend geprägt wurden. Das sprachliche Handeln wird dabei immer in der konkreten sozialen Situation betrachtet, der Zusammenhang von Sprache, Sprachmustern und sozialen Strukturen gilt als wesentlich. Wo jedoch die frühe Soziolinguistik noch davon ausgeht, dass die Sozialstruktur die Sprache determiniert, haben interaktionale bzw. interpretative Soziolinguistik einen veränderten Blickwinkel auf ihren Untersuchungsgegenstand: der Sprachgebrauch wird als konstitutiver Bestandteil sozialer Strukturen betrachtet und nicht als davon unabhängiges, eigenständiges Sprachsystem. (Vgl. Knoblauch 1991, 448f.) Die interaktionale und die interpretative Soziolinguistik unterscheiden sich kaum voneinander. Laut Hinnenkamp verfügen beide über keine selbstständige Forschungstradition, haben aber mehrere Merkmale gemeinsam: Beide Richtungen sind empirisch ausgerichtet, beschäftigen sich vorrangig mit der Face-to-Face-Kommunikation, integrieren ethnografische Methoden und arbeiten interpretativ, wobei es gilt, gesellschaftliche Verhältnisse aufzudecken, welche durch die Beteiligten situativ gedeutet, aber gleichzeitig auch konstituiert werden. Ziel der interpretativen Soziolinguistik ist es, aufzuzeigen,

„wie die verwendeten kommunikativen Zeichen ihre Funktion erfüllen, bestimmte Aktivitäten und konversationelle Aufgaben zu signalisieren, wie im Verlauf der Interaktion durch eine flexible Anordnung unterschiedlicher informationstragender Elemente, bestimmte gemeinsame (oder auch verschiedene) Interpretationen gefunden (und wieder verworfen) bzw. Inferenzen ermöglicht werden und welche kommunikativen und sozialen Folgen mit diesen Interpretationen einhergehen.“ (Hinnenkamp 1989, 38f.; Hervorhebung im Original)

Die interaktionale Soziolinguistik ist nach Hinnenkamps Verständnis neben der Ethnografie der Kommunikation verbunden mit dem symbolischen Interaktionismus sowie mit der Ethnomethodologie und der Konversationsanalyse. Zudem integriert sie kognitive Ansätze wie die Frage der Organisation von Wissen, Erwartungen und deren Einfluss auf Interpretationen (vgl. Hinnenkamp 1989, 38ff.):

„Interaktionale Soziolinguistik will von ihrem Anspruch her nicht stehen bleiben bei der Beschreibung der kommunikativen Mittel, derer sich die handelnden Gesellschaftsmitglieder bedienen (Ethnographie der Kommunikation), um Sinn und moralische Ordnung interaktiv hervorzubringen (Ethnomethodologie), sondern will auch die Ressourcen und – viel wichtiger – *die symbolische Reproduktion der sprachlichen wie außersprachlichen Ressourcen* im Vollzug des verfügbaren Mitteleinsatzes in die Kommunikationsanalyse mit einbeziehen und erklärbar machen.“ (Hinnenkamp 1989, 45; Hervorhebung im Original)

Beide Ansätze werden mit Gumperz' Kontextualisierungstheorie verbunden, welche Kommunikation als konstitutives Element sozialer Situationen betrachtet und ein reflexives Verständnis von Kontext vertritt. Kontext wird demnach in den Handlungsabfolgen hergestellt – er formt damit die Sprache und wird selbst durch die Sprache geformt. (Vgl. Knoblauch 1991, 449) Der Kontext wird stets in die Analyse mit einbezogen und nach Gumperz' Konzept der Kontextualisierungshinweise als veränderbar, dynamisch sowie als durch sprachliche und außersprachliche Hinweise wie Akzente, Intonation, Sprechrhythmus, bestimmte Lexik, Abtönungspartikeln, Code Switching, Gesten oder die Körperhaltung signalisier- und ermittelbar betrachtet. Außersprachliches Wissen und ethnografische Kenntnisse können ebenfalls hilfreich bei der Interpretation kommunikativer Ereignisse wie Anspielungen, Wortspiele oder Ironie sein. Knoblauch nennt drei relevante Kontextebenen, auf die die Hinweise deuten:

1. sprachliche Konventionen, welche insbesondere auch Rückschlüsse auf soziale Identitäten der Beteiligten geben,
2. Ereignisse und Aktivitäten (Verfahren der Informations- und Argumentationsstrukturierung) und
3. soziale Situationen, welche das Wissen über die Situation sowie über das angemessene Verhalten, über Rollenmuster u.a. umfassen.

Der Kontext ist folglich nicht lediglich eine außersprachliche Größe. Kontextualisierungshinweise sind geprägt von der jeweiligen Sprache bzw. Kultur und sind als Bestandteil des kulturellen Hintergrundwissens zu verstehen, welches automatisiert angewendet wird. (Vgl. Knoblauch 1991, 455f.) Die Hinweise müssen immer gemeinsam und in Zusammenhang mit der jeweiligen Situation betrachtet werden, da nur so die spezifische, konkrete Bedeutung erfassbar und ein Verstehen von Äußerungen möglich wird. Sie dienen nicht nur dem Forscher, sondern auch dem jeweiligen Gegenüber als zumeist implizite Anhaltspunkte über die

Bedeutungsdimensionen, die jeweiligen thematischen Strukturen, die Art der Beziehung sowie über Erwartungen, emotionale Beteiligung, Intentionen und Identitäten der Beteiligten. Für den Forscher gilt es, die Orientierung der Beteiligten am jeweiligen Kontext, wie beispielsweise bestimmte Rollen, nachzuweisen. (Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 329f.) „Die Handelnden besitzen also ein mehr oder weniger umfassendes, größtenteils 'implizites Wissen' darüber, welche Mittel zur Schaffung und Erhaltung spezifischer Interaktionen, Aktivitäten und Situationen nötig sind.“ (Knoblauch 1991, 456) Durch das „konversationelle Schließen“ werden verbale und nonverbale Mittel der Kommunikation sowie Intentionen der Beteiligten mit Hilfe der Kontextualisierungshinweise und des Hintergrundwissen über die Situation, die kommunikative Aufgabe sowie über angemessenes Verhalten entschlüsselt (vgl. Knoblauch 1991, 453).

„Die Kontextualisierungsschlüssel lenken die für Kommunikation erforderliche Synchronisation der Handelnden und die Koordination von Handlungsteilen in halbwegs verlässliche, bekannte und gewohnte Bahnen.“ (Knoblauch 1991, 456)

Dennoch hat das auf den vorangegangenen Seiten vorgestellte interdisziplinäre Konzept der interaktionalen Linguistik in Bezug auf mehrere Punkte Kritik erfahren: Selting und Couper-Kuhlen selbst sehen Probleme in der zirkulären Beschreibung sprachlicher Strukturen, welche sich aus dem reflexiven Verhältnis dieser zur kommunikativen Aktivität ergibt. Abhilfe schafft nur eine konsequente Analyse der Reaktionen, welche auf die untersuchten kommunikativen Ereignisse folgen, sodass diese nie isoliert in den Blick genommen werden. (Vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2001, 280) Deppermann sieht einen Schwachpunkt in der bisherigen Konzeption einer interaktionalen Linguistik zudem in dem Ausschluss kognitiver Prozesse aus der Betrachtung sprachlicher Interaktion. Er geht mit seinem Ansatz noch über die eingeschränkte Konzeption der interaktionalen Linguistik hinaus und plädiert für das Einbeziehen kognitiver Konstrukte in die Gesprächsanalyse aufgrund ihrer Essentialität als funktionale Bezugspunkte sprachlicher Prozesse sowie für deren Konstitution. Dazu gehört nach Deppermann die Aufmerksamkeitssteuerung, die subjektive Konzeptualisierung von Sachverhalten, die Handlungsintentionen, die Steuerung von Inferenzen sowie die Berücksichtigung von Vorwissen des Adressaten. (Vgl. Deppermann 2007, 16f.) Anzumerken ist jedoch, dass beispielsweise die interaktionale Soziolinguistik sowie die Kontextualisierungstheorie Ansätze zur Einbeziehung kognitiver Aspekte bieten, welche das Fehlen im Konzept der interaktionalen Linguistik auszugleichen vermögen.

Offen bleibt nun, ob auch die Chat-Kommunikation unter dem Ansatz der interaktionalen Linguistik angemessen untersucht werden kann. Verdeutlicht wurde bereits, dass das Funktionsspektrum der Schriftlichkeit durch die Entwicklung vernetzter Medien erweitert wurde und

mit dem interaktionsorientierten Schreiben den Kommunikationspartnern neue Möglichkeiten eröffnet werden. Wie gezeigt wurde, orientiert sich die interaktionale Linguistik allerdings bisher an mündlichen Formen der kommunikativen Interaktion und konzentriert sich auf konversations- bzw. gesprächsanalytische Methoden. Dürscheid und Brommer plädieren dennoch dafür, die Aussagen und Annahmen der interaktionalen Linguistik auch auf quasi-synchrone, schriftliche Formen der Interaktion zu beziehen und den Untersuchungsradius zu erweitern. Laut Autoren ließe sich eine Untersuchung der Chat-Kommunikation mit dem Ansatz vereinbaren, da auch diese als situationsgebundene, natürliche Interaktion gewertet werden könne, in welcher Bedeutung gemeinsam durch die Interaktanten, die sich wechselseitig aufeinander beziehen, konstituiert wird. Die Autoren verstehen schriftliche Kommunikation in Chats analog zu Gesprächen als „Schreiben-in-der-Interaktion“ (Dürscheid/Brommer 2009, 15). Beachtet werden müsse dabei jedoch, dass statt der Prosodie in Chats andere, vor allem typografische Strategien an der Bedeutungskonstitution beteiligt sind, welche gesondert in den Blick genommen und erfasst werden müssen (vgl. Dürscheid/Brommer 2009, 15f.). Eine interaktionale Perspektive wird auch von Dorta (vgl. 2005, 11) eingenommen, wenn auch nicht explizit unter dem Schirm der interaktionalen Linguistik: Der Autor betrachtet die Wechselwirkung zwischen den Merkmalen des Mediums und den Verhaltensweisen der Nutzer in konkreten Kommunikationssituationen auf interaktionaler Basis und befasst sich mit kommunikativen Praktiken, anhand derer die Beteiligten Identitäten und Beziehungen wechselseitig signalisieren und aushandeln. Dorta versteht den Chat weiter als Beziehungsmedium, welches nicht produkt-, sondern prozessorientiert betrachtet werden müsse und wobei die medialen Besonderheiten neben den sozialen Phänomenen gemeinsamer Sinnbildungsprozesse gleichermaßen berücksichtigt werden müssen. Zur Umsetzung einer prozessorientierten und situationsbezogenen Analyse bezieht er explizit die interaktionale Soziolinguistik, den reflexiven Kontextbegriff sowie kognitive Aspekte mit ein. (Vgl. Dorta 2005, 296f.) Imo (2015) plädiert klar für eine Anwendung der interaktionalen Linguistik auf schriftbasierte Formen computervermittelter Kommunikation im Internet. Er spricht von „Sprache-in-Interaktion“, also der Sprachverwendung in interaktionalen Kontexten, welche nicht nur mündlich ablaufen kann.

5.3 Schlussfolgerungen für das analytische Vorgehen

Abschließend sollen die vorangegangenen theoretischen Überlegungen im Hinblick auf die empirische Analyse der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen zusammengeführt werden, um sie als Analyserahmen nutzen zu können. Als grundlegend für diesen Rahmen kann festgehalten werden, dass eine Untersuchung sowohl der mündlichen Voice-

Chat- als auch der schriftlichen *WoW*-Chat-Kommunikation es erforderlich macht, zeitgleich verschiedene methodische Ansätze und Forschungsperspektiven in die Arbeit einfließen zu lassen. Dies kann zugleich mehrere Blickwinkel auf den Gegenstand eröffnen und zu einem umfassenden Erkenntnisgewinn beitragen. Für die vorliegende Arbeit wurde die Durchführung einer qualitativen Analyse der mündlichen und schriftlichen Sprachstrukturen in Voice-Chat und *WoW*-Chat als am besten geeignet herausgestellt. Mit Hilfe der teilnehmenden Beobachtung wird eine umfassende linguistische Untersuchung der Kommunikationsprozesse innerhalb einer sozialen Gruppe – der Gilde – angestrebt, bei der neben den sprachlichen Strukturen gleichermaßen die sozialen, medialen und kontextuellen Faktoren berücksichtigt werden sollen, um insbesondere auch auf die möglichen Strategien und Muster in der Beziehungsgestaltung eingehen zu können. Die Arbeit soll sich dabei mit Hypothesenbildungen im Vorfeld zurückhalten und diese erst in der Analyse selbst entwickeln. So soll es möglich sein, auch unerwartete sprachliche Strukturen und Phänomene aufdecken zu können. Dabei ist das richtige Verhältnis des Forschers von Nähe und Distanz zu seinem Untersuchungsgegenstand unabdingbar.

Die Bedeutung, welche dem scheinbaren Gegensatzpaar „Gesprochenes“ und „Geschriebenes“ bisweilen in der linguistischen Forschung zugeschrieben wird, wurde in den vorangegangenen Ausführungen relativiert, indem gezeigt wurde, dass eine prototypische Betrachtung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit nicht in jedem Fall zielführend ist. Dabei wurde insbesondere auf das Modell von Koch und Oesterreicher (1994) eingegangen, welches bisher in der linguistischen Erforschung der Chat-Kommunikation gehäuft herangezogen wurde. Zahlreiche Kritikpunkte am Modell sowie an der Integration der Chat-Kommunikation konnten ausgemacht werden: Als ein Mangel gilt, dass das Modell noch vor dem Aufkommen der „Neuen Medien“ entwickelt wurde und diese somit noch gar nicht berücksichtigen konnte. Herausgestellt wurde außerdem, dass sich das Modell lediglich für die Einordnung von Text- bzw. Gesprächsarten und nicht von Kommunikationsformen eignet, da sie in Bezug auf die konkreten kommunikativen Ausprägungen stark differenziert sind. Kritisiert wird weiter, dass sich die Medialität des Modells ausschließlich auf die mündliche oder schriftliche Realisierung begrenzt und lediglich ein einseitiger Kontextbegriff zum Tragen kommt. Hervorgehoben wurde weiter, dass eine prototypische Betrachtung von Mündlichkeit und Schriftlichkeit die Gefahr der Homogenisierung und Verallgemeinerung beider Realisierungsweisen birgt, indem beispielsweise *die* Mündlichkeit mit ihrem Prototyp – dem Face-to-Face-Gespräch – gleichgesetzt und weniger prototypische Fälle aus den Augen verloren werden. Ein weiteres Risiko ist eine damit verbundene Wertung der Prototypen als „bessere“ und der weniger prototypischen Formen als „schlechtere“ Vertreter. Das Modell von Koch und Oesterreicher sowie prototypische

Betrachtungen wurden folglich als ungeeignet für die Analyse der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen bestimmt, da diese die Vielfältigkeit der Kommunikation im Spiel nicht zufriedenstellend erfassen können. Aufgrund der zahlreichen Kritikpunkte bezüglich der Einordnung neuerer kommunikativer Ausprägungen wurde von dem Modell wie auch von anderen prototypischen Vergleichen von Mündlichkeit und Schriftlichkeit Abstand genommen. Ein Festhalten am angenommenen Gegensatz von Mündlichkeit und Schriftlichkeit und damit an den prototypischen Kategorien für eine Beschreibung der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen wurde zudem als nicht zielführend bestimmt. Um sich vom Primat der Annahme eines Gegensatzes von Mündlichkeit und Schriftlichkeit ablösen zu können und die Kommunikation im Online-Rollenspiel unabhängig von ihrer Realisation als einheitliches Gebilde betrachten zu können, wurden sowohl die Voice-Chat- als auch die *WoW*-Chat-Kommunikation nach Storrer (2011) als interaktionsorientiert bestimmt. Betont wurde weiter, dass die Erforschung der gesprochenen Sprache sich in vielen Fällen auf die Analyse-kategorien zur Erforschung der geschriebenen Sprache stützt, da die Schriftlichkeitsforschung auf eine deutlich längere Tradition zurückblicken kann. Ein Vergleich beider orientiert sich damit zwangsläufig an der Schriftlichkeit. Eine Analyse sowohl der gesprochenen wie auch der geschriebenen Sprache muss diesen Faktor daher berücksichtigen.

Im Anschluss wurde die Gesprächsanalyse vorgestellt und auf ihre Geeignetheit für die Analyse der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen insbesondere in Bezug auf die Chat-Kommunikation überprüft. Mit Hilfe der Gesprächsanalyse können die sprachliche Gestaltung, welche die syntaktischen, morphologischen, typografischen und lexikalischen Strukturen, aber auch die Sprachökonomie sowie Mittel der Strukturierung umfasst, untersucht werden. Analyse-kategorien wie der Turn/Gesprächsschritt, das Rederecht, der Sprecherwechsel/das Turn-Taking, das Rückmeldeverhalten, konditionelle Relevanzen oder die Betrachtung der verschiedenen Sequenzen und Phasen der Kommunikation wurden als für die Untersuchung der gesprochenen Sprache im Voice-Chat nützlich herausgestellt.

Für die Erforschung der Chat-Kommunikation, bei der anfangs verstärkt ebenfalls die Gesprächsanalyse als Methode herangezogen wurde, konnte jedoch festgestellt werden, dass sich diese Kategorien nicht alle übertragen lassen und die Methode nur bedingt geeignet ist. Weder der Begriff des *Turns*, noch die Regeln des Sprecherwechsels oder der Verteilung des Rede-rechts sowie das Rückmeldeverhalten konnten als auf die Chat-Kommunikation (vollständig) übertragbar bestimmt werden, da die Quasi-Synchronizität bzw. die Trennung von Produktion und Rezeption der Chat-Beiträge eine Anwendung dieser Kategorien verbietet. Lediglich die Ordnung der kommunikativen Interaktion in Phasen gilt als auf die Chat-Kommunikation

anwendbar. Als konstitutives Merkmal für die Chat-Kommunikation wurde in der Folge das interaktionsorientierte Schreiben herausgestellt, das diese Kommunikation von prototypischen Texten abhebt und eine Zuordnung weder zum Gespräch noch zum klassischen Text erlaubt. Gezeigt wurde, dass es aufgrund dieser Besonderheit bisher nicht gelungen ist, eine eigenständige Analysemethode für die Untersuchung der Chat-Kommunikation zu entwickeln. Nach Hoffmann wurde die Chat-Kommunikation schließlich als paradiskursive Form bestimmt, welche mit der Interaktionsorientiertheit zusammenhängende, grundsätzliche Merkmale von Diskursen nach dem Verständnis der funktionalen Pragmatik erfüllt.

Für die eigene Analyse hat dies folgende Konsequenzen: Um der Möglichkeit der gemeinsamen, sich überkreuzenden Kommunikation im *WoW*-Chat wie auch im Voice-Chat gerecht werden zu können, werden beide Kommunikationsformen parallel untersucht. Die interaktionale Linguistik von Selting und Couper/Kuhlen (2000) bietet die Grundlage dafür, die Kommunikation in Online-Rollenspielen auf die Interaktion konzentriert zu analysieren. Die Interaktion zwischen den Beteiligten selbst wird zentral gesetzt, sodass die Kommunikation als Ganzes in den Blick genommen werden kann, unabhängig von der Realisierungsweise konkreter kommunikativer Ereignisse. Interaktion wird dabei als gemeinsam konstruiert begriffen. Mit dem Fokus auf die Interaktionsorientiertheit wird die Kategorisierung in gesprochene oder geschriebene Sprache zwar nicht unwesentlich, jedoch in den Hintergrund gesetzt. Die interaktionale Linguistik, welche auf der Gesprächs- bzw. Konversationsanalyse beruht, legt dabei folgende methodologische Prinzipien zugrunde, denen auch diese Arbeit folgen soll: Natürliche konversationelle Interaktionen bilden die primäre Datengrundlage. Der konkrete Kontext wird bei der Analyse der Daten stets berücksichtigt. Spezifische Analysekategorien werden erst aus den Daten heraus entwickelt. Durch den Nachweis, dass sich die Beteiligten nachvollziehbar an dieser Kategorie und den Ordnungsprinzipien orientieren, wird die Analyse schließlich validiert. (Vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2001, 276ff.) Kommunikative Aktivitäten werden folglich auch stets innerhalb der vorherigen kommunikativen Ereignisse und Folgeaktionen betrachtet. Für den Analytiker bedeutet dies, dass Interpretationen soweit wie möglich auf Basis des Geschehens sowie der Aktivitäten der Beteiligten expliziert werden (vgl. Deppermann 2008, 51).

„Die Strukturen und Besonderheiten der gesprochenen Sprache sollen als sinnvolle und aktiv verwendete Ressourcen mit Bezug auf die konkreten Erfordernisse und Funktionen der konversationellen Interaktion beschrieben werden. 'Ressource' meint dabei, daß die sprachlichen Mittel nicht zwingend verwendet werden müssen, sondern aktiv genutzt werden können. Auf der Grundlage des unterstellten gemeinsamen Wissens über erwartbare Normalformen und deren Interpretationen können sie verwendet, unterlassen, strategisch genutzt und ggf. manipuliert werden.“ (Selting/ Couper-Kuhlen 2001, 262f.)

Die geplante Untersuchung strebt eine umfassende Perspektive an. Dazu bietet sich eine Analyse der Kommunikation in Online-Rollenspielen unter einem interaktionalen Blickwinkel

an, welcher die Sequentialität kommunikativer Ereignisse sowie die gemeinsame Bedeutungskonstitution durch interaktionales Handeln berücksichtigt und dabei insbesondere auf die Funktionen von sprachlichen Phänomenen in der konkreten Interaktionssituation eingeht. Hierbei ist eine „interaktive und responsiv-kontextuelle Auffassung“ (Deppermann 2007, 21) von Bedeutung, also die Einsicht, dass der Kontext sowohl durch die sozialen Strukturen als auch durch die kommunikativen Ereignisse gleichermaßen situativ geformt wird. Grundlage der Analyse bildet daher eine Betrachtung sprachlicher Strukturen, welche nicht von der Verwendung losgelöst, sondern innerhalb ihrer Kontexte erfolgt und davon ausgeht, dass sie bestimmte Funktionen zur Interaktionsorganisation in Gesprächen erfüllen. Dem genannten Schwachpunkt, dass die interaktionale Linguistik kognitive Prozesse ausschließt, da sie davon ausgeht, dass Kontext und Hintergrundwissen stets in den Einzelheiten des kommunikativen Ereignisses sichtbar also lediglich lokal hergestellt werden, kann entgegnet werden, indem auf die interaktionale Soziolinguistik und Gumperz' Kontextualisierungstheorie zurückgegriffen wird. Die interaktionale Soziolinguistik wurde als Ansatz vorgestellt, welcher Zusammenhänge und gegenseitige Einflüsse von Sprache und sozialen Strukturen sucht und kognitive Ansätze wie die Frage der Organisation von Wissen, Intentionen und deren Einfluss auf Interpretationen mit einbezieht. Die Kontextualisierungstheorie gilt als Bestandteil des Ansatzes und fokussiert ein reflexives Verständnis von Kontext, welcher sprachliche Konventionen, Ereignisse und Aktivitäten der Beteiligten sowie soziale Situationen umfasst und damit nicht lediglich eine außersprachliche Größe darstellt. Wie eine kommunikative Aktivität zu verstehen ist, kann durch Kontextualisierungshinweise ermittelt werden, welche als kulturelles Hintergrundwissen zumeist automatisiert angewendet werden. Des Weiteren orientiert sich die Arbeit an Deppermanns Verständnis einer Gesprächsanalyse, welche die interaktionale Linguistik miteinschließt (2007, 2008). Der Autor übernimmt und erweitert die theoretische Konzeption der interaktionalen Linguistik um Elemente der interaktionalen Soziolinguistik, der discourse psychology, der grounded theory sowie der objektiven Hermeneutik. So können auch inhaltliche Interessen, ethnografische Daten und Kontextwissen in die Betrachtungen integriert werden (vgl. Deppermann 2008, 10). Situation, soziale Strukturen, mediale Bedingungen und kommunikative Aktivitäten werden also gleichermaßen in die Analyse einbezogen, um ein umfassendes Bild über die Gegebenheiten zu erlangen. Weiter interessiert nicht nur das Wie, sondern auch das Warum sprachlicher Ereignisse, indem auf die funktionalen Zwecke der Kommunikation in Verbindung mit den situativen Faktoren Rücksicht genommen wird. Die interaktionale Linguistik geht davon aus, dass konventionelle Routinen zur Ausprägung kommunikativer Aktivitäten beitragen. So können spielmechanische, soziale und vor allem sprachliche Regelmäßigkeiten,

Konventionen und Routinen innerhalb der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen herausgearbeitet und bestimmte Muster erkannt werden.

Für die Untersuchung der *WoW*-Chat-Kommunikation bietet die interaktionale Linguistik den Vorteil, durch verschiedene Forschungsansätze erweiterbar zu sein und nicht von vornherein starr festgesetzte Analysekategorien zu enthalten, sodass sie auf den jeweiligen Untersuchungsgegenstand individuell zugeschnitten werden kann. Ein interaktionaler Blickwinkel bzw. eine Ausweitung der interaktionalen Linguistik auf das interaktionsorientierte Schreiben bzw. „Schreiben-in-der-Interaktion“ im *WoW*-Chat soll daher in dieser Arbeit angestrebt werden. Durch die Verschränkung mündlicher und schriftlicher kommunikativer Aktivitäten ist es für diese Arbeit unbedingt nötig, den Blick für beide Realisierungsweisen offen zu halten und die sprachlichen Phänomene weder nur durch die Brille der Erforschung geschriebener Sprache noch durch die Brille der Gesprächsanalyse erklären zu wollen. Zum einen ist es also angebracht, den Gegensatz von Mündlichkeit und Schriftlichkeit zu vernachlässigen und die gesamte kommunikative Interaktion in konkreten Kontexten in den Blick zu nehmen, zum anderen ist es in Bezug auf die genutzten Analysekategorien durchaus weiterhin erforderlich, die Art der Produktion in die Betrachtungen mit einzubeziehen.

Folgende Grafik soll das methodische Vorgehen in dieser Arbeit veranschaulichen:

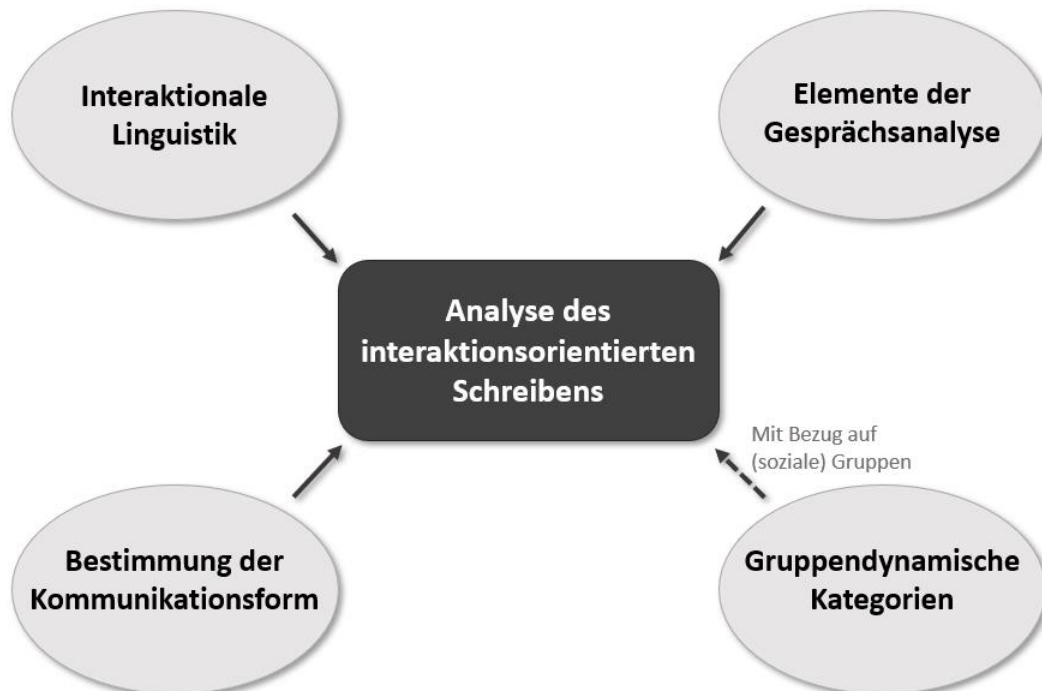


Abbildung 7: Methodisches Vorgehen

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Analyse systematisch zusammengestellt, gestützt auf die Beobachtungen, die sich aus der Untersuchung der beiden Materialkorpora aus *WoW*-Chat und Voice-Chat ergeben. Es soll eine ganzheitliche Betrachtung der

interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen anhand der Kommunikations- und Interaktionsprozesse der untersuchten Gilde vorgenommen werden – hinsichtlich möglicher Gruppenkonstellationen, der Vorbestimmtheit der Handlungen durch wiederkehrende Spielphasen und sich daraus ergebende Konsequenzen für die Organisation der Interaktion, des Umgangs mit medialen Bedingungen und Funktionen von *WoW*-Chat und Voice-Chat, sprachlicher Besonderheiten, sozialer Beziehungen sowie gruppenspezifischer Prozesse.

6 Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation

Um das Konzept der interaktionalen Linguistik für die Untersuchung der Kommunikations- und Sprachstrukturen in Online-Rollenspielen nutzbar zu machen, ist es sinnvoll, die Prämissen dieses Ansatzes in Bezug auf den Forschungsgegenstand aufzuschlüsseln: Kommunikation wird in der vorliegenden Arbeit immer als gleichzeitiger (bzw. im *WoW*-Chat als quasi-synchroner), durch die Kommunikationspartner auf die jeweilige Situation zugeschnittener, wechselseitiger Prozess der Interpretation und Interaktion verstanden. Es wird also eine Wechselseitigkeit zwischen der Organisation der Interaktion und den Sprachstrukturen angenommen. Kommunikative Verfahren werden daher im Folgenden in ihre sprachlichen Bestandteile zergliedert, um die Relevanz dieser Bestandteile für die Herstellung und Organisation der sozialen Interaktion erfassen zu können. Besonderer Fokus liegt darauf, wie diese Bestandteile auf die in der Interaktion zu bewältigenden Aufgaben zugeschnitten sind, sowie auf den Funktionen, die sie in ihrer konkreten Verwendung erfüllen. (Vgl. Selting/Couper-Kuhlen 2000, 78ff.) Für eine Analyse der interaktionsorientierten Kommunikation in *WoW* sollen daher folgende Fragen interessieren:

1. Welche sprachlichen Schemata oder Muster lassen sich im sequenziellen Kontext ausmachen? Für welche kommunikativen Aufgaben werden welche sprachlichen Muster wie eingesetzt? Ist eine Konventionalisierung erkennbar? Wie werden dadurch Bedeutung und Ordnung hergestellt?
2. Welche Rolle spielt interaktionsorientierte Kommunikation im Spiel und welchen Zwecken dient sie? Wie werden Spielaufgaben mit Hilfe von Kommunikation bewältigt? Wie werden Strategien und Problemlösungen für Spielaufgaben versprachlicht?
3. Auf welche Weise werden sprachliche Verfahren an die Organisation von „Rede-in-der-Interaktion“ bzw. „Schreiben-in-der-Interaktion“ angepasst?

Die Analyse soll dabei zunächst makroskopisch vorgehen, um einen ersten Einblick in die Spielmechanik sowie die Abläufe des Zusammenspiels in Gilden zu erlangen. Dazu werden die untersuchten Gruppenkonstellationen und deren Gemeinsamkeiten wie Unterschiede vorgestellt, welche vorwiegend durch die von den Spielentwicklern vorgegebene Anzahl von Spielern innerhalb der temporären Gruppen zustande kommen. Es wird eine Strukturbeschreibung der Gesamtkommunikation innerhalb dieser Konstellationen vorgenommen, welche die Teilnehmerkonstellation, Interaktionsanlässe sowie weitere Rahmenbedingungen umfasst. In Zusammenhang mit der Gruppengröße bilden sich zumeist auch bestimmte Nutzungspräferenzen der beiden Kommunikationsformen aus. So wird anschließend interessieren, wie sich die in erster Linie durch die Produktionsbedingungen von gesprochener und geschriebener Sprache ergebenden Vor- und Nachteile der *WoW*-Chat- und Voice-Chat-Nutzung auf die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel auswirken. Darauf aufbauend werden die in den Gruppenspielen auffindbaren Phasen und Teilphasen der kommunikativen Interaktion beschrieben, sodass übergreifende, für die jeweilige Phase typische Handlungsstrategien, aber

auch bereits geltende Konventionalisierungen erkennbar werden. Diese makroskopischen Betrachtungen liefern bereits Interpretationshinweise und Wissenshintergründe für die anschließend interessierende Detailanalyse der konkreten sprachlichen Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation im Online-Rollenspiel auf der Mikroebene. Die kommunikativen Ereignisse aus *WoW*-Chat und Voice-Chat sollen in Beziehung gesetzt und verglichen werden sowie jeweils mögliche Interpretationen mit einbezogen werden.

6.1 Die drei Gruppenkonstellationen

Die Spieler in einer Gilde nutzen Voice-Chat und *WoW*-Chat auf vielfältige Art und Weise. Um diese Vielfalt der Kommunikation untersuchen und widerspiegeln zu können, wurden in mehreren möglichen Gruppenkonstellationen Aufnahmen durchgeführt. Diese Konstellationen beziehen sich auf die temporären 2er- bis 3er-Gruppen, die 10er- sowie die 25er-Raids innerhalb von Gilden.⁷⁶ Laut Müllerová hat die Teilnehmerzahl entscheidende Auswirkungen:

„Die Anzahl der Gesprächsteilnehmer beeinflusst grundsätzlich das Gesamtbild des Gesprächs. Sie hat Einfluss vor allem auf seine interaktive Strukturierung [...] und seine thematische Strukturierung [...], weiter auf die Auswahl der für die dialogische Kommunikation typischen Sprachmittel [...], sowie auf die Nutzung der nichtverbalen Mittel [...].“ (Müllerová 1992, 103)

Die Autorin stellt in der Folge wesentliche Unterschiede bei der Kommunikation zwischen zwei, drei und mehreren Personen im Gruppengespräch heraus (vgl. Müllerová 1992, 103). Als von der Anzahl der Gesprächspartner beeinflusste kommunikative Aspekte bestimmt sie die Aufteilung der Kommunikation in einzelne Gespräche, die kommunikative Beteiligung der Teilnehmer sowie den Ablauf des Sprecherwechsels insbesondere in Bezug auf simultanes Sprechen, und schließlich die Themenabfolge und den Themenwechsel (vgl. Müllerová 1992, 106). In *WoW* wird durch die Spielmechanik und das angestrebte Spielziel die jeweils notwendige Anzahl der teilnehmenden Spieler in den temporären Gruppen vorbestimmt. Daher kann das Kriterium der Gruppengröße neben dem Grad der Vertrautheit der Spieler im Folgenden als hauptsächlich prägend für die konkrete Spielsituation betrachtet werden.

Der Grad der Vertrautheit bzw. Bekanntheit innerhalb der Gruppenkommunikation bestimmt maßgeblich den Umgangston, die Kommunikationsdichte und den Gesprächsinhalt. Es lässt sich feststellen, dass die freundschaftlich gesinnten Mitglieder einen engeren Kontakt mit mehr gemeinsamen und vor allem auch mehr kommunikativen Aktivitäten pflegen als die einander kaum bekannten Spieler einer Gilde. Dies äußert sich vor allem in den temporären 2er- bis 3er-

⁷⁶ Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, beschränkt sich die Untersuchung auf diese drei Konstellationen. So kann ein großer Teil, aber längst nicht alle möglichen Spiel- und damit Kommunikationskonstellationen erfasst werden. Daher kann die Analyse die tatsächliche Komplexität der Kommunikation im Spiel lediglich ausschnitthaft und beschränkt auf die Gildenkommunikation wiedergeben.

Gruppen, die mit einer größeren Vertrautheit auch eine höhere Tendenz zur ausgelasseneren und privateren Kommunikation aufweisen als größere Gruppen.⁷⁷ In den hier getätigten Aufnahmen in den 2er- bis 3er-Gruppen fanden sich die Spieler zusammen, um entweder gemeinsam neu erstellte Spielcharaktere mit dem Lösen von Quests „hochzuleveln“ oder um mit Charakteren, die bereits das höchste Level erreicht haben, aus Freude am Spiel Instanzen zu meistern. Das gemeinsame Besiegen von Computergegnern steht hier im Vordergrund und wird zum großen Teil durch zwar zielgerichtete, aber dennoch spielerische, gleichberechtigte und auf Unterhaltung ausgerichtete kommunikative Interaktion bewältigt. Auch der Sprachgebrauch ist in den verschiedenen Gruppenkonstellationen ein anderer. In den kleinen temporären Gruppen benutzen die Gildemitglieder aufgrund der häufig vorherrschenden größeren Vertrautheit auch in sehr viel stärkerem Maße die im Allgemeinen als „chatspezifisch“ aufgefassten Ausdrücke (siehe Unterabschnitt 6.4.1).

Je größer die Gruppe wird, desto geregelter und verbindlicher verlaufen Spiel und Kommunikation. Zwar herrscht auch in temporären 25er-Gruppen eine vertraute Stimmung, jedoch wird aufgrund der Gruppengröße oft weit weniger ausgelassen kommuniziert. Für größere Raids ist im Forum eine verbindliche Anmeldung erforderlich, die Spieler haben ein konkretes Spielziel vor Augen, auf das auch die Kommunikation während des Spiels daher viel stärker ausgerichtet wird. Für die Organisation der Kommunikation von 25 Spielern ist während des Spiels zudem eine führende Hand unabdingbar. Vorherrschende Hierarchien wirken sich auch auf die Kommunikation aus (siehe Unterabschnitt 7.1.5). Ein Raidleiter übernimmt zusammen mit den Gildeoffizieren zumeist im Voice-Chat⁷⁸ das Kommando. Den Anweisungen der Offiziere soll Folge geleistet werden. Denn nur so können alle Spieler koordiniert und das Gruppenspiel optimiert werden. Bei grundsätzlicher informeller Ausrichtung der Kommunikation können so dennoch Asymmetrien in Bezug auf die sozialen Beziehungen sowie Rollen auftreten. Große Unterschiede lassen sich auch in der Beteiligung der Kommunikationspartner finden. So stellt Sader (vgl. 1998, 62) fest, dass die Anzahl der Schweiger, aber auch die organisatorischen Anteile mit der Gruppengröße wachsen, der erlebte Zusammenhalt jedoch abnimmt. Es wird weitaus weniger stark kommuniziert und die Kommunikationspausen, in denen konzentriert gespielt wird, fallen erheblich länger aus als in kleinen Gruppen. Ermahnungen zur Konzentration auf das Spiel sind dennoch keine Seltenheit.

Des Weiteren ist auffällig, dass der *WoW*-Chat in kleineren Gruppen nachweislich weit

⁷⁷ Zu unterscheiden ist hier von der Möglichkeit, über das Spielinterface nach kleineren Spielgruppen zu suchen, in denen die Spieler in der Regel nicht der gleichen Gilde angehören und sich nicht kennen. Diese Möglichkeit ist nicht Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit.

⁷⁸ Aufgrund der längeren Produktionsdauer von Nachrichten durch das Tippen finden Strategiebesprechungen und die eigentliche Kommandogabe bei Kämpfen äußerst selten im *WoW*-Chat statt (siehe Abschnitt 6.2).

weniger häufig verwendet wird als in größeren Gruppen. Das liegt vor allem daran, dass der Voice-Chat und die gesprochene Sprache in diesem Fall einen flüssigeren Spielverlauf ermöglichen und daher bevorzugt werden. In den 25er-Raids gestaltet sich dies anders. Da der Voice-Chat vorwiegend für Taktikbesprechungen genutzt wird und zudem möglichst nur eine Person sprechen sollte, damit Verständlichkeit gewährleistet bleibt, wird der *WoW*-Chat häufiger genutzt. Denn die Ausbildung von Nebenunterhaltungen wie in größeren Gruppen bei der Face-to-Face-Kommunikation ist aufgrund medialer Bedingungen im Voice-Chat ausgeschlossen. Der *WoW*-Chat bietet Ausweichmöglichkeiten, sodass hierher zumeist die von den Spielhandlungen unabhängigen Unterhaltungen verlagert werden.

Die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen gestaltet sich dabei eng verbunden mit der Themenwahl äußerst vielfältig in Bezug auf die Handlungseinbindung und den Bezugsrahmen. Nach Adamzik bewegen sich die Menschen in verschiedenen Welten – der Alltags- oder Standardwelt, der Welt der Wissenschaft, des Spiels oder der Fantasie. Sie stellt in Bezug auf die Einordnung von Texten die Frage, welche Bezugswelt als Referenzsystem dient bzw. welches Hintergrundwissen vorausgesetzt wird. Ausgehend von der Standardwelt als Bezugspunkt ist es möglich, in verschiedene andere Welten einzutauchen. Dabei können diese anderen Welten wie im Online-Rollenspiel fiktive Kreationen des Menschen sein, in der das Als-Ob-Handeln im Mittelpunkt steht. Die Autorin erkennt, dass die Spielwelten im digitalen Zeitalter enorm an Einfluss gewonnen haben. (Vgl. Adamzik 2016, 114ff.)

Beck (vgl. 2006, 137) unterscheidet in Bezug auf *MUDs* die Kommunikation „In Character“, welche innerhalb des Sinnhorizonts der Spielcharaktere stattfindet, und die Kommunikation „Out of Character“, wenn die Spieler sich metakommunikativ über das Spielgeschehen unterhalten oder auch Bezüge zur Offline-Welt mit einbringen. Fritz differenziert sogar vier Formen der computervermittelten interpersonalen Kommunikation in virtuellen Welten: die spielbezogene Kommunikation, die spielbezogene Metakommunikation, die realweltbezogene Kommunikation und die Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt. Erstere bezieht sich immer auf das Spiel selbst, auf die Kooperation im Spiel, auf die gegenseitige Hilfe, den Handel oder das Planen und Durchführen von Spielaufgaben, auf gemeinsam aktuell erlebte Spielverläufe sowie die anschließende Auswertung dieser. Spielbezogene Metakommunikation meint den Austausch über die eigene Intention, Motivation, über Normen, Erwartungen oder Stimmungen und Meinungen zum Spielverlauf, zu Strategien oder zur Spielsituation. Realweltbezogene Kommunikation bezieht sich auf persönliche und private Themen abseits vom Spiel. Die Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt gilt schließlich für die kommunikativen Ereignisse, welche beide Bereiche gleichermaßen betreffen, also beispielsweise die

Aufnahme oder das Ausscheiden von Spielern aus der Gilde, die zeitliche Organisation von realer und virtueller Welt, Terminabsprachen oder An- und Abmeldungen vom gemeinsamen Spiel. (Vgl. Fritz 2008, 144f.)

Die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel ist in erster Linie auf den Spielerfolg ausgerichtet und erfolgt deshalb vor allem spielbegleitend. Es gibt einen festen Kommunikationsrahmen, durch den das Kommunikationsangebot kontextualisiert ist. Dieser Rahmen – das Spiel selbst – hat also sowohl Einfluss auf die Themenwahl, als auch auf die Art und den Inhalt des kommunikativen Handelns der Spieler. Ein Großteil der Kommunikation beschränkt sich folglich auf die spielbezogenen Aktivitäten, auf spielbezogene Metakommunikation sowie auf die Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt.

Für die interaktionsorientierte Kommunikation in 25er-Gruppen lässt sich zudem aufgrund der Gruppengröße und der medialen Beschränkungen eine Tendenz zur Fokussierung auf handlungsbegleitende, spielbezogene Inhalte der Kommunikation feststellen. Lediglich in den Spielpausen sowie in den Begrüßungen und Verabschiedungen weitet sich der Themenradius bisweilen auch auf private Themen oder Small Talk abseits des Spiels aus. Durch die große Anzahl der Kommunikationspartner vergrößert sich zugleich die Anzahl der möglichen Reaktionen, der Themen sowie Themenübergänge (vgl. Müllerová 1992, 105). Je kleiner und vertrauter die temporären Gruppen ausfallen, umso stärker werden auch spielbezogene Themen angesprochen, welche nicht an die aktuellen Handlungen geknüpft sind, oder gar realweltbezogene Themen abseits des Spiels. In kleineren Gruppen wird die Kommunikation zwischen langwierigen, sich wiederholenden Phasen des Spiels damit häufiger auf verschiedene andere Themen ausgeweitet als in größeren temporären Gruppen (vgl. Wadley et al. 2007, 4.). Die geringe Anzahl der Teilnehmer und die Vertrautheit bewirken unter anderem, dass viel stärker und ausführlicher kommuniziert wird und auch ganz persönliche Dinge zur Sprache kommen.

Die 10er-Raids bilden schließlich die Mitte zwischen den oben genannten Gruppenkonstellationen und vereinen vor allem kommunikativ Elemente aus beiden. Einerseits bilden zehn Spieler keine so große Gruppe, sodass eine strenge Hierarchie vonnöten wäre, um gemeinsam das Gruppenziel zu erreichen. Andererseits ist die Gruppe nicht so klein, dass sich alle Spieler in etwa gleich vertraut sind. Daraus folgt, dass die Kommunikation zum einen weitgehend gleichberechtigt stattfindet, zum anderen jedoch oft nicht so ausgelassen ausfällt. Sie verläuft geregelter als in kleineren Gruppen, da zumeist einer oder einige wenige Spieler die Anweisungen geben. Das Themenspektrum erstreckt sich grundsätzlich ebenso weit wie in kleineren Gruppen und gestaltet sich freier als in den 25er-Raids. Während des 10er-Gruppenspiels wurde außerdem beobachtet, dass häufiger Kommunikation mit anderen Gildemitgliedern

gruppenübergreifend über den Gildenchat-Channel stattfand. Dies kann als Anzeichen dafür gewertet werden, dass die Gilde auch während des Gruppenspiels in kleineren Gruppen in Kontakt bleiben und sich auf dem Laufenden halten möchte. Die genannten Auswirkungen der Gruppengröße auf die Kommunikation können an dieser Stelle zunächst nur einen oberflächlichen und allgemeinen Einblick in die tatsächlichen kommunikativen Gegebenheiten bieten. Die Analyse der kommunikativen Besonderheiten in Online-Rollenspielen soll daher im Folgenden weiter in die Tiefe gehen.

6.2 Zur Funktionalität der Kommunikationsformen

WoW-Chat und Voice-Chat wurden bereits als die wesentlichen interaktionsorientierten Kommunikationsformen innerhalb der Gilde bestimmt (siehe Abschnitt 4.4). Bereits in Ansätzen wurde bei der Beschreibung der Gruppenkonstellationen deutlich, dass *WoW*-Chat und Voice-Chat häufig gemeinsam eingesetzt werden, um sich zu unterhalten oder Strategien und Probleme des Spiels zu besprechen. Die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel besteht daher oft aus einer Mischung aus zusammenhängenden *WoW*-Chat- und Voice-Chat-Beiträgen. Diese einzigartige Kommunikationsweise bei gleichzeitiger Nutzung zweier Kommunikationsformen wird von den Spielern in einer Gilde regelmäßig und vor allem gezielt genutzt. Hier sollen die Möglichkeiten der Verwendung beider Kommunikationsformen erläutert werden.

6.2.1 Unabhängigkeit von *WoW*- und Voice-Chat

Wie in anderen Chats kann auch der *WoW*-Chat aus mehreren unabhängigen „Gesprächssträngen“ bestehen. Durch die zusätzliche Möglichkeit der gleichzeitigen Kommunikation in mehreren Channels wird dieser Fakt noch verstärkt. Mit Hilfe des Voice-Chats kann darüber hinaus ein weiteres Gespräch eröffnet werden und unabhängig vom Chat ablaufen. Der Spieler entscheidet letztendlich, wie und ob er die Kommunikation verfolgen, sich beteiligen und in welchen Channels er anwesend sein möchte. Die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel ist also immer stark individuell und selektiv. Gerade in kleineren Gruppen werden die Kommunikationsformen häufiger getrennt voneinander genutzt. Nur der *WoW*-Chat wird oft in Instanzen verwendet, die schon bekannt sind und wo die Aufgabenverteilung klar ist und nicht weiterer Erläuterung bedarf. Auch beim Spielen alleine oder mit Unbekannten wird oft auf den Voice-Chat verzichtet, um die Distanz zu fremden Spielern zu wahren. Im folgenden Beispiel unterhalten sich die Gildemitglieder nur im Gildenchannel, da sie nicht alle im gleichen Voice-Chat-Kanal anwesend sind. Zwei 10er-Gruppen bekämpfen parallel die

gleichen Bosse und tauschen sich in den Pausen im *WoW*-Chat auch untereinander aus. UMA fragt die andere Gruppe, ob die im Kampf benötigten Fahrzeuge richtig funktioniert haben. Aus der ursprünglichen Frage von UMA entwickelt sich eine gruppenübergreifende Scherzsequenz im Gildenchat über Geschwindigkeiten und schnelles Fahren.

Beispiel 3 **Unabhängige Nutzung des *WoW*-Chats (C10_5)**

```

19:47:01 [Gilde] UMA: haben bei euch die chopper funktioniert? also schaden
gemacht?
19:47:26 [Gilde] AZE: <<fährt superbike no chopper^^
19:47:30 [Gilde] UMA: beim leviathan?
19:47:53 [Gilde] LUI: Superbike...pff
19:48:05 [Gilde] AZE: immer paarungsbereit^^
19:49:15 [Gilde] AZE: @LUI alles unter 10000 u/min ist standgas^^
19:49:45 [Gilde] GIL: und alles unter 200 ist schrittgeschwindigkeit!
19:50:04 [Gilde] AZE: wat 200 die parken schritt ist 250^^
19:50:22 [Gilde] GIL: ja AZE du musst es ja wissen xD
19:50:25 [Gilde] LUI: Hmummm...meine macht bei 60 im 4ten Gang 1200 U/min^^
19:50:30 [Gilde] GIL: wie man unter nem lkw parkt ;]
19:51:16 [Gilde] AZE: jo weiß er man paßt auch zwischen durch falls der
bremsweg mal zu kurz wird ^^
19:51:47 [Gilde] AZE: ich nenne das dann immer little kick inside
19:53:07 [Gilde] AZE: nein spass bei seite im verkehr kann man ordentlich
fahren ,dafür hab ich ja ne rennstrecke vorm haus wo man auch richtig
fahren kann^^

```

Ausschließlich der Voice-Chat wird hingegen gerne genutzt, um in kleineren, privaten und vertrauten Gruppen gemeinsam zu spielen und sich zu unterhalten oder sich über Verbesserungen in der Spieltaktik auszutauschen. Der *WoW*-Chat wird in solchen Fällen in der Regel gar nicht oder nur ergänzend als Informationsquelle genutzt.

6.2.2 *WoW*-Chat als Informationsquelle

Gerade im gemeinsamen Teamspiel größerer Gruppen erweist sich der Chat allein oft als problematisch bei der Koordination der Spielstrategie. Aus diesem Grund wird sehr häufig auf den Voice-Chat zurückgegriffen, um sich hier einfacher und vor allem zeitsparender abzusprechen. Dabei wird der Chat jedoch nicht völlig ignoriert, sondern dient als zusätzliche Informationsquelle:

Beispiel 4 ***WoW*-Chat als Informationsquelle (C3_3/VC3_3)**

```

22:35:17    Zusätzliche Instanzen können nicht gestartet werden, bitte versucht es
später erneut.
22:35:24    NEO:    zusätzliche instanzen können nicht gestartet werden
22:35:26        bitte versucht es später erneut ((liest))
              (1.3)
22:35:29    RON:    ((lacht)) ey lmaa

```

Hier sind die Spieler unglücklich darüber, dass sie eine Instanz nicht betreten können. Diese Information wird den Spielern durch den *WoW*-Chat vermittelt. NEO verleiht seiner schlechten Laune darüber im Voice-Chat Ausdruck, indem er die Information aus dem Chat genervt vorliest. RON pflichtet dem mit einem kurzen ey lmaa (22:35:29) bei.

Beispiel 5 **„Sprechen“ der Computergegner im *WoW*-Chat (C3_3/VC3_3)**

```

22:03:44    Majordomus Exekutus schreit: Seht Ragnaros - den Feuerfürsten! Er, der
schon uralt war, als eure Welt noch jung war. Verneigt euch vor ihm,
Sterbliche! Verneigt euch vor eurem Untergang!
22:03:50    RON:    ach mach mit damage WES dann.
              (1.2)
22:03:52    WES:    das=s zu spät

```

(1.9)
 22:03:55 RON: na das dauert doch noch ewig
 (-)
 22:03:56 der redet noch und redet noch
 (-)
 22:03:58 Ragnaros schreit: ZU FRÜH! IHR HABT MICH ZU FRÜH ERWECKT, EXEKUTUS! WAS HAT DIESE STÖRUNG ZU BEDEUTEN???
 22:03:58 RON: skill eben um drück dir bla (---) n anregen.
 22:04:13 Majordomus Exekutus schreit: Diese ungläubigen Sterblichen, mein Fürst! Sie drangen in Euer Allerheiligstes ein und trachteten danach Eure Geheimnisse zu stehlen!

Und auch in diesem Beispiel dient der Chat als Informationsquelle darüber, wann und unter welchen Voraussetzungen der Kampf beginnt. Die Spieler sind in einer Instanz und möchten den Computergegner besiegen. Um diesen Kampf in eine größere Geschichte einzubetten, „reden“ die Gegner vor und während des Kampfes. Dieses „Reden“ wird nicht immer auditiv übermittelt, sondern vorrangig im Chat angezeigt und ist für die Spieler nach wiederholtem Besiegen des Gegners längst nicht mehr interessant, was sich in RONS Aussage: *der redet noch und redet noch* (22:03:56) klar äußert. Die Spieler unterhalten sich während dieser Sequenz darüber, dass der eigentliche Heiler nun doch nicht heilen, sondern Schaden (*damage*) am Gegner verrichten soll. Dazu soll WES seinen Spielcharakter *umskillen* (22:03:58), also die aktuellen Talente ver- und andere Fähigkeiten erlernen, die ihn auf Schaden spezialisieren.

Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, selbst Informationen im Chat für andere als spielinternen Link zu posten:

Beispiel 6 **Spielinterne Links (C3_3/VC3_3)**

22:10:53 NEO: *feuerkern hab ich zwei.*
 (5.9)
 22:11:00 geb ich dir gern.
 (5.5)
 22:11:06 WES: *kannst grad ma: posten NEO?*
 (3.0)
 22:11:11 NEO: *jo mom*
 (...)
 (...)
 22:11:26 [Gruppe] NEO: Feuerkern
 22:11:30 Ihr wollt mit WES handeln.
 22:11:37 jo (.) brau i(ch)
 (...)
 22:11:48 WES: *danke NEO*

In diesem Beispiel tauschen die Spieler untereinander Gegenstände aus, die sie auf ihren Abenteuern gesammelt haben. Da die Spieler auf unterschiedliche Berufe und Fähigkeiten spezialisiert sind, nützen viele Gegenstände einem Spieler gar nichts, dem anderen aber umso mehr. Hier geht es um den Gegenstand *Feuerkern*. WES bittet NEO im Voice-Chat, diesen im *WoW*-Chat zu posten (22:11:06). NEO deutet mit dem Kopfwort *mom* (22:11:11) für *Moment an*, dass er einen Augenblick braucht. Kurz darauf erscheint der Link zum Gegenstand im Chat, was dem Mitspieler beim Klick darauf ermöglicht, sich den Gegenstand genauer anzusehen. Es erscheint im Interface ein Fenster mit Informationen und Eigenschaften, wodurch die Grenzen des klassischen schriftsprachlichen Chats durch neue interaktive Funktionen erweitert werden. NEO bietet WES sogleich den Handel mit *Feuerkernen* an, noch bevor WES überprüfen kann,

ob er den Gegenstand benötigt. Dieses Angebot erscheint für NEO sichtbar im Chat (22:11:30). WES bejaht dies, nimmt den Handel an (nicht im Chat sichtbar) und bedankt sich schließlich im Voice-Chat für den geschenkten Gegenstand.

6.2.3 Gemeinsame Nutzung von WoW- und Voice-Chat

Immer gibt es Spieler, die das Chatten dem Sprechen vorziehen und aus diesem Grund nur schriftlich kommunizieren. Natürlich können auch andere Gründe dafür verantwortlich sein. In vielen Fällen ist auch die Technik für die Nutzung der Kommunikationsmittel entscheidend. Sehr oft ist das Headset einzelner Spieler, aber auch die Bedienung des Voice-Chat-Programms für die Wahl entscheidend. Manche haben möglicherweise zwar Kopfhörer, um das Gesagte im *TeamSpeak* zu hören, besitzen aber kein Mikrofon. Wieder andere sind nur sehr leise zu hören, wissen aber nicht, wie sie das ändern können, und steigen deshalb auf den Chat um:

Beispiel 7 **Mikrofonprobleme (C10_5/VC10_5)**

```

21:10:31 VIO: ((Störung)) m=o[kay
21:10:31 NEO: [TEA wie siehst aus mit eisblock?
21:10:32 kann man da irgendwas machen?
(...)
21:10:39 TEA: öh keine ahnung ((leise))
(1.2) ((Störung))
21:10:41 müsst aber glaub ich gehen ((leise))
(1.4)
21:10:43 zumindest bei der lichtbombe oder? ((leise))
(2.1)
21:10:46 UMA: ((schmatzt)) (-) also ich hör TEA nich ich:
(1.1)
21:10:49 merkt eu[ch
21:10:50 EVA: [ne das spricht
21:10:50 IVO: [doch sie spricht leise
(...)
21:11:02 Zu TEA: ich hör dich nich :(
21:11:08 [Schlachtzug] TEA: noch nicht getestet, aber müsste normal gehen
21:13:51 TEA flüstert: geht
21:15:09 TEA flüstert: also bei lichtbombe geht eisblock

```

NEO fragt TEA im Voice-Chat etwas zum Spielablauf, sie antwortet sehr leise, woraufhin dies im Voice-Chat metakommunikativ von UMA, EVA und IVO thematisiert wird (21:10:46 bis 50). NEO verlagert daraufhin die Konversation in den *WoW*-Chat, da auch er sie nicht hören kann (ab 21:11:02). TEA antwortet nun im Chat auf seine Frage. Die unterschiedlichen Lautstärken der Stimmen sind im Spiel oft ein Problem. Sie lassen sich im *TeamSpeak* teilweise schwer einstellen bzw. erfordern tiefergehendes Computerwissen. Für dieses Problem haben also nicht immer alle Spieler eine passende Lösung, sodass der *WoW*-Chat die einfachste und schnellste Alternative zur Kommunikation im Voice-Chat darstellt. In manchen Fällen ist aber auch – wie im folgenden Beispiel – das Mikrofon defekt und kein Ersatz zur Hand:

Beispiel 8 **defektes Mikrofon (C3_2/VC3_2)**

```

21:49:39 RON: WES auch wenn du [mich vielleicht nicht HÖRST wir PORTen dich jetzt;
21:49:39 NEO: [moment ich (-) muss kurz die PFLANze ninjan?
<<Nachhall>(3.4)>
21:49:45 RON: a_NE: hören [TUT er uns ] ja;
21:49:45 NEO: [kleinen moMENT;]
21:49:46 RON: aber (.) du kannst nich ANworten.
(-- )
21:49:48 RON: <<amüsiert>vielleICHT->

```


(2.0)
 21:49:50 NEO: [MANCHmal.
 21:49:50 RON: [hm;
 (2.2)
 21:49:53 wenn er nichts TRINKT;
 (...)
 21:50:00 [Gruppe] WES: ja schon wieder nicht
 21:50:04 NEO: ja is ja eGAL WES.
 (2.0)
 21:50:07 dann KANNSTe wenigstens was schreiben.
 (4.5)
 21:50:10 [Gruppe] WES: ich schmeiss die scheisse aussem fenster naus !
 21:50:13 NEO: aber VORher das fenster aufmachen bitte;
 (3.8)
 21:50:14 [Gruppe] WES: ficken !

WES' Mikrofon ist defekt und so kann er zwar die Gruppe im Voice-Chat hören, aber nicht mehr selber mitreden. Aus diesem Grund ist er gezwungen, auf den Chat zurückzugreifen. Die Mitspieler nehmen darauf Bezug und äußern sich kritisch metasprachlich, aber auch fachlich über das Problem. RON spricht WES in dem Bewusstsein an, dass er ihn eventuell auch nicht hören kann, und möchte WES' Avatar porten, also ihn von einem Ort des Spiels ohne Zeitverlust zu einem anderen bringen (21:49:39). Kurz darauf berichtet er sich selbst, weil ihm auffällt, dass ja nur WES' Mikro, nicht aber seine Kopfhörer defekt sind: a ne hören tut er uns ja aber (.) du kannst nich antworten (21:49:45). WES' Mikrofon funktioniert nur noch ab und zu und gibt dabei störende Geräusche von sich. NEO und RON finden diese Situation amüsant und spezifizieren deshalb im Spaß den Fakt, dass WES nicht antworten kann mit vielleicht, MANCHmal und wenn er nichts TRInkt (21:49:48 bis 53). WES dagegen ist gar nicht erfreut und antwortet im *WoW*-Chat leicht verzögert aufgrund der Zeit, die er für das Tippen benötigt, dass er nicht sprechen kann (21:50:00). NEO beschwichtigt ihn im Voice-Chat mit der Aussage, dass er sich zumindest noch im Chat äußern kann (21:50:07). WES allerdings ist nicht fröhlich zu stimmen, denn das langwierige Tippen im Chat ist ihm zuwider, was in einer weiteren Aussage deutlich wird: ich schmeiss die scheisse aussem fenster naus ! (21:50:10). NEO antwortet im Voice-Chat und versucht die Situation mit einem Scherz aufzulockern: aber vorher das fenster aufmachen bitte (21:50:13). WES äußert weiter seinen Unmut in vulgärem Ton (21:50:14). An späterer Stelle während des gemeinsamen Spiels wird das Problem des defekten Headsets immer wieder aufgegriffen, was die Wichtigkeit dieser Kommunikationsmöglichkeit unterstreicht (siehe Unterabschnitte 7.1.2 und 7.3.2.3). Zwar können die Spieler auch ohne WES' Mikrofon kommunizieren, jedoch ist auffällig, wie sehr die Antworten von WES durch das Tippen verzögert werden und wie wenig er dadurch im Vergleich zu seinen Mitstreitern zur Unterhaltung beiträgt oder überhaupt beitragen kann. WES' schlechte Laune verrät darüber hinaus, wie sehr er den Voice-Chat als Möglichkeit zur Kommunikation schätzt und ihn dem Chat vorzieht. Zwei weitere Beispiele aus diesem gemeinsamen Spiel verdeutlichen, dass den Spielern die Nachteile einer reinen

WoW-Chatnutzung sehr bewusst sind:

Beispiel 9 **Bewusstsein über Nachteile des WoW-Chats (C3_2/VC3_2)**

21:58:57 RON: WES schreib einfach bescheid
21:58:58 wenns (---) so von der heilung nicht klappt
(...)
21:59:24 [Gruppe] WES: wenns mit der heilung nicht klappt. werd ich
 wahrscheinlich keine zeit haben zum schreiben :P
21:59:26 RON: ((lacht)) ja kann gut sein WES
21:59:28 dann (-) machen wirs lieber gleich von anfang an vorsichtig;
 (1.0)
21:59:31 nachdem wir hier eh nix stunnen und bla können,

Zum einen weist RON WES spielerisch und metasprachlich daraufhin, dass er *Bescheid schreiben* könne, wenn bei ihm als Heiler Probleme auftreten (21:58:57 bis 58). Da WES nicht über Voice-Chat sprechen kann, soll er den Chat nutzen. Etwa eine halbe Minute später erst erscheint die Antwort von WES auf diesen Vorschlag im Chatlog (21:59:24). Die lange Zeit, die WES für das Tippen benötigt, wird auch hier wieder deutlich. Aber in seiner Antwort offenbart sich ein weiteres Problem: der Spieler ist während des Kampfes so beschäftigt, dass er schlichtweg einfach keine Zeit finden wird, *Bescheid zu schreiben*. Der fehlende Voice-Chat macht sich also auch im Kampf bemerkbar und wird von den Spielern selbst bemängelt und ganz realistisch eingeschätzt. Schnelle und präzise Warnungen an die Mitspieler sind allein mit dem WoW-Chat nicht zu realisieren. Aus diesem Grund schlägt RON im Voice-Chat vor, einfach vorsichtiger zu spielen und aufeinander zu achten, um gar nicht erst in eine schwierige Lage zu geraten (21:59:28 bis 31). Doch das ist gar nicht so leicht umzusetzen, wie ein weiterer Ausschnitt zeigt:

Beispiel 10 **Verlorener Kampf aufgrund von Mikrofonproblemen (C3_2/VC3_2)**

22:26:02 [Gruppe] WES: oooooom
22:26:07 [Gruppe] WES: das war das prob
22:26:15 [Gruppe] WES: 400 mana bei pull
(...)
22:26:24 NEO: [ja:
22:26:24 RON: [warum sagst=n nix WES
 (1.1)
22:26:27 NEO: ja [genau.
22:26:27 RON: ((lacht))
 (4.8)
22:26:29 [Gruppe] WES: :P
22:26:31 [Gruppe] WES: hab ich
22:26:33 RON: okay ich scroll mal hoch
 (4.5)
22:26:33 [Gruppe] WES: ...
22:26:38 [Gruppe] WES: aber leider nicht dran gedacht
22:26:39 [Gruppe] WES: !
22:26:39 RON: ne:i:n (---) ne:i:n
22:26:42 NEO: ja gen[AU mach dir n makro;
22:26:42 RON: [da seh ich nichts
 (5.7) ((Interferenz))
22:26:49 achso äh du hast es geSAGT oKAY (---) jetzt
 (4.9)
22:26:57 da sieht man mal [wie unglaublich wichtig ts fürs raiden ist.
22:26:58 NEO: [ich hatte das direkt so verstanden.

Das Fehlen der mündlichen Ansagen während des Kampfes beeinflusst das Spiel klar negativ. Die Spieler sind in einem Kampf gestorben, weil WES nicht rechtzeitig ansagen konnte, dass ihm Mana fehlt, das für seine Aufgabe – das Heilen der Mitspieler – unverzichtbar ist. Im

Teamwork und vor allem gemeinsame Absprachen, die effektiv nur über den Voice-Chat geführt werden können. So versucht WES kurze Zeit später, NEO mündlich darauf hinzuweisen, dass er seine Aktionen stoppen soll, damit der Kampf gewonnen werden kann, doch seine Aufforderungen gehen ins Leere (22:45:07). So wiederholt er seine Nachricht noch einmal im *WoW*-Chat in der Hoffnung, dass sie nun seinen Empfänger auch erreicht (22:45:12). Ganz deutlich wird hier erneut, wie sehr die Mitspieler sich die Kommunikationsform nach der jeweiligen Funktion, die sie in einer bestimmten Situation erfüllen soll, aussuchen. Ist ein Kommunikationskanal nicht für einen Zweck geeignet oder führt wie hier ins Leere, wird auf den anderen zurückgegriffen.

6.2.4 Zusammenfassung

Die in den vorangegangenen Abschnitten aufgeführten Beispiele haben deutlich gemacht, dass sowohl *WoW*-Chat als auch Voice-Chat aufgrund der je eigenen Produktionsbedingungen von Sprache Vor- und Nachteile bieten, die in den verschiedenen Spielsituationen letztendlich entscheidend dafür mitverantwortlich sind, wann welche Form gewählt wird. Der *WoW*-Chat ist langsam, erfordert mehr Zeit, um zu kommunizieren, Voice-Chat ist direkter, aber technisch anfälliger. Der *WoW*-Chat ist im Spiel integriert, öffnet sich automatisch und ist damit leicht zu handhaben. Er wird im Spiel vor allem auch durch seine Zusatzfunktionen und seine Reichweite geschätzt. Die schriftlichen Informationen und Nachrichten darin bieten den Vorteil, dass diese noch einmal nachgelesen werden können. Durch seine höhere Reichweite über die Nutzung verschiedener Chat-Channel kann im Gegensatz zum Voice-Chat auch eine unbestimmte Menge an (unbekannten) Personen angesprochen werden. Der Chat stellt mehr parallele Strukturen bereit, die eine simultane Kommunikation mit verschiedenen Spielern, aber auch Gruppen ermöglichen. Diese starke Variabilität wird gerne genutzt. Als nachteilig erweist sich der Chat jedoch in Spielsituationen wie Kämpfen, in denen die Spieler schnelle und präzise Kommandos geben und auf diese auch zügig reagieren müssen. Für das Tippen schriftlicher Nachrichten bleibt während des Spiels oft einfach keine Zeit und auch das Lesen gestaltet sich schwierig, wenn das Hauptaugenmerk auf der Handlung des Spiels selbst liegt.

Mit Hilfe des Voice-Chats können die Teilnehmer schneller kommunizieren und vor allem auch eilige Aktionen in Kämpfen viel besser koordinieren. Kommandos erreichen schnell und präzise ihren Empfänger. Die Kommunikation ist effizienter. Das Sprechen ist zudem einfacher, natürlicher und damit auch entspannter und bequemer als die Kommunikation im Chat. Dies funktioniert jedoch nur, wenn nicht zu viele Personen im gleichen Voice-Chat-Kanal anwesend sind, um einer Überlastung durch Stimmengewirr und Konfusion durch Identifikationsprobleme aus dem Weg zu gehen. Zudem hat sich der Voice-Chat als technisch instabiler erwiesen

als der verlässlichere *WoW*-Chat. Probleme mit dem Voice-Chat treten immer wieder auf. Häufige Störungen und Unterbrechungen der Verbindung aber auch die technisch aufwändigere und in manchen Fällen schwierigere Bedienung sind die Nachteile des Voice-Chats. Dieser reagiert viel sensibler auf Verbindungsstörungen als der Chat, häufig sind die Personen im Voice-Chat zudem durch die schlechte Tonqualität schwer verständlich oder zu leise bzw. zu laut. Hinzu kommt die Übertragungsverzögerung, die den Sprecherwechsel erschwert. Gerade im großen 25er-Raid halten sich viele Spieler zudem eher zurück und reden nicht oder kaum. Dies ist zum einen damit zu erklären, dass eine Hierarchie herrscht und in der Regel diejenigen sprechen, die eine Führungsposition innehaben oder jene, die zum jeweiligen Kampfgeschehen Befehle erteilen. Zum anderen wird auch die Hemmschwelle größer, je größer die Gruppe wird. Viele sprechen nicht gern in den großen Gruppen, solange es das Spielgeschehen nicht erfordert. Auch der Grad der Vertrautheit der Gildemitglieder ist entscheidend für die Aktivität einzelner Spieler im Voice-Chat. Jemand Neues in der Gruppe ist hier wahrscheinlich erst einmal zurückhaltender. Diejenigen, die den Chat aus einem oder mehreren dieser Gründe bevorzugen, werden jedoch in der untersuchten Gilde nicht diskriminiert, solange sie im Voice-Chat eingeloggt sind und zumindest zuhören. Denn es geht im Online-Rollenspiel vor allem in Raids um stark funktional ausgerichtete Kommunikation, bei der die Erfüllung dieser Funktionen im Vordergrund steht.

Beide Formen existieren parallel, ergänzen sich und werden je nach Nutzen von den Spielern als Kommunikationsmittel gewählt. Denn in unterschiedlichen Spielsituationen mit variierenden Spielzielen sowie Gruppengrößen erweisen sich *WoW*-Chat und Voice-Chat jeweils als mehr oder weniger leistungsfähig und damit praktikabel. Doch auch die eigenen Vorlieben und Präferenzen sind oft zusätzlich entscheidend. Folgende Tabelle stellt die Intensität und den Zweck der Nutzung der beiden Kommunikationsformen je nach Gruppengröße einander gegenüber:

	WoW-Chat	Voice-Chat
3er-Gruppe	Kaum kommunikative Nutzung; Hauptsächlich Hinweis- und Informationsfunktion	Kommunikation fast ausschließlich über Voice-Chat; Informelle und spielbezogene Kommunikation „gleichberechtigt“ nebeneinander
10er-Gruppe	Informelle Kommunikation überwiegt; Spielunabhängige Parallelkommunikation; Hinweis- und Informationsfunktion	Spielbezogene Kommunikation überwiegt
25er-Gruppe	Informelle Kommunikation überwiegt; Spielunabhängige Parallelkommunikation; Hinweis- und Informationsfunktion	Spielbezogene Kommunikation überwiegt

Tabelle 8: Nutzungsintensität und -zweck der Kommunikationsformen nach Gruppengröße

Als Fazit lässt sich festhalten, dass die Spieler sich je nach Nutzen, Vorlieben und spezifischer Spielsituation die Kommunikationsform aussuchen und dadurch ein für das Online-Rollenspiel typischer Mix aus beiden Formen entsteht, der die Vorteile beider vereint. Dies zeigt auch, wie komplex sich die Kommunikation in Online-Rollenspielen in Abhängigkeit zur Nutzung der interaktionsorientierten Kommunikationsformen gestalten kann.

6.3 Phasen und Teilphasen der Kommunikation

Mit der Entwicklung neuer Medien gehen häufig Verhaltensunsicherheiten in Bezug auf die adäquate (kommunikative) Nutzung einher. Diese Unsicherheiten werden zunächst „überspielt“, „indem man die Muster des Gebrauchs alter Medien auf die neuen überträgt“ (Höflich 2003b, 8). In der Erfahrung vorhandene kommunikative Handlungspläne aus anderen Bereichen des Alltags können also dort, wo keine Bekanntschaft mit der Situation herrscht, angewandt und abgewandelt werden. Mit der Zeit verfestigen und institutionalisieren sich diese neuen Kommunikationsgewohnheiten und können schließlich gesprächsanalytisch⁷⁹ als typisch ablaufende, wiederkehrende Phasen der Kommunikation auf der Makroebene ausgemacht werden. Phasen können dabei definiert werden als „komplexe Einheiten innerhalb von Gesprächen [...], die wesentliche Handlungs- oder Themenkomplexe ausmachen, eine interaktionslogische Reihenfolge implizieren sollen und intern differenziert sind“ (Spiegel/Spranz-Fogasy 2001, 1241). Phasen können somit gleichermaßen als Handlungsschemata oder -muster verstanden werden. Gesprächsanalytisch werden die Eröffnung, die Kernphase, die Beendigung sowie Gesprächsränder unterschieden. Eröffnung und Beendigung gelten als relativ einfach aufgebaut, da sie stark ritualisiert und konventionalisiert sind und dem Zweck der Kontaktherstellung bzw. der Verabschiedung dienen. Die Kernphase oder auch Gesprächsmitte kann jedoch, da sie sich auf unterschiedlichste thematische und inhaltliche Aspekte konzentriert, sehr komplex und vielschichtig, aber relativ frei ablaufen. Gesprächsränder umfassen Nebenthemen und Episoden. (Vgl. Brinker/Sager 2006, 99f.)

Auch innerhalb der interaktionsorientierten Gildenkommunikation in Online-Rollenspielen lassen sich solche differenzierten Einheiten mit typischen Handlungsmustern und Themenzentrierungen gegeneinander abgrenzen. Da sich die verschiedenen Spielsituationen in ihren Grundstrukturen aufgrund der Spielmechanik ständig wiederholen, zeichnet sich auch ein Einfluss

⁷⁹ Da sich die folgende Analyse insbesondere an der Gesprächsanalyse orientiert, wird auch der Terminus des *Gesprächs* mangels geeigneter anderer Termini häufig verwendet. Dass es sich bei Chats nicht um Gespräche handelt, wurde bereits diskutiert (siehe Unterabschnitt 5.2.3). Chat und Gespräch sollen in dieser Analyse also keinesfalls gleichgesetzt werden.

dieser Strukturen auf die Sprache ab. Dieser Einfluss äußert sich in routinierten, bereits verfestigten und teilweise konventionalisierten kommunikativen Mustern zur Bewältigung wiederkehrender zumeist spielbezogener kommunikativer Aufgaben. Dabei weisen die Phasen in der Gildenkommunikation durchaus Eigenheiten auf: Beachtet werden muss dabei insbesondere die Chat-Kommunikation, in der der Interaktionsverlauf zwar an mündlicher Interaktion orientiert ist, aber doch durch die medialen Besonderheiten sowie die geschriebene Sprache nach eigenen Regeln vonstattengeht. Hier wird zusätzlich auch ein Vergleich mit den Ergebnissen aus der Chat-Forschung eine Rolle spielen. Wie bereits in Unterabschnitt 5.2.3 verdeutlicht, können sich auch innerhalb der Chat-Kommunikation Phasen abzeichnen, welche jedoch oftmals nicht klar abgrenzbar sind, da immer wieder neue Teilnehmer den Chat betreten und andere ihn verlassen. Somit gibt es oft auch keinen eindeutig festgelegten Anfang oder ein Ende (vgl. Schönfeldt 2002, 34ff.; Thaler 2003, 126; Marterer 2006, 152; Bittner 2003, 219ff.). Aufgrund der häufig undefinierbaren Anzahl der Spieler und ihrer starken Fluktuation, also der Instabilität der Teilnehmergruppen, lassen sich auch die Kommunikationsverläufe vor allem in den öffentlichen Chat-Kanälen des *WoW*-Chats nicht als klar abgrenzbar und abgeschlossen betrachten. Dennoch fällt insbesondere in der Kommunikation in temporären Gruppen innerhalb von Gilden auf, dass sich auch die Phasenverläufe viel stärker abzeichnen und eine Einteilung in Eröffnungs-, Kern- sowie Beendigungsphase möglich ist, da das Spielen in diesen Gruppen zumeist einen klaren Anfangs- und Endpunkt aufweist. Im Folgenden sollen diese Phasen sowie auch die Strukturähnlichkeiten gleichartiger kommunikativer Aktivitäten innerhalb der Phasen dargelegt werden.⁸⁰

6.3.1 Eröffnung

In der Gesprächsanalyse wird die Eröffnung klar definiert: Sie dient vor allem der Herstellung von Gesprächsbereitschaft, der Organisation und situativen Einbindung des Gesprächs sowie der Bildung oder Rückversicherung sozialer Beziehungen:

„Man kann eine Gesprächseröffnung als diejenige Phase eines Gesprächs bestimmen, in der die Gesprächspartner eine wechselseitig akzeptierte Situationsdefinition hinsichtlich ihrer sozialen Beziehungen als Gesprächspartner erreichen [...].“ (Henne/Rehbock 2001, 15; Hervorhebung im Original)

Dies kann die Sitzordnung beinhalten oder die Wahl eines Gesprächsleiters, aber auch die Einigung auf ein Gesprächsthema. In der Eröffnung wird im Normalfall auf das Gesprächsthema vorbereitet, also auf die Gesprächsmitte hingearbeitet. Die Eröffnung ist gekennzeichnet durch ritualisierte, konventionalisierte Sprachhandlungen nach bestimmten Mustern und

⁸⁰ Aufgrund der Komplexität des Spiels *WoW* kann dies nicht vollständig und erschöpfend erfolgen, da das hier untersuchte Spielen in einer *PvE*-Gilde lediglich einen Aspekt von vielen darstellt (siehe auch Unterabschnitt 2.3.3).

bestimmten Themenbereichen (Wetter, Gesundheit), sie ist also zum Teil von inhaltlichen wie sprachlichen Zwängen zur Kreativität entlastet. (Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 318f.) Sie kann jedoch in ihrer Ausführlichkeit und Dauer stark variieren, da sie von verschiedenen Faktoren, vor allem denen der Situationsdefinition abhängt: „Dem Bekanntheitsgrad der Teilnehmenden und deren Zeitbudget, der Öffentlichkeit oder Privatheit der Gesprächssituation, dem Zeitpunkt des letzten Kontaktes etc.“ (Spiegel/Spranz-Fogasy 2001, 1247)

Die Eröffnung eines Gruppenspiels in *WoW* wird häufig durch die Meldungen über das Einloggen der Spieler sowie durch das Beitreten dieser zur temporären Gruppe initiiert, die vom Spielserver automatisch für alle anderen Gilden- bzw. Gruppenmitglieder generiert werden. Meldungen wie `TEA ist jetzt online.` oder `TEA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.` sind im *WoW*-Chat an der Tagesordnung. Neben dem *WoW*-Chat informiert auch das Voice-Chat-Programm *TeamSpeak* die Teilnehmer über neu hinzugekommene Spieler mit der hörbaren Meldung: `member joined`. Ein Ausschalten dieser Funktionen ist jedoch möglich. Diese sowohl über den *WoW*-Chat als auch über den Voice-Chat vermittelten Informationen über die Anwesenheit der Spieler können als Möglichkeit der wechselseitigen Wahrnehmung vor der eigentlichen Kommunikation betrachtet werden. In der Gesprächsanalyse wird die Wahrnehmung des Gegenübers als zentral für die Interaktionseröffnung sowie für die Situationsdefinition angesehen. Hier gilt dies in besonderem Maße für Face-to-Face-Gespräche, denen im Normalfall eine gegenseitige Zurkenntnisnahme des Anderen durch Blickkontakt vorausgeht (vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 318). Im Online-Rollenspiel, in welchem die Spieler bei räumlicher Trennung interagieren, wird eine solche Funktion des Blickkontakts durch Meldungen des Spiels sowie durch die im *TS* generierten Meldungen übernommen. Sie stellen einen wichtigen Faktor in der Kommunikationsanbahnung dar – sieht sich der Spieler bei Erhalt solcher Login-Informationen doch vor neue Entscheidungen gestellt, die Meldung entweder zu ignorieren oder eine Konversation mit dem Neuankömmling zu beginnen. Ein Zwang zur Aufnahme der Kommunikation besteht dabei nicht, jedoch gebietet es online wie offline die Höflichkeit, wenigstens eine Begrüßung der Gildenmitglieder vorzunehmen.

Während der Erstellung der Korpora wurde darauf geachtet, möglichst alle Phasen der Kommunikation zu erfassen, doch war dies insbesondere bei der Eröffnung nicht immer möglich. Dies liegt zum einen daran, dass die Spieler selbst nicht erst mit dem Beitritt in eine temporäre Gruppe (also zum Aufnahmestartzeitpunkt) auch das Spiel betreten, sondern zumeist schon vor dem gemeinsamen Spiel andere individuelle Spielaufgaben lösen, also bereits online sind. Eine Begrüßung der Gildenmitglieder findet somit oft unmittelbar nach dem ersten Einloggen in das Spiel statt und nicht immer auch mit dem Beitritt zu einer temporären Gruppe. Besonders bei

den 2er- bis 3er-Gruppen fällt dies auf, denn obwohl der Aufnahmestartzeitpunkt mit dem Gruppengründungszeitpunkt zusammenfällt, wurden keine Begrüßungen, also auch keine Eröffnungsphasen aufgezeichnet. Dies kann auch darauf zurückzuführen sein, dass ein Zusammenspiel der Gildenmitglieder in besonders kleinen temporären Gruppen zumeist relativ ungeplant und spontan zustande kommt und in unmittelbar vorher stattfindender Kommunikation ausgehandelt wird. Das gemeinsame Gruppenspiel schließt somit an vorherige Teilphasen der Kernphase an, die Kommunikation wird also zumeist einfach fortgeführt. Mit dem gemeinsamen Beitritt einer Gruppe beginnt somit keine „neue“ Konversation. Eine nochmalige Begrüßung wäre redundant und hätte keinen eigentlichen Zweck für die gemeinsame Interaktion. Auch in den 10er-Raids lässt sich eine Tendenz in diese Richtung erkennen. Sind die Spieler bereits versammelt, bevor sie die gemeinsame temporäre Gruppe betreten, findet auch keine Begrüßung parallel zum Beitritt statt, da diese bereits zuvor vorgenommen wurde. Zudem ist es bei den 10er-Raids so, dass die Spieler zwar geplanter als in den 2er- bis 3er-Gruppen zusammenkommen, da zumeist eine vorherige Terminabsprache stattfindet, jedoch die Regeln und Strukturen innerhalb dieser Raids nicht so klar gelten wie in den 25er-Raids. Das bedeutet, dass die Spieler zum einen den Zeitpunkt der Verabredung nicht immer so genau nehmen, zum anderen aber auch, dass oft erst kurz vor Beginn klar wird, ob genügend Spieler anwesend sind und damit ein gemeinsames Zusammenspiel überhaupt stattfinden kann. Um eine Aufnahme starten zu können, bedeutete dies für mich, ständig abrufbar zu sein und ebenfalls wie die Spieler relativ spontan in diese Gruppen einzusteigen und dabei in Kauf zu nehmen, dass eine Begrüßung der Spieler möglicherweise bereits vor dem Zeitpunkt des Aufnahmebeginns stattfand. Dennoch lassen sich innerhalb des Korpus einige Beispiele für Begrüßungen finden, welche sich im Großen und Ganzen untereinander, aber auch in Bezug auf die Ergebnisse der Gesprächs- bzw. auch Chatforschung sehr ähneln. Vor allem in den großen 25er-Raids, welche deutlich strikter geplant und geregelter ablaufen als die anderen Gruppenkonstellationen, ließen sich Abläufe der Eröffnung sehr deutlich herausstellen. Aus diesem Grund dient die Eröffnungsphase eines 25er-Raids, an der sich typische Strukturmerkmale deutlich abzeichnen, als Grundlage für die folgenden Ausführungen und Beispiele.

Finden sich die Spieler in der gemeinsamen Gruppe zusammen und haben sich im bisherigen Tagesverlauf noch nicht begrüßt, erfolgt die eigentliche Eröffnung nach der Servermeldung im *WoW*-Chat ritualisiert und eingespielt mit relativ festen Floskeln und Wendungen. Der Kontakt wird hergestellt mit der gängigen zweigliedrigen Paarsequenz⁸¹ Gruß – Gegengruß:

⁸¹ Innerhalb von Paarsequenzen wird der respondierende Gesprächsschritt durch den initiiierenden aufgrund konventionalisierter Bezüge und eingeschränkter Wahlmöglichkeiten erwartbar. Dieses Prinzip der bedingten Erwartbarkeit wird auch konditionale Relevanz genannt und wird besonders bei Frage-Antwort- oder Gruß-

Beispiel 12 Gesprächseröffnung (C25_4/VC25_4)

18:55:14 TEA ist jetzt online.
18:55:26 TEA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
18:55:51 [Schlachtzug] ZAP: AKU stell mal hero plz
18:55:52 [Schlachtzug] TEA: hi
18:55:58 Schwierigkeitsgrad des Dungeons wurde auf 'Heroisch' gesetzt.
18:56:07 Bereitschaftscheck von AKU.
18:56:46 [Gilde] ROY: hi
18:56:51 IVO hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
18:57:12 JIM hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
 (131.0)
18:57:25 LEA: N:Aben:d.
18:57:26 TOM: NA[bend;
18:57:27 JOE: [NAbend,
18:57:28 BEN: MOin;
18:57:29 EIK: HI;
 (65.7)
18:57:30 LEA ist jetzt offline.
18:57:38 [Schlachtzug] JIM: kurz relogg, addon abstellen
18:57:50 JIM ist jetzt offline.
18:58:06 JIM ist jetzt online.
18:58:35 LEA: mh:::
 (5.3)
18:58:41 LUC: HI leute-
 (2.2)
18:58:44 JOE: HALlo;
18:58:44 BEN: hi-
 (15.6)
18:58:56 EVA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
 (...)
18:59:00 NEO: HUhu;
18:59:00 BEN: hi-
 (46.0)
18:59:46 JIM: hI;

Auffällig ist an diesem Beispiel, dass bei der Begrüßung die Wendungen aus der gesprochenen Sprache der Offline-Welt übernommen werden. Hier zeigt sich besonders deutlich die Konventionalisierung, denn eine Begrüßung gehört auch in der Gilde eines Online-Rollenspiels zur Höflichkeitsnorm. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Begrüßung im *WoW*-Chat oder im Voice-Chat stattfindet. Grußformeln wie *hallo*, *hi*, *nabend* oder *huhu* werden in beiden Kommunikationsformen gleichermaßen genutzt. Verwendet wird auch die norddeutsche, also dialektale Begrüßung *moin*, die im Korpus häufig und vor allem unabhängig von der Tageszeit auftaucht (18:57:28). Weiterhin zeigt sich in diesem Beispiel deutlich, dass sich die Begrüßung über mehrere Minuten hinziehen kann. Die ausgewählte Begrüßungsepisode dauert ca. fünf Minuten. Die Spieler haben sich zum 25er-Raid um 19 Uhr verabredet. Die Teilnehmer erscheinen aber zu unterschiedlichen Zeiten im *WoW*-Chat und im Voice-Chat. Durch den konventionalisierten Austausch von Grußformeln entsteht diese lange Episode von Grüßen, ohne dass die Konversation vorangetrieben wird. Bis auf kurze Einschubsequenzen zur Regelung des eigenen und des gemeinsamen Spielablaufs, welche keine Kommunikation nach sich ziehen, bleibt es bei Begrüßungen: ZAP bittet AKU im *WoW*-Chat, den Schwierigkeitsgrad der Instanz auf besonders schwer einzustellen (*heroisch*, 18:55:51). AKU wiederum antwortet nicht, sondern lässt der Bitte sogleich Taten folgen (18:55:58 Schwierigkeitsgrad des Dungeons

Gegengruß-Sequenzen deutlich. (Vgl. Henne/Rehbock 2001, 18)

wurde auf 'Heroisch' gesetzt.) und überprüft sogleich mit einem Bereitschaftscheck (siehe Unterabschnitt 6.3.2.3), ob die Spieler kampfbereit sind. JIM gibt seinen Mitspielern darüber Bescheid, dass er sich neu einloggt, um für das Gruppenspiel die Add-Ons abzustellen, die er nicht benötigt (18:57:38). Auffällig ist die ausgedehnte Begrüßungsphase im Voice-Chat, welche über zwei Minuten andauert (18:57:25–18:59:46) und in der jeweils lediglich Begrüßungsfloskeln ausgetauscht werden, jedoch kein eigentlicher Übergang zur Kernphase sichtbar wird. Oft geht die Kommunikation mit den Mitspielern also zunächst nicht über die Begrüßung hinaus. Dies ist ein bedeutender Unterschied zu Face-to-Face- oder Telefongesprächen, bei denen der Übergang zwischen der Eröffnung und Kernphase durch die Einleitung des Themas vollzogen wird und längere Schweigephasen als unerwünscht gelten (vgl. Brinker/Sager 2006, 101.). Ähnlich den Ergebnissen zur Chatforschung entwickelt sich in der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen also nicht zwangsläufig aus der Eröffnungsphase eine Konversation (vgl. Schönfeldt 2002, 48). Abseits des Gruppenspiels wollen die Spieler sogar oft erst einmal allein spielen und sind gar nicht immer auch kommunikationsbereit. In Online-Rollenspielen liegt der Fokus durch die Handlungsbezogenheit der Kommunikation nicht auf der kommunikativen Unterhaltung wie beispielsweise in Plauder-Chats. Die Spieler signalisieren mit dem Einloggen und der Begrüßung also nicht immer auch Bereitschaft zur Kommunikation, sondern viel häufiger „nur“ Spielbereitschaft.

Die zerdehnte Begrüßung kann jedoch auch mehrere weitere Gründe haben: So kann es sein, dass die Spieler noch auf andere fehlende Spieler warten müssen, bevor mit dem eigentlichen Spiel begonnen werden kann. In den meisten Fällen besprechen zudem die Gildenoffiziere und der Raidleiter in einem anderen Voice-Chat-Channel die jeweilige Aufstellung der Spieler und erledigen weitere organisatorische Aufgaben, sodass ein Start des Gruppenspiels sich verzögern kann. Auch in diesem Beispiel sind die Offiziere für längere Zeit in einer Besprechung zur Aufstellung der Spieler⁸² und der Raid beginnt erst etwa eine halbe Stunde nach Verabredungszeitpunkt.

Anzumerken ist an dieser Stelle, dass bei einer Gruppengröße von 25 Spielern für den Forscher wie auch für die Gildenmitglieder selbst nicht immer eindeutig auszumachen ist, ob gerade eine initiale Begrüßung eines Neuankömmlings stattfindet oder ein respondierender Gegengruß auf eine solche Begrüßung geäußert wird. Dies ist geschuldet zum einen durch die enorme Gruppengröße, zum anderen aber auch durch die Art der Kommunikation über *WoW*-Chat und Voice-Chat, bei der durch die Beschränkungen auf den visuell-textbasierten bzw. auditiven Kanal kein Blickkontakt oder andere nonverbale Signale zur Klärung der Situation bzw.

⁸² Diese Kommunikation ist nicht Bestandteil der getätigten Aufzeichnungen.

Anfang des Spiels bzw. bis zum Übergang in die Kernphase auch andere kommunikative Ereignisse wie Small Talk stattfinden. Eine Beispielpassage, welche im Anschluss an die zunächst auftretenden Tonschwierigkeiten im Chat stattfindet, zeigt dies. Sie entsteht aus einer Entschuldigung für das Zu-Spät-Kommen einer Spielerin und findet nur im Chat statt:

Beispiel 15 **Small Talk nach Entschuldigung im WoW-Chat (C25_4)**

```
19:03:57   ISA ist jetzt online.
19:04:22   ISA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
19:04:50   [Schlachtzug] ISA: huhu, verzeiht das Schulfest hat etwas länger gedauert :(
19:05:26   [Schlachtzug] NEO: ohje du gehst noch auf ein schulfest?! :P
19:05:27   [Schlachtzug] URS: haben ja noch netmal angefangen :P
19:05:47   [Schlachtzug] ISA: Ne aber hie in der steiermark is erst ab morgen schulfrei
           und die Kinder hatten fest^^
19:05:58   [Schlachtzug] NEO: hehe
19:06:00   [Schlachtzug] TEA: werd nächsten freitag auch mit schulfest genötigt
19:06:01   [Schlachtzug] ROY: bundesland?
19:06:17   [Schlachtzug] ISA: Österreich...Steiermark
19:06:22   [Schlachtzug] ISA: oder was meinst nu^^
19:06:23   [Schlachtzug] ROY: achso
```

Die Spielerin ISA begrüßt den Schlachtzug und fügt gleichzeitig eine Entschuldigung an, warum sie nicht ganz pünktlich um 19 Uhr da sein konnte, denn sie war noch auf einem Schulfest. Diese Entschuldigung gibt gleichzeitig Einblick in ISAs Privatleben und ist Anlass für weitere kommunikative Aktivitäten. Der Spieler NEO macht einen Scherz über ISAs Alter, klar gekennzeichnet als solchen durch den die Zunge ausstreckenden Smiley :P (19:05:26). In der Gilde ist aber allgemein bekannt, dass die Spielerin selbst nicht mehr zur Schule geht, sondern ihr Kind. Trotzdem erklärt ISA noch einmal den Umstand des Schulfestes (19:05:47). Die zwei Zeichen am Ende der Äußerungseinheit ^^ sollen lachende Augen repräsentieren und zeigen, dass die Spielerin den Witz verstanden hat und erheiternd findet. Die Aussagen von ISA geben des Weiteren Anlass für andere Kommentare. TEA, ebenfalls Mutter, erklärt, dass auch sie in den nächsten Tagen noch zu einem Schulfest geht (19:06:00). ROY interessiert eher, woher die erst vor kurzem in die Gilde aufgenommene ISA kommt. Er nimmt an, sie sei aus Deutschland und fragt typisch für den Chat kurz nach, wo sie wohnt: bundesland? (19:06:01). ISA ist erneut amüsiert, da sie aus Österreich kommt: Österreich...Steiermark (19:06:17) oder was meinst nu^^ (19:06:22) Mit einem achso (19:06:23), welches signalisiert, dass seine Frage beantwortet wurde, wird das Thema von ROY beendet. Das Beispiel zeigt, dass auch im Online-Rollenspiel die Eröffnungsphase wie in der Face-to-Face-Kommunikation dem Herstellen von Vertrauen, der Beziehungsorientierung, ihrer Konstituierung, aber auch ihrer Rückversicherung und Fortführung dienen kann (vgl. Henne/Rehbock 2001, 15), denn die Spieler in der Gilde pflegen oft sogar täglichen Umgang miteinander. Sie geben Privates von sich preis, lernen sich so immer mehr kennen und werden vertrauter miteinander. Thematisch sind die Begrüßungen im Spiel jedoch meist sehr stark begrenzt. Dies mag daran liegen, dass vor allem in den größeren Spielergruppen Privates selten weiter

hinterfragt wird. Ein Grund dafür mag sein, dass das Spiel in den Raids immer im Vordergrund steht und höchste Priorität besitzt. Das heißt, es wird sehr gern und ausführlich über alles gesprochen, was man innerhalb des Spiels erlebt. Die Realität wird jedoch meist am Rande und wie im eben angeführten Beispiel eher oberflächlich einbezogen. Anders ist dies bei kleineren Gruppen, bei denen die Spieler aufgrund der „privateren“ Spielumgebung ihren Mitspielern gegenüber aufgeschlossener auftreten. Dies erkennt man vor allem daran, dass in den kleinen 3er-Gruppen mit Abstand am meisten (im Voice-Chat) spielbezogen, aber auch auf andere Themen bezogen kommuniziert wird, während sich die Kommunikation in den 10er- und 25er-Raids größtenteils auf handlungsbegleitende Aktivitäten beschränkt.

Deutlich wird an den eben vorgestellten Small Talk- bzw. organisationstechnisch motivierten Kommunikationsepisoden, dass sie getrennt und unabhängig voneinander jeweils im *WoW*-Chat oder im Voice-Chat stattfinden können. Dies mag für das Beispiel 15 daraus zu erklären sein, dass die Spielerin ISA im gesamten Korpus zwar häufig im Voice-Chat anwesend ist, aber kein einziges Mal spricht. Darüber, warum dies so ist, lassen sich nur Vermutungen anstellen: Entweder die Spielerin möchte nicht im Voice-Chat sprechen, oder sie verfügt einfach nicht über die technischen Voraussetzungen zur Nutzung des Voice-Chats und ihr fehlt schlicht ein Mikrofon, sodass die Unterhaltung komplett auf den schriftlichen *WoW*-Chat verlagert wird. Dass diese Passage sich lediglich im Chat abspielt, könnte auch darauf zurückzuführen sein, dass die Spieler den Voice-Chat nicht „belegen“, sondern ihn verfügbar halten möchten für wichtige Ankündigungen zum Beginn des Raids. Für Beispiel 13 und Beispiel 14 steht hingegen fest, dass ein den Voice-Chat betreffendes Thema (die Lautstärke eines Spielers) besprochen wird, welches höchstwahrscheinlich auch aus diesem Grund genau dort und nicht im *WoW*-Chat thematisiert wird.

Weiterhin fällt auf, dass häufig nur einer oder einige wenige Spieler die Begrüßung für alle anderen „übernehmen“. Die Notwendigkeit des Grüßens scheint zu „erlöschen“, sobald sehr viele Mitglieder im *WoW*-Chat- oder Voice-Chat-Channel anwesend sind und die neu hinzugekommene Person bereits begrüßt wurde. Eine Missachtung der Begrüßung wird also, nachdem bereits von mindestens einer Person stellvertretend für alle anderen ein Gegengruß erfolgte, nicht geahndet. Und dies kann auch einen weiteren Grund haben: nicht jeder ist immer in der Lage angemessen zu grüßen, wenn er gerade mit dem Spiel selbst sehr beschäftigt ist. Zudem kann ein Spieler zwar im Spiel und im Voice-Chat eingeloggt sein, jedoch kann sich sein Gegenüber nie vollends sicher sein, ob der andere nicht vielleicht gerade mit anderen Dingen der Offline-Welt beschäftigt ist und seinen Gruß überhaupt bemerkt. Ein Gegengruß gilt zwar auch im Online-Rollenspiel als konventionalisiert und wird erwartet, ein Fehlen wird jedoch in den

meisten Fällen toleriert.

In der untersuchten Eröffnungsphase aus einem 25er-Raid zeichnet sich zudem ab, dass höherrangige oder besonders beliebte Spieler in der Gilde auch durch deutlich mehr Spieler begrüßt werden:

Beispiel 16 Begrüßung höherrangiger Spieler (C25_4/VC25_4)

```
19:18:58 [Schlachtzug] BEN: der start verschiebt sich noch um wenige minutern bitte
kurz geduld =)
(...)
19:19:31 BEN ist jetzt der Gruppenanführer.
19:19:37 AKU hat den Schlachtzug verlassen.
19:19:58 AKU ist jetzt offline.
19:21:22 [Schlachtzug] JIM: und nachher stehen wir zu 5. vorm leviathan ; )
(...)
19:24:09 [Schlachtzugsleiter] BEN: lebenstur bitte zerstören setup reicht heute nicht
für 4t
19:24:23 [Schlachtzugsleiter] BEN: +m
(...)
19:28:17 AKU hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
(...)
19:32:23 AKU: MH: sorry hat=n büschen länger geDAUERT;
(5.7)
19:32:30 BEN: <<Störung> (hallo)> zuSAMMen;
(1.5)
19:32:33 LUI: ((schmatzt)) HALlo: ((Nachhall))
19:32:34 KAI: MO[in;
19:32:34 JOE: [hi,
(---)
19:32:34 EIK: HI-
(1.3)
19:32:37 TEA: hi_[i;
19:32:37 BEN: [j[o;;
19:32:38 NEO: [und wb;
(1.9)
19:32:40 BEN: danke=danke;
19:32:40 fang: wir ma an mit der EINteilung:-
19:32:42 HOCHschießen werden wir gl:eich (-) TOM ISA (.) JIM <<Störung> und>
NIK.
```

In dieser Passage gibt BEN, welcher der Raidleitung angehört, im *WoW*-Chat zunächst Rückmeldung an die Spieler, dass sich der Start des Raids verschiebt, und bittet um Geduld (19:18:58). Weiter gibt BEN den Gruppenmitgliedern dort bereits Anweisungen für die Erledigung einer Aufgabe, für die nicht alle Spieler erforderlich sind (19:24:09). Computergegner können in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bekämpft werden. Das Zerstören des Lebenssturms bedeutet in diesem Fall, dass der Gegner im eigentlichen Kampf leichter zu besiegen ist und der Schwierigkeitsgrad des Gegners somit absinkt. BEN bemerkt seinen Schreibfehler und fügt in einer weiteren Äußerungseinheit mit einem vorangestellten Pluszeichen im *WoW*-Chat das fehlende *m* hinzu (19:24:23). Die Raidleitung bzw. die Offiziere haben Probleme, den Raid bestmöglich aufzustellen, d.h. die günstigste sowie erfolgversprechendste Kombination an Klassen zusammenzustellen, da zu wenig Spieler an diesem Spielabend verfügbar sind. Dass diese Probleme bestehen, erkennt man nicht nur an der erheblichen Verzögerung des Starts, sondern zudem an dem Chat-Kommentar von JIM (19:21:22), der die Befürchtung äußert, den nächsten Computergegner (*Leviathan*) statt mit 25 Spielern lediglich zu fünft bekämpfen zu müssen. Ein Versuch wäre jedoch aussichtslos. Dessen ist sich JIM bewusst und setzt einen

zwinkernden Smiley an das Ende seiner Äußerung. Weiter ist zu erkennen, dass AKU, welcher ebenfalls zur Raidleitung gehört, den Raid verlässt und sich mit einem seiner anderen Spielcharaktere neu einloggt (19:19:37, 19:19:58 und 19:28:17). Dieser andere Charakter passt mit seinen Fähigkeiten besser in die derzeitige Spieleraufstellung. Das kommunikative Ereignis wird nun im Voice-Chat fortgeführt: Vier Minuten darauf entschuldigt sich AKU dort für die Verspätung (19:32:23). BEN, der bereits seit dem eigentlich verabredeten Startzeitpunkt des Raids im Spiel und im Voice-Chat anwesend war und begrüßt hatte, begrüßt erneut die Gruppe (19:32:30). Diese nochmalige Begrüßung gilt nicht lediglich den bereits Gegrüßten, sondern auch den in der Zwischenzeit neu hinzugekommenen Spielern, da er und AKU mit der Aufstellung beschäftigt waren und zwischenzeitlich den Voice-Chat nicht mitverfolgen konnten. Die Spieler drücken mit sehr vielen Gegengrüßen ihre Freude über die Anwesenheit sowie darüber aus, dass der Raid nun beginnen kann. Auch eine Wertschätzung gegenüber diesem Spieler wird durch die große Resonanz deutlich (19:32:33–38). NEO heißt die beiden Spieler erneut willkommen mit dem Akronym *wb*, welches für *welcome back* steht (19:32:38). BEN bedankt sich dafür, beginnt jedoch sogleich mit der Einteilung der Spieler, welche den Übergang zur Kernphase und damit den Beginn des Raids markiert (19:32:40). Nach Spiegel und Spranz-Fogasy (vgl. 2001, 1247) kann die gemeinsame Aushandlung von Aufgaben und Themen als Übergang zur Kernphase gewertet werden. Die Autoren weisen jedoch darauf hin, dass ein Übergang von der Eröffnungs- zur Kernphase nicht immer eindeutig auszumachen ist. So ist es größtenteils Auslegungssache, ab wann die einzelnen Phasen beginnen bzw. enden und welche kommunikativen Aktivitäten in welche Phase einzuordnen sind. Klare Grenzen sind zudem nicht immer zu ziehen, da die Kommunikationsteilnehmer selbst sich zeitweise in unterschiedlichen Phasen befinden oder sogar mehrere Phasen zugleich bearbeiten können (vgl. Spiegel/Spranz-Fogasy 2001, 1242). Auch im Online-Rollenspiel ist es möglich, dass sich Kommunikationsphasen überschneiden. Ein Spieler kann beispielsweise später erscheinen und die anderen Spieler begrüßen, während diese sich bereits in der Kernphase befinden und die ersten Kämpfe bestreiten. Die Überleitung zur Kernphase im Gruppenspiel fällt meist plump aus und geht zügig vonstatten, denn der inhaltliche Schwerpunkt steht mit dem Einloggen der Spieler fest und wird meist nicht noch einmal spezifiziert: er ist das Spiel selbst. Die Spieler wissen, dass sie gemeinsam Spielaufgaben lösen werden, ein nochmaliger Hinweis darauf wäre redundant. Thematisch ist die Kommunikation also bereits festgelegt, auch das Ende des Spielzeitpunktes ist zumeist festgelegt und muss zumindest in den 25er-Raids nicht vorher ausgehandelt werden, lediglich in der organisatorischen Verteilung der Spielaufgaben gibt es im Vorfeld des eigentlichen Spiels häufiger Klärungsbedarf.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Eröffnungsphase in der Gruppenkommunikation im Online-Rollenspiel der gegenseitigen Zurkenntnisnahme bzw. Begrüßung dient, aber auch der Situationsdefinition für den konkreten Raid sowie für die bestehenden sozialen Beziehungen unter den Gruppenmitgliedern. Dazu gehört die Vorbereitung der einzelnen Spieler auf das Spiel – das Einfinden der Spielcharaktere am jeweiligen Treffpunkt zum Kampf in der Spielwelt, das Einstellen des Mikrofons und des Voice-Chat-Programms oder die Einstimmung auf das Gruppenspiel beispielsweise durch Small Talk. Bis auf die Begrüßung sind die einzelnen Teilphasen nicht immer vorhanden, sondern fakultativ. So ist auch vorstellbar, dass Small Talk-Teilphasen sowie Fachsimpeleien über Technikprobleme durchaus auch in der Kern- oder Beendigungsphase auftreten können.

6.3.2 Kernphase

Der Übergang von der Eröffnung zur Kernphase kann vielfältig und nicht immer auch eindeutig abgrenzbar bzw. explizit versprachlicht erfolgen. In der Kernphase werden das eigentliche Thema bzw. die Themen abgehandelt und die konkreten Kommunikationsziele verfolgt. Die Themen können festgelegt sein, aber auch zufällig gefunden werden. Welche Themen bearbeitet werden, ist größtenteils durch soziale Normen festgelegt. (Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 320f.) Die Kernphase ist zumeist komplexer strukturiert als Eröffnung und Beendigung und zudem freier in ihren möglichen Erscheinungsformen. Dies hat zur Folge, dass hier nicht von bestimmten Sequenztypen ausgegangen werden kann, sondern es zeigen sich laut Brinker und Sager (2006, 100) „gesprächstypspezifische Ablaufmuster“, bzw. vorgefertigte Handlungsmuster zur Erfüllung von Teilzielen, die den Teilnehmern als Orientierung für die Kommunikation dienen.

„Struktural ist ein Muster das Gewebe von Syntagmatik und Paradigmatik, interaktiv sind das die Wahlen, die Personen bei der Durchführung ihrer Handlungen aus dem Repertoire ihrer Möglichkeiten treffen. Muster, statisch oder dynamisch begriffen, schränken die freie Handlungsmöglichkeit der Teilnehmenden ein und werden so von Analysierenden als regelmäßige, vorauszusehende Abläufe erkannt.“ (Werlen 2001, 1263)

Diese Muster müssen folglich in den jeweiligen Handlungen immer wieder neu umgesetzt werden. Abschnitte, in denen ein Teilziel erreicht wird, lassen sich bestimmen als Teilphasen (vgl. Brinker/Sager 2006, 100ff.).

„Die Kategorie Teilphase bildet somit die aufeinander bezogene, unter-, über- oder nebengeordnete Struktur von Gesprächshandlungen ab und erlaubt es, die Komplexität der Gesprächsmittel nachzuzeichnen.“ (Henne/Rehbock 2001, 181; Hervorhebung im Original)

Eine Analyse der Kernphase und ihre Segmentierung in Teilphasen ist nach thematischer Gliederung in Haupt- und Subthemen möglich, welche jedoch zumeist dem Problem der subjektiven Einteilung des Forschers unterliegt, aber auch nach verschiedenen Handlungsebenen: Der Handlungsplan wird als Abfolge intentionaler Bearbeitung von Teilzielen verstanden.

Durch die Analyse lassen sich beispielsweise spezifische Handlungspläne herausarbeiten, welche verschiedenen Gesprächstypen zugeordnet werden können. (Vgl. Brinker/ Sager 2006, 111f.)

Im Forschungsfeld der Online-Rollenspiele zeigt sich, dass diese Unterteilung ebenfalls sinnvoll ist. Im Gegensatz zur Definition der Kernphase als freier in ihrer jeweiligen Ausprägung formbar fällt jedoch vor allem in der Gruppenkommunikation im Online-Rollenspiel auf, dass diese Phase zu großen Teilen konventionalisiert ist und die Abläufe sich stärker nach bestimmten Handlungsmustern wiederholen. Zu erklären ist dies daraus, dass das Spiel und die auf dieses Spiel gerichteten Handlungen der Spieler die Kommunikation zu einem gewissen Grad determinieren. Die Kernphase ist auch im Gruppenspiel sehr komplex, aber vor allem auf das Hauptziel ausgerichtet: das Besiegen des Gegners im Team. Das Spiel fungiert als Handlungsrahmen, sodass die Kernphase in vielen Fällen sogar konventionalisierter abläuft als beispielsweise in Face-to-Face-Gesprächen. Die Kernphase im hier untersuchten Gruppenspiel läuft daher in der Regel nach einem immer wiederkehrenden Muster von Teilphasen ab, die sich durch die regelmäßige Kommunikation und das Durchspielen gleicher oder ähnlicher Spielsituationen in unzähligen Malen verfestigen und dadurch nicht immer wieder neu ausgehandelt werden müssen:

Vor dem Kampf sind konkrete und präzise Kampfvorbereitungen sowie Strategieabsprachen notwendig. Oft folgt nach der Vorbereitung ein Bereitschaftscheck. Wird der Gegner im Kampf besiegt, werden die Gegenstände unter den Spielern aufgeteilt, die dieser als Belohnung zurücklässt. An einem Abend wird meist gegen mehrere Computergegner gekämpft oder es werden verlorene Kämpfe wiederholt, sodass zwischen den Kämpfen immer wieder Pausen für private, Fach- oder Scherzkommunikation entstehen. Schäfer (vgl. 2014, 162ff.) unterscheidet die Navigations- (Bewegung des Spielcharakters zum Kampfort), Besprechungs- (Taktik- und Strategieabsprachen), Kampf- (Umsetzung dieser Taktiken) und Nachbereitungsphase (Wiederherstellung der Gruppe und Beuteverteilung). In den klar terminlich abgesprochenen, geregelten und stark aufgabenbezogenen 25er-Raids sind konventionalisierte, kommunikative Muster am deutlichsten auszumachen. Hier gilt: Je eindeutiger der Rahmen des gemeinsamen Spiels abgesteckt ist, desto konventionalisierter und geregelter verläuft auch die Kommunikation. Um diese stärkere Konventionalisierung und die spezifischen Abläufe im gemeinsamen Spiel zeigen zu können, beziehen sich die nachfolgenden Ausführungen daher vorrangig auf die größeren Spielergruppen.

6.3.2.1 Kampfvorbereitung

In den 25er und 10er-Gruppen beginnt nach der Begrüßung das Spiel. Die Teilnehmer finden

bzw. die Verzauberung der Spielcharaktere vonnöten, um ihre Fähigkeiten temporär zu verstärken und so Vorteile im Kampf gegen den Computergegner zu erwirken. Dieses Vorgehen wird *Buffen* genannt. Einzelne Klassen haben die Möglichkeiten, diese Buffs auf die anderen Teilnehmer zu übertragen. Genauso beliebt ist *Buff-Food* wie das Fischmahl. Alle Charaktere können von dem Mahl essen, ihre Gesundheits- und Manaleiste aufladen und gestärkt in den Kampf ziehen. Im 25er-Raid wird das Fischmahl fast vor jedem Kampf thematisiert, wie auch in diesem Beispiel:

Beispiel 18 **Fischmahl als Buff-Food (C25_4/VC25_4)**

```

21:11:48  EVA bereitet ein Fischmahl zu!
21:12:44  BEN bereitet ein Fischmahl zu!
(...)
21:12:51  NEO:  BEN du versCHWENDER da stand doch schon=n fischma(hl).
          (1.9)
21:12:55  BEN:  ich habs doch nicht geSE(hen);
          (2.4)
21:12:59  SAB:  [(           )
21:12:59  ????: [?hm?hm
21:12:59  AKU:  (man [kann ja auch keinen CHAT- ])
21:12:59  LEA:  [BEN liest doch keinen CHAT] wisst ihr doch;
          (1.1)
21:13:03  AKU:  ACH: [LEA so sind se;
21:13:03  BEN:  [das STEHT auch nicht im chat bei mir;
21:13:04  <<Nachhall> mal (-)> mal abgesehen Davon-
21:13:06  weil ich relativ SPÄT gestorben bin,
21:13:07  und deswegen relativ spät HIER war A(KU);
          (2.0)
21:13:08  GIL sagt: doppelt gemoppelt hält bess0r
21:13:11  BEN:  [da steht nur EINmal BEN bereitet fischmahl; ((liest))
21:13:11  NEO:  [(           ); ((leise))
          (1.3)
21:13:14  BEN:  AUßerdem [haben=wir vorhin noch gesagt, (-)
21:13:15  AKU:  [m=ISA? ((Nachhall))
21:13:16  BEN:  hört auf KAI,
21:13:17  er hat gesacht NUR BEN stellt die dinger
21:13:19  =dann passIERT das nich; ((lacht))
          (---)
21:13:21  KAI:  JA.

```

Ein einziges Fischmahl reicht in der Regel für den ganzen Raid, mehrere Spielcharaktere können gleichzeitig davon essen. BEN hat jedoch aus Versehen ein zweites Fischmahl hergestellt, obwohl etwa eine Minute zuvor schon EVA eines zubereitet hatte. Im Chat erscheint bei der Herstellung eine Information (21:11:48, 21:12:44). Deshalb wird BEN aufgezo-gen, indem er im Voice-Chat von NEO als Verschwender dargestellt wird, da jedes Fischmahl bestimmte zu sammelnde Rohstoffe verbraucht (21:12:52). BEN rechtfertigt sich, er habe das Fischmahl nicht gesehen (21:12:55), woraufhin seine Mitspieler ihn scherzhaft darauf hinweisen, dass man ja auch im Chat nachlesen könne (21:12:59). Es scheint jedoch eine gemeinsame Erfahrungsbasis unter den Mitspielern zu bestehen, dass BEN dafür bekannt ist, dass er den Chat grundsätzlich ignoriert. LEA macht das in ihrer Aussage deutlich: BEN liest doch keinen CHAT wisst ihr doch; (21:12:59) BEN wehrt sich dagegen und berichtet, dass die Information darüber, dass bereits ein Fischmahl hergestellt wurde, in seinem Chat nicht auftauchte, weil er erst später der Instanz und somit dem betreffenden Chatchannel beigetreten

ist, in dem die Meldung erschien (21:13:03). Die Spielcharaktere sind zuvor bei einem Kampf gestorben. Zur Wiederbelebung müssen sie vom virtuellen Friedhof zurück in die Instanz laufen. In dieser Zeit wird nur das im Chat angezeigt, was in unmittelbarer Umgebung passiert. So wurde BEN die erste Zubereitung des Fischmahls im Gegensatz zu den anderen Spielern, die schon wieder an Ort und Stelle waren, nicht angezeigt. Deutlich wird die absolute Individualität der Kommunikation, die durch die Handlungen jedes einzelnen Spielers entsteht. Für jeden erscheint die Kommunikation aus dem eigenen Blickwinkel. Fast wie in einer Face-to-Face-Situation, wo außerhalb der Hörreichweite stattfindende Gespräche nicht mehr wahrnehmbar sind, ist es auch im Spiel nicht möglich, die gesamte Kommunikation zu erfassen und zu überblicken, sondern nur Teilbereiche. Dies ist sicherlich von den Spielern intendiert, um bei den Spielern, die sich hauptsächlich auf das Spiel konzentrieren sollen, eine Reizüberflutung zu verhindern. Dies kann jedoch wie im Beispiel auch zu Missverständnissen führen.

6.3.2.3 Bereitschaftscheck

Im Anschluss an das Fischmahl oder andere Formen des Buffens wird zumeist von der Raidleitung ein Bereitschaftscheck durch Drücken des entsprechenden Buttons auf dem Interface oder durch das Chatkommando `/Bereitschaftscheck` oder `/raready` durchgeführt. Bei jedem Spieler erscheint in der Folge auf dem Bildschirm eine Anfrage, ob er zum Kampf bereit ist. Drückt er auf `Nein` oder antwortet gar nicht, wird er beim Gruppenleiter als nicht bereit angezeigt. Diese Form der schnellen Abfrage wird besonders im 25er-Raid aufgrund der hohen und deshalb oft unübersichtlichen Teilnehmerzahl angewandt, um auf leichtem Weg die Bereitschaft aller Teilnehmer zu erfahren.

```

Beispiel 19      Bereitschaftscheck (C25_2/VC25_2)
20:49:09  NEO:   bin bereit,
                (6.3)
20:49:15  ADO:   JOE PER (---) <<Rauschen>WES; (.)>
20:49:18  PER:   <<Rauschen>ahjo;>
                (2.8)
20:49:21  ADO:   JOE?
                (34.5)
20:49:36  [Schlachtzug] JOE: tele
(...)
20:49:45  [Schlachtzugsleiter] ADO: kannst trotzdem spielen?
(...)
20:49:56                ja=er wirlds schon HINbekommen-
                (---)
20:49:58                fangt ma AN;
20:50:00  JOE:   äh: [JOE re telefonat beENDEt. °h
20:50:00  KAI:   [jo
                (1.5)
20:50:05  ADO:   alles klar;

```

In diesem Beispiel führt Raidleiter ADO den Bereitschaftscheck durch. Im Chat erscheint die Mitteilung `Bereitschaftscheck` von ADO. (20:49:01) Neben dem Drücken des Buttons auf dem Bildschirm, lässt NEO die Mitspieler zusätzlich im Voice-Chat wissen, dass er bereit zum Spielen ist (20:49:09). ADO zählt schließlich alle Personen auf, die nicht auf den

Bereitschaftscheck reagiert haben (20:49:15). PER meldet sich sogleich im Voice-Chat zurück mit ahjo; (20:49:18). JOE sieht lediglich am Bildschirm, was vor sich geht, kann jedoch nicht mündlich auf Rückfragen reagieren, denn er telefoniert gerade und trägt deshalb das Headset nicht auf dem Kopf. Da JOE sich wahrscheinlich auf sein Telefonat konzentriert und möglicherweise die eine Hand zum Halten des Telefons benötigt, fällt eine Begründung, warum er nicht bereit ist, im Chat recht kurz aus: tele (20:49:36). Auf die schriftliche Rückfrage, ob JOE trotzdem spielen kann, kommt keine Antwort, sodass ADO sich die Frage selbst im Voice-Chat beantwortet: ja=er wirlds schon HINbekommen- (20:49:56) und den Start des Kampfes anordnet. Nur Sekunden später meldet sich JOE im Voice-Chat, dass er wieder zum Spielen bereit ist (20:50:00). ADO gibt mit einem kurzen alles klar (20:50:05) Rückmeldung. Der WoW-Chat mit seinem visuellen Kanal kann hier optimal in Ergänzung zum Voice-Chat genutzt werden: da der Spieler nicht mit der Gruppe sprechen kann, weil er telefoniert, greift er auf die schriftliche Kommunikationsform zurück, die er trotzdem nebenbei verfolgen kann (siehe Unterabschnitt 6.2.3).

6.3.2.4 Kampf

Sind alle Spieler bereit, kann der Kampf beginnen. Während des Kampfes ist auffällig, dass keine oder kaum Einträge im Chat gemacht werden. Im folgenden Ausschnitt aus einem Kampf wird überhaupt nicht geschattet, weil die Konzentration der Spieler dem Kampf gilt und daher schlicht keine Zeit fürs Tippen bleibt. Und auch im Voice-Chat wird sehr viel weniger geredet, als vor oder nach dem Kampf:

Beispiel 20	Kampf im Voice-Chat (VC10_2)
22:29:41	IVO: () (-) haben wir eigentlich KAMPFfrausch wieder ready? (2.6)
22:29:45	GIL: NJA- (1.3)
22:29:47	IVO: ZÜNDen- (30.0)
22:30:19	muss AUFladen, (69.2)
22:31:28	GIL: ((Störgeräusch)) (-) neues ADD, (---)
22:31:30	PER: SCHÖN langsam [weiter=s geht so schön
22:31:30	GIL: [KOMM ((Nachhall)) (12.1)
22:31:44	((Störgeräusch)) nächstes ADD=da, (14.5)
22:31:59	<<Rauschen>MIST.> (31.8)
22:32:31	((Störgeräusch)) ADD- (6.3)
22:32:38	PER: ((Störgeräusch)) macht DAMAge auf das add dass sie alle weg sin; (5.9)
22:32:46	GIL: da ADD, (23.8)
22:33:10	PER: ADD, (8.9)
22:33:19	GIL: OH; (1.5)
22:33:21	PER: machen=wir DAS add auch noch,
22:33:22	und dann sollten wir=n umKLATSCHen.

Die Syntax unterscheidet sich in der Kampfphase am stärksten von den anderen Phasen: Mitteilungen an die Mitspieler beschränken sich zumeist auf sehr kurze und präzise Kommandos (ZÜNDeN-, 22:29:47), Warnungen vor Gefahren (neues ADD, 22:31:28), kurze Informationen (muss AUFladen, 22:30:19) oder Rückfragen zum Geschehen (haben wir eigentlich KAMPFfrausch wieder ready? 22:29:41). Dabei fällt besonders auf, dass die Pausen zwischen den einzelnen Äußerungseinheiten oft sehr lang sind. Die längste Pause dauert in diesem Beispiel über eine Minute (22:30:19 bis 22:31:28).

Zifonun et al. definieren Pausen in einem sehr engen Sinne:

„Pausen' sind nicht einfach alle Zeitabschnitte, in denen nicht gesprochen wird oder die nur atmungsbedingt sind, sondern nur jene, in denen zu erwarten ist, daß jemand spricht. Dieser Person wird die Pause zugeordnet.“ (Zifonun et al. 1997, 239)

In dieser Arbeit soll der Begriff nicht so eng gefasst werden. Pausen im Voice-Chat lassen sich nicht immer einer bestimmten Person zuordnen. Sie erfüllen nicht immer einen bestimmten Zweck und es wird auch von den Spielern nicht immer eine Erwartungshaltung an eine entstehende Pause im Voice-Chat gerichtet, sondern viele Pausen sind hier der Spielmechanik geschuldet. Da das Hauptaugenmerk der Spieler auf dem Spiel selbst liegt, spielen Pausen eine große und wichtige Rolle. Sind die Spieler sehr beschäftigt, wird auch nicht kommuniziert. Diese spezifischen Pausen haben im Spiel also eine ganz andere Bedeutung als in Face-to-Face- oder Telefongesprächen, in denen vor allem regelmäßige Rückmeldungen oder Hörersignale erwartet werden. Zu lange Pausen werden dort möglichst schnell überbrückt, um einer peinlichen Situation aus dem Weg zu gehen. Sie signalisieren aber auch Denkpausen oder werden ganz gezielt genutzt, um beim Gegenüber eine bestimmte Wirkung zu erreichen. Im Voice-Chat dagegen werden Gesprächspausen während eines Kampfes in der Regel nicht als peinlich empfunden, sondern sind sogar sehr erwünscht. Denn die Konzentration auf das Spiel erfordert in vielen Situationen Ruhe. Zum einen würden ständige Gespräche im Voice-Chat während des Kampfes als störend empfunden werden und zum anderen sind die Spieler oft so in den Kampf eingebunden, dass ausführliche Gespräche gar nicht geführt werden können. Aus diesem Grund ist das Korpus des Voice-Chats immer wieder mit längeren Pausen durchzogen.

Finden diese jedoch in einer anderen Teilphase als während des Kampfes statt, können wie im folgenden Beispiel auch irritierte Rückfragen im Voice-Chat bezüglich der Stille auftreten:

Beispiel 21 Sprechpausen (C25_2/VC25_2)

```

19:50:35 [Magier] TEA: wer bufft wen
19:50:51 [Magier] JOE: ich hab dich gebufft
19:50:56 [Magier] NEO: ich buffe JOE
19:51:06 [Schlachtzug] SAM: ring ring
19:51:13 [Schlachtzug] JOE: hello?
19:51:14 [Schlachtzug] KAI: Yes?
19:51:18 [Schlachtzug] SAM: ring ring
19:51:22 [Schlachtzug] JOE: hello
19:51:23 [Schlachtzug] IVO: häää?
19:51:31 Bereitschaftscheck von EIK.
19:51:31 [Schlachtzug] SAM: you have a bad connection ><

```


englischen Wort *disconnect* verwendet und hat sich als fester Bestandteil der spielspezifischen Begriffe durchgesetzt. Da solche Unterbrechungen der Internetverbindung häufiger auftreten, ist die Wendung auch dementsprechend oft im Korpus zu finden. Im Chat meldet sich nun einer der Gildeoffiziere auf UMAs Anfrage zu Wort: `sind grad am überlegen` (19:56:24) wie wir für hm setupen^^ (19:56:33). Mit einer chattypischen Zerlegung der eigentlich zusammengehörenden Äußerungseinheit erklärt RON, warum Pause ist. Die Offiziere ziehen sich während des 25er-Raids oft in einen anderen Voice-Chat-Channel zurück, um die weitere Taktik und Aufstellung für den *Hardmode* (kurz *HM*, als höchster Schwierigkeitsgrad eines Kampfes gegen einen Bossgegner) zu besprechen. Aus diesem Grund meldet er sich im Chat auf UMAs Anfrage zu Wort, NEOs nahezu simultane Anfrage im Voice-Chat hat er dagegen höchstwahrscheinlich nicht mitbekommen. Von der Besprechung im anderen Channel hören die Spieler im Raid-Channel nichts und langweilen sich mitunter. KAI nimmt den Chateintrag von RON im Voice-Chat wieder auf und fragt: `was gibts=n da zu überLEGen;` (19:56:28). Er intensiviert die Frage noch, indem er sie sich selbst beantwortet und keinen Grund erkennt, warum man überlegen müsste. Mit der Aufzählung `PULLen umhauen weiter.` (19:56:33) legt er kurz und klar fest, was als Nächstes gemacht werden muss, und äußert damit seinen Missmut über die erzwungene Pause. Anschließend fügt er das Looten mit an (19:56:35), also das Einsammeln der Beute der Computergegner. LUI ist allerdings der Meinung, dass das Looten mit der Funktion des automatischen Einsammelns der Beute keine aktive Tätigkeit der Spieler darstellt und daher nicht im Dreigespann *pullen – umhauen – weiter* genannt werden müsste. Im Chat-Kanal der Magier witzelt dagegen TEA, dass die Spieler das Warten als neuen *Hardmode* (19:56:54) überwinden müssten. Der Chateintrag wird von JOE kommentiert mit einem emulierten Lachen: `hehe` (19:57:00) und vom Initiator des Gesprächs NEO mit einem `leider` und einem traurigen Smiley `: (` (19:57:06) bedauert. JOE spinnt den Gedanken von TEA weiter und scherzt: `der lange kampf gegen die raidleitung...^^` (19:57:21). Solche metakommunikativen Passagen treten häufiger gerade zwischen den Kämpfen in den Spielpausen (siehe Unterabschnitt 6.3.2.7) auf. Da man sich nicht sieht und nur den auditiven bzw. den schriftlichen Kanal für kommunikative Zwecke zur Verfügung hat, sind solche Rückfragen die logische Konsequenz, gerade auch, wenn in den Kanälen „Stille“ herrscht und niemand weiß warum. Die Rückfragen machen deutlich, dass auch generelle Kommunikationskonventionen im Online-Rollenspiel greifen. Wird über einen längeren Zeitraum nicht die erwartete Teilphase bearbeitet (die Kampfvorbereitung) oder wird der Übergang in eine neue Teilphase (den Kampf) ohne erkennbare Gründe zu lange hinausgezögert, so führt dies zu Irritationen bei den Teilnehmern, die diese versuchen aufzuklären.

6.3.2.5 Sieg

Ist der Kampf nicht erfolgreich verlaufen und die Spielcharaktere gestorben, kann der Kampf so oft wiederholt werden, wie gewünscht. Begrenzt wird die Anzahl der Wiederholungen nur durch den terminlich vereinbarten Spielzeitraum und das wöchentliche Zurücksetzen der Instanz durch die Spielbetreiber. Den Kampf gegen einen Boss in Beispiel 20 konnten die Spieler zum ersten Mal gewinnen. Dementsprechend groß sind Freude und Stolz nach dem Kampf:

```
Beispiel 22      Sieg (C10_2/VC10_2)
22:33:24      TEA hat den Erfolg "Der Abstieg in den Wahnsinn" errungen!
22:33:24      TEA hat den Erfolg "Das macht mich wahnsinnig" errungen!
22:33:25      viele: jaWOLL,
22:33:26      UMA: SAUb[er. (-) [ASTrein.          ]
22:33:27      NEO:          [RICHTig [nice] gratzi leute
22:33:28      TEO:          :(ni:ce)- (---)
22:33:30      NEO:          ((Störung)) (-) SUp(er) wirklich sup(er)
22:33:32      DAN:          hm:: (nice).
                (4.5)
22:33:34      [Gilde] BEN: gz ! =)
22:33:35      IVO jubelt!
22:33:38      FLO flüstert: gz
22:33:38      NEO:          ((Störung)) (-) die heilung war PERFECT diesma (.) wirklich (.) RICHTig
                gut;
(...)
22:33:41      [Gilde] UMA: thx ^^
22:33:43      [Gilde] ZAP: thx
22:33:44      [Gilde] KAI: gz^^
22:33:47      [Schlachtzug] TIL: war leider lhit down :S
22:33:50      [Schlachtzug] DAN: Das macht mich wahnsinnig
22:33:50      [Gilde] GIL: =D
22:33:59      [Gilde] DAN: ty
(...)
22:34:46      [Gilde2] LUI: Gz
(...)
22:35:22      [Schlachtzug] DAN: gogo wer schreibt in /1 ?^^
(...)
22:35:31      UMA:          ja immer der der FRAGT DAN ne?
                (1.6)
22:35:34      DAN:          ((lacht)) ich WUSSTe dass das kommt- ((lacht))
22:35:37      UMA:          ((lacht))
                (1.4)
22:35:39      DAN:          aber=n kleinen SCREENshot mach ich für mich; °h
                (-)
22:35:42      wo isn sein geSICHT (.) ah: hier;
                (-)
22:35:43      [1. Allgemein] UMA: yeah
22:35:44      UMA:          mh: ich hab was geSCHRIEBen;
                (1.3)
22:35:48      IVO:          der hat=n geSICHT?
                (1.8)
22:35:50      der is doch hässlicher als c'THUN und das will was HEIßeN.
                (2.8)
22:35:52      [1. Allgemein] TEO: wir haben die dicksten
22:35:56      [1. Allgemein] KOR: yeah
22:35:56      [1. Allgemein] SAB: fjdn
22:35:56      NEO:          °h aber ich muss SAGen bin (-) beeindruckt
22:35:57      [1. Allgemein] EIK: gratzi ;)
                war RICHTig nice der try;
                (---)
22:36:00      IVO:          LOS alle mann aufstell(en).
                (3.5)
22:36:01      [1. Allgemein] UMA: thx
22:36:03      [1. Allgemein] SP5: ahhh gz leviathan down?
(...)
22:36:05      ZAP reih dich EIN;
                (5.8)
22:36:12      DAN:          im KASTen. h°
                (9.3)
22:36:23      IVO:          so jetzt hab ich auch eins wo sein blut RAUSSpritzt noch hinten,
                (1.5)
22:36:24      [1. Allgemein] DAN: Gilde mit 2 grps uldu clear
(...)

```

22:36:27 oder was das sein soll dieser GRÜNe schleim;
 (...)

22:36:35 [1. Allgemein] SP6: gz
 (...)

22:36:44 [1. Allgemein] SP7: gz
 22:36:46 [1. Allgemein] SP8: gz^^
 (...)

22:37:19 [1. Allgemein] UMA: thx und hf ... baba für heute ^^

Die Anspannung der Spieler fällt in dem Moment ab, in dem die Energieleiste des Gegners auf null sinkt und der Kampf somit gewonnen ist. Die Anspannung wandelt sich in starke Freude, welche sich im Voice-Chat als lauter gemeinsamer Jubel äußert (22:33:25 bis 32). Auch im *WoW*-Chat werden Smileys =) (22:33:34) und das Emote IVO jubelt! (22:33:35) genutzt, um Freude auszudrücken. Die Spieler gratulieren und loben gegenseitig ihre Leistungen: richtig nice gratzi leute (22:33:27) und die heilung war PERFECT diesma (.) wirklich (.) RICHTIG gut; (22:33:38). Jeder Spieler erhält für den besiegten Gegner außerdem zwei neue Erfolge (22:33:24)⁸⁴, die nicht nur im Schlachtzugskanal, sondern auch im Gildenchannel angezeigt werden. Dies hat zur Folge, dass die Spieler von den anderen Gildenmitgliedern im Gildenchannel mit Lob überhäuft werden (22:33:34/ 38/ 44). Die Kurzform *gz* ist aus dem Englischen von *congratulations* abgeleitet und bildet eine für den Chat typische, verkürzte Form, die aber auch mündlich im Voice-Chat gebraucht wird. Sie hat sich als Gratulation für alle möglichen Spielerfolge etabliert. Daneben haben sich auch *gratz*, *gzi* und *gratzi* als kreative Abwandlungen durchgesetzt. Die Kurzform *thx* für *thanks* und das Initialwort *ty* für *thank you* sind als reaktive Schritte oftmals auf den initialen Gesprächsschritt der Gratulation als Paarsequenz anzutreffen. TIL bedauert im Chat, dass er den Kampf nicht zu Ende mitspielen konnte, da sein Charakter mit einem Schlag vom Gegner getötet wurde (*war leider 1hit down :s*, 22:33:47). *Down* bedeutet im Spiel, dass ein Charakter oder aber auch Gegner gestorben ist. Der Smiley *:s* drückt die Zerknirschtheit des Spielers aus, denn auf der einen Seite freut er sich über den Sieg, auf der anderen Seite bedauert er, dass sein Anteil daran zu gering war. Der Stolz auf den ersten Sieg gegen den Computergegner, den sogenannten Firstkill, wird so sehr ausgeweitet, dass mit großer Freude im Chat neben dem Gilden- und Schlachtzugs-Channel auch der allgemeine Channel mit einbezogen wird (ab 22:35:22), sodass auch andere Spieler außerhalb der Gilde (SP5 bis 8) davon erfahren. Die Reaktionen sind durchweg positiv, beschränken sich jedoch meist auf die eben genannten Kurzformen für Gratulationen. Daneben wird zur Erinnerung an den Firstkill sehr oft auch ein Screenshot, also ein „Foto“ gemacht, für das die Spieler ihre Spielcharaktere vor den Überresten des besiegten Gegners aufstellen. Im Voice-Chat wird dies thematisiert und um Aufstellung gebeten (ab 22:35:39).

⁸⁴ Aus Platzgründen werden hier nur zwei Erfolge eines Spielers und nicht die aller Spieler angezeigt.

6.3.2.6 Lootvergabe

Ist der Kampf gewonnen, beginnt die sogenannte Lootvergabe. Der Gegner lässt eine Beute zurück, also Gegenstände und Waffen, die unter den Raidteilnehmern passend nach Klasse und Rasse der Spielcharaktere verteilt werden. Im Spiel gibt es tausende Gegenstände, die in unterschiedlichem Maße die Talente und Fähigkeiten des Spielcharakters unterstützen und fördern können. Mehrere Spieler interessieren sich oft für denselben Gegenstand, auch Item genannt. Für eine gerechte Verteilung gibt es mehrere Möglichkeiten. Im 25er-Raid wird die Beute oft nach *DKP*, den *Dragon Kill Points* verteilt. Dies ist ein spieleexternes, gildeneigenes Punktesystem, bei dem jeder Spieler nach jedem teilgenommenen Raid und jedem besiegtten Bossgegner Punkte erhält. Wofür und wie viele Punkte bei Raids gegeben werden, liegt im Ermessen der Gilde selbst. Die erspielten Punkte können dann wie eine Währung gegen die Waffen und Gegenstände eingetauscht werden. Um Bedarf an einem Gegenstand anzumelden, wird im Chat ein *n* für englisch *need* eingegeben sowie die *DKP*-Punktezahl, die man besitzt. Als zweiter Schritt wird der Raidleiter im Chat „angeflüstert“ und ihm die *DKP*-Zahl genannt, die man selbst bereit ist, für den Gegenstand auszugeben. Der Raidleiter vergleicht die Gebote wie im folgenden Beispiel und der Höchstbietende gewinnt den Gegenstand. Die gebotenen *DKP* werden dem Spieler dann vom Punktekonto abgezogen, das über die Gildehomepage bzw. das Gildeforum geführt wird. Dieses System trägt dem Faktor Rechnung, dass Spieler, die häufig bei Raids anwesend sind, aber auch Spieler, die schon sehr lange mitspielen, durch mehr gesammelte Punkte größere Chancen auf begehrte Beutegegenstände erhalten.

```
Beispiel 23      Lootvergabe durch DKP (C25_4/VC25_4)
20:07:40 [Schlachtzugsleiter] BEN: Leuchtender Ring der Wiedergewinnung20 dkp
(...)
20:07:45 [Schlachtzug] LEA: n468
20:07:46 [Schlachtzug] TEA: n 191,5
20:07:48 [Schlachtzug] JOE: n 60
(...)
(...)
20:08:17 BEN: ((Störung)) drei NEEDS, (.) drei geBOTE,
(-)
20:08:19      grätz LEA mit neununneunzig.
(1.2)
20:08:22 AKU: gz LEA.
(1.8)
20:08:25 LEA: DANke.
(1.6)
20:08:27 BEN: musst bitte SELber rausne(hmen);
20:08:32 LEA bekommt Beute: Leuchtender Ring der Wiedergewinnung.
```

Der Ablauf der Verteilung der Beute ist an Beispiel 23 gut nachvollziehbar. Der Gegenstand *Leuchtender Ring der Wiedergewinnung* ist als Beute an die Spieler zu vergeben. Die 20 dkp (20:07:40), die hinter dem Gegenstand angezeigt werden, sind das Mindestgebot. Drei Spieler haben Interesse und geben ihre *DKP* im Chat als Orientierung für die anderen Spieler an (20:07:45 bis 48). Die Spieler können nun einschätzen, ob sie sich den Gegenstand leisten können und wie hoch sie möglicherweise bieten müssen, um den Gegenstand sicher zu erhalten.

Die eigentliche Bietrunde entgeht leider unseren Augen, denn sie wird verdeckt dem Schlachtzugsleiter BEN im Chat „geflüstert“. Dieser meldet sich im Voice-Chat zu Wort, als alle ihre Gebote abgegeben haben und gratuliert LEA, der Gewinnerin des Gegenstands, und weist sie darauf hin, dass sie sich den Gegenstand selbst aus den Überresten des Computergegners entnehmen soll (20:08:17 bis 27). Die Verteilung der Beute gestaltet sich von Gilde zu Gilde auch unterschiedlich. Andere Gilden bieten nicht verdeckt, sondern wie in einer Auktion offen, wobei auch mehrmaliges Bieten und Überbieten möglich ist.

In den 10er- und in kleineren Gruppen wird in der Regel nicht mit *DKP* bezahlt. Hier wird für den Gegenstand nur „gewürfelt“. Zunächst erscheint auf dem Bildschirm ein Fenster mit den Würfeloptionen *Gier* oder *Bedarf*. Wählt man *Bedarf*, so bedeutet dies, dass man den Gegenstand benötigt. Die Spieler, welche *Bedarf* wählen, haben Vorrang vor Spielern, welche *Gier* wählen. Wer *Gier* wählt, benötigt das Item nicht, möchte es aber anderweitig verwenden. Ein Spieler kann auch auf den Gegenstand verzichten, indem er das Fenster schließt. Diejenigen Spieler, die um einen Gegenstand würfeln, geben in das Chatfenster den Befehl `/würfeln` ein und es erscheint zufällig eine Zahl von eins bis 100 im Chat. Derjenige mit der höchsten Zahl gewinnt den Gegenstand.⁸⁵

Beispiel 24 Lootvergabe durch Würfeln (C10_4/VC 10_4)

```

23:24:31  UMA würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
23:24:35  ZAP würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
23:24:35  Ihr habt gepasst bei: Brustplatte des titanischen Zorns
23:24:36  Lui würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
23:24:38  Ron würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
23:24:42  WES würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
(...)
23:24:50  GIX:   ach AMO ähm bedarf first need u:nd gier second need ja,
        (-)
23:24:52  GIX hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Gier' ausgewählt
23:24:54  AMO:   njojo ich konnt=eh jetz nich MITwürfeln;
        (---)
23:24:57          äh: ich sach ja (.) damit ihr mehr HABT ne?
        (---)
23:25:01  RON:   [((lacht))
23:25:01  BEN:   [kannste nich/ (---) ah hast schon geGIERT für die (.) brystplatte;
23:25:05          sonst HÄTT ich [jetz einfach gepasst hättest] du gewürfelt;
23:25:05  WES:   [ja:: dann (           )]
        <<Nachhall>(1.4)>
23:25:08  AMO:   ach gott PASST schon;
        (--)
          sowas [brauch ich EH nich,
23:25:10  GIX:   [(wir beide haben jetz) noch bedarf,
        (2.0)
23:25:13  WES:   seid ihr da?
        (-)
23:25:14          dann kö[: (           )
23:25:14  BEN:   [jo klar bloß WEIL AMO konnte jetz nich würfeln;
23:25:16          =sonst hätten wir einfach alle gePASST und dann- (---)
23:25:17  BEN hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Bedarf' ausgewählt
(...)
23:25:19          einfach nur RANdom hundred gewürfelt oder so;
23:25:23  ROB hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Bedarf' ausgewählt
23:25:23  Wurf für Bedarf: 67 für Brustplatte des titanischen Zorns von BEN
23:25:23  Wurf für Bedarf: 88 für Brustplatte des titanischen Zorns von ROB
23:25:23  ROB gewinnt: Brustplatte des titanischen Zorns

```

⁸⁵ Es kann im Spiel durchaus vorkommen, dass zwei Spieler dieselbe Zahl würfeln. In diesem Fall wird der Wurf noch einmal wiederholt.

23:25:24 ROB bekommt Beute: Brustplatte des titanischen Zorns.

Je nachdem, wie die Spieler handeln, ob sie bei dem Gegenstand *Brustplatte des titanischen Zorns* passen (23:24:31), Gier (23:24:52) oder Bedarf (23:25:17) auswählen, wird eine Servermeldung im Chat automatisch generiert. Genauso geschieht dies für das Würfeln selbst (23:25:23) und den Erhalt der Beute (23:25:24). Im Voice-Chat wird das Geschehen kommentiert. Es wird noch einmal für den noch neuen Spieler AMO an die Modalitäten erinnert, wie das Würfeln ablaufen soll: ach AMO ähm bedarf first need u:nd gier second need ja, (23:24:50). GIX meint hier eine recht komplexe Verteilung der Talente. Wer Bedarf wählt, braucht den Gegenstand für die Hauptskillung (*first need*) seines Spielcharakters, also für die Talente, die auch dem Raid dienlich sind. Wer Gier auswählt, benötigt den Gegenstand für eine Zweitskillung (*second need*), also beispielsweise für das *PvP*-Spiel oder andere Spielmodi, in denen ganz andere Talente des Charakters gefordert sind. Nicht immer jedoch gelingt das Würfeln für jeden, was auch hier thematisiert wird. Denn AMO war unmittelbar vor Kampfende gestorben. Um sich wiederzubeleben, hat er zu früh die Instanz verlassen. Wer jedoch zum Zeitpunkt des Sieges über den Gegner nicht anwesend ist, bekommt auch keine Beute. Die Mitspieler bedauern das. AMO wiegelt jedoch ab und spielt die Situation herunter, indem er zum einen scherzt (äh: ich sach ja (.) damit ihr mehr HABT ne? 23:24:57) und zum anderen betont, dass er die Beute eh nicht hätte gebrauchen können (23:25:08). An diesem Beispiel wird deutlich, dass es den Gildenmitgliedern wichtig ist, die Lootvergabe so gerecht wie möglich zu gestalten. Gerade deshalb besteht im Spiel auch so ein stark geregeltes Vergabesystem, dass Streit verhindert, da die Spieler es in der Regel akzeptieren und befolgen. Aus dem starken Gerechtigkeitsinn heraus schränken die Spieler das Würfeln oft noch zusätzlich ein, um dessen Glücksspielcharakter zu minimieren: Wer an einem Spielabend schon einen Gegenstand erwürfelt hat, muss nun die anderen Spieler vorlassen und darf nicht mehr mitwürfeln.

Und auch in den 25er-Raids wird oft gewürfelt, wenn niemand den erbeuteten Gegenstand benötigt bzw. dafür keine *DKP* ausgeben kann oder möchte. In diesem Fall wird der Gegenstand wie im folgenden Beispiel als *FFA* (*free for all*) zum Würfeln für die Hälfte der angegebenen *DKP* freigegeben.

```
Beispiel 25      Lootvergabe durch FFA-Würfeln (C25_2/VC25_2)
20:36:30  ADO: ((Störung)) UND der stab;
           (7.1)
20:36:35  [Schlachtszugsleiter] ADO: Twisted Visage40 dkp
(...)
20:36:38  ADO: drei (---) zwei (---) EINS,
           (4.5)
20:36:46  oh ffa,
           (3.2)
20:36:49  [Schlachtszugsleiter] ADO: Twisted Visage ffa
20:36:50  ADO: noch JEmand?
           (-)
20:36:51  STU würfelt. Ergebnis: 100 (1-100)
20:36:51  KAI: ((lacht)) gz STU;
```



```

                <<Nachhall>(1.2)>
20:36:52 [Schlachtzug] STU: !
20:36:54 ADO: drei zwo eins gz STU.
                (9.9)
20:37:03 Zu STU: gzi^^
20:37:06 ADO: so dat WARS,
20:37:07 NEO: ich muss kurz afk ich bin gleich wieder da-
20:37:08                kleinen moment;
                (1.4)
20:37:10 ADO: so und ich muss mir das jetzt erstma AUFschreiben.
                (94.9)
20:37:18 STU flüstert: danke^^
20:37:20 [Schlachtzug] NEO: kurz afk
20:38:29 [Schlachtzug] SAM: kurz tee auffüllen
20:38:47 ADO: ((Störung)) ihr hättet auch RUHIG schonma weitermachen können,

```

Der Gegenstand wird zunächst für 40 *DKP* angeboten (20:36:35). Im Voice-Chat zählt der Raidleiter ADO drei Sekunden herunter, in denen die Spieler Zeit haben, sich für den Gegenstand zu entscheiden (20:36:38). Als niemand Interesse anmeldet, wird der Gegenstand noch einmal zum Würfeln als *FFA* angeboten (20:36:49). ADO kommentiert seine Chat-Posts auch im Voice-Chat. Daraufhin würfelt nur STU, der sich als einziger für den Gegenstand interessiert, und bekommt ihn damit automatisch. Das Ironische an der Situation ist, dass er eine 100 würfelt, die nicht mehr überboten werden kann. Im Voice-Chat wird dies mit einem Lachen und Gratulationen kommentiert (20:36:51/ 54). STU selbst hält sich im Chat kurz und untermauert seinen Wurf mit einem Ausrufezeichen (20:36:52).

6.3.2.7 Spielpause

Nachdem die Beute verteilt ist, fängt eine Spielpause an, in der die Spieler sich oft anderen Dingen widmen als dem Spiel. Sie holen sich beispielsweise etwas zu Essen oder müssen aus anderen Gründen kurz den Computer verlassen. In Beispiel 25 äußert ADO im Voice-Chat, dass er die Lootverteilung an die Spieler aufschreiben muss, um anschließend im Gildenforum die *DKP*-Listen der Spieler aktualisieren zu können. NEO sagt im Voice-Chat an, dass er für einen Moment den Computer verlässt: *ich muss kurz afk ich bin gleich wieder da-* (20:37:07). Das Initialwort *afk* steht für das Englische *away from keyboard*, was so viel bedeutet wie *nicht an der Tastatur*. Diese Wendung gehört zur festen Ausdrucksweise der Online-spieler und wird sehr häufig nahezu in allen Spielpausen genutzt. Im Chat wiederholt NEO noch einmal, dass er für einen Moment den Computer verlassen muss (20:37:20), und sichert sich damit gegen die Flüchtigkeit des Voice-Chats und gegen die Gefahr ab, dass seine Aussage überhört wird. Für SAM ist dies Anlass, sich auch für einen Moment abzumelden: *kurz tee auffüllen* (20:38:29). Die Abmeldung bei einer Spielpause gehört im Spiel zum guten Ton und wird im Falle des Versäumnisses den Spielern übelgenommen und im schlimmsten Fall sanktioniert, indem dem Spieler *DKP* abgezogen werden. Im vorliegenden Korpus ist dieser Fall jedoch nicht aufgetreten, was auf eine hohe Akzeptanz und Einhaltung dieser Konvention

tee auffüllen, Quelle: C25_2, 20:38:29) realisiert. Und auch die Rückmeldung zum Spiel wird nicht immer klar kommuniziert. Oft reicht es, wenn der Spieler seinen Charakter bewegt, also der Spielcharakter herumläuft oder springt. Die anderen Spieler sehen, dass er wieder am Spiel teilnehmen kann. So wird beim Fehlen der Rückmeldung auch der anschließende Gruß *wb* nicht immer realisiert.

Generell sind die Spielpausen zwischen zwei Kämpfen im Gruppenspiel jedoch am wenigsten konventionalisiert, da sie thematisch relativ frei und wenig geregelt sind. Spielpausen können auch entstehen, wenn ein Spieler nicht mehr weiterspielen kann, weil die Internetverbindung abbricht oder er anderen Verpflichtungen in der Offline-Welt nachgehen muss. In solchen „erzwungenen“ Pausen wird nach Ersatz für den Spieler gesucht, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Diese Zeit nutzen die Spieler oft, um sich zu unterhalten. Es werden Fachgespräche über die Rasse, die Klasse oder den Beruf der Spielcharaktere geführt oder Strategien durchgesprochen. Am beliebtesten wird aber in allen erdenklichen Varianten gescherzt wie etwa die Scherze über das Schulfest in Beispiel 15 zeigen. Ob Witze, Ironie oder Anspielungen, die Spieler lieben das Scherzen während der Spielpausen, um Wartezeiten zu überbrücken und Langeweile zu unterdrücken (siehe Unterabschnitt 7.3.2). Nach einer Lootvergabe und eventueller Spielpause bereitet sich der Raid auf den nächsten Gegner vor, sodass sich die Teilphasen der Kampfvorbereitung, Bereitschaft, Kampf, Lootvergabe und Spielpause innerhalb eines Spielzeitraums mehrfach wiederholen und meist nach den oben erläuterten Mustern in dieser Reihenfolge ablaufen. Es werden jedoch nicht immer auch alle Teilphasen realisiert. Oft werden an einem Abend gleich mehrere Bosse besiegt. Kann ein Gegner nicht getötet werden, so wird der Kampf mehrmals wiederholt.

6.3.3 Beendigung

Auch der Gesprächsbeendigung werden in der Gesprächsanalyse klare Funktionen zugeordnet: Sie löst das gemeinsame Gespräch auf und dient ähnlich wie die Eröffnung dem Festigen sozialer Beziehungen und wird von den Gesprächsteilnehmern durch ihre Konventionalisiertheit erwartet. Bestandteile von Gesprächsbeendigungen sind außerdem häufig Zusammenfassungen, Auswertungen, Ausblicke, Terminabsprachen, gute Wünsche oder Grußaufträge. Zudem kann die Beendigung durch nonverbales Verhalten wie beispielsweise bei Face-to-Face-Gesprächen durch ein Händeschütteln begleitet werden. Es müssen aber nicht immer auch alle Bestandteile zwingend realisiert werden. (Vgl. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 322f.) Kennzeichnend ist eine gemeinsame Aufhebung der Gesprächsbereitschaft – ein Gespräch gilt also erst dann als beendet, wenn die Beteiligten zu einem Einverständnis darüber kommen, das Gespräch abzuschließen (vgl. Brinker/Sager 2006, 99ff.).

Auch im Online-Rollenspiel weist die Beendigungsphase starke strukturelle Ähnlichkeiten zu Verabschiedungen in Face-to-Face-Gesprächen auf und kann als stark konventionalisiert definiert werden, da sie nach spezifischen Sprachmustern und Ritualen abläuft. Ist die Raid- bzw. Gruppenspielzeit vorbei, löst sich die Gruppe in der Regel auf. Die Teilnehmer verabschieden sich entweder und gehen offline oder setzen das Spiel allein bzw. in kleineren Gruppen fort und unterhalten sich weiter im Voice-Chat oder *WoW*-Chat, sodass folglich noch keine Verabschiedung stattfindet. So kann es sein, dass viele Spieler weiterspielen und nur einige sich verabschieden. Nur manchmal fallen also Begrüßung und Raidbeginn sowie Verabschiedung und Raidende zusammen. Ist dies der Fall, verläuft die Verabschiedung bei Auflösung der Gruppe wie in einem persönlichen Gespräch, als würden die Teilnehmer eine gewöhnliche Gesprächsrunde verlassen. Das folgende Beispiel einer kompletten Beendigungsphase aus dem 25er-Raid zeigt dies:

Beispiel 27 **Beendigung (C25_4/VC25_4)**

22:56:45 AKU: is [dann au[ch FE]erabend für heute;
22:56:45 JOE?: [(rumgeh[en)]-
22:56:45 LUI: [() lassen; ne? ((Nachhall))
(1.8)
22:56:48 AKU: ojoja,
(2.1)
22:56:51 BEN: (oh) (.) is ja scho=wieder ELF stimmt;
(1.2)
22:56:53 KAI: <<lachend> ja;>
(1.2)
22:56:56 BEN: die zeit die [RENNT;
22:56:56 AKU: [([)]-
22:56:57 NEO: [ich bin EH schneller URS;
(3.5)
22:57:02 AKU: NEI URS [war schneller;
22:57:02 NEO: [sag ich doch;
(1.0)
22:57:04 NEO: NEIN ich war schneller;
(1.6)
22:57:06 AKU: (na) NEIN URS;
(1.4)
22:57:08 NEO: nein ICH, (--)
22:57:09 bei mir wars ganz EINdeutig ich,
(---)
22:57:11 LUC: NEO war eine sekunde schneller;
(1.6)
22:57:15 NEO: SIEHste?
(5.9)
22:57:21 AKU: für MICH war URS schneller;
22:57:22 ICH stand da nämlich scho(n);
(9.3)
22:57:32 JIM: jetzt noch schnell a ka fümundzwan(zig);
(1.4)
22:57:32 SAB hat den Schlachtzug verlassen.
22:57:35 JIM: ([]);
22:57:35 AKU: [könn_n wir MACHen;
(1.7)
22:57:36 AMO hat den Schlachtzug verlassen.
22:57:37 Thamnopis hat den Schlachtzug verlassen.
22:57:38 wer noch LUST hat;
(1.1)
22:57:40 BEN: m:ja is=schon elf <<Störung> UHR>,
22:57:41 LASST uns ma lieber während der raidzeit machen wenn wir normalmode
machen,
22:57:41 [Schlachtzug] EVA: nacht
22:57:43 BEN: =ham wir eh genug zeit;
(---)
22:57:45 KAI: (j)a; wollt ich grade <<Störung> SAGen> (-)
22:57:40 [Schlachtzug] URS: er war schneller ich hab den längeren^^
22:57:47 müssen wir [nich (aufs knie brechen) je(tzt),

woraufhin zwischen AKU und NEO eine eher kindliche Widerspruchssequenz entsteht (22:57:02-09), die in ihrer Überspitztheit einen scherzhaften Charakter erhält und schließlich durch einen Dritten, LUC, aufgelöst wird, indem dieser NEO Recht gibt. AKU zeigt sich einverstanden, schränkt dieses Einverständnis jedoch ein, indem er behauptet, dass URS für ihn persönlich schneller ein Portal geöffnet hat, da sein Spielcharakter näher zu URS stand (22:57:21). URS antwortet auf diese Episode im *WoW*-Chat und versucht mit einem Scherz unter der Gürtellinie sein Gesicht zu wahren (22:57:40). Etwas später antwortet auch NEO im Chat mit dem Akronym `qed !` (22:57:57) für die lateinischen Worte *quod erat demonstrandum*, welche im Deutschen so viel bedeuten wie *was zu beweisen wäre*.

Mit einem Smiley ^^ von TEA über diesen Scherz (22:58:03) ist der Pseudostreit schließlich beendet und JIM führt währenddessen im Voice-Chat ein neues Thema ein: Er hätte noch Lust, in einer anderen Instanz mit dem bestehenden 25er-Raid weiterzuspielen – die Instanz *AK*, kurz für *Archavons Kammer*. Der Raidabend scheint den Spielern so viel Spaß gemacht zu haben, dass auch am Ende bei einigen noch genug Energie zum Weiterspielen bleibt. Das lässt sich nicht nur an JIMs Bitte erkennen, sondern unter anderem auch an der bereits beschriebenen Reaktion von BEN, welcher sich verwundert darüber zeigte, dass die Zeit während des gemeinsamen Spielens so schnell vorüberging. AKU stimmt JIMs Idee zunächst zu, doch BEN schlägt aufgrund der vorangeschrittenen Zeit vor, die Instanz lieber in der regulären Raidzeit anzugehen (22:57:40). Auch KAI ist dieser Meinung, unterstützt BEN mit dem leicht abgewandelten Sprichwort: `müssen wir nich (aufs knie brechen) je(tzt)` (22:57:47), woraufhin LUI dies zum Anlass für einen Scherz nimmt und KAIs Ausspruch mit dem Erbrechen assoziiert. Er unterstreicht diese Assoziation zusätzlich durch ein Würgegegeräusch. BEN bleibt ernst und geht nicht weiter darauf ein. Währenddessen verabschieden sich bereits die ersten, verlassen mit ihren Spielcharakteren den Raid und gehen offline (beispielsweise EVA, welche sich sowohl im *WoW*-Chat (22:57:41) als auch im Voice-Chat zum Abschied meldet (22:58:13)). Angesichts der späten Stunde verabschieden sich die Spieler mit den Worten *gut Nacht, Nacht* und *Schlaf gut* (22:58:15 und 16), wobei im *WoW*-Chat auch häufig die kürzeren homophonen Akronymen *n8*, *gn8*, *cu* oder umgangssprachlich auch die Verabschiedung *ciao* genutzt wird. Anzeigend für die gemeinsame Gesprächsbeendigung ist simultanes Sprechen ähnlicher oder gleicher Äußerungseinheiten wie im Beispiel (22:58:15). Die Spieler sind zu einem Einverständnis über den Abschied gekommen. Ähnlich wie in der Eröffnung (siehe Unterabschnitt 6.3.1) verabschieden sich nicht immer alle Teilnehmer. Auch hier gilt: wurden bereits Verabschiedungen getätigt, so werden sie meist als redundant empfunden und ausgelassen. Begleitet werden die Verabschiedungen durch automatisierte Servermeldungen in *WoW*-Chat und Voice-

Chat, dass die Spieler die Gruppe, das Spiel oder den *TS* verlassen. Auffällig ist an diesem Beispiel, dass die beiden Raidleiter AKU und BEN sich verabschieden, wohingegen viele andere Mitglieder des Raids dies nicht tun. Dies mag darauf zurückzuführen sein, dass die Raidleiter mit ihrer Position eine besondere Vorbild- und Leitungsfunktion innehaben, die sie dazu veranlasst, sich in jedem Fall zu verabschieden.

Die beispielhaft aus einem 25er-Raid gezeigte Beendigungsphase enthält also neben der Zwischenepisode des scherzhaft gemeinten Streits unter den beiden Magiern URS und NEO, welche nicht zu den möglichen konventionalisierten Teilphasen in einer Beendigungsphase gehört, das Beendigungsangebot von AKU, welches nicht sofort von allen Gruppenmitgliedern angenommen wird – JIM würde gerne noch weiterspielen. Die Einigung darüber übernimmt BEN, welcher das Weiterspielen auf einen anderen, noch unbestimmten Raidtermin verschiebt. Damit wird die Verabschiedung eingeleitet und die Spieler entfernen ihre Spielcharaktere aus der temporären Gruppe, spielen entweder allein weiter oder gehen gänzlich offline. Eine verbindliche Terminabsprache für das nächste gemeinsame Gruppenspiel ist im 25er-Raid nicht vonnöten, da dieser über die spielexterne An- und Abmeldung der Spieler im Forum geregelt wird. Dort sind auch die nächsten Termine festgelegt, sodass diese nicht in der Beendigungsphase abgesprochen werden müssen. Unter anderem deshalb fällt die Beendigungsphase in 25er-Raids häufiger recht kurz aus.

Anders ist dies in den temporären 10er-Raids und kleineren Gruppen. Diese sind nur in manchen Fällen auch über das Forum organisiert und benötigen daher zumeist auch ausführlichere Absprachen innerhalb des Spiels. Im Korpus ist daher die Tendenz zu erkennen, dass vor allem die Verabschiedungen in den größeren temporären Gruppen kürzer ausfallen als in den 3er-Gruppen. Dies mag neben der Organisiertheit im Forum auch mit der durch die Teilnehmerzahl empfundenen Vertrautheit zusammenhängen. Es ist aufgrund des Korpus zu vermuten, dass, je kleiner die Spielgruppe ausfällt, die Mitglieder umso vertrauter miteinander umgehen und damit auch die Teilphasen ausführlicher ausgeschmückt werden. Zum Beispiel sind Schleifenbildungen möglich, die dadurch entstehen, dass dem Beendigungsangebot nicht sofort zugestimmt wird bzw. den Mitspielern weitere Themen einfallen oder ein Teilziel wiederaufgenommen wird (vgl. Brinker/ Sager 2006, 114). So zeigt sich insbesondere in kleineren Gruppen, dass in den Verabschiedungen nahezu alle denkbaren fakultativen Elemente einer Beendigungsphase Bestandteil sein können (bis auf Verabschiedungen, die körperliche Präsenz voraussetzen wie das Händeschütteln). Ein letztes Beispiel zur Beendigungsphase aus einer 3er-Gruppe soll dies veranschaulichen. Die Spieler sind sich einig, dass ein Abschied kurz bevorsteht, ihnen fällt aber dennoch immer wieder etwas zur Planung kommender Treffen sowie zur möglichen

Bekämpfung von Computergegnern ein, sodass die endgültige Verabschiedung hinausgezögert wird:

Beispiel 28 Verzögerte Beendigung (C3_3/VC3_3)

23:38:19 RON: SO:: (---)
 23:38:21 dann würd ich mal SAGen,
 23:38:22 =m:achen wir für heute SCHLUSS oder?
 (1.3) ((Störung))

23:38:25 NEO: [HM hm,
 23:38:25 RON: [wär ja schonmal (-- gar keine SO [schlechte id bisher.
 23:38:27 NEO: [!FEUER!schwinge; !FEUER!schwinge;
 <<Nachhall> (1.0)>

(...)

23:39:35 RON: !YEAHYEAHYEAH!
 23:39:36 dann machen wir das SOho;; (-)
 23:39:37 und=äh dann: sag ich mal ruhe!STEIN!.
 (2.7)

23:39:42 aber (.) WIRKlich (.) also: hat mir durchaus spaß gemacht.
 23:39:45 =da sag ich mal DANKE dass das (-) °h heute möglich war hier-
 (1.2)

23:39:49 NEO: OH j[a; da bin ich [auch dank[bar.
 23:39:50 WES: [ja_a (.) find ich [AUCH; [das müssen wir ÖFTers machen.
 23:39:50 RON: [also (.) [ALLES-\

23:39:52 RON: n\ (-- nur wegen [() auf den RAID verzichtet hat.
 23:39:53 NEO: [JA- vor allen=Dingen bwl is ja RICHTig anspruchsvoll
 zu dritt.
 (3.4)

23:39:59 bwl is ja ma RICHTig geil. (---)
 23:40:01 das: find ich SOWas von porno, (.)
 23:40:03 BLOß gut dass wir das gemacht haben. (-)
 23:40:04 weil mc is ja nur DURCHmoschen. (-)
 23:40:06 aber bwl, das geht ja RICHTig ab hier.
 (1.8)

23:40:10 vor allen dingen zu DRITT halt;
 (...)

23:41:54 SO denn schauen wir [doch ma:l ()
 23:41:55 NEO: [°hh ja:: das war auf jeden fall RICHTig nice.
 (-)

23:41:55 das wird [wiederholt. °h ich hoffe wir SCHAFFens diese i d noch.
 23:41:58 WES: [aber der wird jetzt verKAhaut (-) der dolch;
 (1.7)

23:42:03 NEO: °h also RON [ich KANN nur sagen ich hab jetzt\ <<Nachhall>(---)>
 23:42:03 RON: [JA du bist ja woche\
 23:42:06 NEO: ich hab jetzt SIEBentausendVIERhundertneununFÜNFzig.
 (1.4)

23:42:10 RON: pf: (-) °h du STREBST auch ungemain;
 (---)

23:42:13 NEO: ((lacht)) ah TOLL.
 (2.7)

23:42:18 RON: ja [so INSGesamt bringt das schon\
 23:42:18 WES: [EY das hat jetzt ZWEIhundertSECHSunsiebzig GOLD gebracht;
 23:42:21 =der (.) der run die runs die wir jetzt gemacht haben;
 (---)

23:42:24 NEIN; (-) vierhundertachtunZWANzig.
 (1.3)

23:42:27 NEO: ja ich wollt grad SAGen das war MEHR;
 (1.4)

23:42:30 und [äh:: bei MIR wur]de ja schon was ABgezogen wegen reppen.
 23:42:30 WES: [ich hab reLOGS;]
 (1.8)

23:42:35 ich hab reLOGS;
 (1.5)

23:42:37 ja sechs=nDREIßig [G (-) wegen reppen;
 23:42:38 RON: [njo;
 (---)

23:42:40 WES: °h und=ä[h::
 23:42:40 NEO: [!JA!: b [w L lohnt sich RICHTig;
 23:42:41 RON: [für NÄCHStes mal-\

<<Nachhall>(1.1)>
 23:42:43 für [NÄCHStes mal pack ich extra (.) SCHILD ein (.) und=äh AXT,
 23:42:43 WES: [jo:,
 (-)

23:42:47 °h ja und WES wir gehen dann=äh ony-schuppen besorgen; oder?
 23:42:49 =mal so die TAGE jetzt wenn NEO nich da is am wochenende?
 23:42:52 =dann rennen wir da einfach rein, ich hab\ [°hh
 23:42:53 NEO: [=jo-

(-)

23:42:54 WES: jo KÖNN_n wir machen;
23:42:55 RON: =am wochenende (-) id genug frei,
(--)

(...)

23:44:33 NEO: mh (.) °h also ich geh dann m jetzt ma SCHLAFen. (.)
23:44:35 ich WÜNSCH euch ne gute nacht [bis morgen.
23:44:36 WES: [hau rei:[n
23:44:37 RON: [!JO! (.) ich auch-
23:44:37 wir sehen UNS=äh wahrschein[lich morgen. bis DANN;
23:44:38 NEO: [achSO;; wann seid ihr morgen DA?
(--)

23:44:41 RON: [also ich bin erst so wieder gegen acht da;;
23:44:41 WES: [ähm: ()
(1.0)

23:44:44 NEO: okay dann bin ich schon WEG- (.) und WES DU?
(2.2) ((NACHhall))

23:44:48 WES: mh: gegen SIEBen;
(1.6)

23:44:51 NEO: hja alles KLAR.
23:44:51 =denn WÜNSCH ich euch n schönes wochenende.
23:44:53 °h wir SEHEN uns sonntag [abend wahrscheinlich.
23:44:53 WES: [ja dir AUCH; (-)
23:44:55 CIAo.
23:44:56 RON: <<nebenbei essend> jo bis [DANN->
23:44:56 NEO: [ciao.
(2.0)

23:44:58 RON: <<nebenbei essend> m ich bin auch mal weg. gut NACHT;>
(1.3)

23:45:01 WES: lass dir=s SCHMECKen;
23:45:01 [Gilde2] NEO: nachti
23:45:02 WES: GUTE nacht.
(--)

23:45:04 RON: <<lachend> mh=mh>
23:45:04 [Gilde2] NEO: bis morgen
23:45:05 [Gilde2] EIK: gn8

Dieses Beispiel stammt aus dem Gespräch einer 3er-Gruppe, in der fast ausschließlich der Voice-Chat zur Kommunikation genutzt wird. Die drei Spieler versuchen gemeinsam, Instanzen zu meistern. Da sie nur zu dritt sind und alle über ein Headset verfügen, wird der Chat fast obsolet und für die Kommunikation miteinander in diesem Beispiel gar nicht genutzt. Nur für die Kommunikation mit der Gilde über die Grenzen der Gruppe hinweg kommt auch der *WoW*-Chat zum Einsatz (ab 23:45:01). Die Sequenz beginnt direkt mit einem Beendigungsangebot von RON (23:38:19). Dennoch dauert die gesamte Verabschiedung fast sieben Minuten, aus der deshalb hier nur die wesentlichen Passagen betrachtet werden können.⁸⁷ NEO stimmt dem Angebot mit einem Hörsignal zu und RON fasst gleichzeitig in einem kurzen Resümee zusammen, dass er mit dem gemeinsamen Spiel zufrieden war (war ja schonmal (--) gar keine SO [schlechte id bisher. 23:38:25). Eine *ID* bekommt ein Spieler für jede Instanz. Sie dient der Zuordnung zu dieser Instanz und speichert den Fortschritt der Gruppe, sodass die Spieler beim erneuten Betreten an der Stelle weiterspielen können, wo sie aufgehört haben.

Die endgültige Gesprächsbeendigung wird an dieser Stelle noch aufgeschoben, da die Spieler von der aktuellen Spielsituation abgelenkt werden. Aus diesem Grund wird im Beispiel etwa eine Minute des Gesprächs ausgelassen. Die Spieler werden sich in dieser Zeit darüber einig,

⁸⁷ Die vollständige Passage findet sich im Anhang ab Seite 378.

wie sie in den folgenden gemeinsamen Spielen einen Bosskampf zu dritt meistern können. Anschließend wiederholt RON noch einmal, dass ihm das gemeinsame Spiel Freude bereitet hat und er bedankt sich dafür herzlich bei seinen Mitstreitern (23:39:42). NEO und WES stimmen zu und sind sich einig, das Spiel zu wiederholen. Die drei haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Instanz *BWL* (kurz für *Blackwing Lair*), welche eine ehemalige Level-60-Instanz für ursprünglich 40 Spieler darstellt, zu dritt auf Level 80 zu meistern, um in alten Erinnerungen zu schwelgen. Sie planen kurz darauf das nächste Treffen und regeln die Modalitäten, wie beispielsweise konkrete Vorbereitungen auf den Kampf (23:42:43). Da NEO am folgenden Wochenende nicht spielen kann, planen RON und WES, sich ohne ihn auf den Kampf vorzubereiten (23:42:47). NEO ergreift darauf die Initiative und eröffnet den anderen, dass er nun schlafen gehen möchte (23:44:33). Zunächst wird mit der auch in Face-to-Face-Gesprächen genutzten Wendung *bis morgen* (23:44:35) die Gewohnheit angedeutet, dass die Spieler sich täglich sehen. Bis NEO einfällt, dass er an den folgenden Tagen nicht da sein wird und noch einmal nachfragt, wann die anderen Spieler wieder online sein werden (23:44:38). Nachdem klar wird, dass die Spieler sich knapp verpassen, wird ein ungefährender Termin für ein „Wiedersehen“ am kommenden Sonntagabend ausgemacht (23:44:53). Es werden Wünsche für eine gute Nacht und ein schönes Wochenende ausgetauscht, bis sich die Gruppe mit Grußformeln wie *ciao* (23:44:55) und *bis dann* (23:44:56) endgültig verabschiedet und das Gespräch damit abschließt. Erst mit der Verabschiedung von der Gilde wird auch der Chat genutzt, da mit Hilfe des Gildenchannels sehr leicht und schnell alle Spieler der Gilde erreicht werden können, die ebenfalls noch spielen. NEO verabschiedet sich im Gildenchannel sehr kurz mit *nachti* und *bis morgen* (23:45:01/04). Eine noch kürzere, aber typische Chat-Antwort gibt EIK: *gn8* (23:45:05).

Das vorgestellte Beispiel enthält sowohl die eigentliche Verabschiedung, als auch Resümees, Ausblicke, Dank- und Wunschsequenzen. Am Beispiel wird deutlich, dass die Gruppenmitglieder nach RONs Beendigungsangebot (23:38:19) mehrmals Resümee-Sequenzen beginnen (23:38:25, 23:39:42, 23:41:56) und sich für das gemeinsame Spiel bedanken (23:39:45). Daraufhin wird von RON erneut auf den Abschluss des Spiels hingedeutet (23:39:37) und das nächste Treffen sowohl in Bezug auf die nötige Ausrüstung (23:42:43) als auch auf den nächsten Termin (23:44:37) geplant. NEO eröffnet seinen Mitspielern ein erneutes Beendigungsangebot (23:44:33), was schließlich angenommen wird. Die ausschnittshaft vorgestellte Beendigungsphase ist so zerdehnt, da neben den eigentlichen konventionalisierten aufgeführten Teilphasen auch Einschubsequenzen eines anderen Themas eine Rolle spielen. Den Spielern fällt zu ihrem gelungenen Spielabend erneut etwas ein, sodass die Verabschiedung hinausgezögert

wird. Auch Brinker beschreibt dieses Phänomen, dass sich Verabschiedungen in manchen Fällen sehr komplex gestalten können, „denn jede Themenbeendigung kann die Einführung eines neuen Themas bewirken“ (Brinker/Sager 2006, 104). Im Online-Rollenspiel kann die Beendigungsphase neben ihrer typischen Platzierung nach dem Abschluss eines gemeinsamen Gruppenspiels aber auch zwischen oder in einzelnen anderen Phasen stattfinden, wenn ein Spieler beispielsweise vorzeitig den Raid verlassen muss. Innerhalb des Korpus kommen solche Ereignisse häufiger vor. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in der Beendigungsphase im Gruppenspiel lediglich die eigentliche Verabschiedung obligatorisch ist. Vor dieser Verabschiedung mit Gruß und Gegengruß sowie den Servermeldungen, dass die Spieler die Gruppe verlassen und/oder offline sind, wird der Abschied angekündigt, was zumeist die Überleitung von der Kernphase zur Beendigungsphase darstellt. Auf die Ankündigung folgen die Zustimmung durch das Gegenüber und fakultativ Resümees, Auswertungen des Erreichten, Dank- oder Wunschsequenzen mit Ausblicken und möglichen Terminabsprachen für das nächste gemeinsame Spiel.

6.4 Kommunikative Besonderheiten

Die vorangegangenen Abschnitte konnten zeigen, dass die Gilde in Abhängigkeit zur Größe der temporären Spielergruppe über typische Vorgehensweisen verfügt, gruppenkonstitutive Aufgaben zu lösen, die sich parallel zum Spielverlauf in wiederkehrenden kommunikativen Abläufen bzw. Phasen niederschlagen. Deutlich gemacht wurde außerdem, dass damit oft auch die Bevorzugung einer der beiden interaktionsorientierten Kommunikationsformen oder aber die gleichzeitige Nutzung von *WoW*-Chat und Voice-Chat einhergeht. Im Folgenden sollen die sprachlichen Besonderheiten im Mittelpunkt stehen, die die Gruppenkommunikation ausmachen. Wenngleich sich auch diese Arbeit an der Typisierung gesprochener und geschriebener Sprache orientiert (siehe Abschnitt 5.2), soll der Fokus nicht auf einer Auflistung und Diskussion von Abweichungen vom Sprachstandard liegen, sondern darauf, wie spezifische sprachliche und/oder außersprachliche Merkmale die „Sprechergruppe“ der Gilde zu einer solchen machen.⁸⁸

Dabei sollen insbesondere die verschiedenen Produktionsbedingungen der Sprache in beiden Kommunikationsformen im Mittelpunkt stehen, denn die Unterschiede der Sprachverwendung

⁸⁸ In der interaktionalen Linguistik spielt der Begriff *Standardsprache* laut Deppermann und Helmer (2013) keine Rolle. Laut den Autoren wäre der Bezug auf Standard in spezifischen Kommunikationsgemeinschaften „nicht relevant und sogar irreführend oder auch in problematischer Weise ideologisch“ (Deppermann/Helmer 2013, 111).

lassen sich vor allem auf diese Bedingungen zurückführen. Das Sprechen und das Schreiben bzw. Tippen an der Tastatur sind zwei völlig verschiedene Abläufe, mit denen sich die Wissenschaft bereits in unterschiedlichen Modellen der Sprachproduktion befasst hat. Unter anderem Levelt unterscheidet beim Sprechen vier Phasen der Sprachproduktion: Konzeptualisieren, Formulieren, Artikulieren und Selbstüberwachen. Am Anfang steht der noch nichtsprachliche Inhalt der Nachricht, die ein Sprecher äußern will. Dieser Inhalt muss kognitiv in eine lexikalische sowie grammatische Form gebracht werden, er wird innerlich sowohl grammatikalisch als auch phonologisch unter Berücksichtigung von jeweiligem Kontextwissen und sozialer Situation vor- und ausformuliert, bevor er schließlich artikuliert wird und das akustische Sprechsignal ertönt. Durch Selbstwahrnehmung findet eine Kontrolle über das Gesagte statt, eine Korrektur kann nachträglich stattfinden. (Vgl. Levelt 1989, 9ff.) Im Wesentlichen zusammengefasst heißt das, dass die gesprochene Sprache nach deren kognitiver Konzeption durch den Sprecher unmittelbar akustisch übertragen wird, der Hörer empfängt das Gesagte also im Augenblick der Sprachproduktion. Er kann sämtliche dabei ablaufende Prozesse, seien es Wortfindungen, Korrekturen oder Stottern mitverfolgen und auch unmittelbar in den Prozess selbst mit eingreifen.

Bei der Textproduktion über die Tastatur verhält es sich etwas anders. Auch das Schreiben kann jedoch als Prozess betrachtet werden – Produktion und Rezeption sind jedoch deutlich klarer voneinander getrennt. Hayes und Flower stellen für das Schreiben die Phasen Planen, Formulieren und Überarbeiten heraus. In der ersten Phase der Planung werden relevante Informationen aus dem Langzeitgedächtnis abgerufen, Ziele und Teilziele festgelegt und der inhaltliche Aufbau konzeptioniert. Aus den gesammelten Informationen wird schließlich unter Rücksicht auf die beabsichtigte Funktion des Textes, die Adressaten und weitere Rahmenbedingungen selektiert und ein Schreibplan erstellt. Beim Formulieren wird dieser Plan in eine schriftsprachliche Form überführt. Diese Form wird letztlich überprüft und kann auch noch umformuliert werden, bevor sie schließlich rezipiert wird. (Vgl. Hayes/Flower 1980, 10ff.) Das Tippen und das Lesen geschehen visuell, die schriftliche Form wird gesehen und gelesen. Zwischen Produktion und Rezeption besteht eine zeitliche Distanz – erst wenn das Schreibprodukt vom Verfasser „freigegeben“ wird, kann dies auch rezipiert werden.

Sprachproduktion		Sprachrezeption	
Schreiben	visuell, schriftlich → zeitliche Distanz	Lesen	Buchstaben lesen und verstehen, keine direkte Einflussnahme auf Textproduktion möglich
Sprechen	akustisch, mündlich → unmittelbar	Hören	Worte hören und verstehen, direkte Einflussnahme auf Sprecher möglich

Tabelle 9: Produktionsbedingungen - Schreiben und Sprechen

Aufgrund der unterschiedlichen Realisierung der Kommunikation in den beiden

Kommunikationsformen bietet sich zunächst ein genauerer Blick auf die den Formen eigenen sprachlichen Besonderheiten an (beispielsweise Orthographie und Graphostilistik im Chat sowie Prosodie und Phonologie im Voice-Chat). Im Anschluss interessieren solche kommunikativen Phänomene, die in beiden Formen gleichermaßen auftreten. Betrachtet werden soll dabei zum Teil konventionalisierte Lexik, genauso wie grammatische und syntaktische sowie pragmatische Besonderheiten.⁸⁹ Schließlich sollen die Ergebnisse dieser Teilanalyse unter Rückgriff auf soziolinguistische Termini eine Einordnung der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen ermöglichen: Handelt es sich um einen Soziolekt, einen Gruppenstil, eine Fachsprache oder einen Jargon?⁹⁰

6.4.1 Besonderheiten der *WoW*-Chat-Kommunikation

Eine Reihe sprachlicher und kommunikativer Besonderheiten, die in vielen Abhandlungen zur Chatforschung als für Chats typisch eingeschätzt werden, in der Forschungsliteratur aber umstritten sind, treffen auch auf den *WoW*-Chat zu. Umstritten sind sie deshalb, weil viele dieser Merkmale oft mehr vom jeweils vorherrschenden Nutzungsrahmen oder der jeweiligen Nutzergruppe abhängen als von der Kommunikationsform Chat selbst. Zu Beginn dieses Abschnitts soll daher betont werden, dass viele verschiedene Faktoren die besonderen Strukturen der Chat-Kommunikation im Online-Rollenspiel bewirken und sich nicht allein die Orientierung an den eingangs aufgeführten Gegebenheiten der Kommunikationsform als zielführend erweisen kann (siehe Unterabschnitt 4.4.2). Neben den Produktionsbedingungen und medialen Restriktionen sind auch soziale Gegebenheiten und der jeweilige Verwendungskontext entscheidend. So lässt sich nach Beißwenger (vgl. 2007, 109ff.) zunächst einmal konstatieren: Es gibt keine einheitliche Sprache des Chats. Denn viele „Eigenheiten“ sind auch in Foren und E-Mails zu finden und eher charakteristisch für den Umgang mit Schriftlichkeit in der computervermittelten Kommunikation im Internet: „Es entstehen funktionale Schriftsprachvarianten, die [...] im Hinblick auf die medialen Bedingungen und kommunikativen Funktionen optimiert sind.“ (Schlobinski 2006, 29) Das Funktionspotential der Schrift wird also erweitert und ist nach Androutsopoulos (vgl. 2007, 78) geprägt von Dialogizität und Beziehungsorientierung zur Bildung und zum Erhalt interpersonaler bzw. gruppenöffentlicher Beziehungen – im Gegensatz zur prototypisch als monologisch und situationsenthooben charakterisierten geschriebenen Sprache in vielen anderen Textformen, wie z.B. innerhalb von Zeitungsartikeln. Obwohl grafisch realisiert und quasi-

⁸⁹ Ausgenommen von der Untersuchung bleiben daher etwa Fragen der Wortbildung, Stilfiguren oder Semantik sowie eine tiefere dialektologische Betrachtung.

⁹⁰ Diese erste Teilanalyse weicht in Ausrichtung auf das Ziel der ersten Einordnung der Kommunikation in manchen Fällen bewusst von dem Prinzip der Sequenzanalyse der interaktionalen Linguistik ab. Wo es für das Teilziel der Analyse nicht erforderlich ist, wird also der Kontext vernachlässigt.

synchron übertragen, ist das interaktionsorientierte Schreiben im *WoW*-Chat vor allem gekennzeichnet durch einen eher informellen, spontanen Sprachgebrauch und durch die Nutzung von Elementen, die vorwiegend der gesprochenen Sprache zugeschrieben werden.

6.4.1.1 Graphostilistische Mittel

Die meisten schriftsprachlichen Gestaltungsmittel, die im *WoW*-Chat verwendet werden, haben ihren Ursprung in *MUDs* und anderen Formen des Chats, werden aber wie oben beschrieben keinesfalls ausschließlich in dieser spezifischen Form der Online-Kommunikation verwendet. Die Spieler reagieren auf die Produktionsbedingungen des schriftsprachlichen Kanals und nutzen die vorhandenen Möglichkeiten zur Darstellung nonverbaler Kommunikation und zur Situationsbeschreibung, um ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern und das Verständnis zu sichern. Denn hier hat der Leser – anders als der Hörer im Voice-Chat – keine weiteren Sinnesreize als die visuellen beim Lesen des Textes selbst. Bewusst Abstand genommen wird hier von der in der Chatforschung verbreiteten Annahme, dass mit Hilfe der schriftsprachlichen Gestaltungsmittel Mündlichkeit imitiert werden soll (vgl. etwa Thaler 2003). Vielmehr wird davon ausgegangen, dass neue Kommunikationsformen und veränderte Nutzungsbedingungen zugleich neue und ganz eigenständige Ausdrucksmöglichkeiten mit eigenständigen Funktionen in der schriftsprachlichen Kommunikation schaffen, die von der reinen Imitation längst enthoben sind. Androutsopoulos (2007, 82) sieht dies ähnlich: „Diese Verfahren leisten keine Annäherung an sprechsprachliche Strukturen, sondern simulieren Aspekte der Multimodalität der direkten verbalen Interaktion und rekonstruieren einen ihr nachempfundenen Wahrnehmungsraum.“ Auch wenn eine Orientierung vor allem an den Möglichkeiten nonverbaler und parasprachlicher Kommunikation nicht von der Hand zu weisen ist, müssten sie, da sie auch in anderen nicht-interaktionsorientierten Texten vorkommen, grundsätzlich unabhängig von (konzeptioneller) Mündlichkeit gesehen werden (siehe Unterabschnitt 5.2.1). Zu den graphostilistischen Mitteln werden folgende typografische Phänomene gerechnet: a) Emoticons, b) Schlachtzugssymbole und c) weitere Mittel wie Großbuchstaben, Iterationen und homophone Grapheme.

a) Emoticons

Auch im *WoW*-Chat können wie in anderen digitalen Kommunikationsformen über Satzzeichen Zustands- und Handlungsbeschreibungen sowie Gefühlsbekundungen verbalisiert werden. Dargestellt wird durch diese typografischen Elemente das visuell und auditiv nicht wahrnehmbare Verhalten der Teilnehmer, um damit lange Erklärungen darüber, wie eine Nachricht gemeint ist, überflüssig zu machen. Innerhalb des weiten Feldes der Online-Kommunikation und darüber hinaus sind Emoticons längst zur Konvention erwachsen und weltweit verständlich.

Den Onlinespielern dienen sie als wichtiges Hilfsmittel zum Aufbau und zur Festigung sozialer Beziehungen. (Vgl. Vogelsang 1999, 245f.)

In vielen der in dieser Arbeit bereits analysierten Beispiele sind Emoticons in allen möglichen Variationen vertreten. Um sie zu verstehen, benötigt der Leser aber zusätzliches Wissen. Denn die aus Schrift- und Sonderzeichen zusammengesetzten Smileys stellen um 90 Grad gedrehte typisierte Gesichtsausdrücke dar. Im *WoW*-Chat sehr beliebt sind das klassische lächelnde :), das lachende :D sowie das traurige :(Smiley. Auch das aus dem asiatischen Raum stammende Emoticon ^^ kann zu den Smileys gerechnet werden. Es ist nicht um 90 Grad gedreht und symbolisiert lachende Augen. Im untersuchten *WoW*-Chatkorpus ist es sogar das mit großem Abstand beliebteste Emoticon – vermutlich deshalb, weil es sehr einfach und schnell zu produzieren ist, da nicht wie bei anderen Smileys die Umschalttaste betätigt werden muss. In vielen Chats, Mails oder Social Networks werden die Tastenkombinationen bereits automatisch durch entsprechende Icons ersetzt, im *WoW*-Chat allerdings werden sie nur in der klassischen Ansicht der einzelnen Schriftzeichen gezeigt. Dass die Emoticons auch im *WoW*-Chat eine beliebte Möglichkeit bieten, um etwa Scherz und Ironie zu verdeutlichen, zeigt das folgende Beispiel.

```
Beispiel 29      Emoticons im WoW-Chat (C25_1)  
20:17:08      Zu KEN: geile waffen haste da an^^  
20:17:14      KEN flüstert: ober crap :D  
(...)  
20:17:27      KEN flüstert: ^^ need neue :D  
20:17:31      Zu KEN: ^^
```

Der Spieler NEO, aus dessen Perspektive die Chatmitschnitte aufgezeichnet wurden, „flüstert“ mit einem Teamkollegen. Ironisch (siehe Unterabschnitt 7.3.2.5) stellt er fest, dass sein Gegenüber sehr schlechte Waffen benutzt. Der Smiley fungiert hier als Kontextualisierungshinweis, der die ironische Absicht verdeutlicht. KEN bestätigt das von NEO Gemeinte und nicht das tatsächlich Geschriebene mit *ober crap :D* (20:17:14). Das englische Wort *crap*, das *Schrott* oder *Mist* bedeutet, intensiviert er mit der häufig jugendsprachlich verwendeten Vorsilbe *ober-* und zeigt zugleich mit dem Smiley an, dass er NEOs Ironieabsicht verstanden hat und den Umstand mit Humor nimmt. Im nächsten Chatbeitrag ergänzt er, dass er neue Waffen benötigt mit einem initialen ^^ und einem finalen :D (20:17:27). Die englische Wendung *need* stammt ursprünglich aus der bereits erläuterten Lootvergabe (siehe Unterabschnitt 6.3.2.6) und wird im Spiel zumeist verwendet, wenn jemand Dinge oder Gegenstände unbedingt benötigt. Die Emoticons helfen KEN, vor seinem Mitspieler das Gesicht zu wahren, denn er macht deutlich, dass er genau weiß, dass seine Waffen schlecht sind. Beide teilen das Wissen, dass es im Spiel oft sehr zeitaufwendig und schwer ist, passende und gute Gegenstände zu erhalten. NEO antwortet mit einem als selbstständiger Chatbeitrag stehenden Smiley ^^ und drückt damit sein

Verständnis aus. Aus dem Beispiel wird ersichtlich, dass Emoticons ganz verschiedene Aufgaben erfüllen können, wie beispielsweise expressive, emotive, evaluative oder metasprachliche Funktionen. Als Kontextualisierungshinweise geben sie kommentierende Interpretationshilfen und ermöglichen es, Gefühle und Handlungen außerhalb des Wahrnehmungsfeldes der Empfänger leichter kommunizierbar zu machen. Auch im *WoW*-Chat können sie eine Äußerung verständlicher werden lassen und Missverständnissen vorbeugen, indem sie diese Äußerungen beispielsweise als scherzhaft oder ironisch markieren, ohne sie mit allzu vielen Worten erklären zu müssen. Des Weiteren verstärken sie negative oder positive Äußerungen oder stehen isoliert als eigenständige Nachricht, als Rückmeldung oder Einstellungsbekundung. Oft sollen sie für eine entspannte Stimmung sorgen und freundliche Gesinnung ausdrücken, sind also für die Beziehung der Chattenden entscheidend. Wie im oben erläuterten Beispiel 22 werden Smileys auch genutzt, um ganz zwiespältige Gefühle zum Ausdruck zu bringen: `war leider 1hit down :S (C10_2, 22:33:47)`. Hier zeigt das Emoticon einen verzogenen Mund, der zum einen die Freude über den Sieg der Gruppe ausdrücken soll, zum anderen aber auch die bedauernde Aussage in ihrer Bedeutung unterstützt, dass der Spielcharakter durch einen einzigen Schlag des Computergegners gestorben ist (`1hit down`). Emoticons werden häufig auch bei Begrüßungen oder Verabschiedungen eingesetzt und stehen meist final. Ihre jeweilige Bedeutung ist durch die Möglichkeit der vielfältigen Verwendung nicht festgelegt und muss immer aus dem aktuellen Kontext erschlossen werden. (Vgl. Beißwenger 2000, 97ff.)

b) Schlachtzugssymbole als Gestaltungsmittel

Auch wenn Emoticons nicht automatisch als Icons im Chat angezeigt werden, so können mit Hilfe von bestimmten Codes wie `{rt7}` im *WoW*-Chat dennoch Icons erzeugt und von den Spielern beispielsweise zur Darstellung künstlerischer Motive genutzt werden. Angelehnt an die ASCII-Kunst, bei der durch Buchstaben kleine Piktogramme oder ganze Bilder erstellt werden, können im *WoW*-Chat Icons zu größeren Motiven zusammengesetzt werden. Symbole wie Kreuz, Viereck oder Mond werden in ihrer eigentlichen, von den Spielentwicklern zugewiesenen Funktion über die Köpfe der einzelnen Computergegner gesetzt, um diese während des oft verwirrenden Kampfes besser auseinander halten zu können. Die piktografische „Sprache“ soll so dabei helfen, die Aktivitäten der Spieler besser zu koordinieren und die Kommunikation effizienter zu machen. Im Chat werden diese Symbole aber auch von den Spielern zweckentfremdet und für kreative Ideen genutzt.

Untersuchungszeitraum auch nur sehr selten verwendet.

Ein anderes Mittel stellen Iterationen, also die Wiederholung von Wortteilen, dar:

Beispiel 33	Iterationen im WoW-Chat	
A: 22:12:15	[Mages] LEO: mitvieeeeeeeelen leuten *ach ja*	(C25_2)
B: 22:35:45	EVA wird von VIO angemuht. Muuuuh!	(C25_4)
C: 21:38:17	Zu RON: vor dir im dmg ! :)))	(C10_4)

Auch Iterationen können im *WoW*-Chat ganz unterschiedlich genutzt werden. In Beispiel A verbalisiert LEO ironisch die Vorstellung von einer perfekten Hochzeit, indem er die klischeehafte Perspektive eines verträumten Mädchens einnimmt, erkennbar an dem in Sternchen gesetzten Seufzen **ach ja** und der Iteration von *vielen*, die ein langgezogenes, gedehntes Wort in der gesprochenen Sprache repräsentieren soll und damit die Betonung und Aufmerksamkeit auf den Sachverhalt lenkt. Beispiel B zeigt an, dass auch in den vorgefertigten Emotes der Spielentwickler Iterationen als grafisches Gestaltungsmittel etwa zur Nachahmung von Lauten (sogenannten Onomatopoetika, siehe Unterabschnitt 6.4.3.1) genutzt werden. Iteriert werden können aber auch schriftspezifische Smileys, wie in Beispiel C⁹². Die iterierte Klammer soll in diesem Fall die ausgedrückte Freude durch den lachenden Smiley noch verstärken.

Vor allem um den Tippaufwand zu erleichtern, nutzen die Spieler den Gleichklang von Zahlen oder Buchstaben mit Worten oder Wortteilen, indem sie Lexeme oder Lexemteile durch homophone Grapheme ersetzen:

Beispiel 34	Homophonie im WoW-Chat	
A: 20:47:10	[Schlachtzug] LUC: me2	(C25_3)
B: 22:09:45	[Gilde] KEN: n8	(C10_3)
C: 19:22:11	[Schlachtzug] KAI: k..... dann auch mal flott klo	(C25_4)
D: 20:10:36	[Gilde2] BEN: y?	(C10_5)
E: 23:01:07	[Gilde] JIM: cu	(C10_5)

In Beispiel A wird die Zahl 2 für das englische *too* verwendet, da beide im Englischen gleich ausgesprochen werden. Auch Wortteile können substituiert werden: *n8* steht für das Wort *Nacht* und wird für Gute-Nacht-Wünsche eingesetzt (B). Da der Buchstabe *K* englisch umgangssprachlich ausgesprochen wie *kay* klingt, soll er in diesem Fall als verkürztes *okay* die Zustimmung des Schreibers verdeutlichen (C). In Beispiel D wird das Wort *why* ganz simpel abgekürzt mit dem Buchstaben *Y*, der englisch ausgesprochen wie das Fragewort klingt. *See You* wird durch das homophone Akronym *cu* realisiert (E). Hier zeigt sich zum einen eine Nähe zum mündlichen Sprachgebrauch, denn die Beispiele erlangen erst ausgesprochen ihren Sinn. So wird die eigentlich dem Mündlichen eigene Homophonie auf schriftliche Ausdrücke übertragen. Die grafischen Möglichkeiten können so optimal ausgenutzt werden und die spezifischen Kodierungen erfüllen zudem ganz eigene Funktionen der Expressivität und Ökonomie.⁹³ Zum

⁹² *Dmg* meint hier *damage* und ist eine konsonantische Rumpfform (siehe Unterabschnitt 6.4.1.4).

⁹³ Auch die sogenannte *Leetspeak* greift die Prinzipien der Homophonie verstärkt auf, wird aber im Folgenden –

anderen wird deutlich, dass die Chat-Kommunikation stark vom Englischen geprägt ist (siehe Unterabschnitt 6.4.3.2). Homophone Grapheme können auch über das Online-Rollenspiel hinaus als weitgehend konventionalisiert betrachtet werden, sie tauchen im Korpus häufiger in gleicher Form auf und werden von den Mitspielern verstanden (es tauchen in Folgeäußerungen keine irritierten Rückfragen auf).

6.4.1.2 Orthographie: Kleinschreibung, Interpunktion, Tippfehler

Kennzeichen der Nutzung des *WoW*-Chats sind des Weiteren die oft auftretenden Tipp- oder Rechtschreibfehler, genauso wie graphische Variationen zur Vereinfachung, die nicht den Orthographienormen entsprechen. Das Tippen erfordert Zeit, die währenddessen nicht für das Spielen verwendet werden kann und so eventuell das Spielgeschehen negativ beeinflusst. Dies erzeugt zusätzlichen zeitlichen Druck neben dem oftmals vorhandenen Wunsch, die Kommunikation im Chat möglichst schnell durch ein zügiges Produzieren des Chatbeitrags voranzutreiben. Eine Möglichkeit der Zeitersparnis ist die konsequente Kleinschreibung. Da die Umschalttaste nicht betätigt werden muss, erleichtert dies das Tippen und erhöht die Tippgeschwindigkeit. Des Weiteren werden die Satzenden kaum durch entsprechende Satzzeichen kenntlich gemacht, außer an prosodisch markanten Stellen im Mündlichen (z.B. bei einer Frage). Auch hier kann Zeit beim Tippen gespart werden und die klassische Funktion des Abschlusses eines Chatbeitrags übernimmt weniger ein Interpunktionszeichen, sondern vielmehr das Drücken der Entertaste und damit das Abschicken des Beitrags. Zudem macht ein ans Ende gesetzter Smiley Satzzeichen oftmals überflüssig. Satzzeichen übernehmen stattdessen neue bzw. veränderte Funktionen als Emphase oder Verstärkung von Aussagen oder können auch als eigenständiger Chatbeitrag stehen, wie in Beispiel A:

Beispiel 35	Interpunktionszeichen im <i>WoW</i> -Chat	
A: 22:19:15	[Gruppe] WES: packt die waffen jetzt hier rein	
22:19:16	[Gruppe] WES: !!!!!	(C3_2)
B: 21:55:33	[Gruppe] WES: diese penner !	(C3_2)
C: 22:18:05	[Mages] TEA: hö?	(C3_3)

Die Ausrufezeichen sollen in diesem Fall die Aufmerksamkeit der Mitspieler erregen und rückwirkend der Aufforderung in der Vorgängeräußerung Nachdruck verleihen. Ausrufezeichen können dann der Bekräftigung einer zuvor getätigten Aussage oder Handlung dienen oder auch Überraschung und Freude sowie Enttäuschung darstellen (B). Fragezeichen können Unverständnis ausdrücken und eine erklärende Antwort fordern (C).

Im *WoW*-Chat werden aufgrund der interaktionsorientierten Einbindung in das Spiel oftmals weitgehend spontane, nicht lang vorher geplante Äußerungen getätigt. Das Risiko von

da einzelne Elemente sich auch im Voice-Chat finden – erst in Unterabschnitt 6.4.3.2 behandelt.

Missverständnissen, Schreib- und Tippfehlern erhöht sich, da die Zeit für das Korrekturlesen fehlt (vgl. auch Thaler 2003, 23f.). Eine Reihe von Fehlern tritt im *WoW*-Chat gehäuft auf, die auch Einfluss auf den Kommunikationsverlauf haben können. Im folgenden Ausschnitt wird eine Nachricht in den falschen Chatchannel geleitet:

Beispiel 36 Tippfehler im WoW-Chat (C25_4)

```
20:50:38 Zu BEN: 7RA KURZ KLO
(...)
20:50:46 Zu BEN: SRY
(...)
20:50:56 [Schlachtzug] NEO: kurz klo
20:50:57 BEN flüstert: np =)
```

Der Chat speichert stets den letzten Channel oder beim Flüstern auch den Charakter, den ein Spieler angeschrieben hat. In diesem Fall hatte NEO zuvor BEN angeflüstert. Vergisst der Spieler nun beim Tätigen einer neuen Äußerung zu überprüfen, an wen er schreibt oder macht dabei Tippfehler, kommt es zu Fehladressierungen. Hier hat NEO aus Versehen die Feststelltaste aktiviert, zu erkennen an der Majuskelschreibung. Durch zusätzliche Betätigung der Umschalttaste erscheint im Chat 7RA statt des intendierten /ra (20:50:38). So wird die Nachricht an BEN fehlgeleitet, obwohl NEO intendiert hatte, dem ganzen Raid eine Nachricht zu schicken. Oft wird dies im Chat kurz entschuldigt mit der konsonantischen Rumpfform *sry* (siehe Unterabschnitt 6.4.1.4) und der Entschuldigung stattgegeben mit dem Akronym *np* (*no problem*) (siehe Unterabschnitt 6.4.3.2). Häufig entschuldigen sich die Spieler auch wie im folgenden Beispiel mit der Wendung *fc*. Die initiale Abkürzung steht für *falscher Channel* und soll dem Leser signalisieren, dass die Äußerung fehlgeleitet wurde und für jemand anderen bestimmt war:

Beispiel 37 Falscher Channel im WoW-Chat (C25_1)

```
19:55:28 [Schlachtzug] ROY: mehr base health!
19:55:30 [Schlachtzug] ROY: fc
```

In vielen Fällen führen Tippfehler nicht zu Irritationen, da der Sinn der Chatbeiträge trotzdem erkennbar bleibt und das Verständnis gesichert ist. Oft werden sie aber dennoch berichtigt, um als Verursacher des Fehlers die Peinlichkeit zu minimieren und innerhalb der Gruppe das Gesicht zu wahren. Die folgenden drei Beispiele zeigen die gängigen Möglichkeiten, einen Fehler zu berichtigen.

Beispiel 38 Berichtigung mit + im WoW-Chat (C25_2)

```
19:54:54 Zu RON: wollt nur sicher gehen. hatte den hm im 25er bisher nicht
itgemacht
19:55:01 Zu RON: +m
```

Durch die Gewohnheit des Tippens werden Buchstaben vergessen, nicht ganz auf der Tastatur getroffen, oder aber die Tastatur hat einen Defekt. Um den Fehler zu korrigieren, wird der fehlende Buchstabe mit Hilfe eines Pluszeichens in einem weiteren Chatbeitrag ergänzt.

Beispiel 39 Berichtigung mit - im WoW-Chat (C25_2)

```
20:45:42 [Schlachtzug] LUI: Bazooka-Joew
20:45:45 [Schlachtzug] LUI: -w
```

In ähnlicher Weise geschieht dies, wenn ein Buchstabe zu viel getippt wurde. Hier wird in einem weiteren Chatbeitrag ein Minus vor den überflüssigen Buchstaben gesetzt.

Beispiel 40 **Berichtigung mit * im WoW-Chat (C25_1)**
21:14:47 [Schlachtzug] BEN: Stulpen der rücksichtslosen Vergeltung 25 dkp
21:14:53 [Schlachtzug] BEN: 15*

Wird ein anderer Buchstabe statt des richtigen getippt, wird im nächsten Chatbeitrag häufig das richtig geschriebene Wort oder in diesem Fall eine Zahl mit einem Sternchen davor oder dahinter zur Berichtigung abgesendet. Diese Fülle von Reparaturmöglichkeiten zeigt, dass den Mitgliedern der Gilde die Schreibrichtigkeit trotz aller Ökonomisierung und Zeitersparnis wichtig ist. Die Selbstkorrekturen belegen, dass die Spieler bewusst und kritisch mit ihrer Sprache umgehen, auch wenn keine unmittelbare Gefahr des Nichtverstehens besteht. Ihre Normorientierung innerhalb von Interaktionen wird durch diese „sprachbewertungsanzeigenden Handlungen“ (Deppermann/Helmer 2013, 117) deutlich. Blickt man auf die eingangs beschriebenen Produktionsbedingungen beim Schreiben/Tippen, so ist anzumerken, dass sich der zeitliche Rahmen der Überprüfung einer schriftlichen Aussage im *WoW*-Chat aufgrund der Einbindung in das Spiel und eines gewissen Zeitdrucks oftmals wesentlich verkürzt. Der Produktionsprozess wird weit flüchtiger. Eine Äußerung wird zügig eingetippt, abgeschickt und eventuelle Fehler werden häufig erst danach mit einer neuen Nachricht korrigiert. Dadurch erhalten die Leser Einblicke in die Überarbeitungsphase von Äußerungen, ähnlich wie bei Reparaturen im mündlichen Sprachgebrauch. Wesentlich bei der Selbstkorrektur ist dabei häufig nicht das Korrigieren an sich, sondern das Sichern von Verständnis, das Voranschreiten der Handlung sowie der Beziehungswahrung. Generell werden jedoch orthographische, grammatische oder produktionsbedingte Fehler im *WoW*-Chat meist auch toleriert, wenn sie nicht mit einer Selbstkorrektur getilgt werden.

6.4.1.3 Syntax

Auch auf syntaktischer Ebene lassen sich Besonderheiten in der *WoW*-Chat-Kommunikation feststellen. Auffällig ist die Nutzung von Auslassungspunkten, um Anacoluthen, also Satzabbrüche oder Unaussprechliches anzudeuten:

Beispiel 41 **Auslassungspunkte im WoW-Chat**

A: 22:01:34	[Gruppe] WES: mir fehlt 1 mana...	(C3_2)
B: 19:16:00	[Schlachtzug] NEO: diese schurken immer... NC !^^	(C25_3)
C: 21:31:29	[Schlachtzug] VIN: pause bis 21:45 ...	(C10_3)
D: 18:19:29	Lord Victor Nefarius schreit: In dieser Welt in der die Zeit Euer Feind ist, ist sie mein größter Verbündeter. Dieses große Spiel des Lebens, von dem ihr denkt, dass Ihr es spielt, spielt in der Tat mit Euch. Dazu sage ich...	
18:19:33	Lord Victor Nefarius schreit: Lasst die Spiele beginnen!	(C3_4)

In Beispiel A drücken die Punkte in Verbindung mit dem Text eine gewisse Enttäuschung aus, hier über einen verlorenen Kampf durch fehlende Zauberkraft. Des Weiteren können sie

auch in einem scherzhaften Kontext das nicht Gesagte ersetzen und weitere Interpretationen offenlassen (B). Zudem können sie auf eine folgende Spielpause hinweisen (C). In der Chatforschung werden die Auslassungspunkte angelehnt an die Gesprächsanalyse auch als Mittel der Redeorganisation genannt. Sie können kennzeichnen, dass eine Aussage noch nicht vollendet ist und fortgeführt, aber auf verschiedene Chatbeiträge aufgeteilt wird. (Vgl. Siever 2006, 80f.) Diese Möglichkeit wurde im vorliegenden Chatkorpus unter den Spielern kein einziges Mal verwendet, lediglich in Beispiel D findet sich ein Fall, der jedoch die direkte Rede eines Computergegners wiedergibt und somit von den Spielherstellern vorgegeben wurde. Auffällig ist, dass sich im Chat viele solcher Elemente mit narrativer Funktion finden, die die Geschichte des Spiels voranschreiten lassen und den Spieler in die Spielhandlung einbinden. Nach Diekmannshenke/Lohoff (vgl. 2012, 75) ist diese Integration narrativer Strukturen in den gleichen Kanal, der auch für die kommunikative Koordination der Spieler genutzt wird, typisch für Onlinespiele.

6.4.1.4 Lexik

Der Computer stellt den Teilnehmern weitere Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung, die zum Teil auch im Gesprochenen keine direkte Entsprechung haben (vgl. Storrer 2002, 9). Diese Möglichkeiten, die sich vorrangig auf sprachliche Vereinfachungen, Ökonomisierungen und Sonderformen zur Minimierung des sprachlichen und zeitlichen Aufwands beschränken, sollen im Folgenden vorgestellt werden. Das sind zum einen konsonantische Rumpfformen, zum anderen die Lexik aus dem Wortfeld des Sprechens.

a) Konsonantische Rumpfformen

Bei dieser Form der Vereinfachung wird die Eingabe der Zeichen auf die Konsonanten beschränkt, die Worte sind dennoch als solche zu erkennen (vgl. Thaler 2003, 62).

Beispiel 42	Konsonantische Rumpfformen im WoW-Chat	
A: 19:21:49	[Schlachtzug] STU: rdy	(C25_3)
B: 22:20:35	[Gruppe] WES: was ist eigentlich mit skill lvl 18 ?	(C3_2)
C: 20:50:46	[Schlachtzug] ROB: welche grps gehen runter?	(C25_5)
D: 21:33:30	Zu URS: dmg cheater !^^	(C25_4)
E: 22:17:22	[Gilde] KAI:k, sry	(C10_2)
F: 22:59:55	[Schlachtzug] BEN: stunden später grml .. =/	(C10_4)
G: 20:54:17	TEA flüstert: brauch neuen buff pls^^	(C10_5)
H: 20:47:37	Zu TEA: buff plz	(C25_1)
I: 19:25:01	[Schlachtzug] CEM: port plx!^^	(C25_3)

Im Korpus sehr häufig und mit viel Kreativität werden Rumpfformen gebildet wie in den Beispielen A bis E zu erkennen ist: *rdy* (*ready*), *lvl* (*Level*), *grps* (*groups*), *dmg* (*damage*) oder *sry* (*sorry*). Die Rumpfform *grml* im Beispiel F, die das Onomatopoetikon *grummel* abkürzen soll, übernimmt zudem die Funktion von Inflektiven (siehe Unterabschnitt 6.4.3.2). Das Wort soll in Verbindung mit Auslassungspunkten und einem Smiley, der den Mund verzieht,

ausdrücken, dass der Spieler BEN sich ärgert. Er hatte zuvor Probleme, sich ins Spiel einzuloggen und es hat nun nach mehreren Versuchen endlich geklappt. Die letzten drei Beispiele *pls*, *plz* und *plx* sind kreative Varianten des Wortes *please*. Auffällig ist, dass der Großteil dieser Abkürzungen aus der englischen Sprache abgeleitet ist.

b) Lexik aus dem Wortfeld des Sprechens

Das Wort *Chat* bezeichnet denselben metaphorisch als Plauderei. Und auch die Chatter selbst empfinden ihre geschriebenen Dialoge anscheinend eher als Gespräch und benutzen oft auch unbewusst Lexik aus dem Bereich des Sprechens. Dieser Eindruck wird durch die Servermeldungen des Spiels oft noch verstärkt. Denn hier treten Verben wie *sagen*, *flüstern* oder *schreien* auf:

Beispiel 43 Verben aus dem Wortfeld des Sprechens im WoW-Chat		
A: 22:37:28	UMA sagt: mom	(C10_1)
B: 22:33:38	FLO flüstert: gz	(C10_2)
C: 00:22:43	GIX schreit: Echoooooooooo	(C10_4)
D: 20:28:02	[Schlachtzug] NIK: wtf LUC warum sagst du das erst jeze	(C25_3)
E: 22:10:36	[Mages] LEO: ach nichts wollte nur hallo sagen :D	(C25_2)
F: 20:08:32	[Schlachtzug] TIM: genau, hört auf das Federvieh !	(C25_3)
G: 20:34:49	[Schlachtzug] KEN: hab gehört ich brauch noch eins	(C25_1)

In den ersten drei Beispielen werden vor die Chatnachricht automatisch die zum jeweiligen Chatmodus passenden Verben gesetzt: *Sagen*, *Flüstern* oder *Schreien*. Sowohl *sagen* als auch *hören* wird im Chat aber auch von den Spielern verwendet (D bis G), auch wenn die Spieler im Chat schriftlich kommunizieren. Beißwenger (vgl. 2007, 2f.) betont, dass den Chattern für die synchrone schriftliche Kommunikation gar keine passenden Wörter zur Verfügung stehen, da diese Art der Kommunikation eine Novität darstelle. Dass im Chat geschrieben wird, ist den Spielern dennoch sehr bewusst, wie ein Beispiel abschließend zeigt:

Beispiel 44 Schreiben im WoW-Chat (C10_2)	
22:35:22	[Schlachtzug] DAN: gogo wer schreibt in /1 ?^^

DAN fragt in den Raid, wer die frohe Botschaft eines Sieges über einen bis zu diesem Zeitpunkt selten besiegten Computergegner im allgemeinen Chatchannel *schreibend* verkünden will.

6.4.1.5 Organisationsprinzipien der Chat-Kommunikation

Wie in Unterabschnitt 5.2.3 beschrieben, sind im Chat trotz der Orientierung auf Interaktion und Quasi-Synchronizität die klassischen Mechanismen der Redeorganisation, wie sie die Gesprächsanalyse untersucht, nicht anwendbar. Beißwenger etwa beschreibt die Sprachhandlungskoordination der Chatter als hochgradig individualisiert, da sie sich lediglich auf das Chatverlaufsprotokoll als Anhaltspunkt für den Fortgang der Kommunikation stützen und nicht am Produktionsprozess der Chatäußerung des Gegenübers teilhaben oder eingreifen können.

Dennoch sieht Beißwenger das Prinzip der Kooperativität gegeben, da eine Partnerorientierung und kohärentes wechselseitiges Aneinanderschließen der einzelnen Beiträge möglich sind. (Vgl. 2007, 260f.) Darüber hinaus lassen sich dennoch weitere Prinzipien der Organisation der Kommunikation im Chat finden. Diese betreffen die Teilung der Chatbeiträge in Chunks (a), die Adressierung bzw. die Nutzung verschiedener Chatkanäle (b), bei der auch die zeitliche Abfolge (c) von Bedeutung ist, und schließlich die Verwendung von Emotes (d).

a) Chunks

Neben dem vorwiegend kurzen, parataktischen Satzbau haben die Chatter die Möglichkeit, ihre Äußerungseinheiten in mehrere Chatbeiträge zu zerlegen (sogenannte Chunks). Dadurch kann die Zeit verkürzt werden, die das Gegenüber auf eine Antwort wartet. Nach Spitzmüller (vgl. 2005, 13) kann der Chatter so den „Raum“ besetzen und auf die Unabgeschlossenheit der Äußerung hindeuten.

Beispiel 45 **Zerlegen der Äußerungseinheiten im WoW-Chat (C10_2)**
21:56:35 [Gilde] LOR: da bin ich seid china drin
21:56:37 [Gilde] LOR: jeden tag
21:56:41 [Gilde] LOR: und niegesehn--

LOR braucht unbedingt einen Ausrüstungsgegenstand aus einer bestimmten Instanz und klagt, dass er dort schon so oft war, aber er den Gegenstand nie bekommen, ja nicht einmal gesehen hat. Diese Aussage teilt er in drei separate Chatbeiträge. Viele Spieler verzichten jedoch auch darauf, eine Äußerungseinheit aufzuteilen, sodass zum Teil auch recht lange Chatbeiträge produziert werden. Beides wird von den Mitspielern gleichermaßen geduldet.

b) Verschiedene Chatkanäle und Adressierung

Die Organisation der Kommunikation wird im Chat des Weiteren durch die Möglichkeit des Verfassens von Nachrichten in verschiedenen Chat-Kanälen erleichtert, zudem gibt es die Funktion des Flüsterns für private Kommunikation, um einen ganz bestimmten Adressatenkreis zu erreichen. Die Spieler haben daneben die Möglichkeit, Chatbeiträge in Gruppenchats direkt zu adressieren, um den Mitspielern die Zuordnung von Chatbeiträgen zu erleichtern. Genauso wird aber die in anderen Chats übliche, auch für andere sichtbare Adressierung mit Hilfe des Sonderzeichens @ verwendet. In seiner eigentlichen Funktion dient es der Verknüpfung von Benutzer-ID und E-Mail-Server in E-Mailadressen, wird hier aber zweckentfremdet als Signal für die Adressierung von Äußerungen, indem es als graphisches Kürzel für das englische *at* steht. (Vgl. Beißwenger 2000, 103) Zwar lassen sich Adressierungen im Chat auch ohne explizite Namensansprache durchführen, da den Spielern durch die Handlungseinbindung ins Spiel der Kontext für die Zuordnung von Aussagen zur Verfügung steht. In großen Gruppen oder im allgemeinen Chat ist jedoch eine direkte Ansprache mit Namen oft unumgänglich, um die Aussage

an die gewünschte Person zu richten und damit das Verständnis zu gewährleisten:

Beispiel 46 Adressierung im WoW-Chat

A: 20:12:00	[Schlachtzug] JIM: @VIO, port angekommen?	(C25_4)
B: 19:30:32	[Gilde] STU: das auf jeden fall @ KAI ^^	(C25_4)
C: 19:50:22	[Gilde] GIL: ja AZE du musst es ja wissen xD	(C10_5)
D: 22:00:07	[Schlachtzug] OLI: schau ma @ ts RON	(C10_4)

Adressierungen werden initial (A), aber auch final verwendet (B). Daneben treten auch Adressierungen ohne @-Zeichen auf (C und D). Das letzte Beispiel zeigt außerdem eine weitere Besonderheit. Das @-Zeichen wird hier nicht zur Adressierung verwendet, sondern hat eine nochmalige Funktionserweiterung mit der Bedeutung des Wortes *at* erfahren. Das Zeichen dient dem Hinweis auf etwas, wie hier auf die Kommunikation mittels Voice-Chat-Programm. Solche expliziten Verweise auf bestimmte textspezifische, räumliche Mittel der Strukturierung sind laut Spitzmüller aufgrund der räumlichen Struktur des Chats und der spezifischen Produktionsbedingungen viel häufiger zu finden als zeitliche Strukturierungsmittel. Als Beispiele nennt er eben diese direkten Adressierungen, explizite Verweise auf Beiträge (wie in D) sowie Deiktika⁹⁴. (Vgl. 2005, 12f.)

c) Zeitliche Abfolge

Außerdem hängt das Zurechtfinden in der Chat-Kommunikation aber auch immer stark vom jeweiligen Zeitpunkt des Versendens einer Nachricht ab. Blickt man im Nachhinein auf ein *WoW*-Chatprotokoll, so sind die Inhalte oftmals aufgrund der sich überschneidenden „Gesprächsstränge“ einzelner Spieler und der verschiedenen Chat-Kanäle nicht leicht nachzuvollziehen und zu rekonstruieren. Sitzt ein Spieler jedoch während des Kommunikationsverlaufs vor dem Rechner, so ist er in der Lage, die für ihn wesentlichen Informationen zeitpunktabhängig herauszufiltern und passende Chatbeiträge einander zuzuordnen. Zusätzlich gelingt es den Spielern, auch Voice-Chat-Nachrichten in den Kommunikationsverlauf mit einzuordnen oder ein getrennt vom Chat stattfindendes eigenes Voice-Chat-Gespräch separat zu verfolgen (siehe Unterabschnitt 6.2.3). Diese beachtliche Leistung deutet auf die große Bedeutung der Interaktionsorientiertheit der Kommunikation im Online-Rollenspiel hin: Den Kommunikationsverlauf insgesamt, aber auch den Verlauf der Interaktion mit den Spielern im Spiel sowie weitere Eindrücke aus der 3D-Spielwelt „baut“ der Spieler zu einem Gesamtbild zusammen und findet sich schließlich darin fast mit Leichtigkeit zurecht.

d) Emotes

Im *WoW*-Chat sind Emotes ein weit verbreitetes Phänomen, mit dem die Spieler ihre

⁹⁴ Deiktika werden gesondert in Unterabschnitt 6.4.3.4 behandelt, da sie aufgrund der räumlichen Präsenz der Spielcharaktere in einer 3D-Welt in beiden Kommunikationsformen gern genutzt werden.

Spielcharaktere tätig werden lassen können. Diese können über ein im Spiel festgelegtes Chatkommando bestimmte Handlungen und Gesten ausführen oder Stimmungen und Gefühle ausdrücken. Im Anschluss an einen Chat-Befehl wie `/jubeln` oder `/singen` erscheint wie im folgenden Beispiel im Chatfenster des Spielers und der sich in seiner Nähe befindlichen Spieler sowie im Chat eine Textnachricht, die in der dritten Person Singular ähnlich einer Erzählung ausdrückt, was der jeweilige Charakter gerade tut oder fühlt:

Beispiel 47 **Emotes im WoW-Chat (C25_2)**

```

20:15:32   VIN dankt STU.
20:17:44   LUI klopft mit dem Fuß auf den Boden, während er auf VIO wartet.
20:17:54   RIK lässt ein lautes Pfeifen hören.
20:18:28   RIK beginnt zu singen.
20:18:56   UMA hält sich mal lieber die Ohren zu
20:19:23   LUI badet UMAs Hand in Palmoliv
20:19:32   UMA liebt LUI.

```

In dieser Episode, die in einer Spielpause stattfindet, nutzen die Spieler die Emotes zur Überbrückung ihrer Langeweile und zur Unterhaltung. Die Emotes sind in erster Linie handlungsbeschreibend und kommentierend; thematisiert werden hier das Warten, Pfeifen oder Singen, was darauf hindeutet, dass die Spieler gerade nichts anderes zu tun haben. Wenn zur Eingabe von Emotes zusätzlich ein Ziel mit dem Cursor angewählt ist, wird das Ziel mit in diese Handlung einbezogen: `UMA liebt LUI. (20:19:32)` Dieses Emote ist gleichzeitig Hinweis auf die tatsächliche Beziehung der Spieler hinter den Spielcharakteren, welche im realen Leben ein Paar sind. Die Spielfigur kann damit also auch zum Stellvertreter für das Zeigen der eigenen aktuellen Stimmung werden. Emotes gehen oft auch über die reine Textlichkeit des Chats hinaus. Anders als in anderen Chats können sie in 3D-Welten und Onlinespielen auch durch eine passende Animation des Spielcharakters und Sounds begleitet werden. Die Spielemacher haben sich eine ganze Reihe vorgefertigter Emotes ausgedacht, die die Spieler erheitern sollen. Möglich ist zudem das Erstellen ganz neuer Emotes mit Hilfe der Eingabe `/me` und des gewünschten Textes in das Chatfeld, wie bei: `UMA hält sich mal lieber die Ohren zu (20:18:56)`. Als Hinweis für das selbsterstellte Emote kann in diesem Fall das fehlende Satzzeichen gelten, Tipp- oder Rechtschreibfehler deuten ebenfalls darauf hin. Emotes haben Einfluss auf den Kommunikationsverlauf – sie können ganz neue Impulse geben und die Fantasie für weitere Chatbeiträge anregen und die Interaktion steuern (vgl. Beißwenger 2000, 87ff.). Sie bieten den Spielern eine gute Möglichkeit, sich mit ihren Charakteren zu identifizieren bzw. sie wie ein reales, lebendiges Wesen, das denkt, fühlt und handelt, darzustellen, sich aber auch in der Gruppe zu positionieren. Dementsprechend beliebt sind die Emotes und werden auch in dem vorliegenden Material sehr häufig von den Spielern zur Beziehungsbildung und -bestätigung eingesetzt. Emotes werden dabei in die Kommunikation und in Spielhandlungen eingebettet und oft als initiative oder reaktive Sprechakte genutzt.

6.4.2 Besonderheiten der Voice-Chat-Kommunikation

Analog zu den eingangs gefassten Gedanken zur „Sprache“ des *WoW*-Chats kann auch für den Voice-Chat gelten, dass es keine einheitliche Sprache desselben gibt. Wie in Unterabschnitt 4.4.3 beschrieben, handelt es sich bei der Kommunikation über Voice-Chat zunächst einmal um die durch eine geringe zeitliche Verzögerung bedingt synchrone, interaktionsorientierte Vermittlung gesprochener Sprache über den auditiven Kanal bei räumlicher Trennung der Kommunikationspartner. Betrachtet man die heute vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten von Gruppenkonversationen über Voice-Chat-Programme, so wird schnell klar, dass diese in den verschiedensten Lebensbereichen eingesetzt werden können. Auch bei der Betrachtung der Nutzung des Voice-Chats in Online-Rollenspielen und seiner Besonderheiten muss daher immer auch neben den technischen Bedingungen und medialen Restriktionen auf die sozialen Gegebenheiten und den konkreten Verwendungskontext geachtet werden.

6.4.2.1 Stimme und Prosodie

Stimmlage, Stimmumfang, Volumen und Stimmqualität machen den Gesamteindruck der Stimme aus, welche die Identifikation der jeweils sprechenden Person, aber auch Rückschlüsse auf die Person zulässt. Die prosodische Gestaltung gesprochener Äußerungen umfasst den Tonhöhenverlauf, Pausen, die Sprechgeschwindigkeit, Lautstärke und Rhythmus. Prosodie dient zum einen der Segmentierung einzelner Äußerungen, aber auch der Kohäsion zwischen diesen und hat einen großen Anteil an der Organisation des Sprecherwechsels. Sie gibt zudem Interpretationshinweise, wie eine Äußerung verstanden werden soll, zeigt aber auch Emotionen, Einstellungen und die Gesprächsmodalität an, also ob ein Beitrag als ernst oder scherzhaft zu verstehen ist. (Vgl. Dudenredaktion 2009, 1194ff.) Besondere von den Ergebnissen der Forschung der gesprochenen Sprache abweichende und nur für die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen typische prosodische Merkmale konnten im vorliegenden Voice-Chat-Korpus nicht ausgemacht werden. Dennoch soll die Bedeutung der Stimme hier kontrastierend zur getippten Chat-Kommunikation genannt werden. Gesprochene Sprache beruht immer auf dem Wechselspiel verbaler, nonverbaler und paraverbaler Kommunikation. Der Anteil der Informationen, die non- oder paraverbal vermittelt werden können, ist zwar begrenzt, doch spielen sie auch im Voice-Chat eine wichtige Rolle. Neben dem Gesamteindruck der Stimme und der Intonation kann etwa ein nicht sichtbares Lächeln, Lachen oder sogar Weinen hörbar sein, auch das Schweigen hat Aussagekraft und ein Husten oder Räuspern können ebenso Bedeutungsgehalt besitzen. In Online-Rollenspielen gibt die Stimme den Spielern so ganz neue Einblicke in Bezug auf die Person hinter dem Spielcharakter und lässt Rückschlüsse auf Alter, Geschlecht, psychische Verfassung und eventuell auch auf Kulturzugehörigkeit,

Nationalität, Bildung oder sogar Gesundheitszustand zu. Sich ein Bild von seinem Mitspieler zu machen und auch seine aktuelle Stimmung zu erkennen, fällt über den Voice-Chat daher leichter als über den *WoW*-Chat. Einig ist man sich in der Forschung, dass jemand, der mündlich kommuniziert, eine höhere soziale Präsenz aufweist, als jemand, der schriftlich über den Chat kommuniziert. Durch die Nutzung des Voice-Chats ist laut Geisler (vgl. 2009, 185) daher ein engeres Verhältnis der Gildenmitglieder zueinander sowie eine effizientere Kommunikation möglich. So wird leichter eine soziale Nähe erzeugt, die zur stärkeren und/oder schnelleren Gruppenbildung in der Gilde beitragen kann. Nicht zuletzt auch aus diesen Gründen haben einige Gilden als Auflage für die Mitgliedschaft einen „Zwang“ zur Nutzung des Voice-Chats.

6.4.2.2 Organisationsprinzipien der Voice-Chat-Kommunikation

Die Besonderheiten der Kommunikation im Voice-Chat beschränken sich tatsächlich weitgehend auf Eigenheiten der Gesprächsorganisation, welche auf den medialen Bedingungen der Kommunikationsform und den Produktionsbedingungen der gesprochenen Sprache beruhen. Dazu gehören häufig auftretendes simultanes Sprechen (a), Strategien der Verständnissicherung (b) sowie der Zuordnung der Stimme zum jeweiligen Spielcharakter (c).

a) Überlappungen

Die Spieler haben im Voice-Chat im Vergleich etwa zur Face-to-Face-Kommunikation mit häufig vorkommenden Überlappungen zu kämpfen. Denn durch die Verzögerung in der Übertragung der Audiodaten über das Internet, die im Fall der getätigten Aufnahmen für diese Arbeit fast eine ganze Sekunde beträgt, kommt es oft zu unabsichtlichem gleichzeitigem Sprechen, zu Fehlern beim Turn-Taking oder zu Anakoluthen, also Satzabbrüchen an redeübergaberelevanten Stellen.⁹⁵ Der Sprecherwechsel wird dadurch erheblich erschwert und misslingt nicht selten. Trotz der Überlappungen kann die Kommunikation im Voice-Chat gelingen, wie das folgende Beispiel zeigt:

Beispiel 48 **Überlappungen im Voice-Chat (VC3_3)**

23:41:36 RON: *wo bist du denn WES; (---) wo biste; (.)*
 23:41:38 *!AH! du hast den dolch gewonnen? (-)*
 23:41:40 *jaJA der (-) der war recht HÜBSCH,*
 (12.7)

23:41:54 *SO denn schauen wir [doch ma:l ()*
 23:41:55 NEO: *[°hh ja:: das war auf jeden fall RICHTig nice.*
 (-)

23:41:55 *das wird [wiederholt. °h ich hoffe wir SCHAFFens diese i d noch.*
 23:41:58 WES: *[aber der wird jetzt verKAauft (-) der dolch;*
 (1.7)

23:42:03 NEO: *°h also RON [ich KANN nur sagen ich hab jetzt\ <<Nachhall>(---)>*
 23:42:03 RON: *[JA du bist ja woche*
 23:42:06 NEO: *ich hab jetzt SIEBentausendVIERhundertneununFÜNFzig.*

⁹⁵ Zu unterscheiden sind diese Überlappungen von intendierten Unterbrechungen, da sie die Übernahme des Sprecherwechsels noch vor Beendigung des Turns durch den eigentlichen Sprecher zum Ziel haben. Da diese nicht auf die medialen Bedingungen der Kommunikationsform zurückzuführen sind, werden sie an dieser Stelle jedoch vernachlässigt.

(1.4)
23:42:10 RON: pf: (-) °h du STREBST auch ungemain;
(---)
23:42:13 NEO: ((lacht)) ah TOLL.
(2.7)
23:42:18 RON: ja [so INSGesamt bringt das schon\
23:42:18 WES: [EY das hat jetzt ZWEIhundertSECHSunsiebzig GOLD gebracht;
23:42:21 =der (.) der run die runs die wir jetzt gemacht haben;
(---)
23:42:24 NEIN; (-) vierhundertachtunZWANzig.
(1.3)
23:42:27 NEO: ja ich wollt grad SAGen das war MEHR;
(1.4)
23:42:30 und [äh:: bei MIR wur]de ja schon was ABgezogen wegen reppen.
23:42:30 WES: [ich hab reLOGS;]
(1.8)
23:42:35 ich hab reLOGS;
(1.5)
23:42:37 ja sechs=NDREIßig [G (-) wegen reppen;
23:42:38 RON: [njo;
(---)
23:42:40 WES: °h und=ä[h::
23:42:40 NEO: [!JA!: b [w L lohnt sich RICHTig;
23:42:41 RON: [für NÄCHStes mal-\
<<Nachhall>(1.1)>
23:42:43 für [NÄCHStes mal pack ich extra (.) SCHILD ein (.) und=äh AXT,
23:42:43 WES: [jo:,

Das Beispiel zeigt eine hohe Frequenz an Überlappungen. Die Spieler unterhalten sich über die zuvor erfolgreich gemeinsam gemeisterten Instanzen und vor allem über das erspielte virtuelle Gold. Da die Regelung des Sprecherwechsels zum einen durch die Verzögerung in der Übertragung, zum anderen aber auch durch das Fehlen von Sichtkontakt der Sprecher zueinander erschwert wird, kommen Überlappungen vor. Sie reichen von einfachen, nicht gesprächsschrittbeanspruchenden Einstellungsbekundungen (jō:, 23:42:43) über Signale, die den Sprecherwechsel intendieren, aber dennoch einen Turnabbruch bei einem Sprecher zur Folge haben (ja so INSGesamt bringt das schon\, 23:42:18) bis zu längeren simultan gesprochenen Sequenzen (23:41:58). Hier zeigt sich sehr stark, wie schwer der Sprecherwechsel im Voice-Chat durch die Übertragungsverzögerung zu realisieren ist, denn ein glatter Wechsel ist praktisch nicht möglich, da die Spieler nie wissen, ob nicht jemand anderes zeitgleich eine Äußerung hervorbringen möchte. Dadurch bedingt können neben Simultansequenzen und Satzabbrüchen auch längere Pausen zwischen zwei Turns entstehen, die jedoch in der Regel von den Spielern nicht als unangenehm empfunden werden (siehe Abschnitt 6.1).

b) Verstehen sichern

Neben der Übertragungsverzögerung kann das Verstehen von Aussagen abseits inhaltlicher Verständigungsprobleme (also abseits der Übereinstimmung von Gemeintem und Verstande-nem) durch viele weitere Faktoren des Sprechens, Hörens und Verstehens im Voice-Chat gestört werden oder sogar ganz misslingen. Nichtverstehen liegt dann vor, wenn das lautliche Ereignis vom Kommunikationspartner nicht sinnvoll interpretierbar ist (vgl. Falkner 1997, 162). Hat man im Chat die Aussagen geschrieben vor sich und kann sie wiederholt lesen, so muss man

sich im Voice-Chat auf sein Gehör verlassen. Um das Verstehen zu sichern, treten daher oft Reparaturen auf. Hierunter werden sprachliche Aktivitäten zusammengefasst, mit denen alle möglichen Störungen im Produktions-, aber auch im Verstehensprozess bearbeitet werden. Diese Korrekturen können durch den Sprecher selbst (Selbstreparatur) oder den Hörer (Fremdreparatur) vorgenommen werden, entweder aufgrund von Selbstinitiierung oder Fremdinitiierung. (Vgl. Meibauer 2001, 140f.) Um das Gesagte bei Überlappungen verständlich zu machen, werden häufig Wiederholungen eingesetzt. Bei gleichzeitiger Gesprächsschrittbeanspruchung bricht dabei einer der Sprecher seinen Turn ab, lässt sein Gegenüber aussprechen, setzt anschließend mit einer Wiederholung wieder ein und führt seinen Gedanken fort. Wie die Verzögerungen in der Übertragung auf die Kommunikation wirken, sieht man deutlich im obigen Beispiel 48. NEO hat bereits zu sprechen begonnen, aber auch RON beginnt mit seinem Turn noch kurz bevor NEOs Aussage zu ihm übertragen wird. Als RON merkt, dass NEO spricht, bricht er seine Aussage ab. Als NEO das gleichzeitige Sprechen bemerkt, hört auch er kurz auf zu sprechen. Es folgt eine Pause von fast einer Sekunde – nun erst hört NEO, dass RON seine Aussage abgebrochen hat und spricht schließlich mit einer Wiederholung seiner letzten Worte weiter. So will er sichergehen, dass seine Aussage trotz der Störung durch seinen Mitspieler auch richtig verstanden wird.

Vor allem aber auch die digitale und ab und an qualitativ schlechte Stimmübertragung ist Auslöser für Verständnisschwierigkeiten.

Beispiel 49 Rückfrage im Voice-Chat (VC3_4)

21:06:16 NEO: *wieviel h p hast !DU! jetzt RON?*
(5.2)

21:06:23 RON: *m: !A! p oder !H! p;*
(1.3)

21:06:25 NEO: *H p aso geSUNDheit.*

NEO fragt RON nach den *Health Points* (kurz *HP*), also den Lebenspunkten seines Spielcharakters. Neben den *HP* gibt es im Spiel auch *AP*, die *Attack Power* oder auch Angriffskraft. Da *AP* und *HP* sehr ähnlich ausgesprochen werden, will RON sichergehen, dass er NEO richtig versteht und fragt nach. Solche Rückfragen kommen im Voice-Chat häufiger vor, da zum einen die Qualität der übertragenen Audiodaten eher gering ist und zum anderen auch der Sound des Spiels die Stimmen im Voice-Chat überlagern kann. Auch durch die gestörte Übertragung einer Aussage kann das Verstehen gefährdet werden:

Beispiel 50 Übertragungsprobleme im Voice-Chat (VC10_5)

19:25:52 IVO: *ja die fr <<Störung>(-)> mages is <<Störung>(-)> n;*
(2.3)

19:25:56 UMA: *hm? (--) dat KAM nich an;*
<<Störung>(1.8)>

19:25:59 IVO: *<<lauter>die FRAge is nur ob mages das aLLEINE überleben;>*

IVO kann nichts dafür, dass seine Aussage bei seinen Mitspielern nicht ankommt, da es eine Störung in der Übertragung der Audiodaten gibt. UMA weist ihn sofort darauf hin, dass sie ihn

nicht verstanden hat, bleibt aber sehr unpräzise (dat KAM nich an). Da IVO selbst nicht weiß, in welcher Qualität seine Worte übertragen werden oder ob andere Faktoren ein Verstehen verhindern, wiederholt er seine Aussage sogleich eindringlicher und lauter, weil er hofft, dass er auf diese Weise verstanden wird. Der Sprecher bedient sich hier seiner Alltagserfahrung, dass lautes Sprechen bei Missverstehen zum Erfolg führen kann. Ein lauterer Sprechen hätte in diesem Fall allerdings wenig gebracht, da die gesamte Übertragung unterbrochen wurde. Beim zweiten Versuch ist IVO aber nun laut, deutlich und ohne Unterbrechung durch technische Störungen zu verstehen. Störungen können des Weiteren durch die Qualität des verwendeten Mikrofons oder die Geräusche aus der Umgebung der Spieler entstehen, die manchmal mit übertragen werden. Hintergrundgeräusche wie Musik oder Fernseher, aber auch mitübertragenes Niesen oder Husten gewähren nicht nur Einblick in die Privatsphäre der Spieler, sondern können zusätzlich die erfolgreiche Kommunikation gefährden.

c) Zuordnung der Stimme zum Spielcharakter

Der fehlende Sichtkontakt der Spieler bringt ein weiteres Problem mit sich. Es stellt eine erhebliche Schwierigkeit dar, die Stimmen im Voice-Chat den Spielcharakteren zuzuordnen. Gerade bei neuen Gildenmitgliedern braucht es Zeit, bis sich die Spieler die Stimmen einprägen. Zudem ist die Stimmqualität im Voice-Chat nicht sehr hoch und in den 25er-Raids sind die vielen Stimmen deshalb kaum auseinanderzuhalten, gerade wenn durcheinander gesprochen wird. Zwar sind die Voice-Chat-Teilnehmer im externen *TeamSpeak*-Programm aufgelistet und es wird angezeigt, wer gerade spricht. Doch ist diese Anzeige nicht mehr zu sehen, sobald die Spieler sich auf das Spiel konzentrieren, weil das Spiel das Voice-Chat-Programm auf dem Monitor komplett überdeckt (wenn der Spieler nur über einen Monitor verfügt). So herrscht in manchen Fällen Verwirrung über den richtigen Ansprechpartner:

Beispiel 51 **Zuordnung der Stimme im Voice-Chat (C10_5/VC10_5)**

21:02:37 [Schlachtzugsleiter] UMA: Stulpen des Eisenwerks
(...)

21:02:39 UMA: !OH!: WIEder verTEIdigungs PLAtten:: !HÄN!de.
(3.2)

21:02:46 IVO: kannste WEGtun wenn LUI sie nich wi(11.)
(5.0)

21:02:52 ZAP: <<Rauschen>ACH denn pack ICH die ma ein.>
(3.5)

21:02:56 ZAP würfelt. Ergebnis: 71 (1-100)

21:02:57 UMA: VIO;
(---) ((Störung))

21:02:58 VIO: NE:: (---) BRAU ich nich.
(1.3)

21:03:01 UMA: ZAP (---) WAR das oder was;
(---)

21:03:04 ZAP: <<Rauschen>JO (-) ich hab auch [geWÜRfelt;>
21:03:05 UMA: [ja stimmt.

21:03:06 jetzt jetzt !JETZ! [SEH ichs auch am WÜRfeln ja;

21:03:07 ZAP: [((räuspert sich))

21:03:10 ZAP bekommt Beute: Stulpen des Eisenwerks.

UMA ist bei der Lootvergabe verwirrt, wer die Handschuhe bekommen soll. ZAP meldet

Kommunikation in Online-Rollenspielen orientiert sich klar an der mündlichen Kommunikation und somit auch an phonologischen Aspekten, die schließlich auch Einfluss auf Morphologie und Syntax haben. Bedeutend sind an dieser Stelle also solche phonostilistischen Elemente, die sowohl in der mündlichen Voice-Chat- als auch in der Chat-Kommunikation eine Rolle spielen. Dazu zählen Besonderheiten in der Phonostilistik (a), bei Phonationen (b) und beim Satzbau (c).

a) Phonostilistik: artikulatorische Vereinfachungen

Generell lässt sich sowohl im *WoW*-Chat als auch im Voice-Chat eine große Variabilität sprachlicher Formen nachweisen. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf Einzelfälle, sondern es zeigen sich Formen, die sehr häufig auch personenübergreifend auftreten. Das betrifft unter anderem auch Verkürzungen nach dem phonetischen Prinzip, die als charakteristisches Merkmal der gesprochenen Sprache gelten und somit auch im Voice-Chat zu finden sind. Sie entstehen im Mündlichen durch meist sprachökonomisch motivierte Effekte der artikulatorischen Vereinfachung und Koartikulation. Dazu gehören die Enklise (*aufm* statt *auf dem*), Elisionen bzw. wortinitiale (*nen* statt *einen*) sowie wortfinale Tilgungen (*is* statt *ist*), regressive wie progressive Assimilationen (*findste* statt *findest du*) und Apokopen (*grad* statt *gerade*). In der Chat-Kommunikation in Online-Rollenspielen werden einige dieser phonostilistischen Elemente in Orientierung an der gesprochenen Sprache aber auch genutzt – zumeist zum Zwecke der Erhöhung der Tippgeschwindigkeit, aber auch um einen lockeren Umgangston zu generieren und zu verdeutlichen, wie der Chatter ein Wort aussprechen würde. Ausgehend davon, dass diese Formen in der mündlichen Kommunikation generell feste Bestandteile darstellen, wird hier der Fokus auf dem Nachweis derselben lediglich in der *WoW*-Chat-Kommunikation liegen.

Die Enklise meint die „Anlehnung eines nicht oder schwach betonten Wortes [...] an das vorangehende Wort, bei gleichzeitiger Schwächung“ (Bußmann 2002, 192). Das umfasst etwa die Verschmelzung von Präposition und definitivem Artikel (*aufm*, *fürs*, *überm*) oder auch die Abschwächung des Vokals bei Anlehnung des Personalpronomens *du* an ein Verb (*u* wird zu *e-kommste*, *weißte*, *willste*) sowie des Personalpronomens *es* (*gibts*, *habs*) (vgl. Burri 2003, 11 ff.).⁹⁶ Im *WoW*-Chat ist diese Form der Sprachökonomie ebenso zu finden wie im Voice-Chat:

Beispiel 54	Enklise im <i>WoW</i> -Chat	
A: 19:54:35	FLO flüstert: was fürn posting?	(C3_3)
B: 20:01:08	[Schlachtzug] SAM: hm mein ventilator liegt noch aufm schrank	(C25_2)
C: 23:21:22	[Gruppe] WES: andauernd muss ich uns vorm wipen bewahren !!! :P	(C3_2)
D: 21:50:10	[Gruppe] WES: ich schmeiss die scheisse aussem fenster naus !	(C3_2)

⁹⁶ Burri (vgl. 2003, 14) nennt des Weiteren: Personalpronomen + *es*: *hast dus gemacht*, Fragepartikel + *es*: *wanns*, Konjunktion + *es*: *wenns*.

In den Beispielen werden *für ein* zu *fürn*, *auf dem* wird zu *aufm*, *vor dem* wird zu *vorm* und *aus dem* zu *aussem*, wobei letzteres Beispiel auch stark dialektal geprägt ist – erkennbar an dem im süddeutschen Raum verwendeten Wort *naus* für *hinaus* oder *raus*.

Es finden sich im Chat zudem Elisionen als „häufig vorkommender, artikulatorisch motivierter [...] Lautwandel, bei dem unbetonte Vokale eliminiert werden, sodass kürzere Wörter, mit geringem artikulatorischen Aufwand, entstehen“ (Bußmann 2002, 186).

Beispiel 55	Elisionen im WoW-Chat	
A: 20:28:19	[Schlachtzug] NIK: ich spiel das mit nem joysick	(C25_3)
B: 20:14:53	[Schlachtzugsleiter] ADO: isn port drin?	(C25_2)
C: 23:52:58	[Gruppe] WES: sorry aber ich flick grad mein micro	(C3_2)
D: 19:21:43	[Schlachtzug] ROB: aura ham wir beide	(C25_3)
E: 23:36:01	[Gruppe] WES: kann grad net looten	(C3_2)

Elisionen können wortinitial (A, B) oder auch -final (B, C) auftreten. Sehr häufig wird im Chat genau wie im mündlichen Gebrauchsstandard der indefinite Artikel (*ein*) gekürzt, indem die ersten zwei Laute weggelassen werden (*n*, *ne*, *nen*, *ner* oder *nem* wie in A). Apokopen, also das Auslassen von Endungen sind ein ebenso beliebtes Mittel der Sprachökonomie im Chat. So fällt bei *is* das *t* weg. In Beispiel B werden sogar zwei Elisionen zusammengezogen: *ist ein* wird zu *isn* verkürzt. Bei *flick* (C) fehlt das *e*, welches als unbetonter Schwa-Laut sehr häufig wegfällt. Aber auch innerhalb von Worten kann es zu einer Verkürzung und Assimilation der Endsilbe kommen, wie bei *haben* (D), welches zu *ham* vereinfacht wird. In Beispiel E finden sich wieder zwei Elisionen beim unbetonten *e*: *gerade* wird zu *grad*. Zumeist gibt es beim Sprechen vielfältigere Varianten als beim Schreiben. Etwa die Verkürzung von Endsilben durch das Weglassen des Schwa-Lautes wie bei *-en* (*warn*, *gekommen*, *morgn*) ist im Mündlichen typisch, in der *WoW*-Chat-Kommunikation jedoch nicht zu finden.

Darüber hinaus können im Chat weitere „graphemische Modulationen“ (Androutsopoulos/Schmidt 2004, 62) auftreten, die sich an der gesprochenen Sprache orientieren und durch das der Schreiber am Schriftbild verdeutlichen kann, wie er Wörter oder Sätze aussprechen würde.

Beispiel 56	Weitere graphemische Modulationen im WoW-Chat	
A: 22:24:41	[Schlachtzug] GIL: könnten es ja ma mit 3 heilern versuchen, am dmg scheiters ja wohl kaum oda?	(C10_1)
B: 21:15:54	[Schlachtzug] ZAP: aba gib RON	(C25_1)
C: 22:37:19	[1. Allgemein] UMA: thx und hf ... baba für heute ^^	(C10_2)

In den Beispielen A und B wird jeweils das Suffix *er* als *a* realisiert – *oder* wird zu *oda*, *aber* wird zu *aba*. Im letzten Beispiel wird aus *Bye bye* ein vereinfachtes *baba* – vor allem in Österreich eine beliebte Aussprache des Wortes.

Enklise, Elision, Koartikulation⁹⁷ und weitere Mittel der Sprachökonomie werden aus dem

⁹⁷ Koartikulation meint „parallel verlaufende antizipierende Bewegungen bei der [...] Artikulation. Dadurch

mündlichen Sprachgebrauch wie selbstverständlich in die Chat-Kommunikation übernommen. Dabei lassen sich jedoch nicht alle artikulatorischen Vereinfachungen auch ins Schriftliche „mitnehmen“. Voraussetzung für die Nutzung sprechsprachlicher Formen ist die Eindeutigkeit der Verwendung und Verständlichkeit. Zudem sollte die schriftliche Verwendung nicht den Eindruck vermitteln, dass orthografische Regeln nicht beherrscht werden. Es zeigt sich damit unter den Spielern ein Bewusstsein über die Unterschiede der gesprochenen und geschriebenen Sprache. Denn im *WoW*-Chat wird ganz bewusst auf gesprochensprachliche Elemente und sprechsprachliche Konstruktionen zurückgegriffen, die im Schriftlichen unter den Spielern jedoch keine Irritationen auslösen, also in der Regel verstanden und auch akzeptiert werden und zum Teil sogar als bereits konventionalisiert angesehen werden können. Siever (vgl. 2006, 82) geht sogar davon aus, dass im Chat kognitiv tatsächlich gesprochene Sprache verwendet wird.

b) Phonationen

Sehr gern und häufig werden auch Phonationen, also nichtsprachliche Laute, die mit der menschlichen Stimme erzeugt werden, auf den schriftlichen *WoW*-Chat übertragen. Es finden sich

Lachpartikeln,

Beispiel 57 Lachpartikeln im *WoW*-Chat

A: 22:50:09	[Schlachtzug] NEO: haha	(C25_3)
B: 21:20:34	[Schlachtzug] LUI: harhar	(C25_1)
C: 19:20:25	[Schlachtzug] RON: muahahahaha	(C25_2)

Onomatopoetika

Beispiel 58 Onomatopoetika im *WoW*-Chat

D: 19:22:30	[Schlachtzug] LUI: Waaaarg..Fliegeeralarm	(C25_4)
E: 20:50:30	[Gilde] NIK: uzuzuz	(C10_3)
F: 19:35:17	OLI sagt: tz !	(C10_3)

oder Interjektionen.

Beispiel 59 Interjektionen im *WoW*-Chat

G: 22:57:59	[Gilde] JIM: boah bei uns geht heute die welt unter	(C10.1)
H: 20:27:52	[Schlachtzug] PER: juhu^^ merci	(C10_3)
I: 22:10:55	[Gruppe] WES: iihh	(C3.2)

Lachpartikeln können Empfindungen wie Freude, Schadenfreude oder Überraschung ausdrücken. Onomatopoesie oder auch Lautmalerei ist die „Wortprägung durch Nachahmung natürlicher Laute“ (Bußmann 2002, 484). Als Stilmittel soll es den Leser erinnern, wie der mit dem Wort beschriebene Höreindruck klingt. Beispiel D ist einem Angstschrei nachempfunden, E soll den Bass von Musik nachbilden und F den Laut nachahmen, der in der gesprochenen Sprache Ausdruck des „Eingeschnapptseins“ ist. Interjektionen (boah, juhu, iihh) sind eine

beeinflussen sich scheinbar diskrete Lauteinheiten“ (Bußmann 2002, 348).

„Gruppe von Wörtern, die zum Ausdruck von Empfindungen, Flüchen und Verwünschungen sowie zur Kontaktaufnahme dienen“ (Bußmann 2002, 314). Sie sind formal unveränderbar, syntaktisch nicht in Sätze integrierbar, aber kommunikativ eigenständige, knappe Äußerungen. Dabei können Interjektionen auch lautmalenden Charakter haben (D). (Vgl. Bußmann 2002, 314) Thaler (vgl. 2003, 96) hält Interjektionen nur bei starker Situationseinbindung für kommunikativ akzeptabel. Auffällig ist in einigen Beispielen die gehäufte Verwendung iterierter Zeichen (D, I). Durch die Wiederholung von Buchstaben oder Interpunktionszeichen können sowohl Phonationen als auch Smileys, Akronyme oder Inflektive in ihrer Bedeutung intensiviert werden. Die Reduplikation drückt je nach iteriertem Zeichen die Dehnung des betreffenden Lautes aus, aber auch besondere Betonung und Eindringlichkeit. Ganz ähnlich werden auch Majuskeln, also Großschreibung verwendet, um die besondere Betonung oder Lautstärke zu signalisieren. (Vgl. Thaler 2003, 82)

c) **Satzbau: Ellipse, Weil-Verbzweit, Am-Progressiv**

Auch der Satzbau im *WoW*-Chat ähnelt aufgrund der Produktionsbedingungen dem der gesprochenen Sprache. Es werden zumeist kurze, syntaktisch wenig komplexe Aussagen getätigt, um einen zügigen Ablauf der Kommunikation zu gewährleisten. Im Chat werden daher „getippte Dialoge“ (Dürscheid/Brommer 2009, 6) mit kurzen Nachrichten und schnellen Abfolgen mehrerer Chatbeiträge geführt. Es treten häufig einfache parataktische Äußerungen, aber auch unvollständige Satzkonstruktionen wie Ein-Wort-Sätze oder Ellipsen auf, bei denen vorwiegend die Personalpronomen wegfallen.

Beispiel 60	Ellipsen im <i>WoW</i> -Chat	
A: 20:07:37	[Gilde2] FLO: wer lust auf ne 10er? naxx oder so?	(C10_5)
B: 21:56:25	[Schlachtzug] OLI: grad unverhoffter besuch gekmmen	(C10_4)
C: 22:14:10	[Gruppe] WES: geaddet	(C3_2)

Ellipsen sind ein elementarer Bestandteil des *WoW*-Chats. Unter einer Ellipse wird die „Ausparung von sprachlichen Elementen [verstanden], die auf Grund von syntaktischen Regeln oder lexikalischen Eigenschaften [...] notwendig und rekonstruierbar sind“ (Bußmann 2002, 187). In Beispiel A fällt das Verb *hat* weg. Die zweite Frage soll die erste präzisieren: Im Chat wird gefragt, ob jemand eine Instanz in einer 10er Gruppe mitspielen möchte, die zweite Frage nennt ein Beispiel für eine Instanz – hier werden alle Satzteile weggelassen, auf die verzichtet werden kann, ohne das Verständnis im Kontext zu gefährden. In Beispiel B werden das Personalpronomen *es* und das Verb *ist* ausgelassen. Da Besuch gekommen ist, schreibt OLI nur kurz im Chat mit der Intention, sich um seinen Real-Life-Besuch zu kümmern und das Spiel zu beenden. Beispiel C bildet einen Einwortsatz. Mit dem Wort *geaddet* gibt WES zu verstehen, dass seine Mitspieler Obacht geben und mitkämpfen sollen, da WES gegen Computergegner

kämpfen muss, die ihn überraschend angegriffen haben. Ausführliche Darstellungen sind im Chat oft nicht möglich, denn die Spieler warten auf eine schnelle Antwort oder die Nachrichtenschreiber werden wie in diesem Beispiel vom Spiel selbst gefordert. Oder aber es fehlt dem Schreiber schlicht die Geduld, eine Antwort lang auszuführen. Zum ausreichenden Verständnis ist Ausführlichkeit durch die Kontexteinbindung in das Spiel oft aber auch nicht nötig.

Auch die für das Mündliche übliche und akzeptierte Weil-Verbzweitstellung findet sich in beiden Kommunikationsformen. Hier wird die Konjunktion *weil* nicht in Verbindung mit einem Neben-, sondern einem Hauptsatz verwendet. Das finite Verb rückt an die zweite Position im Satz. *Weil* ersetzt so die vorwiegend schriftsprachlich verwendete Konjunktion *denn*. Durch die einfacher zu bildende Hauptsatzstellung wird bei der Äußerungsproduktion kognitive Entlastung erreicht. Pasch (vgl. 1997, 252ff.) sieht Tendenzen der lexikalischen Generalisierung und der syntaktischen Spezialisierung und hält die Ersetzung von *denn* durch *weil* in der Alltagssprache für sehr wahrscheinlich. Die Beispiele belegen dies:

Beispiel 61	Weil-Verbzweit im WoW-Chat	
A: 20:13:47	[Mages] NEO: weil hat immer feuerball weitergecastet	(C25_2)
B: 23:04:09	FLO flüstert: weil nur front bedeckt =P	(C10_5)
C: 19:31:46	NEO zu FLO: weil ich bin nächste woche nicht da. soll ich auch die gilde verlassen?^^	(C25_4)

Auch als vorwiegend umgangs- und gesprochen sprachlich wird die Nutzung des Am-Progressivs eingeschätzt:

Beispiel 62	Am-Progressiv im WoW-Chat	
A: 23:21:07	[Gruppe] WES: ich bin immer noch am bauen	(C3_2)
B: 23:02:45	[Schlachtzug] AMO: urlow ders am telen	(C10_4)
C: 19:56:24	[Schlachtzug] RON: sind grad am überlegen	(C25_2)
D: 21:10:28	[Schlachtzug] Luc: SRY wegen CR ned annehmen, war in comabtlog am nachschauen ;D	(C25_2)
E: 19:30:51	[Schlachtzug] GIL: bin am essen	(C25_5)

Am-Progressive wie *am bauen*, *am telen*, *am überlegen*, *am nachschauen* oder *am essen* sollen den Verlauf einer Handlung zum Ausdruck bringen. Die syntaktische Konstruktion besteht aus einer „Präpositionalphrase mit *an*, in der die Leerstelle des Nomens mit einem substantivierten Infinitiv und dem bestimmten Artikel aufgefüllt ist (wobei Präposition und Artikel verschmolzen sind), und diese Präpositionalphrase wird im Satzgefüge mit *sein* als finitem Verb kombiniert“ (Van Pottelberge 2005, 169, Hervorhebungen im Original). Weil-Verbzweit und Am-Progressiv werden im WoW-Chat nicht übermäßig häufig verwendet. Die genannten Beispiele sind alle im Korpus vorkommenden. Bei Verwendung traten bei den Mitspielern jedoch keinerlei Irritationen wie etwa Rückfragen zur Satzkonstruktion oder ähnliches auf, d.h. beide eher typisch gesprochen sprachlichen Äußerungen werden im Spiel ähnlich wie in Face-to-Face-Gesprächen als kommunikativ vollwertig akzeptiert, solange das Verständnis gesichert ist.

6.4.3.2 Lexik

Durch die regelmäßige Kommunikation haben sich in den Jahren des Bestehens des Spiels *WoW* ganz eigene Interaktionsrollen und kommunikative Normen sowie Regeln (siehe Abschnitt 7.2) entwickelt, die somit nicht immer wieder neu ausgehandelt werden müssen. Gerade hierdurch hat sich unter den Spielern auch eine spezifische, gemeinsame Ausdrucksweise herausgebildet, die für Außenstehende oft nur schwer zu verstehen ist. Ein neuer Spieler muss sich Schritt für Schritt in die Spielwelt vortasten, die über die Komplexität des Spiels an sich hinaus auch viele Eigenheiten innerhalb der Lexik bereithält, die der Spieler erst erlernen muss, um mit den anderen Spielern adäquat kooperieren und kommunizieren zu können. Beherrscht er diese spezifische Lexik, so kann die dadurch entstehende kommunikative Nähe wiederum zur Beziehungsbildung erheblich beitragen. Betrachtet werden im Folgenden Inflektive (a), Akronyme (b), das spielspezifische Lexikon (c), Neologismen (d), Leetspeak (e) sowie Anglizismen und englischsprachige Lexik (f).

a) Inflektive

Sehr selten sind im *WoW*-Chat Inflektive wie **lach** oder **hust** vertreten. Sie beschreiben wie Emoticons oder Akronyme die reale oder fiktive emotionale und intentionale Einstellung des Verfassers, seine Stimmungen und Gedanken, aber auch gesprächsbegleitende Handlungen und Zustände wie Mimik, Gestik, Laute, Körperhaltung und -kontakt, die für das Gegenüber nicht wahrnehmbar sind. Sie sind immer auf den Äußernden zu beziehen und haben häufig Kommentarfunktion. Inflektive als „Typ der komplexen Interjektionen“ (Dudenredaktion 2009, 599) sind „prädikativ gebrauchte Verbalstämme oder Infinitivformen, welche außerhalb des Satzzusammenhangs stehen und eine syntaktisch isolierte Stellung einnehmen“ (Thaler 2003, 93). Sie werden meist als selbstständig Aussage oder turnfinal verwendet. (Vgl. Pankow 2003, 109)

Im *WoW*-Chat finden sich lediglich die Ein-Wort-Ausdrücke **hust** und **heul**, die eher bereits zu den konventionalisierten Inflektiven zählen und daher wenig variiert werden:

Beispiel 63	Inflektive im <i>WoW</i> -Chat
A: 21:55:03	[Gilde] GIX: hmmm gleich ist lk winter. wie der BEN nicht weiß wo ich bin *hust hust* ^^ (C25_4)
B: 00:29:31	[Elitistnoobs] WES: "liegt ja an meinem glasgear" hust (C10_4)
C: 21:09:12	Großknecht Silixiz sagt: *Hust* Wer da? *hust* (C3_4)
D: 00:13:01	Zu RON: heul (C10_4)

Das Inflektiv **hust** kennzeichnet häufig scherzhafte oder sogar ironisch gemeinte Aussagen. In Beispiel A freut sich GIX über die Tatsache, dass er sich vor BEN verstecken konnte und verstärkt seine scherzhafte Äußerung durch das Inflektiv **hust hust** und einen Smiley. In Beispiel B ist WES wütend über den Tod seiner Spielergruppe, nachdem er 10 Sekunden lang

nicht geheilt wurde. Ironisch hebt er in Anführungszeichen hervor, dass der Grund des Sterbens nicht bei ihm selbst liegt. Den Begriff *glasgear* verwendet er als Metapher für Ausrüstung, die so zerbrechlich ist wie Glas und folglich nichts taugt. Da seine Ausrüstung nicht so schlecht ist, ist allen klar, dass die Aussage ironisch gemeint sein muss. Das turnfinale *hust* verstärkt die Ironie und macht sie unmissverständlich. Wie in diesem Beispiel werden bei Inflektiven die Asteriske um die Verbstammkonstruktionen zur Zeitersparnis nicht immer gesetzt. Meistens werden sie jedoch zur besseren Abhebung vom übrigen Text und als Kontextualisierungshinweis genutzt. Einen Sonderfall stellt Beispiel C dar: *Großknecht Silixiz* ist ein Boss einer Instanz und macht zu Beginn eines Kampfes diese Aussage. Diese Servermeldung haben sich die Spielermacher ausgedacht und nutzen somit bewusst das Inflektiv **hust**. In Beispiel D kommentiert der Ein-Wort-Ausdruck *heul* die Tatsache negativ, dass die Spieler einen Bossgegner nicht besiegen können. Inflektive werden weit seltener im *WoW*-Chat verwendet als die kürzeren und konventionalisierteren Akronyme oder auch Emotes. Denn es gibt eine große und kreative Auswahl an sehr einfach zu realisierenden Emotes, die aus diesem Grund möglicherweise bevorzugt werden.

Der Einfluss des *WoW*-Chats auf den Voice-Chat lässt sich dennoch an der Nutzung von Inflektiven ablesen. Sogar in der gesprochenen Sprache des Voice-Chats ist die Inflektiv-Form **hust** zu finden:

Beispiel 64	Inflektive im Voice-Chat (VC25_4)
21:09:42 IVO:	äh:m JA. (--)
21:09:43 KAI:	WARum is IVO down, <<(1.5)>Störung>
21:09:45 IVO:	<<StimmLage höher und leiser werdend>weil ich vergessen hab TANK equip anzuziehen?> (--)
21:09:47	<<hohe Stimme und leise<HUST>> <<Störung>(---)>
21:09:48 KAI:	((lacht [laut]))
21:09:49 AKU:	[ich [HAB ihn;
21:09:49 SAB:	[ja der hat n bisschen [VIEL reinbekommen oder so-
21:09:50 ???:	[(lacht))
21:09:51 SAB:	da konnt man kaum was GEGenheilen; <<Störung>(5.2)>
21:09:57 AKU:	mh VIO is AUCH down; (1.9)
21:10:00 KAI:	JO (.) nja;

Der Kampf hat gerade begonnen und schon ist IVOs Spielcharakter tot. Auf die Frage nach dem warum, antwortet er, dass er vergessen hat, die richtige Ausrüstung (tank equip, 21:09:45) anzuziehen. Scherzhaft macht IVO durch das Inflektiv *hust* deutlich, dass der Fehler eindeutig bei ihm lag und es ihm peinlich ist. Die Mitspieler finden diese Situation ebenfalls amüsant. Dieses Inflektiv in der gesprochenen Sprache stellt im Materialkorporus der Voice-Chat-Aufnahmen das einzige belegte Beispiel dar und kann daher als Ausnahme, bzw. Einzelphänomen betrachtet werden. Deutlich wird aber, dass der Chatgebrauch hier Einfluss auf die gesprochene Sprache zeigt.

b) Akronyme

Im Unterabschnitt 6.4.1 der Besonderheiten der *WoW*-Chat-Kommunikation wurden Akronyme bisher noch nicht genannt, da sie wie selbstverständlich in großer kreativer Vielfalt auch im Voice-Chat verwendet werden. Akronyme sind Initialwörter für vornehmlich englische Ausdrücke und werden aus den Initialen von Wortgruppen gebildet. Sie sind zum großen Teil konventionalisiert und werden oft international verwendet. Die zu Beginn der Entwicklung der Chat-Kommunikation häufig gebrauchte Asteriske werden im *WoW*-Chat gar nicht mehr gesetzt, wie die folgenden Beispiele zeigen:

Beispiel 65	Akronyme	
Im <i>WoW</i>-Chat		
A: 21:42:20	[Schlachtzug] ROY: lol nice	(C25_1)
B: 19:23:09	[Gilde] LUI: Rofl	(C25_4)
C: 21:17:39	Zu KEN: staub gibts bei gelegenheit zurück btw^^	(C25_1)
D: 21:09:11	[Schlachtzug] LEO: WTF	(C25_2)
E: 21:34:00	Zu JOE: np	(C25_5)
Im Voice-Chat		
F: 23:23:16	WES: LOL?	(VC3_3)
G: 20:50:02	NEO: nein (--) ich hab jetzt zerlegen gelernt. (---) ROFL	(VC3_4)
H: 16:42:03	RON: ach btw was man (-) was man früher immer hier vergessen hat,	(VC3_4)
I: 21:28:21	GIX: oh da ham=wa jetz drei auren (.) wtF	(VC10_4)
J: 23:10:14	NEO: NP	(VC3_3)

Akronyme wie *lol* (*laughing out loud*), *rofl* (*rolling on the floor laughing*), *btw* (*by the way*), *wtf* (*what the fuck*) oder *np* (*no problem*) werden je nach Bedeutung funktional verschieden verwendet und haben wie Emoticons expressive und evaluative Funktion (vgl. Thaler 2003, 66). Sie steigern die Verständlichkeit und Geschwindigkeit der schriftlichen Kommunikation. Genutzt werden die Akronyme als eigenständige Äußerungen, als Teil komplexerer Äußerungen sowie final (vgl. Beißwenger 2000, 102).

Überraschend ist die Übernahme vom Schriftlichen ins Mündliche: *Lol* und *rofl* werden als Wort gesprochen, wohingegen die übrigen Akronyme wie *afk* oder *np* Buchstabe für Buchstabe gelesen werden. Nach Kobler-Trill (vgl. 1994, 81f.) ist die Verteilung der Grapheme entscheidend bei der Aussprache eines Initialwortes. Bei einer reinen Konsonantenfolge können die Buchstaben demnach nur mit ihrem „alphabetischen Buchstabennamen“ gesprochen werden. Interessant ist auch, dass nur solche Akronyme im Voice-Chat genutzt werden, die nicht nur aussprechbar, sondern auch unterscheidbar und damit verständlich sind. Das aus anderen Chats bekannte Akronym für grinsen *g* beispielsweise sucht man im Voice-Chat vergeblich, da es in der gesprochenen Sprache eher „unhandlich“ und unverständlich wäre. Das beliebteste gefühls- und handlungsbeschreibende Akronym ist *lol*. Das Akronym *rofl* stellt in seiner Bedeutung einen noch intensiveren Ausdruck dar, der aber im Grunde die gleichen Funktionen erfüllt. Bemerkenswert ist, dass beide Ausdrücke im Voice-Chat viel öfter genutzt werden als im *WoW*-

Die Einbettung in einen gesprochenen Satz kennzeichnet möglicherweise den Beginn der Integration des Ausdrucks in die deutsche Umgangssprache. Die Verwendung der Begriffe hängt immer aber auch vom jeweiligen Spieler ab. Einige Spieler nutzen sie gerne, andere gar nicht. In den Korpora sind auch Abwandlungen wie *ololol*, *löl*, *lölchen* oder *klol* zu finden:

Beispiel 69	Lol-Varianten	
Im WoW-Chat		
A: 22:15:52	[Gilde] LOR: rofl der sagt ololol	(C10_2)
B: 22:07:44	[Schlachtzug] OLI: lölchen	(C10_4)
Im Voice-Chat		
C: 19:32:30	RON: oHA: lololololol	(VC3_3)
D: 22:01:55	URS: achso he löl.	(VC10_1)
E: 21:51:19	NEO: äh: klol?	(VC3_2)

Bei so hoch frequentierter Nutzung, Abwandlung und sogar Eingliederung in den Satz kann davon ausgegangen werden, dass nahezu jeder Spieler die Äußerungen auch versteht, da sie nicht zuletzt auch keinerlei Irritationen bei den Mitspielern hervorrufen. Interessant ist, dass gerade die Ausdrücke im Online-Rollenspiel Eingang in die Mündlichkeit finden, die zunächst in gewisser Weise als Ersatz derselben in der Schriftlichkeit genutzt wurden. Hier zeigt sich besonders deutlich, wie fruchtbar der Sprachwandel und die Sprachbeeinflussung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit in der interaktionsorientierten Kommunikation im Online-Rollenspiel vonstattengehen kann. Die *WoW*-Chat-Kommunikation mit ihren vielen so oft als typisch chatsprachlich ausgezeichneten Merkmalen hat einen so starken Einfluss auf die Kommunikation im Voice-Chat, dass konventionalisierte Ausdrücke auf ihn übergreifen und dort wie selbstverständlich übernommen werden. Zunächst schien für die im *WoW*-Chat gebräuchlichen Begriffe keine Notwendigkeit bestanden zu haben, sie auch auszusprechen, da sie sich auf eine zwar interaktionsorientierte, aber rein schriftsprachliche Kommunikationsform beschränkten. Mit der beginnenden Nutzung der gesprochenen Sprache im Online-(Rollen)-Spiel erwiesen sich möglicherweise jedoch auch einige der bereits konventionalisierten, schriftsprachlichen Ausdrücke als für den Voice-Chat praktikabel. Denn auch hier bieten sie dem Spieler unter anderem die Möglichkeit, in kurzer Form möglichst viel Information zu transportieren und so die Kommunikationsgeschwindigkeit zu steigern. So konnten sich die Verwendungsweisen ausweiten und verselbstständigen. Beispielsweise gab es funktional ursprünglich keinen Grund, den Ausdruck *lol* ins Mündliche zu integrieren, da er zunächst als Ersatz des dem Menschen angeborenen Reflexes auf erheiternde oder komische Situationen – das Lachen – dienen sollte. Hat eine Person also das Bedürfnis zu lachen, so tut sie dies in der Regel unwillkürlich, ohne Sprache zu verwenden. Mit dem Einsatz der Stimme im Voice-Chat wird solch ein Reflexverhalten übermittelt und muss im Gegensatz zum Chat nicht versprachlicht werden. Dass der Begriff dennoch in der gesprochenen Sprache Verwendung findet, erklärt sich auch durch

die Funktionserweiterung, die er im Laufe der Zeit erfahren hat. So wird mit ihm Überraschung, Entrüstung, Verwunderung oder Enttäuschung ausgedrückt statt lediglich eines Lachens bei Belustigung. Zudem steht mit seiner Nutzung auch die kreative und zum Teil Gruppenzugehörigkeit anzeigende Sprachverwendung für viele Spieler im Vordergrund. Mit der vielfach wissenschaftlich belegten Orientierung der computervermittelten Kommunikation im Internet an zahlreichen Eigenheiten der gesprochenen Sprache kommt nun also ein ganz neuer Aspekt hinzu: die teilweise Reintegration konzeptionell mündlicher, aber schriftlich realisierter Kommunikation ins Mündliche.

c) Spielspezifisches Lexikon

Der Übergang von den Akronymen mit einer vorwiegend expressiven und evaluativen Funktion zu den in *WoW* gebräuchlichen spielspezifischen Ausdrücken ist fließend. Hier werden dieselben Abkürzungsmechanismen verwendet. Sie bezeichnen allerdings nicht Gefühlszustände oder Handlungen, sondern Gegenstände, Orte, Fähigkeiten und Zustände im Spiel. Diese Abkürzungen werden zum Teil von den Spieleentwicklern vorgegeben, zum Teil aber auch von den Spielern selbst vorgenommen, um die Kommunikation zu erleichtern. Zunächst sollte der Schreibaufwand im *WoW*-Chat minimiert werden. Beigetragen hat dies zu einer Konventionalisierung der Ausdrücke, sodass diese später auch in den Voice-Chat übernommen wurden. Es gibt zahlreiche dieser Initialwörter, von denen hier nur einige genannt werden können: *MC* (*Molten Core*), *SDW* (*Segen der Weisheit*) oder *DPS* (*Damage per Second*).

Beispiel 70	Initialwörter	
Im <i>WoW</i>-Chat:		
A: 20:22:56	RON flüstert: mc war ja heute reset :)	(C10_5)
B: 23:50:24	GIL sagt: sdw fjeden plx	(C10_4)
C: 22:22:23	Zu FLO: wenn der proc 2,3 mal obenbleibt, kommt hammer-dps bei rum^^	(C25_3)
Im Voice-Chat		
D: 21:27:09	NEO: ah:: mc den ganzen trash wie geil is das	(VC3_3)
E: 21:28:14	WES: wir ham alle sdw	(VC10_4)
F: 21:19:14	NEO: jetzt hab ich viel mehr dps gemacht als ihr;	(VC3_3)

Aufgrund der Komplexität und Größe der Spielwelt mit seinen verschiedenen Handlungsbereichen, aber auch der Unterteilung der Spielcharakter in Horde und Allianz sowie in Rassen und Klassen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten existiert auch ein umfassendes spielspezifisches Lexikon, welches durch regelmäßig neu hinzukommende Spielinhalte, aber auch die Spieler selbst Veränderungen unterworfen ist. Schäfer (2017, 196ff.) trifft für das Spiel *WoW* eine Unterteilung in die Lexik des virtuellen Raums (Bezeichnungen für Orte und Dinge in der Spielwelt), der Spielmechanik (Bezeichnungen für Fähigkeiten, Spielregeln oder Spielzüge), der Benutzeroberfläche (Maus- und Tastatursteuerung oder Bildschirmaufbau) sowie der *WoW*-spezifischen Web-Community (z.B. von den Spielern selbst bereitgestellte und gepflegte

Guides oder Wikis). Durch die Digitalität und den einfachen Wechsel zwischen Produzenten- und Rezipientenrolle innerhalb der computervermittelten Kommunikation im Internet kann die Community laut Autor eine enge Vernetzung erreichen, die schließlich zu einer impliziten wie auch expliziten Kodifizierung eines Fachwortschatzes führt (vgl. Schäfer 2014, 273). Diese „Fachausdrücke“ des Spiels sind oft nur für diejenigen verständlich, die sich auch mit dem Spiel auseinandersetzen. Das Wissen über bestimmte Begriffe, Neologismen und Abkürzungen ist notwendig, um sich in der Spielwelt orientieren zu können, aber auch um von der „Spieler-Community“ als Mitglied akzeptiert zu werden. Wie schwierig das Verständnis für denjenigen ist, der sich nicht im Genre der Online-Rollenspiele auskennt, zeigt das folgende Beispiel. NEO, WES und RON, alle erfahrene *WoW*-Spieler, gehen gemeinsam mit ihren sogenannten *Twinks* (ihren Nebenspielcharakteren) durch Instanzen und lassen Erinnerungen an alte *WoW*-Spielzeiten aufleben. Dabei fachsimpeln sie über die Macht von Gegenständen (21:21:49 bis 21:22:15), sprechen über ihr weiteres Vorgehen in der Instanz (21:22:24 bis 21:23:12) und erinnern sich an frühere Gegner und ihre Bekämpfung (21:24:46 bis 21:27:17). Da das Spiel zuerst im englischsprachigen Raum erschienen ist, werden viele englische Begriffe verwendet und in deutsche Sätze zum Teil auch syntaktisch integriert (z.B. *tanke*, 21:25:02).⁹⁸

Beispiel 71	Spielspezifisches Vokabular (VC3_3)
21:21:49 NEO:	oh: ich hab den talisman ich hab den talisman oh:o:oho: oho:ho:ho:
21:21:52	also da hätt ich [getötet früher als magier (-) ich hätte getötet
21:21:53 RON:	[(lacht)]
	(4.7)
21:22:00	ja das is schon ((lacht)) wenn man sich das ansieht
21:22:02	gar keine stats (-) und (--) äh: fünfzehn sekunden lang
	(1.1)
21:22:07	hundertfünfundsiebzig spellpower;
21:22:08	das is eigentlich totaler crap.
	(1.3)
21:22:11 NEO:	JA: (-) aber [DAmals hatteste ja nüscht
21:22:11 RON:	[aber damals OP
	(1.5)
21:22:15 NEO:	das war so oberporno,
	(8.4)
21:22:24 RON:	oho soviel dunkeleisenerz,
	(1.9)
21:22:28	da kann der WES nachher on rampage gehen
	(1.7)
21:22:32 NEO:	mh=mh
	(---)
21:22:33 WES:	na ich würd jetz am liebschten jetz schon abbauen (--) [(lacht)]
21:22:36 RON:	[(lacht)]
	(---)
21:22:37 NEO:	mach doch klatschen [wir inzwischen n paar trash (--) mobs
21:22:38 RON:	[sicher is sicher
	(---)
21:22:41 WES:	AU: JA:: (---) okay
	(2.0)
21:22:44 RON:	ja log eben um und dann (-) machen wir mal den (.) weg zu hannes
21:22:47	und zu: (-) garr schon mal f(rei)
	(5.7)
21:22:54 WES:	ich verlauf mich hier doch ich weiß e(s)
	(16.1)
21:23:12 RON:	o wir sahen (-) neo und ich sahen hier die epic LOOTS ab
	(9.1)

⁹⁸ In den weiteren Unterpunkten werden einige der Begriffe wieder aufgegriffen und erklärt. Für tiefergehendes Verständnis hilft das Glossar im Anhang ab Seite 369.

(...)
21:24:46 RON: ah das sind ja DINGer das sind ja: (---) lavavernichter
(1.0)
21:24:51 die ham ja immer so random DINGSdaBUMsda aggro
(...)
21:25:02 NEO: soll ich die beiden ma tanken?
(1.3)
21:25:04 RON: mh:: (-) der destroyer glaub ich war der der stunnt oder?
21:25:08 denn machen wir den [einfach ()]
21:25:09 NEO: [ja:: leider::.
(...)
21:26:48 RON: hattest ja keinen klingenwirbel oder sowas ready oder?
(---)
21:26:51 NEO: ne
(1.2)
21:26:53 ja: pf adrush aber den will ich eigentlich immer nich benu(tzen)
(3.3)
21:26:58 das is der heilige [coo:ldo:wn.
21:26:59 RON: [das is sowas was aso
(---)
21:27:01 was man sich für notfälle aufhebt.
(6.5)
21:27:09 NEO: ah:: mc den ganzen trash wie geil is das
21:27:12 und es geht so: schön.
(1.1)
21:27:15 wie ich das gehasst hab wenn hier irgendwelche assis geaddet haben
21:27:17 und wir dann gewipet sind OH: da bin ich immer so sauer geworden.

Auch Kopfwörter stellen neben den Initialwörtern eine beliebte Möglichkeit zur Ökonomisierung der Kommunikation dar. Dies sind Ausdrücke, die nur noch aus dem ersten Teil des Ursprungswortes bestehen (vgl. Kobler-Trill 1994, 64). In Beispiel 71 finden sich *stats* (21:22:02) von *Statistik* (Werte eines Charakters oder Gegenstands) oder *add* (21:26:53) von *Additional* (zusätzlicher Gegner). Zum Wortbildungsprozess kommt neben der Kürzung des Basislexems oft auch eine Suffigierung hinzu. So wird beispielsweise das Suffix *-o* angefügt (vgl. Kobler-Trill 1994, 68f.): *aggro* (21:24:51) von *Aggression* (bestimmt das Hauptkampfziel des Gegners).

d) Neologismen

Immer wieder begegnet man in *WoW* auch kreativen Wortneuschöpfungen. Meist sind diese humorvoll, ironisch oder sarkastisch gemeint. In dieser Gilde beliebt ist etwa das Wort *facerollen*, das aus dem Englischen stammt:

Beispiel 72 Neologismen - Facerollen (VC10_4)
22:52:58 RON: also ich spam dann normalerweise einfach komplett stumpf
einfach durch
(-)
22:53:01 bis die zwei dinger: (.) bis die zwei dinger tot sind
22:53:03 danach (--) muss ma eigentlich fast nix mehr heilen
(3.7)
22:53:10 GIX: s hört sich nach diagonal faceroll an
(1.0)
22:53:12 RON: ((lacht)) jo ((lacht))

Facerollen bedeutet, dass ein Spieler zum Beherrschen seiner Klasse nichts anderes zu tun braucht, als mit dem Gesicht über die Tastatur zu rollen. Diese phantasievolle Metapher für eine eigentlich negative Sache wird häufig genutzt, um sich über schlechte Spieler, zu einfache

verwendet. In der *WoW*-Kommunikation wird hauptsächlich das Suffixmorphem *-er* spielerisch verfremdet zu *-Or*.

Beispiel 75	Leetspeak	
Im <i>WoW</i>-Chat		
A: 21:13:08	GIL sagt: doppelt gemoppelt hält bess0r	(C25_4)
B: 20:46:38	RON flüstert: hast du keksor?	(C25_3)
Im Voice-Chat		
C: 21:52:43	RON: so dann lasst ihn uns mal umZERGorn ((Singsang))	(VC3_3)
D: 18:56:17	NEO: seh:r gu::t (.) PROGRESSORN	(VC3_4)

Im *WoW*-Chat taucht dieses Element der Leetspeak in ihrer ursprünglichen Form auf mit einer Null statt einem *E* (Beispiel A). Es werden jedoch auch die Regeln gebrochen und statt der Null der Buchstabe *O* verwendet oder statt des Suffixes *-er* auch nur das *E* in den Endsilben der Wörter ersetzt (B). Obwohl es sich bei der Leetspeak vorrangig um ein graphostilistisches Mittel für die Schriftsprache handelt, findet insbesondere dieses Element auch in der gesprochenen Sprache des Voice-Chats Anwendung (C und D). In allen Belegen ist zu merken, dass die Kreativität im Vordergrund steht und die Überheblichkeit der *Sprache der Elite* mit Sprachwitz in gewisser Weise sogar ironisiert wird. Denn es ist nicht wie ursprünglich intendiert, das Wort zu verschlüsseln, sondern es lediglich fantasievoll zu verfremden.

f) Anglizismen und englischsprachige Lexik

Wie schon in zahlreichen Beispielen deutlich geworden ist, zeichnet sich der Sprachgebrauch in *WoW* durch eine hohe Anzahl von Anglizismen aus. Sowohl die Namen, Orte und Gegenstände in der Spielwelt, als auch die Fähigkeiten eines Spielcharakters werden von den Spielern meist mit englischem Vokabular besetzt, das teilweise phonologisch, morphologisch und syntaktisch bereits stark ins Deutsche integriert ist. In Beispiel 71 etwa finden sich viele Substantive: *Stats, Spellpower, Crap, Rampage, Trash Mobs, Loots, Destroyer, Addrush, Cool-down*; einige Verben: *umloggen, tanken, stunnen, adden, wipen*; und Adjektive: *epic, random, ready*.

Die meisten Anglizismen sind laut Stenschke Substantive und auch das für diese Arbeit analysierte Korpus bestätigt dies. Diese Substantive enden im Plural meist auf *-s*. Das Genus wird bei der Eindeutschung meist nach dem semantischen Prinzip, also nach Analogien bestimmt – es werden sinnverwandte deutsche Wörter zum Vorbild genommen, oft bleibt das Genus aber auch unklar. (Vgl. Stenschke 2006, 60) Beispielsweise wird das Wort *Quest* im *WoW*-Spielhandbuch (2004) als maskulines Substantiv behandelt, in der Gilde jedoch wird der Begriff fast ausschließlich als feminines Substantiv verwendet. Verben bestehen meist aus dem englischen Stamm und der deutschen Endung *-en*. Deutsche Präfixe werden wie bei *umloggen* häufig dem Stamm vorangestellt. Im *WoW*-Chat tauchen aber auch Mischformen auf, bei denen die

englische Endung erhalten bleibt wie beim Ausdruck *gesilenced*:

Beispiel 76 Anglizismen - Mischformen (C25_4)
21:49:55 Zu FLO: die schieß katze hat mich locker 5 mal gesilenced

Anglizismen umfassen zudem einige schon vorgestellte Ausdrücke in Begrüßungs- und Verabschiedungsphasen oder einfache, meist stark konventionalisierte Wendungen, Neologismen, Kurzwörter und Akronyme, wie beispielsweise in den *Afk*-Sequenzen (siehe Unterabschnitt 6.3.2.7). Hier ist auch interessant, dass die meisten Initialwörter eine englische Entsprechung haben, jedoch deutsch gesprochen werden, also phonetisch bereits integriert sind. Beispielsweise wird das Akronym *afk* – *away from keyboard* – *a eff ka* gesprochen. Neben den Ausdrücken der „*WoW*-Fachsprache“ sind meist auch computer- und internetspezifische Anglizismen vertreten. Der Gebrauch ist unumgänglich, um erfolgreich spielen zu können. Gerade im Bereich der Computer- und Onlinespiele treten die Anglizismen zum einen themenbedingt häufiger auf, zum anderen aber auch speziell spielbedingt. Denn die Spieleentwickler übernahmen zunächst bei Spieleinführung von *WoW* in den deutschen Markt in vielen Fällen die englischen Bezeichnungen für Orte, Namen und Gegenstände in der Spielwelt. Erst später wurden die englischen Bezeichnungen ausgetauscht gegen deutsche Äquivalente. Gerade die Spieler, die das Spiel bereits seit Veröffentlichung spielen, verwenden aus diesem Grund einfach die englischen Begriffe weiter. Denn dies kennzeichnet die erfahreneren Spieler als solche und unter ihnen ist es geradezu verpönt, die deutschen Entsprechungen zu verwenden. Aus diesem Grund dominieren die englischen Bezeichnungen im Spiel häufig immer noch. Viele der Anglizismen gehören zudem bereits zum Wortschatz der Spieler, besitzen aber keine gängige deutsche Entsprechung, wie beispielsweise beim Wort *Add*. Einige Nomina besitzen gleichwertige deutsche Entsprechungen wie *Loot* (*Beute*), werden aber einfach lieber in der englischen Version genutzt.

6.4.3.3 Organisationsprinzipien der Kommunikation: „Gesprächspartikeln“

Neben den Assimilations- und Reduktionsformen sowie einer informellen Ausdrucksweise und einer spielspezifischen Lexik haben Chat- und Voice-Chat-Nutzung im Online-Rollenspiel auch in der Organisation der Kommunikation weitere Gemeinsamkeiten: In beiden finden sich die in der Forschung zur gesprochenen Sprache oft behandelten Gesprächspartikeln sowie Möglichkeiten der Rückmeldung.

In der Gesprächsanalyse spielen unter anderem die als typisches Merkmal der gesprochenen Sprache verstandenen Gesprächspartikeln eine wichtige Rolle. So übernehmen unter anderem Partikeln wie: *ja, nein, hm, ok, aha, so, also, na, ach, naja* oder *doch* wichtige Funktionen bei der Interaktionssteuerung. Eine einheitliche Aufstellung darüber, was genau unter Gesprächspartikeln gefasst wird, gibt es jedoch nicht. Der Duden zählt Gliederungs- und Antwortpartikeln,

aber auch Interjektionen oder Onomatopoetika auf. Sie gelten als nicht flektierbar sowie als syntaktisch nicht in den Satz integriert, sondern stehen zumeist am Anfang oder Ende eines Satzes. Einige Gesprächspartikeln können auch als eigenständige Äußerung stehen und dabei verschiedenste Funktionen übernehmen – von der Herstellung, Gliederung und Aufrechterhaltung einer Kommunikationssituation über das Signalisieren von Aufmerksamkeit des Kommunikationspartners bis hin zum Ausdruck von Zustimmung oder Ablehnung. (Vgl. Dudenredaktion 2009, 594ff.) Gesprächspartikeln erhalten dabei immer erst in der jeweiligen Interaktionssituation ihre spezifische Funktion. Nicht alle dieser Funktionen können sowohl im *WoW*-Chat als auch im Voice-Chat erfüllt werden. Nilsson 2003 hat unter anderem die Partikeln *hm*, *ja*, *okay* und *nein* in der Chat-Kommunikation untersucht und festgestellt, dass diese sich in ihrer Funktion denen der Gesprächspartikeln beim gesprochensprachlichen Gebrauch ähneln. Demnach übernehmen sie an Chat-Beiträge anknüpfende und strukturierende Funktionen, um Kohärenz zu schaffen, sowie Funktionen der Expressivität und Stellungnahme. Der Einsatz dieser Partikeln hängt dabei aber nicht von den jeweiligen Kommunikationsbedingungen ab, da sie von den Kommunikationspartnern ganz unterschiedlich oder von manchen auch gar nicht eingesetzt werden. Gesprächspartikeln im Chat sollen vielmehr den Eindruck von Mündlichkeit erwecken – die Kommunikationspartner orientieren sich also am üblichen Gebrauch der gesprochenen Sprache in informellen Situationen. Lediglich im Bereich der Organisation des Sprecherwechsels bzw. der Sicherung des Rederechts kann Nilsson innerhalb der Chat-Kommunikation keine entsprechenden Funktionen ausmachen. Auch als parallel zur Produktion eines Chatbeitrags geäußerte Hörersignale, die die Aufmerksamkeit des Kommunikationspartners signalisieren sollen, können Gesprächspartikeln aufgrund der Produktionsbedingungen nicht eingesetzt werden. (Vgl. Nilsson 2003, 241ff.) Da den Kommunikationspartnern entgeht, dass das Gegenüber gerade tippt, werden diese auch nicht als für die Chat-Kommunikation notwendig erachtet – schließlich kann das Gegenüber stets nur auf den fertigen, abgeschickten Chatbeitrag reagieren. Stilistisch und sprachspielerisch können Gesprächspartikeln zur Strukturierung des Gesprächs und des Rederechts jedoch trotzdem auch im Chat eingesetzt werden.

In Reaktion auf einen Beitrag sind Rückmeldungen im *WoW*-Chat genauso bedeutsam wie in der mündlichen Kommunikation. Antwortpartikeln können Stellungnahme sein und einen vorherigen Chat-Beitrag bejahen, bestätigen, akzeptieren oder aber ablehnen.

Beispiel 77 Rückmeldungen im *WoW*-Chat (C25_2)

19:08:49 RON flüstert: genau sowas will ich. die raiden 3 mal die woche (3std jeweils)
mit nem kleinen kader und sind trotzdem n gutes stück weiter als wir
19:08:57 Zu RON: jo

RON tauscht sich im flüsternd mit NEO über eine andere Gilde aus und legt ihm die Vorteile dieser Gilde nahe – sie raiden weniger, haben weniger Spieler, aber sind anscheinend besser

organisiert, denn sie sind im Kampf gegen die Computergegner bereits weiter als die eigene Gilde. NEO pflichtet RON mit einem kurzen *jo* (19:08:57) bei und zeigt ihm damit zugleich, dass er seine Ausführungen mitverfolgt und seinen Chatbeitrag nachvollziehen kann.

6.4.3.4 *Deixis*

Mit der Spielwelt ist den Spielern ein gemeinsamer virtueller und dreidimensionaler Anschauungsraum gegeben, in den sie sehr stark mit ihren individuellen Handlungen eingebunden sind. Aus diesem Grund kommt der sprachliche Verweis auf Ort, Person oder Zeit der Gesprächssituation im Spiel *WoW* sehr oft vor. Das Zeigen und Lokalisieren mit deiktischen Ausdrücken geht immer von der Origo aus, also vom *ich*, *jetzt* und *hier* der zeigenden Person (vgl. Meibauer 2001, 12f.). Dies unterscheidet die Kommunikation im Online-Rollenspiel stark von der sonstigen Chat-Kommunikation, in der kein gemeinsamer Anschauungsraum von sich aus existiert, sondern erst metaphorisch geschaffen werden muss (vgl. Storrer 2002, 17). In *WoW* ist der Anschauungsraum das Spiel selbst und somit dient hier der Spielcharakter als Stellvertreter, von dem die Bezüge zu Ort, Zeit sowie Person (meistens) ausgehen. Mit diesem Platz, den die Spielfigur einnimmt, geht oft auch eine Identifikation des Spielers mit derselben einher. Ein Beispiel der Lokaldeixis verdeutlicht dies:

Beispiel 78	Raumdeixis (VC3_4)
18:37:14	RON: <i>so wir (-) gehen dann alle vor dieses (--)</i> äh: <i>weiße viereck hier,</i>
18:37:18	<i>da wo der boden kaputt is,</i> (2.4)
18:37:22	<i>hier hier hier ((mit russischem Akzent))</i> (-)
18:37:23	<i>weil der steht nämlich jetzt gleich da hinten und fängt an da</i> <i>rumzuballern,</i> (2.8)
18:37:28	<i>NEIN er steht diesmal da drüben lasst noch n stückchen nach links</i> <i>gehen hier,</i>
18:37:31	<i>jetz können wir direkt hier vor;</i> (7.6)
18:37:39	<i>toll jetz portet er sich [dahinter noch n stückchen näher zur wand</i>
18:37:40	NEO: <i>[jetz steht er hinter uns</i> <i>(---) ((Interferenz))</i>
18:37:43	RON: <i>jo zur wand n bisschen</i> (8.5)
18:37:52	WES: <i>oh stille son penner.</i> (6.3)
18:38:00	RON: <i>komm mal direkt hier ran (---) bis zu mir,</i> (2.3)
18:38:04	<i>so is okay (--)</i> <i>jetz nich hinter die säule laufen dass er (--)</i> <i>ah:</i> <i>sehr schön.</i> (6.1)
18:38:14	<i>er steht jetz grade irgendwo ganz da HINTEN,</i> (5.9)
18:38:22	<i>is links wir gehen n stück nach rechts,</i> (35.8)
18:38:59	<i>steht SONSTwo passt,</i> (25.8)
18:39:26	<i>((lacht)) wie er sich immer so portet so PIFF: (.) PAFF ((lacht))</i> (6.9)
18:39:36	<i>oh direkt bei uns (.) RÜber RÜber RÜber zum rechten eingang,</i>

In diesem Beispiel sind die Spieler NEO, RON und WES in einen Bosskampf verwickelt. Für die Taktik ist es unabdingbar, den Aufenthaltsort des Gegners, aber auch den der eigenen

Spielfiguren zu kennen und ihn ständig zu wechseln. Aus diesem Grund sind in diesem Beispiel viele deiktische Ausdrücke zu finden, die sich auf den Ort bzw. die Position beziehen, an dem die Spielfiguren sich befinden: *hier, da, drüben, nach links, direkt hier vor, dahinter, näher zur Wand, hinter uns* oder *rüber*. Wenn RON im Voice-Chat sagt: *so wir gehen dann alle vor dieses weiße viereck hier* (18:37:14), dann meint er in diesem Moment nicht den wirklichen Aufenthaltsort in seiner Wohnung, sondern bezieht sich auf den Ort, an dem sich die Spielfiguren befinden. Auch deiktische Ausdrücke, die sich auf die Zeit beziehen, sind im Beispiel zu finden: *dann, jetzt gleich, diesmal, jetzt gerade*. Sie dienen der zeitlichen Orientierung. Deixis bezieht sich in der Kommunikation im Online-Rollenspiel aber nicht immer nur auf die Spielinhalte oder die Spielfigur. Sie kann auch den Ort meinen, an dem der Spieler sich tatsächlich befindet, aber auch die Zeit oder die eigene Person. Diese deiktischen Ausdrücke werden oft bei den konventionalisierten *Afk*-Sequenzen (siehe Unterabschnitt 6.3.2.7) verwendet, um auszudrücken, dass ein Spieler nicht am Computer sitzt oder aber, dass er wieder da und bereit ist, seinen Charakter zu spielen. Häufig kommt auch folgende Situation vor:

Beispiel 79	Deixis (VC3_1)
18:03:58	NEO: [haste jetzt zwei stacks gekauft?
18:03:58	RON: [mh ich bin ma grad son bisschen (---)
18:04:00	äh:: grad ma kurz aufm desktop
18:04:02	und ich muss mir mal: äh:: son bisschen durchlesen
18:04:06	wie man wie man frost-dk spielt
18:04:07	weil das hab ich bisher noch nie gemacht so richtig

Auf dem Desktop sein bedeutet, dass der Spieler zwar immer noch am Computer sitzt, sich jedoch nicht auf das Spiel, sondern auf eine andere Anwendung am Computer konzentriert. Auch Textdeixis ist in der Kommunikation zu finden, die sich auf das Geschriebene im *WoW*-Chat bezieht:

Beispiel 80	Textdeixis (C25_2/VC25_2)
19:09:40	[Schlachtzugsleiter] EIK: SAB, STU, OLE, RON und NAT fahren die verwüster - der rest teilt sich selber zu
(...)	
19:10:18	KAI: EIK machst du heut wieder ne einteilung?
19:10:19	dürfen wir uns den kram selber suchen. (2.6)
19:10:23	EIK: selber such(en) (---)
19:10:25	KAI: sehr schön
19:10:26	EIK: bis auf die leute die für die verwüster eingeteilt waren (2.6)
19:10:31	ähm::
19:10:34	KAI: und wer war für die
19:10:35	oder meinst du vom letzten mal. (1.5)
19:10:37	EIK: mh:: [steht im raid-chat.
19:10:38	WES: [guck ma im raid-channel (---)
19:10:40	LUI: im raid-chat ((leise)) (---)
19:10:41	KAI: (ko)misch ich habs nich mitgesehen.
19:10:43	ACH DA entschuldigung;

In diesem Beispiel hat KAI nicht gemerkt, dass EIK bereits eine Aufstellung der Spieler für den Bosskampf im Chat vorgenommen hat. KAI fragt im Voice-Chat nach, drei Spieler

verweisen daraufhin auf den *WoW*-Chat (19:10:37 bis 40). Erst jetzt schaut auch KAI dort nach und wird fündig. Gelegentlich werden im *WoW*-Chat auch Zeichen für die Personendeixis benutzt, wie beispielsweise Pfeile, um sinnbildlich auf sich oder andere Spieler zu zeigen:

Beispiel 81	Pfeile im <i>WoW</i> -Chat	
A: 19:43:26	[Gilde] GIX: <--- need	(C10_3)
B: 20:01:37	[Gruppe] RON: du oder WES?	(C3_3)
20:01:44	[Gruppe] NEO: <--	
20:01:46	[Gruppe] RON: k	

In den meisten Fällen wird diese Ausdrucksmöglichkeit genutzt, um auf den eigenen Spielcharakter zu verweisen. Der Pfeil nach links zeigt zum Namen des Spielers, der automatisch vor der Meldung im Chat erscheint. Die Spieler melden in dieser Art und Weise Interesse an etwas an oder weisen auf ihren Spielcharakter hin.

6.4.4 Gruppensprache, Fachsprache oder Jargon?

Als allgemein anerkannt gilt in der Sprachwissenschaft der Fakt, sprachliche Phänomene als Verweise auf soziale Strukturen zu betrachten (vgl. Althaus/Henne/Wiegand 1980, 358). Die Soziolinguistik bzw. spezieller die Varietätenlinguistik bezieht den Aspekt eines Zusammenspiels von Sprachvarianten und sozialer Struktur in besonderer Weise mit ein und stellt die nötigen Termini bereit, um diese Varianten theoretisch zu fassen und einzuordnen. Um klären zu können, welches varietätenlinguistische Konzept die in diesem Kapitel aufgeführten und analysierten sprachlichen Besonderheiten der Kommunikation in Online-Rollenspielen aus *WoW*-Chat und Voice-Chat angemessen erfasst, ist zum einen eine Zusammenfassung ihrer spezifischen Merkmale vonnöten, zum anderen müssen diese Merkmale mit den Definitionen möglicher Termini abgeglichen werden. Um dies vorzunehmen, soll zunächst betont werden, dass die sprachlichen Phänomene nicht nur in der hier untersuchten sozialen Gruppe der Gilde anzutreffen sind, sondern generell in der Gesamtheit der (deutschsprachigen) *WoW*-Spieler Verwendung finden. Hier geht es also zunächst einmal nicht um die „Sprache“ der sozialen Gruppe der Gilde, sondern um die Gesamtheit der Spieler von *World of Warcraft* an sich, die eine ähnliche Verwendung spezifischer sprachlicher Phänomene verbindet. Eine enge Betrachtungsweise der sprachlichen Phänomene lediglich beschränkt auf die Verwendung in einer Gilde ließe keine Schlüsse auf die Kommunikation außerhalb der untersuchten Gilde zu und würde der Realität entgegenlaufen. Denn Spieler wechseln häufig die Gilde, Mitgliedschaften in diesen Zusammenschlüssen sind oft nicht von Dauer und auch das Spielen mit fremden Spielern ist keine Seltenheit. Dass so Spracheinflüsse von Spielern auf Spieler und Gilden auf andere Gilden wirken und dass diese die Regel sind, liegt auf der Hand. Die Reichweite der sprachlichen Besonderheiten geht also über die soziale Gruppe der Gilde hinaus, erfüllt jedoch spezifisch für die soziale Gruppe der Gilde bestimmte Funktionen, auf die im Folgenden näher eingegangen

werden soll.

Ausgehend von dieser Betrachtungsweise und in Rückgriff auf die vorgestellten Ergebnisse des Kapitels soll noch einmal festgehalten werden, dass in *WoW*-Chat und Voice-Chat eine gemeinsame Gesprächsorganisation stattfinden kann. „Das multimodale Medium stiftet durch das gleichzeitige Angebot textueller, sprachlicher und graphischer Information ein komplexes (Verweis-) Gefüge unterschiedlicher Zeichensysteme.“ (Diekmannshenke/Lohoff 2012, 68) Die Spieler nehmen beide Kommunikationsformen als gleichwertig wahr und wählen die für sie gerade passende. So wird die Kommunikation teilweise sogar erleichtert durch die beiden unterschiedlichen Wege. Weiterhin wurde festgestellt, dass der spezifische Sprachgebrauch der Online-Rollenspieler in *WoW* geprägt ist durch den Einfluss englischsprachiger Begriffe sowie Anglizismen, kreative Wortneuschöpfungen und Ausdrucksvarianten, die mündliche Konzeption von Sprache, bildhafte Ausdrücke, aber auch Kurzwörter, Akronyme, Inflektive und eine teilweise eigene Syntax. Eine Tendenz zur Herausbildung von Sprachvarianten ist erkennbar. Weiter wurde ein gewisser fachlicher Einschlag spielspezifischer Begriffe und Wendungen herausgearbeitet. Das Spiel selbst bzw. die Spielentwickler geben bestimmte Begriffe aus einem Spezialbereich vor. Es ist davon auszugehen, dass der spezifische Sprachgebrauch, insbesondere aber die spieleigene Lexik von den Spielern erst erlernt werden muss, bevor sie die nötige Kompetenz erlangen, um spielen und gemeinsam adäquat interagieren zu können. Deutlich wird, dass die *WoW*-Spieler insgesamt eines verbindet: eine gemeinsame Tätigkeit – das gemeinsame Spiel innerhalb von *World of Warcraft*. Es wird vornehmlich zur Gestaltung der Freizeit genutzt und gilt für viele Spieler als Hobby. Die Sprachverwendung während des Spielens ist folglich auf einen bestimmten Freizeit- bzw. Hobbybereich ausgerichtet und an diesen angepasst. Damit geht einher, dass das Repertoire an sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten vorrangig in Verbindung mit dem Hobby des Online-Rollenspiels *WoW* Verwendung findet, also nur in ganz spezifischen Situationen davon Gebrauch gemacht wird.

Innerhalb der Soziolinguistik haben sich für die vielfältigen Varianten einer Sprache genauso vielfältige Begrifflichkeiten und Definitionen herausgebildet, welche im Folgenden kurz vorgestellt werden, um sie anschließend mit den aufgeführten Merkmalen der sprachlichen Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen abgleichen zu können. Dabei muss Erwähnung finden, dass zu keinem der Begriffe eindeutige und feste Definitionen bestehen, sodass teilweise mehrere Deutungsweisen thematisiert werden. Die Varianten einer Sprache werden unter dem Begriff der *Varietät* zusammengefasst. Sie sind von außersprachlichen Faktoren wie der Region (diatopische Varietät), der Gruppe (diastratische Varietät) oder der Situation (diaphasische Varietät) abhängig (vgl. Althaus et al. 1980, 358).

Varietäten bilden folglich Subsysteme im System einer Einzelsprache mit je eigenen Normen und Merkmalen. Nicht fest umrissen ist die Anzahl, aber auch die Art der sprachlichen wie außersprachlichen Merkmale, die als nötig gelten, um eine Varietät als eigenständig zu bestimmen. Auch ist nicht vollends geklärt, ob Varietäten immer ein (Sub-)System bilden oder ihr Charakter auch lediglich systemhaft sein kann. (Vgl. Berruto 1987, 264ff.)

Betrachtet man die soziale Komponente des Gruppenspiels in *WoW*, liegt eine Verbindung zum Begriff des *Soziolekts* bzw. zum Begriff der *Gruppensprache* nahe. Nach Bußmann bezeichnet Soziolekt eine Sprachvarietät, welche kennzeichnend für eine sozial definierte Gruppe und immer auch als Abbild sozialer Gegebenheiten zu verstehen ist (vgl. Bußmann 2002, 608). Der Terminus „Gruppensprache“ wird daher häufig synonym mit dem des Soziolekts verwendet. Die Reichweite von Soziolekten ist nicht klar definiert, weshalb zumeist auch Sondersprache⁹⁹, Berufs-, Fach-, oder aber auch Alltags- und Umgangssprache sowie der Jargon mit einbezogen werden (vgl. Dittmar 1997, 189; Glinz 1974, 75; Althaus et al. 1980, 359). Überschneidungen werden als charakteristisch betrachtet, das Treffen eindeutiger Definitionen als kaum möglich erachtet. Löffler versucht sich an einer Einordnung von Soziolekten in drei verschiedene Typen: Unter den ersten Typ fasst er Einteilungen nach einzelnen soziolektalen sprachlichen Merkmalen als symptomhafte Hinweise auf eine Gruppierung. Beispielsweise Kubczak (1987), aber auch Althaus et al. (1980) sehen als entscheidendes Merkmal für einen Soziolekt die Schicht an und welche positiven (Prestige) wie negativen (Stigma) Vorstellungen damit verbunden werden. Weiter können Soziolekte als Bündel von soziolektalen Merkmalen, also als Varietäten verstanden werden, die eine Gruppe ganz oder auch teilweise konstituieren, in der also Sprache als verbindendes Element fungiert. In diesem Sinne werden Soziolekte als Gruppensprachen verstanden, welche eine abgrenzbare Gruppe von Sprechern voraussetzen. (Vgl. Löffler 2010, 113)

„Wann immer eine nach sozialen, beruflichen, fachlichen, status- und ansehensbedingten Merkmalen gekennzeichnete Gruppe auch ein sprachliches Erkennungssymbol oder eine grammatisch-lexikalisch-intonatorische Varietät besitzt, sollen diese 'soziolektal' oder 'Soziolekt' heißen.“ (Löffler 2010, 114)

Hierunter fallen die beiden anderen Typen: die berufsbedingten Gruppensprachen wie die Berufs-, Fach-, Wissenschafts-, Schichten- oder Standessprache bzw. der Jargon, welche auch unter den funktionalen Sprachvarianten zusammengefasst werden, sowie die von Löffler als

⁹⁹ Je nach Fokus werden zur Sondersprache alle Abweichungen von der Standardsprache wie Soziolekte bzw. Gruppensprachen sowie Fach-, Berufs- oder Standessprachen gezählt. Im engeren Sinne werden den Sondersprachen zumeist nur die sozial bedingten sprachlichen Sonderformen mit häufig abgrenzender Funktion zugeschrieben (vgl. Lewandowski 1990, 975; Glück 2010, 626). Da der Terminus *Sondersprache* nicht zur Klärung der Begrifflichkeiten an sich beiträgt, soll er in den folgenden Ausführungen vernachlässigt werden. Zudem scheint die Bezeichnung *Sondersprache* zu sehr die Sonderstellung bzw. Abseitsstellung bestimmter sprachlicher Phänomene zu betonen, was den Eindruck erwecken könnte, sie wären von der allgemeinen Sprachverwendung abgesondert.

eigentliche Soziolekte bezeichneten Sondersprachen bzw. nichtberufsbedingten Gruppensprachen. Dies sind beispielsweise die transitorischen Jugend- und Soldatensprachen mit Durchgangstatus, die habituelle, andauernde Frauen- und Männersprache sowie die temporären, nur für einen gewissen Zeitraum im Tages- oder Jahresverlauf genutzten Gefängnis-, aber auch die Hobby- und Freizeitsprachen. (Vgl. Löffler 2010, 114ff.). Unglücklich gewählt ist Löfflers Unterscheidung berufsbedingter wie nichtberufsbedingter Gruppensprachen dahingehend, dass Gruppensprachen im Allgemeinen synonym zu Soziolekten verwendet werden, er jedoch auch die Fachsprachen hierunter fasst. Fraglich ist außerdem, wie weit der Begriff der *Gruppe* begründet reichen kann. Eine Definition der Gruppe, welche zur unbedingten Voraussetzung der Bildung eines Soziolekts gerechnet wird, bleibt zumeist aus. Lediglich Hannappel und Melenk (1990, 267) wagen einen Definitionsversuch:

„Gruppe‘ ist hier im weitesten Sinne gemeint, als eine Menge von Menschen, die sich in irgendeinem gemeinsamen Merkmal von anderen unterscheiden (z.B. Jugend, ein Hobby, ein Beruf, ein Schulabschluß). Von besonderem Interesse sind natürlich Gruppen, die als solche wahrgenommen werden, die sich selbst als Gruppen interpretieren oder von anderen als Gruppen identifiziert werden (‘Parteimitglieder‘, ‘Gläubige‘, ‘Jugendliche‘, ‘Linke‘, ‘Fans‘).“

Ein expliziter Verweis auf die soziale Gruppe bleibt hier aus, sodass Interpretationsspielräume im Hinblick auf die Reichweite von Gruppen offenbleiben. Hier soll daher nach der in Abschnitt 3.2 getroffenen Definition lediglich allgemein von Gruppen im weiteren Sinn gesprochen werden, welche soziolektale Ausprägungen haben können. Der Begriff der *sozialen Gruppe* wurde in dieser Arbeit kleineren, engeren Zusammenschlüssen wie denen der Gilde zugeordnet, welche ein Zusammengehörigkeitsgefühl verbindet. Aufgrund der Unklarheit hinsichtlich des Begriffs der (*sozialen*) *Gruppe* und dessen unklar definierten eigentlichen Bezugspunkten wird der Begriff der *Gruppensprache* in Bezug auf die sprachlichen Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen hier nicht weiter verwendet. Unklar ist, wie groß eine Gruppe sein kann/muss, um als Gruppe zu gelten, und ebenso wie viele Merkmale eine Menge von Personen zu einer Gruppe machen. Weiterhin ist auffällig, dass der Begriff der *Gruppe* innerhalb soziolinguistischer Definitionen nicht immer eindeutig definiert und abgegrenzt wird sowie der Faktor, was die Gruppe überhaupt meinen und umfassen soll. Trotz dieser Einschränkungen scheint eine erste Annäherung an die Einordnung der sprachlichen Phänomene in Online-Rollenspielen nach Löfflers Einteilung möglich: Soziolekte werden abgrenzbaren Gruppen wie den Online-Rollenspielern zugeschrieben, welche durch bestimmte außersprachliche Merkmale als Gruppe im weiteren Sinn betrachtet werden können und zudem eine gemeinsame sprachliche Basis aufweisen. Wir finden außerdem in Löfflers Einteilung der eigentlichen Soziolekte, bzw. der nichtberufsbedingten Gruppensprachen den Hinweis auf Freizeit- oder Hobbysprachen, welche in einer Gruppe über den Zeitraum des

Zusammentreffens dieser Gruppe temporär genutzt wird. Auch dies trifft auf die sprachlichen Eigenheiten der Kommunikation in Online-Rollenspielen zu. Zudem ist in Ansätzen jedoch ebenso eine Einordnung der sprachlichen Online-Rollenspielphänomene in die berufsbedingten Gruppensprachen möglich: spielspezifisches (Fach-)Lexikon sowie das Phänomen einer verschwimmenden Grenze zwischen Arbeit und Spiel (siehe Abschnitt 2.1) erschweren die eindeutige Zuordnung als Soziolekt nach Löffler.

Als weiterer wesentlicher Terminus muss daher der Begriff der *Fachsprache* erläutert werden. Bei Löffler als *berufsbedingte Gruppensprachen* bezeichnet, gilt die Fachsprache nicht mehr als den Soziolekten zugehörig. Fachsprachen werden im weitesten Sinne als Berufssprachen verstanden, wobei in der Linguistik zumeist neben Berufen auch technische oder wissenschaftliche Fachgebiete einbezogen werden (vgl. Althaus et al. 1980, 390). Lewandowski (vgl. 1990, 293) weist zudem auch auf fachsprachliche Spezialisierungen im Freizeit- und Unterhaltungsbereich hin. Weiteres Kennzeichen einer Fachsprache ist ihre Durchlässigkeit zur Allgemeinsprache (vgl. Fluck 1996, 11). Die Fachsprache gilt als funktionale Sprachvariante und dient der präzisen, eindeutigen und ökonomischen Kommunikation bzw. Informationsvermittlung innerhalb bestimmter Sachgebiete, bei welcher der Sprecher in den Hintergrund rückt (vgl. Roelcke 2010, 30f.). Uneinigkeit herrscht in Bezug auf die Einordnung der Fachsprache als Gruppensprache: Während Löffler sie klar als solche definiert, sehen Fluck (vgl. 1996, 11) und Auburger diese nicht als Gruppensprache. Letzterer sieht allerdings Potential darin, dass Fachsprachen zur Gruppenbildung beitragen (vgl. Auburger 1981, 152ff.). Lewandowski (vgl. 1990, 295) betont, dass zusätzlich zum Fachbegriff das dahinterstehende Fachwissen von erheblicher Bedeutung ist. „Kennen“ bedeutet also nicht immer auch „Verstehen“. Ziel einer Fachsprache ist dennoch nicht die Unverständlichkeit gegenüber Nichtwissenden oder gar ein exklusiver Charakter. Die Verschleierung von Gegebenheiten wie bei Geheimsprachen steht also nicht im Vordergrund (vgl. Althaus et al. 1980, 390). Die Definition des *Registers* umfasst bei Glück abgrenzbar vom Soziolekt ganz ähnliche Merkmale wie die der Fachsprache. Der Begriff wird teilweise auch mit ihr in synonyme Weise verwendet, auch wenn hier in wissenschaftlicher Hinsicht ebenfalls kein Konsens herrscht:

„In der Soziolinguistik Bez. für eine funktionale Sprachvariante, die verbunden ist mit unterschiedl. Berufsgruppen und sozialen Gruppierungen [...] vor allem bezogen auf das distinkte Vokabular; Fachsprache.“ (Glück 2010, 556)

Der Sprachbenutzer tritt folglich in den Hintergrund, das Register umfasst all das, was jemand in Abhängigkeit zur zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeübten sozialen Aktivität bzw. kommunikativen Aufgabe sagt (vgl. Glück 2010, 556). Ein Register zeichnet sich dadurch aus, dass es nicht durchgängig verwendet wird, sondern als der jeweiligen Situation angemessene

(erwartbare) Sprache zum Einsatz kommt. Ein jeder, der kommunikative Kompetenz aufweist, ist also in der Lage, zwischen verschiedenen Registern je nach Situation zu wechseln. (Vgl. Lewandowski 1990, 864) Nach Dittmar (vgl. 1997, 209ff.) sind neben dem Situations- und Wissensbezug auch Kompetenzunterschiede zur Verwendung von Registern wesentlich, z.B. im Bewerbungs- oder beim Arzt-Patienten-Gespräch. Rollenbeziehungen sowie Normen spielen hier eine Rolle.

Nach Lewandowski (vgl. 1990, 293) können fachsprachliche Spezialisierungen auch im Freizeitbereich wie den Online-Rollenspielen vorkommen. Die hier typischen fachsprachlichen Elemente besitzen zudem oben genannte Funktionen, den Sprachgebrauch präziser, ökonomischer und eindeutiger zu gestalten. In Bezug auf die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen ist der Faktor der Situation ebenfalls entscheidend. So können die Spieler wohl unterscheiden, wen sie vor sich haben und verwenden so in der Regel auch nur im Spiel oder in der Kommunikation über das Spiel im Sinne eines Registers die spezifischen sprachlichen Ausdrücke. Außerdem spielen Rollenbeziehungen und Kompetenzunterschiede eine Rolle. Für Schäfer (2014) gilt bei der Definition von Fachsprachen als ausschlaggebend, dass sie von einer institutionell normiert wird und der Lösung einer speziellen Aufgabe dient:

„Die ‚spezielle Aufgabenstellung‘ liegt im Falle von WoW in der Kommunikation des hochkomplexen Systems aus Spielregeln und Spielmechanik sowie der Bewegung im virtuellen Raum. Die ‚überindividuelle Instanz‘ wird verkörpert durch das globale online verbundene Netz der SpielerInnen.“ (Schäfer 2014, 271)

Die bei Einführung des Terminus erläuterten Kennzeichen allerdings, dass Fachsprache nicht einer exklusiven Gruppe zuzuschreiben ist und das Subjekt bzw. das Soziale vor der Fachsprache in den Hintergrund rückt und die jeweils ausgedrückte Information in den Vordergrund, gilt für die sprachlichen Besonderheiten in Online-Rollenspielen nur bedingt. Für die große Gruppe der Online-Rollenspieler kann auch nicht angenommen werden, dass sie im Sinne einer Geheimsprache kommunizieren, um sich vollends von der Allgemeinheit abzugrenzen, dennoch scheint es eine Tendenz zur Exklusivität des Gebrauchs spezifischer Ausdrücke zu geben, die kompetente Spieler von den nichtwissenden „Noobs“ absondert. Auch ist damit eine gewisse Integration der „Wissenden“ sowie ein Gemeinschaftsgefühl verbunden.

Zu guter Letzt soll der Begriff des *Jargons* Erwähnung finden. Er begegnet uns beispielsweise bei Wikipedia in alltagssprachlicher Verwendung unter dem Eintrag „MMORPG-Jargon“. Ob er sich allerdings auch unter linguistischer Perspektive zur Bezeichnung der sprachlichen Besonderheiten der Online-Rollenspieler eignet, soll nun geklärt werden. In der Wissenschaft wird unter *Jargon* eine verklärende Sprachform verstanden, welche engere und weitere Definitionen umfasst:

„Im weiteren Sinne: durch speziellen gruppen- oder fachspezifischen Wortschatz gekennzeichnete

Sprachform, der es an Allgemeinverständlichkeit mangelt. - Im engeren Sinne: sozial bedingte Sondersprachen, die durch auffällige Bezeichnungen für alltägliche Dinge, bildliche Ausdrucksweise, emotional gefärbte oder spielerische Verwendung des standardsprachlichen Vokabulars gekennzeichnet sind.“ (Bußmann 2002, 325)

Weiter wird häufig ein stetiger Kontakt miteinander sowie eine bestimmte soziale Stellung genannt, welche die Gruppenangehörigen verbindet. Dazu können die Arbeit, aber auch gemeinsame Tätigkeiten abseits des Berufs wie das gemeinsame Hobby oder gemeinsame Interessen gezählt werden. (Vgl. Glück 2010, 313; Domaschnev 1987, 313)

„Beim J. handelt es sich insbesondere um den Sonderwortschatz sozialer Gruppen als Ausdruck einer Sonder- oder Subkultur, aber auch um den Fachwortschatz bestimmter Berufe und Berufsgruppen im Sinne eines Fachjargons [...].“ (Lewandowski 1990, 502)

Der Jargon kann somit verstanden werden als Fachkommunikation, welche insbesondere auch soziale Funktionen im Hinblick auf die Sprechergruppe erfüllt. Domaschnev (vgl. 1987, 314) unterscheidet Berufs- und Gruppenjargon, die eine berufliche bzw. eine nichtberufliche Tätigkeit verbindet. Der Jargon wird demnach in Gruppen von Menschen genutzt, in denen durch gemeinsame Tätigkeiten spezifische (Fach-)Ausdrücke verwendet werden bzw. entstehen. Jargons fördern daher die Gruppenbildung, die Identität einer Gruppe sowie die Abgrenzung von dieser Gruppe nach außen, wobei der Abgrenzungscharakter weniger weit reicht als der der Geheimsprachen, welche dem Zweck dienen, das Gesagte vollends zu verschleiern (vgl. Glück 2010, 313). Auch Domaschnev (vgl. 1987, 313) geht davon aus, dass Jargons weniger die Funktion der Abgrenzung nach außen erfüllen sollen, sondern vielmehr darauf ausgelegt sind, alternative Ausdrücke zu liefern. Das Zugehörigkeitsgefühl zur Gruppe trägt zur Stabilisierung und Erweiterung der sprachlichen Besonderheiten bei. Jargons dienen der „interprofessionellen Verständigung“, das heißt, sie präzisieren und optimieren die Kommunikation mit den Gruppenmitgliedern. Jargons unterliegen außerdem einem raschen Wandel, sie sind von „Moden“ stark abhängig. (Vgl. Dittmar 1997, 219ff.) Sprachlich zeichnet sich ein Jargon wie folgt aus:

„Ein wesentliches Merkmal des Jargons besteht darin, daß Personen, Gegenstände und Handlungen, die im Rahmen der betreffenden Gruppe eine besondere Rolle spielen, auffällige und sonst nicht übliche Bezeichnungen erhalten. Die meisten von ihnen sind emotionell durch Scherz, Humor, Ironie, Zuneigung oder Ablehnung begründet.“ (Domaschnev 1987, 313)

Neu bezeichnet werden nicht nur fachspezifische Termini, sondern auch allgemein Bekanntes. Diese Ausdrücke bestehen in der Regel als eine Art Synonym neben der allgemeingebräuchlichen Form. (Vgl. Domaschnev 1987, 313)¹⁰⁰

Der Begriff des *Jargons* scheint die in Kapitel 6 herausgearbeiteten Besonderheiten der Kommunikation in Online-Rollenspielen in seinen Merkmalen am treffendsten zu beschreiben.

¹⁰⁰ Eng verwandt mit dem Begriff des *Jargons* ist der des *Slangs*: Dieser gilt als informelle, expressive, alltags-sprachliche und in erster Linie mündliche Nichtstandard-Varietät, die zumeist innerhalb spezifischer sozialer oder beruflicher Gruppen Verwendung findet und neben Überschneidungen mit dem Jargon auch mit Sondersprache, Umgangssprache oder Argot aufweist (vgl. Glück 2010, 622).

Die Definition des Jargons vereint die Möglichkeit des Vorhandenseins sowohl spezieller sozial orientierter gruppen- als auch fachspezifischer Sprachformen. Die spielspezifischen Kommunikationsweisen haben sich durch stetigen Kontakt durch ein gemeinsames Hobby schon so weit verfestigt und konventionalisiert, dass bei ihnen von einem Jargon gesprochen werden kann, der aber nicht immer und von jedem Teilnehmer gleich häufig verwendet wird und sich auch intern je nach Phase oder Handlungsbereich nicht homogen zeigt. So ist das Kommunizieren im Spiel zwar auch möglich, ohne diese Sprachformen zu verwenden, jedoch ist für das erfolgreiche Spielen das Wissen um die Spielwelt und die Bezeichnungen der Dinge darin unerlässlich. Zwar definieren sich die Online-Rollenspieler nicht in erster Linie über ihre Sprache, dennoch zeichnet sich ein Spieler zugleich als Mitglied des Kreises aus, wenn er die „gleiche Sprache“ versteht und spricht. Es finden sich auffällige, bildliche, spielerische und emotionale Elemente der Umgangs- oder Jugendsprache, aber auch computer-, internet-, chatsprachliche sowie dialektale Eigenheiten, welche sich mit onlinespiel-typischen, spiel-, server-, aber auch gildenspezifischen (Fach-)Bezeichnungen im *WoW*-Jargon vereinen und einer gewissen Schnelllebigkeit unterworfen sind. Die Spieler „basteln“ sich so nach dem Prinzip der Bricolage ähnlich wie in der Jugendsprache aus verschiedenen Stilelementen den ganz eigenen spezifischen Sprachgebrauch (vgl. Neuland 2006, 230). Ein Ursprung dieser Elemente ist dabei in vielen Fällen kaum auszumachen. Die Spieler nehmen sich selbst als Teil einer Gruppe wahr, sie identifizieren sich als Online-Rollenspieler teilweise auch über die Sprache. Die Sprache dient der Bindung an die Gruppe, die Einhaltung sprachlicher Normen trägt zur Integration in die Gruppe und zur Ausbildung von Identitäten einzelner Mitglieder wie auch der Gruppenidentität bei. Verständlichkeitsbarrieren für Außenstehende und Tendenzen zur Verschleierung der Informationen werden gefördert durch gemeinsame Gruppenaktivitäten und äußern sich in einer Skepsis der Mitglieder gegenüber denen, die nicht über „Insider“-Wissen oder kommunikative Kompetenzen verfügen und denen die gruppeninternen sprachlichen wie außersprachlichen Normen nicht geläufig sind. Die Verwendung des Jargons zeichnet den Sprecher als Wissenden und damit als den Online-Rollenspielern zugehörig aus. „Dabei schafft die Gruppenzugehörigkeit sprachliche Übereinstimmung, die wiederum rückwirkend die Gruppenbildung festigt.“ (Lewandowski 1990, 979) Sprache wirkt identitätsstiftend – durch sie wird das Wir-Gefühl vermittelt (vgl. Hannappel/Melenk 1990, 268). Im wiederholten Zusammenspiel bilden sich konventionalisierte Muster auf Interaktions- wie auch auf Sprachebene, was zur Stabilität der Gruppe beiträgt, zugleich aber auch eine dynamische Weiterentwicklung mit der Gruppe zulässt (vgl. Kapitel 7). Der Terminus des *Jargons* bietet zudem einen weiteren Vorteil: Die Bezeichnung als *Sprache* in Bezug auf beispielsweise die „Internetsprache“, aber auch auf die

Gruppen- oder Fachsprache verleitet zu der Annahme, dass es sich bei den jeweiligen Sprachvarianten um eigenständige Sprachen handelt, welche unabhängig von der Einzelsprache existieren können. Dass dem nicht so ist, lässt sich leicht nachweisen. Laut Schlobinski (vgl. 2006, 32) gibt es nicht die eine „Netzsprache“, sondern viele sprachliche Varianten abhängig von den Medien- und Kontextbedingungen. Dies gilt auch für die Online-Rollenspiel-Kommunikation. Die Ermittlung der sprachlichen Phänomene im vorangegangenen Kapitel macht deutlich, dass keine eigenständige Sprache der Online-Rollenspieler oder eine „Gamersprache“ vorliegt. Innerhalb der Varietäten lässt sich die Ausdrucksweise der Online-Rollenspieler also zusammenfassend als Jargon definieren, der „das sprachliche Verhältnis zu einem bestimmten Lebenskreis und der damit verbundenen besonderen Lebensart“ (Dittmar 1997, 219) meint.

7 Gruppendynamik in WoW-Gilden

Das Aufzeigen der spezifischen Nutzung der beiden Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat in Abhängigkeit zu Vor- und Nachteilen, Spielervorlieben, Spielziel sowie Gruppengröße, aber auch die Analyse der Phasen und kommunikativen Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation in *WoW* und die Bestimmung dieser als Jargon konnten verdeutlichen, wie kreativ die Spieler in ihrer Spielumgebung mit Sprache umgehen und diese in spezifischen Spielsituationen ihren jeweiligen Bedürfnissen anpassen. In Ansätzen konnte festgestellt werden, dass sowohl die stetige Wiederholung kommunikativer wie interaktionaler Teilhandlungen und Aufgaben als auch der auf das Spiel zugeschnittene Sprachgebrauch eine große Rolle bei der Gruppenkonstitution spielen, wobei die Kommunikation und der Aufbau sowie die Festigung sozialer Beziehungen in Wechselwirkung zueinander stehen.

Wie genau diese Einflüsse auf die Gruppe wirken, soll im Folgenden interessieren. Insbesondere soll dabei zunächst eine Antwort auf die Frage nach dem Einfluss der sprachlichen Darstellung von Identitäten und bestimmten Verhaltensnormen sowie -konventionen des „Zusammenspielens“ auf die Beziehungsgestaltung und die Gruppenkonstitution der untersuchten Gilde gefunden werden. Schließlich interessieren gruppendynamische Prozesse innerhalb der Gilde, welche entlang der Dimensionen Macht, Zugehörigkeit und Intimität beschreibbar werden und insbesondere anhand von emotional geprägten Konfliktsituationen, aber auch Situationen mit scherzhafter Modalität nachgewiesen werden sollen. Unter Berücksichtigung der in dieser Arbeit verfolgten Ansicht, dass Sprache als soziales Phänomen betrachtet werden muss, ist eine Analyse der Strukturen der sozialen Beziehungen innerhalb von Gilden in Verbindung zu den genutzten interaktionsorientierten Kommunikationsmitteln im spezifischen Kommunikations- und Interaktionskontext unabdingbar.

7.1 Identität und Identifikation mit der Gilde

„Individuals design their on-screen presence through words, symbols, gestures, and activities and as such they are both the creators and consumers [...] of the 'kinds of people' within the game.“ (Steinkuehler 2004, 10)

Dieser Selbstdarstellung der Spieler untereinander soll im Folgenden auf den Grund gegangen werden. In der Forschung zu digitalen Medien hat insbesondere das Konzept der multiplen Identitäten Aufmerksamkeit erlangt. Diesem Konzept liegt die Annahme zugrunde, dass durch die Einschränkungen des Kommunikationsprozesses auf rein sprachliche Informationen aufgrund medialer Restriktionen nicht mehr die Menschen an sich kommunizieren, sondern Online-Kommunikation über die Konstruktion von Identitäten und Rollen stattfindet. So

untersuchen Turkle, Beißwenger und Fix in ihren Arbeiten unter anderem das Spiel mit verschiedenen (Teil-)Identitäten in Chats (vgl. Turkle 1998, 287; Beißwenger 2000, 164ff.; Fix 2001, 62ff.). Auch Döring hält Identitäten aufgrund der Komplexität sozialer Kontexte, in denen sie auftreten können, für variabel und in ihrer Entwicklung dynamisch. Für den Einzelnen ist daher die Kompetenz vonnöten, aus vorangegangenen Erfahrungen Teilidentitäten situationsabhängig zu bilden und umzugestalten. Um eine Person herum entwickeln sich somit multiple (Teil-)Identitäten, welche je in verschiedenen Situationen Gültigkeit besitzen und einen Identitätskern gemeinsam haben können. (Vgl. Döring 2003a, 329f.) Nach Mead ist die Identität einer Person nur in Bezug zu anderen Personen existent und kann demnach nur in Verbindung mit sozialer Interaktion betrachtet werden:

„Der Einzelne hat eine Identität nur im Bezug zu den Identitäten anderer Mitglieder seiner gesellschaftlichen Gruppe. Die Struktur seiner Identität drückt die allgemeinen Verhaltensmuster seiner gesellschaftlichen Gruppe aus, genauso wie sie die Struktur der Identität jedes anderen Mitgliedes dieser gesellschaftlichen Gruppe ausdrückt.“ (Mead 1988, 206)

Mead unterscheidet das *I*, also die eigenen, auch spontanen Reaktionen auf die Haltungen anderer, und das *me*¹⁰¹, das Bewusstwerden der eigenen Identität durch Selbstbeobachtung aus der Perspektive der Interaktionspartner. Das Selbst kann als Satz aus verschiedenen Identitäten betrachtet werden, welche sich lebenslang in konkreten Interaktionen sowie in stetig aktualisierten Wechselbeziehungen von *I* und *me* weiterentwickeln. (Vgl. Mead 1988, 216ff.) Unter interaktionaler Perspektive wird also eine weitere Dimension in die Betrachtung von Identitäten eingeführt: Identitäten bilden sich nicht nur durch die individuelle Darstellung des Einzelnen von sich, sondern immer auch in Bezug auf die Interaktionspartner, auf deren Beteiligung an der Interaktion und deren Erwartungen und Vorstellungen vom (Rollen-)Verhalten des Gegenübers – sie haben sowohl eine Innen- als auch eine Außenperspektive (vgl. Döring 2010, 163).

Nach Dorta

„beschreibt der Begriff der Identität die vielfältigen Beteiligungsformen der Interagierenden, mit denen unterschiedliche Eigenschaften und die jeweils eigene Perspektive präsentiert werden, und sich jeder Beteiligte eine bestimmte Vorstellung bzw. ein Bild von den anderen Interagierenden machen kann.“ (Dorta 2005, 62)

Identitäten formen und verändern sich somit stets situationsabhängig in sozialen Interaktionen und Kommunikationen mit anderen durch das Spannungsverhältnis zwischen individuellen Ansprüchen an das Selbst und den sozialen Erwartungen anderer.

Döring bezieht sich explizit auf die besonderen Bedingungen der Identitätsbildung im Online-Bereich: Die Online-Selbstdarstellung und -Eindrucksbildung definiert die Autorin als nur kurzfristig und anwendungsspezifisch für einen bestimmten Zeitpunkt zum Beispiel für die

¹⁰¹ In der deutschen Übersetzung ist vom *Ich* und dem *ICH* die Rede. Aufgrund von Verwechslungsgefahr wird hier auf die englischen Begriffe zurückgegriffen.

Kommunikation im Chat geltend. Dauert die eigene Darstellung einer Person länger an, wird mehrfach konsistent genutzt und ist damit wiedererkennbar für andere, so kann von *virtuellen Identitäten*¹⁰² gesprochen werden. Die Identität einer Person ergibt sich danach im Internet abhängig von den medialen Bedingungen einzelner Online-Anwendungen nutzerdefiniert, systemgeneriert und mitnutzerproduziert. Der Nutzer trägt mit Hilfe relevanter Informationen zur Selbstdarstellung und Eindrucksbildung bei, indem er beispielsweise einen Nicknamen auswählt, sich verbal selbst beschreibt und sich – sofern je nach Online-Anwendung vorhanden – ein Persönlichkeits-Profil erstellt. Auch die einzelnen computervermittelten Äußerungen sind für die Selbstdarstellung von Bedeutung (nutzerdefinierte Identität). Des Weiteren werden durch die Online-Anwendung Daten gesammelt, durch die sich ein objektives Bild über die Person und ihr Nutzungsverhalten zusammenfügen lässt. Relevant sind hier beispielsweise das Datum des Einloggens, die Zahl der Beiträge der Person oder im Falle des Online-Rollenspiels auch das Level des Spielcharakters, die gesammelten Erfahrungspunkte oder erreichte Erfolge (systemgenerierte Identität). Zu guter Letzt tragen die Kommunikationspartner zur Identitätsbildung der Person bei, indem sie sie explizit oder implizit beschreiben oder bewerten, beispielsweise durch Tratsch (mitnutzerproduzierte Identität). (Vgl. Döring 2003a, 341f.) Geisler (vgl. 2009, 211f.) geht darüber hinaus in Bezug auf Online-Rollenspiele davon aus, dass bis zu drei verschiedene Ebenen der Identitätsgestaltung relevant sind: die Spielrolle abhängig von Spielcharakter und Nicknamen, die personale Identität des Alltags und die Statusrollen¹⁰³ innerhalb einer Gilde. In der folgenden Analyse werden die von Döring und Geisler genannten abhängigen Variablen sowie Möglichkeiten der Identitätsgestaltung berücksichtigt. Dabei wird der Fokus insbesondere auf der Gestaltung von Identitäten durch bestimmte sprachliche Mittel unter medialen Bedingungen liegen, darüber hinaus auf der Identitätskonstitution über Emotionen und bestimmte Stereotypisierungen sowie über Rollenverteilungen und Hierarchiebildungen innerhalb der Gilde.

7.1.1 Spielcharakter und Spielmechanik

Die Kommunikation und Interaktion in Online-Rollenspielen bietet den Spielern neue soziale Wahrnehmungs- und Erfahrungsfelder, in welchen unter den besonderen medialen Bedingungen Identitäten ausgehandelt werden. Körperliche Präsenz ist im Online-Rollenspiel nicht

¹⁰² Der Begriff der *virtuellen Identität* bietet wichtige Anhaltspunkte für die weiteren Ausführungen, wird in der Arbeit jedoch keine weitere Verwendung finden. Ebenso wie mit der Verwendung des Begriffs der *virtuellen Gemeinschaft* (siehe Abschnitt 3.3) sehe ich großes Gefahrenpotential darin, eine konstruierte, der Realität entgegenlaufende strikte Grenze zwischen dem Online-Bereich und anderen Lebensbereichen zu ziehen, die sich vielmehr gegenseitig ergänzen und zunehmend durchdringen.

¹⁰³ *Status* ist „die mehr oder minder hohe Stellung, die eine Person im Vergleich zu anderen Mitgliedern des jeweiligen Sozialsystems [...] einnimmt“ (Peuckert 2006, 313).

gegeben, Identitäten werden also nicht in erster Linie über Äußerlichkeiten, sondern allenfalls über Selbstbeschreibungen von diesen Äußerlichkeiten aufgebaut. In diesem Zusammenhang sind *Anonymität* und *Pseudonymität* wichtige Stichworte: Ersteres besagt, dass das Online-Auftreten einer Person außerhalb des Internets weder technisch noch sozial zugeordnet werden kann. *Pseudonymität* wiederum besteht, wenn Nicknamen konsistent verwendet werden, verschiedene computervermittelte Äußerungen dem Einzelnen im Internet also zugeordnet werden können, jedoch nicht einer bestimmten Person außerhalb. Die Internet-Nutzer haben also die Möglichkeit, ihr „Offline“-Auftreten aus dem Internet weitgehend herauszuhalten und fiktive Identitäten zu konstruieren. Pseudonymität im Internet bietet laut Egalisierungs-Modell den Vorteil, dass eine gleichberechtigte Kommunikation möglich wird, da zunächst sämtliche hierarchisierende oder stereotypisierende Merkmale aus der Kommunikation herausgefiltert sind. Alter, Geschlecht, Beruf oder Nationalität spielen demnach zunächst keine Rolle. Nach Döring sind Selbstdarstellungen im gesamten Online-Raum jedoch keinesfalls beliebig, Identitäten werden nicht ständig gewechselt. Oft stellen diese sogar eine Repräsentation der „Offline“-Identität dar, da es von vielen Nutzern als zu aufwendig empfunden wird, fiktive Identitäten aufrecht zu erhalten. (Vgl. Döring 2003a, 344ff.)

Auch im Online-Rollenspiel herrscht in den seltensten Fällen vollständige Anonymität. Durch einen regelmäßig genutzten Spielcharakter sowie den damit verbundenen feststehenden Nicknamen¹⁰⁴ kann sich eine konsistente Identität herausbilden, sodass Pseudonymität hier die Regel ist. Identitäten sind damit laut Geisler (vgl. 2009, 58) auch im Online-Rollenspiel nicht völlig frei konstruierbar: die medialen und kommunikativen Bedingungen, die eigene Sozialisation sowie die Einflüsse des gesellschaftlichen Umfelds schränken die Identitätsgestaltung ein. Insbesondere innerhalb der Gilde wiederum kann Pseudonymität durch Konstanz und Erwartbarkeit des Verhaltens, welches die Konstitution von Identitäten und Beziehungen zu den Kommunikationspartnern fördert, aufgehoben werden. Durch konsistente Selbstdarstellungen werden auch ohne persönliche Treffen Rückschlüsse auf die Person hinter dem Spielcharakter möglich. Die Herausbildung von Identitäten beruht zunächst auf der Wahl eines Nicknamen sowie der Wahl der Rasse, Klasse, des Geschlechts und anderer äußerer Merkmale des Spielcharakters.¹⁰⁵ Diese Merkmale weisen jedoch nicht in erster Linie auf die Identität des Spielers außerhalb des Online-Rollenspiels hin (gerade auch aufgrund der Fantasy-Orientierung des Spiels), können aber als Signale für die Vorlieben und Spielkompetenzen eines Spielers

¹⁰⁴ Sowohl Charaktername als auch Aussehen sind lediglich gegen ein Entgelt änderbar.

¹⁰⁵ Gerne nehmen Spieler ganz neue Identitäten im Spiel an, wie beispielsweise die des anderen Geschlechts, auch *Gender Bending* genannt. Laut Nagy (vgl. 2006, 63f.) werden circa 30 Prozent der weiblichen Spielcharaktere von Männern gespielt. Viele erhoffen sich Vorteile, wenn sie Hilfe brauchen, betrachten lieber einen weiblichen Charakter¹⁰⁴ oder möchten experimentieren und die vielen Möglichkeiten des Spiels ausnutzen.

19:14:30 LUI: °h ((schnalzt mit der Zunge)) kann=se doch MITnehm:en;
(2.9)
19:14:34 hier in so=m CHOPPer oder so;

Hier finden sich die Spieler gerade für einen 10er-Raid zusammen. Raidleiterin UMA überprüft sowohl im Voice-Chat, als auch mit einem Bereitschaftscheck im Chat, ob alle Spieler bereit sind. Schon die Frage *sin=wir jetzt alle DA?* (19:13:44) impliziert zweierlei: zum einen meint die Raidleiterin die Präsenz der Spieler am Computer, zum anderen umfasst diese Frage gleichermaßen die Anwesenheit der Spielcharaktere an dem Ort in der Spielwelt, an welchem der bevorstehende Kampf gegen einen Computergegner stattfinden soll. Ist der Spieler nicht am Computer, steuert niemand den Spielcharakter, und ist umgekehrt der Spielcharakter nicht am für das gemeinsame Zusammenspiel verabredeten Ort in der Spielwelt, kann der Spieler nicht am Raid teilnehmen. Für den Spieler selbst ermöglicht die Manifestation des Avatars in der Spielwelt das Eintauchen in dieselbe. Der Spielcharakter wird für die Dauer des Spiels dabei in der Regel als Teil des Selbst betrachtet und es wird größtenteils auch über bzw. durch ihn kommuniziert. Verbal identifiziert sich der Spieler also mit seinem Charakter. Dies äußert sich insbesondere lexiko-semantisch: Deutlich ist die generelle Verwendung der 1. Person, wenn Interaktionen mit dem eigenen Spielcharakter gemeint sind. Es werden Personalpronomen wie *ich, wir, mir, mich* verwendet, wohingegen die 3. Person in Bezug auf den Spielcharakter und kommunikative Äußerungen wie *mein/dein/ihr Spielcharakter* eher selten gebraucht werden. Die Handlungen des Spielcharakters werden weiterhin wie selbstverständlich als die eigenen definiert: *soll ich FAHren VIO, oder: (-) wolltst du FAHren;* (19:14:04). LUI ist bewusst, dass er von einem virtuellen Gefährt innerhalb des Spiels spricht, welches im Grunde nur der Spielcharakter fahren kann und nicht er selbst. Er weiß aber auch, dass seine Mitspieler ihn aufgrund des Kontextes und der momentanen Situation verstehen, denn er spricht diesen Fakt zur Vereinfachung des Gesagten nicht aus. An der Reaktion von VIO (*°h (.) m:ir is das eGAL; wie de MAGST;* (19:14:08)) wird deutlich, dass er LUIs Identifikation mit seinem Spielcharakter nicht als irritierend empfindet. Auffällig ist an dieser Passage weiterhin, dass die Spieler mit ihrem Nicknamen bzw. dem Namen des Spielcharakters angesprochen werden und nicht mit ihrem tatsächlichen Namen, was die Identifikation mit dem Charakter zusätzlich verstärkt. Beer (vgl. 2008, 291) spricht in Bezug auf diese Möglichkeiten der verbalen Identifikation mit einer Spielfigur bereits von sprachlicher Konvention, die sich herausgebildet hat.

Diese Praxis trägt letztendlich erheblich zur Komplexitätsreduktion der gemeinsamen Interaktion bei, denn eine Trennung von Spieler und Spielcharakter sprachlich wie kognitiv scheint auf Dauer nicht durchhaltbar, aber auch gar nicht nötig zu sein. Die Spieler wissen um die Stellvertreterfunktion des Spielcharakters und so wird die sprachliche Gleichsetzung der

eigenen Person mit der des Spielcharakters nicht als normverletzende Täuschung betrachtet, sondern eher als der Einfachheit halber durchaus nötige Verschränkung der eigenen Person mit dem virtuellen Stellvertreter. Im Beispiel meldet sich lediglich IVO über Voice-Chat zu Wort, dass er bereit ist (19:14:04), während die anderen Spieler die Raidleitung im Hintergrund mit Hilfe der Spielmechanik des Bereitschaftschecks sowie wahrscheinlich auch mit Hilfe des Chat-Flüstermodus über ihre Bereitschaft informieren. Diese Annahme ist dadurch zu belegen, dass UMA die anderen Teilnehmer kurz nach dem Bereitschaftscheck im Voice-Chat über den Grund von TEAs Abwesenheit informiert. Nahe liegt, dass TEA UMA privat über den *WoW*-Chat in Kenntnis gesetzt hat, dass sie ihr Kind ins Bett bringen muss (19:14:23). In der Zwischenzeit haben LUI und VIO ein neues Gesprächsthema begonnen und tauschen sich darüber aus, wer bzw. welcher Spielcharakter innerhalb des Spiels das Fahren der für den folgenden Kampf nötigen Fahrzeuge übernimmt (19:14:04 bis 14). In Bezug auf UMAs Begründung, warum TEA noch nicht da ist, wird das Thema von LUI wieder aufgegriffen bzw. einfach weitergeführt, indem er vorschlägt, dass TEA das Kind doch auf dem Motorrad im Spiel mitnehmen könne. Hier verknüpft LUI kreativ die virtuelle mit der Offline-Welt. Der scherzhafte Charakter der Äußerung entsteht durch das allgemeingültige Wissen darüber, dass eine Umsetzung dieses Vorschlags unmöglich ist. Auch hier zeigt sich erneut deutlich, dass die Spieler eine Gleichsetzung des eigenen Selbst mit dem Spielcharakter als normal ansehen und bereits verinnerlicht haben. Weiter zeigt sich ein Bewusstsein über diese Gegebenheiten, denn kommunikativ gehen die Beteiligten spielerisch mit diesen medialen Bedingungen um. Identität wird hier sprachlich also in erster Linie über die Gleichsetzung mit dem Spielcharakter hergestellt, der als Stellvertreter fungiert. Die Spieler fühlen sich durch dieses in der Regel allen Spielern gemeinsame Merkmal als der sozialen Kategorie der Online-Rollenspieler, spezieller der *WoW*-Spieler, zugehörig, was im gleichen Schritt zur Integration in diese Kategorie beiträgt. Nicht zu vernachlässigen ist an dieser Stelle der Fakt, dass mit der Kommunikation über den Voice-Chat, welche in der Regel erst in engeren sozialen Zusammenschlüssen wie den Gilden zustande kommt, die Stimme als wesentliches Merkmal zur Identitätskonstitution „mitgeliefert“ wird: Diese sagt etwas über das Alter, das Geschlecht und die Herkunft der Spieler aus und ist damit neben dem Spielcharakter ein wichtiger Hinweislieferant auf ihre Identitäten.

7.1.2 Verbale und nonverbale Strategien der Selbstdarstellung

Ein weiteres Beispiel stammt aus dem bereits in Unterabschnitt 6.2.3 eingeführten Zusammenspiel einer 3er-Gruppe. Zum üblichen Spielablauf ergeben sich Komplikationen dadurch, dass bei einem Spieler das Mikrofon defekt und kein Ersatz zur Hand ist. Das Headset ist auseinandergebrochen, hält daher nicht mehr am Kopf des Spielers und hat zudem Wackelkontakte.

Abseitsstellung des Ausrufezeichens am Ende der Äußerung durch ein Leerzeichen. Durch dieses typografische Mittel hebt er die Äußerung hervor und verleiht ihr zusätzlichen Nachdruck. Seine Missgestimmtheit ist außerdem durch seine negativ besetzte Wortwahl (*schmeiss, sch-eisse*) zu erkennen. Die konsequente Kleinschreibung sowie das überwiegende Fehlen von Satzzeichen ist sicher zurückzuführen auf eine möglichst funktionale, also zügige und zeitsparende Verwendung der Kommunikationsform Chat als Kommunikationsmittel. Warum der Spieler *Doppel-S* statt scharfem *S* verwendet, kann nicht sicher begründet werden. Tippfehler sind jedoch weiter nicht auszumachen, was auf einen bewussten Schreiber schließen lässt, dem seine Wirkung auf andere auch im Chat nicht egal ist. Schließlich äußert WES seinen Unmut im Chat als eine Art Fluch in vulgärem Ton (21:50:14). Auch hier kommt erneut das abseits gestellte Ausrufezeichen zum Einsatz – eine mehrmalige Verwendung dieses typografischen Mittels lässt die Vermutung zu, dass WES die Nutzung dieses Mittels in der Chat-Kommunikation bevorzugt, um Nachdrücklichkeit hervorzuheben. Weitere Funde der Verwendung auch außerhalb des gezeigten Beispiels bestätigen dies. WES' Haltung zur Nutzung des Chats äußert sich trotz ihrer Kürze in den drei Chatbeiträgen in mehreren Kontextualisierungshinweisen sehr deutlich. Das langwierige Tippen im Chat ist ihm zuwider. Kontur erhält dieser Identitätsaspekt von WES zum einen durch seine Chat-Äußerungen, also durch das, was er schreibt, aber auch durch das *Wie*, zum Beispiel durch die semantisch negativ besetzte Wortwahl. Zusätzlich gibt auch das, was nicht geschrieben wird, Aufschluss über seine Perspektive: Auffällig ist, wie sehr die Antworten von WES durch das Tippen verzögert werden und wie wenig er im Vergleich zu seinen Mitstreitern zur Unterhaltung beiträgt. Die Kommunikation mit den anderen ist für ihn auf das Wesentlichste reduziert, was zugleich auch darauf zurückführbar ist, dass WES Prioritäten setzen muss: will er spielen oder will er mit den anderen kommunizieren?

Im unmittelbar darauffolgenden zweiten Teil dieser Episode führt RON mit dem „Ersatzgerät“ ein neues Thema ein, über das sich lediglich NEO und RON im Voice-Chat austauschen. WES bleibt in der Folge nun auch im *WoW*-Chat stumm.

Beispiel 84	Selbstdarstellung (VC3_2)
21:50:18	RON: hast du KEINen ersatz?
21:50:19	ich hab meist NE: obwohl (.) darf ich gar NIX sagen;
21:50:21	ich hab momenTAN auch keinen ersatz- (1.0)
21:50:23	ich hab ersatzKOPF[hörer aber kein: ersatzMIKro;
21:50:24	NEO: [ich hab (2.1)
21:50:28	ich hab <<Störung>beide(s;)>
21:50:29	°h aber die sind toTAL scheiße;
21:50:31	die ham irgendwie mal FÜNF euro gekostet,
21:50:32	und {meine freundin} und ich ham die mal MITgenommen so? (-)
21:50:35	°h aber das_s (-) äh die tun WEH auf_n ohren nach ner weile; (1.1)
21:50:38	RON: ojo das hatt ich halt bei meinem ALTen auch. (2.3)
21:50:42	und ich hab so(wie)so so (.) SELTsame SEGelohren,

21:50:44 mir tun eigentlich grundsätzlich ALLE headsets nach längerer (.) zeit weh; °h
(--)

21:50:48 bei DEM hier gehts einigermaßen;
21:50:49 aber DESwegen is_es auch so_n bisschen GRUND meiner te es scheuheit eigentlich.
(3.1)

21:50:56 ah da is ja WES.
(1.6)

21:50:59 NEO: jo: (.) {meine freundin} hatte irgendwann ma eins für mich RAUSgesucht,
21:51:01 =irgendwie im INternet,
(.)

21:51:02 n HEADset, °hh
21:51:03 und dis is äh: PERfekt.
(--)

21:51:05 °h so richtig mit ohrenSCHÜTZern sozusagen.
(3.1)

21:51:11 RON: na ich hab jetzt auch so_n SENNheiser,
(1.6)

21:51:14 das is schon gar nich SO schlecht.
21:51:15 NEO: ja keine ahnung von WELCHer firma meins i(s;)

Nach einer unbeantwortet bleibenden Frage an WES, ob er kein Ersatz-Headset habe, beginnt eine Art Fachgespräch über Headsets zwischen NEO und RON, aus dem sich WES gänzlich raushält. Die Spieler äußern sich über ihre bisherigen Erfahrungen mit dem Kauf, der Nutzung und der Funktionstüchtigkeit von Headsets. Sie thematisieren Alltagsgegebenheiten, welche außerhalb des Wahrnehmungsraums des Online-Rollenspiels liegen und für die anderen Spieler nicht selbst wahrnehmbar sind, um somit ihre jeweiligen Selbstdarstellungen abseits des Spiels bzw. ihre personale Identität des Alltags weiter auszugestalten. Laut Döring (vgl. 2003a, 334) schwankt die Selbstdarstellung stets zwischen Normalität und Einzigartigkeit. Normalität meint die Gemeinsamkeit mit und den Konsens zu Einstellungen von anderen, während Selbstdarstellung stets aber auch beinhaltet, dass der Einzelne sich vom Gegenüber abheben möchte. In diesem Beispiel steht im Sinne der kollektiven Identität das Finden und Herausstellen von Gemeinsamkeiten im Vordergrund: Beide Spieler stellen sich mit der Schilderung ihrer jeweils umfassenden Erfahrungen zur Qualität von Headsets als „Headset-Nutzer“ dar. Weiter beschreibt sich RON als *TS*-scheu aufgrund seiner „seltsamen Segelohren“, die zu keiner Headset-Form passen wollen. Er schreibt sich damit charakterliche wie körperliche Merkmale gleichermaßen selbst zu. Seine Wortwahl der „seltsamen Segelohren“ lässt auf eine bewusste Verwendung dieser Alliteration schließen, um seinen Beschreibungen über die Gegebenheiten Ausdruck und Plausibilität zu verleihen und damit das Bild von sich als Headset-Nutzer mit Handicap letztendlich auch mit ein wenig Witz zu vervollständigen. NEO verwendet eine ähnliche verbale Strategie, indem er kontrastierend zunächst von seiner negativen Erfahrung mit günstigen Headsets und anschließend von seinem derzeit genutzten qualitativ hochwertigeren Headset erzählt, welches seine Freundin für ihn ausgesucht hat. Das Gespräch zeichnet sich dadurch aus, dass beide sich in ihren Erfahrungen und Meinungen ähneln, sich im Konsens gegenseitig positiv bestärken und sich damit auch in ihrer Konstitution von Identitätsaspekten bestätigen. Die Selbstdarstellung erfüllt in diesem Fall vor allem prosoziale Funktionen wie die

der sozialen Unterstützung (vgl. Döring 2003a, 334). Lexiko-semantisch wird dies deutlich durch positiv besetzte Wörter wie *PERfekt, so richtig mit ohrenSCHÜTZern, gar nicht SO schlecht* (21:51:03) im Gegensatz zu NEOs Schilderung negativer Erfahrungen durch negativ besetzte Lexik wie *toTAL scheiße, tun WEH* (21:50:29), in die auch RON mit der Schilderung gleichwertiger Erfahrungen einstimmt. Syntaktisch weisen ähnliche Satzkonstruktionen wie *die ham irgendwie mal FÜNF euro gekostet, {meine freundin} und ich ham die mal MITgenommen* (21:50:31) zusätzlich auf die negativen Bewertungen hin.

7.1.3 Emotionen

Ein bedeutender Faktor der Identitätskonstitution wurde bisher – obwohl in den beiden zuletzt betrachteten Beispielen stark präsent – noch nicht genannt: der der Gefühlsäußerungen. Fiehler (1990, 1) versteht Emotionen nicht als individuelle Phänomene, sondern als „öffentliche Phänomene in sozialen Situationen interpersoneller Interaktion“. Gefühlsäußerungen manifestieren sich demnach in gemeinsamen Interaktionen und erfüllen bestimmte Funktionen für diese. Dabei ist für die Funktion und den Stellenwert der Emotionen in der Interaktion sekundär, ob die Interaktionspartner die Emotionen wahrhaftig empfinden. Fiehler nennt bestimmte Regeln der Emotionalität, denen die Interaktionspartner intuitiv folgen. Emotionsregeln sagen etwas über die soziale Angemessenheit und Erwartbarkeit eines Gefühls aus, Manifestationsregeln bestimmen die Art und Weise, wie sich ein Gefühl in bestimmten Situationen offenbart, Korrespondenzregeln lenken die Reaktionen der Beteiligten in Bezug auf die erwartbare Anteilnahme, Kodierungsregeln legen die möglichen Verhaltensweisen zur Äußerung von Emotionen fest. Die Manifestation von Emotionen ist damit immer auch eine Bewertung bzw. eine Stellungnahme zu bestimmten Sachverhalten bzw. zur gegenwärtigen Situation, in welche Emotionen stets funktional eingelagert sind. (Vgl. Fiehler 2001, 1427f.)

Dazu gehört der verbale oder nonverbale Ausdruck von Emotionen:

„Unter *Emotionsausdruck* verstehe ich alle Verhaltensweisen (und physiologischen Reaktionen) im Rahmen einer Interaktion, die im Bewußtsein, daß sie mit Emotionen zusammenhängen, in interaktionsrelevanter Weise manifestiert werden und/oder die vom Interaktionspartner wahrgenommen und entsprechend gedeutet werden.“ (Fiehler 2001, 1429, Hervorhebung im Original)

Emotionen zeigen sich sehr komplex in mehr als nur einer einzigen Verhaltensweise, sie sind zu einem gewissen Grad konventionalisiert, aber dennoch von Situation zu Situation unterschiedlich. Emotionen zeigen sich physiologisch, beispielsweise durch Zittern oder Erbleichen, nonverbal durch Mimik, Gestik oder Körperhaltung sowie durch bestimmte Prosodie. Sie können des Weiteren aber auch explizit durch Ausrufe, Vorwürfe oder Beschreibungen des Erlebten thematisiert werden oder auch implizit in verbalen Äußerungen z.B. durch eine bestimmte Wortwahl zum Ausdruck kommen und mitkommuniziert werden. Reaktionen des Gegenübers

Drohung durch erhöhte Lautstärke, starke Akzente und negativ besetzte Wortwahl verdeutlicht WES' Wut über die Situation. Prosodische Mittel wirken hier mit verbalen Kontextualisierungshinweisen zusammen und ergeben ein umfassendes Bild von WES' Emotionen. Auffällig ist die Wiederholung dieses Ausspruchs zu einem späteren Zeitpunkt im *WoW*-Chat (siehe Beispiel 83, 21:50:10). Die Wiederholung zeigt, dass der Spieler sich auch später keinesfalls beruhigt oder mit der Situation abgefunden hat. Dennoch amüsiert dieser Gefühlsausbruch die Mitspieler eher, als dass sie echte Anteilnahme zeigen. NEO erwartet statt eines Gefühlsausbruchs eine Begrüßung von WES und zeigt diese Erwartungshaltung explizit, indem er diesen Gefühlsausbruch bewusst ignoriert und sich stattdessen mit Freude in der Stimme zum Wiedererscheinen von WES äußert (*ah da BISTe ja wieder.*, 21:43:32) und ihn daraufhin besänftigend, aber auch belustigt willkommen heißt (*wB:*, 21:43:36), während RON lacht. Zu vermuten ist, dass diese Haltung der Mitspieler zum einen mit dem Wissen zusammenhängt, dass WES schon seit längerem mit dem auseinanderfallenden Headset kämpft, zum anderen sicher auch mit dem Wissen über die naheliegende und sehr einfache Lösung des Problems durch den Kauf eines neuen Headsets. Wahrscheinlich ist außerdem, dass WES unmittelbar vor dem Einloggen im Voice-Chat versucht hat, das Headset zu reparieren und er deshalb später als abgesprochen zum gemeinsamen Spielen erscheint. In diesem Zusammenhang trägt sicher auch die Vorstellung über den beim Basteln verzweifelnden WES bei den Mitspielern zusätzlich zu einer gewissen Komik der Situation bei. WES' Wut und Ärger werden durch die Wiederholung von NEOs Ausspruch in intensiver Betonung und Lautstärke erneut deutlich (*!W! !B!*, 21:43:39). WES liefert damit eine Begrüßung seiner Mitspieler nach und hat NEOs Erwartungshaltung richtig gedeutet. RON geht auf WES' Ausdruck von Emotionen mit einem nicht ganz ernst gemeinten Lösungsvorschlag ein und versucht damit indirekt zu betonen, dass die Gegebenheiten nicht so schlimm sind, wie sie WES erscheinen. RON schlägt vor, das Headset mit Klebestreifen direkt an WES' Kopf festzukleben, damit er es weiter nutzen kann. Den scherzhaften Charakter der Äußerung, welcher durch RONs Intonation, aber auch durch die Wortwiederholung und die von der grammatikalischen Norm abweichende Anordnung der Wörter (*nimm TESA; teSA und tu es FESTkleben an dir*, 21:43:39) deutlich wird, ignoriert WES. Er schmettert diesen Vorschlag mit *es GEHT nicht.* (21:43:45) ab und wiederholt diesen Ausspruch mit Nachdruck noch einmal lauter und in extremer Betonung. Die Wiederholungen und Steigerungen lassen WES' Verzweiflung darüber erkennen, dass er wahrscheinlich bereits alles ausprobiert, jedoch nichts zum gewünschten Erfolg geführt hat. RON reagiert darauf erneut mit Lachen, NEO lässt seine Freude durch einen Seufzer erkennen (*HA:*, 21:43:51). Dass WES die Reaktionen seiner Mitspieler nicht als unpassend empfindet und sie beispielsweise als

„Auslachen“ deutet, äußert sich an seinen eigenen Reaktionen. Mit wütenden verbalen Äußerungen über den defekten Gegenstand, nicht aber über das Verhalten seiner Mitspieler macht er deutlich, dass der Fokus seiner negativen Emotionen nur auf dem Headset liegt. Außerdem ist WES trotz aller Widrigkeiten in der Folge dazu bereit, mit den beiden Mitspielern gemeinsam zu spielen, er loggt sich mit seinem Spielcharakter ein (21:45:03). Im Ausschnitt zeigt sich, dass die Spieler vertraut miteinander kommunizieren und wahrscheinlich auf eine längere gemeinsame Interaktionsgeschichte zurückblicken können und wissen, wie sie miteinander umgehen müssen. WES zeigt sich daher ganz offen frustriert über seine derzeitige Lage und die Erschwernisse des gemeinsamen Spiels. Das Lachen seiner Mitspieler wird von WES entsprechend seiner Reaktionen so gedeutet, wie es möglicherweise von ihnen intendiert ist: es soll deeskalierend und besänftigend wirken, zudem aber auch dem humoristischen Charakter der Situation Rechnung tragen. Durch WES' emotionale Offenbarung zeigt er einen wesentlichen Identitätsaspekt von sich. In Zusammenhang mit seiner in Beispiel 83 festgestellten Abneigung gegenüber der Chat-Kommunikation während des Onlinespielens, den Ausdruck negativer Emotionen über das defekte Mikrofon mit Hilfe prosodischer und verbaler Mittel, aber auch durch die amüsierten Reaktionen seiner Mitspieler, durch die deutlich wird, dass WES' Drohung, das Mikrofon aus dem Fenster zu werfen, nicht allzu ernst zu nehmen ist, nimmt WES' Identität als Opfer, welches hoffnungslos der fehlerhaften Technik ausgeliefert ist, weiter Gestalt an.

7.1.4 Stereotypisierungen

Stereotype begegnen uns in allen Lebensbereichen als vereinfachende und oft generalisierende Eigenschafts- oder Verhaltenszuweisungen in Bezug auf einzelne Personen oder Personengruppen. Stereotype werden als kollektive, also von vielen Sprachbenutzern kulturell geteilte Meinungen in der Gesellschaft manifestiert (vgl. Dorta 2005, 74). Durch die Vereinfachung komplexer Sachverhalte auf wenige charakterisierende Merkmale können auch mit Emotionen besetzte und meist negativ bewertende soziale Kategorisierungen entstehen. In diesen Fällen spricht man von Vorurteilen als „vorschnell generalisierte Einstellungen ohne ausreichende Erfahrungsbasis, die [...] höchst änderungsresistent sind“ (Wiswede 1991, 147).

Zwei Beispiele, entnommen aus den größeren 10er- und 25er-Raids, sollen die Gestaltung von Identitätsaspekten durch Stereotype verdeutlichen. Das erste Beispiel zeigt eine Episode aus dem Voice-Chat, welche sich unmittelbar nach der bereits in Beispiel 82 beschriebenen Aufteilung der Gruppenmitglieder auf die im bevorstehenden Kampf nutzbaren Fahrzeuge ereignet:

Beispiel 86 Stereotypisierung „Frau am Steuer“ (C10_5/VC10_5)

19:14:39 UMA: ((schnalzt mit der Zunge)) (---) EVA wir beide ma hier so=n:
 HEMhemhemhemhemhem, ((imitiert Motorrad))
 <<Störung>(4.2)>
 19:14:48 EVA: kann ich doch gar nichts MACHen: auf so=nem chopper;
 (1.8)
 19:14:51 TEA: hi- ((sehr leise))
 (2.5)
 19:14:54 UMA: NEIN (-) das is ja auch MEINer;
 19:14:56 also: [((lacht))
 19:14:56 EVA: [ACHso:
 19:14:57 boa PROLL
 19:14:58 JA du bist fahren=DU fährst;
 19:14:59 oKAY?
 (1.2)
 19:15:01 was ich oben [machen muss weiß ich;
 19:15:01 UMA: [von mir aus,
 (1.4)
 19:15:03 EVA: also FRAUen am steuer is ne !GA:NZ! schlechte idee.
 (6.4)
 19:15:12 IVO: °h das problem is nur irgendwie besteht der halbe RAID aus frauen;
 ((Tastaturgeräusche)) (4.1)
 19:15:19 EVA: denn weißt ja wer FÄHRT und wer: (.) NICHT fährt.
 (6.9)
 19:15:28 IVO: außerdem wo is das PROBLEM <<Störung> einparken> muss man ja mit ()
 doch gar nich;
 ((Tastaturgeräusche)) (6.3)
 19:15:37 EVA: mach meine ARGumentation hier nich kaPUTT; (.)
 19:15:40 MÖCHTe nich fahren=sagen wir=s einfach mal SO_O-
 19:15:42 ich hab=s erst (-) bisher nur gesehen wie ich NICHT fahren muss; °hh

Das Führen der Fahrzeuge für den Kampf ist weiter Thema. UMA fragt EVA, ob sie beide gemeinsam auf einem Motorrad fahren wollen. EVA weist die Frage zunächst zurück aus Unwissenheit über den Nutzen und die Funktionsweise des Gefährts (*kann ich doch gar nichts MACHen: auf so=nem chopper;*, 19:14:48). Nun sind die konkreten Handlungen der Spielerin mit ihrem Spielcharakter in der Spielwelt mit Hilfe des Korpus nicht nachvollziehbar – zu vermuten ist jedoch, dass EVA versucht, ihren Spielcharakter auf UMAs Motorrad zu setzen, was jedoch nicht klappt. UMA weist EVA darauf hin, dass sie das Fahrzeug nicht nutzen kann, da UMAs Spielcharakter bereits Fahrerin ist. UMA erntet von EVA daraufhin eine abschätzige, jedoch scherzhaft gemeinte Bemerkung über die Fahrerin in Bezug auf das Aussehen des Fahrzeugs (*boa PROLL*, 19:14:57). Hier wird erneut Bezug genommen auf andere alltagsweltliche Bereiche, in denen das Fahren eines Choppers als proletenhaft stereotypisiert ist und Assoziationen von Macho-Gehabe und Angeberei geweckt werden. EVA zeigt sich schließlich einverstanden mitzufahren, da sie sich mit den damit verbundenen Aufgaben während des Kampfes bereits auskennt. EVA führt bestehende Stereotypisierungen über Fahrzeuge und Frauen weiter aus (*also FRAUen am steuer is ne !GA:NZ! schlechte idee.*, 19:15:03) und spielt damit auf das Vorurteil der Unfähigkeit von Frauen an, ein Fahrzeug angemessen zu führen. Den Wahrheitsgehalt dieses Stereotyps macht EVA indirekt an sich selbst fest, denn sie selbst ist im Voice-Chat zum einen anhand ihrer Stimme eindeutig als Frau zu erkennen und sie scheint sich damit zum anderen auf eigene negative Erfahrungen zu berufen. Sie unterstreicht ihre Aussage mit sehr intensiver Intonation (!GA:NZ!). IVO führt die Übernahme des Stereotyps in die Erlebenswelt des Online-Rollenspiels weiter aus und erhebt Bedenken in Bezug auf den Erfolg

des gemeinsamen Spiels, da die Hälfte der Spieler an diesem Abend Frauen sind (19:15:12). Für EVA ist unter diesen Umständen klar, dass die Männer die Motorräder fahren müssen (19:15:19). IVO wiederum beruft sich mit einer Facette des gesellschaftlichen Stereotyps der „Frau am Steuer“ – dass Frauen nicht einparken können – darauf, dass das gemeinsame Zusammenspiel dennoch funktionieren wird, da Einparken keine Disziplin des bevorstehenden Kampfes darstellt. Er versucht damit EVAs Argumentation aufzubrechen: *außerdem wo is das PROBLEM einparken muss man ja mit () doch gar nich;* (19:15:28). EVA beschwert sich daraufhin bei IVO über dieses kommunikative Vorgehen. Sie äußert noch einmal explizit, dass sie im bevorstehenden Kampf nicht fahren möchte und begründet dies mit ihrer wenigen Erfahrung, das Fahrzeug zu benutzen (19:15:37 bis 42). Wie viel ihrer Stereotypisierung auf die Alltagsgegebenheiten in EVAs Leben schließen lassen, kann an dieser Stelle nur errahnt werden. Der leicht scherzhafte Charakter mit dem die „Argumentation“ der Spielerin aufgebaut wird, erkennbar an mehreren Kontextualisierungshinweisen wie Intonation in Verbindung mit dem Wecken von Assoziationen zum Stereotyp „Frau am Steuer“ und die kontrastreiche Verbindung dieses Stereotyps aus der Alltagswelt mit dem konsequenzen- und gefahrlosen Fahren eines Motorrads in einem digitalen Spiel, lässt nur Vermutungen zu. EVA scheint jedoch bewusst mit diesem Stereotyp zu spielen, um ihr Handeln zu begründen. Erkennbar wird, dass sie das Motorrad nicht selber steuern möchte, da sie keine Erfahrung damit hat. Das Stereotyp „Frau am Steuer“ nutzt sie, um dieser Spielaufgabe zu entgehen. Zu einem späteren Zeitpunkt wird das Stereotyp erneut von ihr in einem 25er-Raid aufgegriffen. Die Raids, aus denen diese Beispiele stammen, liegen eine knappe Woche auseinander. EVA ist wieder anwesend und begeht einen Spielfehler:

Beispiel 87 Fortsetzung Stereotypisierung „Frau am Steuer“ (C25_2/VC25_2)

19:12:26 [Schlachtzug] EVA: wer brauch noch einen beifahrer?
 (...)
 19:20:04 EVA: *das_s jetzt n schlechter SCHERZ oder,*
 19:20:06 *wieso sind wir_n jetzt (.) durch die inSTANZ gefallen,*
 (*---*)
 19:20:09 EIK: *[du hast (.) wahr[scheinlich n turbo auf der RAMpe gezündet.*
 19:20:09 ???: *[<<leise>([]>*
 19:20:09 KAI: *[(yeah HAMMer-)*
 (*1.8*)
 19:20:13 EVA: *<<flüstert>scheiße;>*
 (*1.6*)
 19:20:15 ???: *((lacht))*
 19:20:15 EVA: *SIEHSTE das kommt wenn man !FRAU!en !FAHR!en lässt;*
 19:20:17 *=SIEHSTE du WOLLTest so VIN. °hh*
 (*6.4*)
 19:20:25 [Schlachtzug] RON: muahahahaha
 19:20:25 IVO: *TOLL (.) ich hab ne FRAU als bei[fahrerin <<Nachhall>(<<---*)>
 19:20:26 LUI: *[<<mit erhöhter Stimmlage>ich hab*
DIE:sel getankt;
 19:20:27 IVO: *[die kann keine KARte lesen. ((Nachhall))*
 19:20:27 LUI: *[ich hab DIE:sel getankt.>*
 (*3.4*)
 19:20:33 KAI: *((schnalzt mit der Zunge)) !LUI! (-) das is NICH so <<Störung>witzig;>*
((Kinderstimmen im Hintergrund))
 19:20:35 *°h das hat meine FREUNDin aus der SCHULE tatsächlich*
<<Störung>gebracht.> ((Kinderstimmen im Hintergrund))
 19:20:36 [Schlachtzug] RON: ich bin nicht der einzige idiot hier, ich wusste es :)

19:20:38 KAI: ich HAB ma das [BILLIGste getankt.
 19:20:38 LUI: [nja:ja\
 19:20:39 KAI: !HE:RZ![lichen !DANK!.. ((Nachhall))
 19:20:39 LUI: [JAja.
 (5.8)
 19:20:46 naja sie MEINen_s doch nur !GU:T!;

EVA hat eine Spielfähigkeit am falschen Ort verwendet, was ihr ein Mitspieler erklärt (*du hast (.) wahrscheinlich n turbo auf der RAMPe gezündet.*, 19:20:09). Das Benutzen dieser Fähigkeit an genau diesem Ort in der Spielwelt bewirkt, dass alle Spielcharaktere in der Nähe aufgrund eines Programmierfehlers „durch die Instanz fallen“. Die Spieler müssen die Instanz erneut betreten. Der Fehler erweist sich als leicht lösbar und mit geringen Konsequenzen für die Spieler verbunden (lediglich ein minimaler Zeitverlust), sodass er insgesamt mit Humor betrachtet wird, was die Mitspieler im Voice-Chat z.B. durch ironische Kommentare (*(yeah HAMMer-)*, 19:20:09) und durch Lachen (19:20:15) als auch im *WoW*-Chat durch emuliertes Lachen (19:20:25) verdeutlichen. In vulgärem Ton gibt EVA ihrem Unmut über diesen Fehler Ausdruck und findet wie im vorherigen Beispiel Begründung und Entschuldigung im Stereotyp „Frau am Steuer“. Sie spricht außerdem den Spieler VIN direkt an, der höchstwahrscheinlich ihr Beifahrer im bevorstehenden Kampf ist (*SIEHSTe das kommt wenn man !FRAU!en !FAHR!en lässt;=SIEHSTe du WOLLTest so VIN.*, 19:20:15). EVA hat kurz zuvor im Raidchat gefragt, ob sie jemand als Beifahrer gebrauchen könnte (19:12:26). Im Raidchat hat sie keine Antwort bekommen, weshalb sie vermutlich von VIN in einer privaten Chatnachricht „angeflüstert“ wurde mit der Bitte, dass sie fährt und VIN den Posten des Beifahrers übernimmt. Denn EVA adressiert VIN direkt und macht ihm Vorwürfe, dass es sein Wille war, dass sie fährt. Die Spielerin verwendet eine intensive Intonation insbesondere beim Wort *siehste*, welches sie anaphorisch an den Anfang zweier Intonationseinheiten setzt. Die Wiederholung und intensive Betonung verstärken den vorwurfsvollen Charakter der Sequenz. Wortwahl und Wiederholung weisen zudem gemeinsam auf den Bezug auf die frühere Thematisierung des Stereotyps im 10er-Raid hin. In der ersten Intonationseinheit führt EVA das Stereotyp „Frau am Steuer“ mit einer Alliteration ein, welche sie entsprechend stark betont (*!FRAU!en !FAHR!en*). Sie weist dadurch eine Schuld aufgrund höherer, unveränderlicher Gegebenheiten durch Bezug auf das Stereotyp von sich. Man hätte sie schließlich als Frau nicht fahren lassen dürfen. Mit der zweiten Intonationseinheit und der Ansprache an VIN (*du WOLLTest*) gibt EVA die Verantwortung für den Fehler endgültig ab.

Trotz der durch Betonung, Wortwahl und der Wahl stilistischer Mittel erreichten Eindringlichkeit von EVAs Aussagen, die Schuld von sich zu weisen, erhalten ihre kommunikativen Äußerungen durch den Kontext selbst noch eine andere Bedeutung. Das Fehlen folgenschwerer Konsequenzen von EVAs Fehler verleiht der Sequenz einen komischen Charakter. Deutlich

wird dies durch die Reaktionen der Mitspieler: VIN, welcher sich eigentlich schwerer Vorwürfe ausgesetzt sieht, bleibt sowohl im *WoW*-Chat als auch im Voice-Chat stumm und verzichtet darauf, sich zu verteidigen. Dies unterstreicht die geringe Bedeutsamkeit des Ereignisses für VIN, aber auch für die anderen Spieler. IVO nimmt sogleich scherzhaft das Stereotyp „Frau am Steuer“ auf und setzt es in Kontrast zu einem anderen gängigen Stereotyp der „Frau als Beifahrerin“. Er reagiert also auf den scherzhaft gemeinten Anteil in EVAs Äußerung. Beide Stereotype zusammen deuten an, dass eine Frau weder als Fahrerin noch als Beifahrerin zu gebrauchen wäre, da sie ja auch keine Karte lesen könne (19:20:25). Währenddessen findet eine Simultansequenz mit einer kommunikativen Äußerung von LUI statt. Mit erhöhter Stimmlage imitiert er eine Frau, die den falschen Kraftstoff getankt hat. Er wiederholt den Ausruf zweimal in gleicher Stimmlage und Intonation, wird aber beim zweiten Mal eindringlicher. Mit der Perspektivenübernahme als Frau nimmt er das von EVA eingeführte Thema auf und schmückt das Stereotyp „Frau am Steuer“ mit einer weiteren Facette aus. KAI reagiert auf LUIs scherzhaften Einwurf ernst und berichtet von einem Ereignis aus seiner Jugend, (*das hat meine FREUNDin aus der SCHULE tatsächlich gebracht.*, 19:20:35). Die direkte Ansprache an LUI mit intensiver Betonung und die klare Zurückweisung von LUIs kommunikativer Äußerung (*das is NICH so witzig*;, 19:20:33) ebnet den Wechsel von einer scherzhaften Interaktionsmodalität zu ernsthafteren Betrachtungen. Auch KAI übernimmt die Perspektive der Frau und liefert damit eine Begründung für dieses Missgeschick aus ihrer Sicht: *ich HAB ma das BILLIGste getankt.* (19:20:38) Er unterlässt jedoch eine Veränderung der Stimmlage, was ebenfalls darauf schließen lässt, dass er die Situation nicht scherzhaft sieht. Wieder aus eigener Perspektive grenzt er sich ironisch von dieser Begründung ab: *!HE:RZ!lichen !DANK!*. (19:20:39). Deutlich wird der ironische Charakter der Äußerung zum einen inhaltlich durch die Diskrepanz zwischen den folgenschweren Konsequenzen für die Funktionstüchtigkeit des Wagens und dem Dank dafür an seine Freundin, zum anderen durch die extreme Betonung. LUI reagiert darauf wiederum ironisch, indem er die Frauen vermeintlich in Schutz nimmt (*naja sie MEINen_s doch nur !GU:T!*;, 19:20:46).

An beiden Beispielen wird deutlich, dass Identitäten in der Gilde kontinuierlich in stetig stattfindenden Interaktionen weiter aufgebaut und verändert werden. In beiden Beispielen manifestiert sich das gesellschaftliche Stereotyp der „Frau am Steuer“ bzw. der „Frau als Beifahrerin“ über das Allgemeinwissen, aber auch über explizite Thematisierungen einzelner Aspekte wie der Unfähigkeit einzuparken, Karten zu lesen oder den richtigen Kraftstoff zu tanken. In beiden Fällen signalisieren die Beteiligten Identitätsaspekte: Im ersten Fall positioniert sich EVA als hilflose Frau, die nicht gerne fährt, weil das Klischee scheinbar voll und ganz auf sie

zutrifft. Sie bezweckt damit, im Spiel das Motorrad nicht fahren zu müssen. Im zweiten Fall nehmen die Herren die Perspektive der „Machos“ ein, die scherzhaft und ironisch, aber auch durch Beispiele aus ihrer Erfahrungswelt ihre Überzeugung kundtun, dass das Stereotyp durchaus Wahrheitsaspekte enthält. Damit stellen sich die Männer auf die andere Seite und erfüllen ihrerseits scherzhaft Vorurteile über die Einstellungen des männlichen Geschlechts. Ihre Funktion finden Stereotype zumeist in ihrer Vereinfachung. Sie wirken komplexitätsreduzierend und ermöglichen dem Sprachteilnehmer kognitiv wie sprachlich Entlastung, indem sie die Welt in Kategorien einteilen. Weiter werden Stereotype dazu verwendet, um das Gegenüber zu provozieren. In diesen Beispielen ist eine Provokation ebenfalls zu erkennen, jedoch nicht mit dem Ziel, die Interaktionspartner in die Ecke zu drängen und zu kränken, sondern spielerisch mit den Kategorisierungen umzugehen und sich in kreativen Fiktionalisierungen innerhalb einer spaßigen Interaktionsmodalität darüber auszutauschen. Erzählungen wahrer Gegebenheiten werden in Kontrast mit der scherzhaften Modalität gesetzt und zeigen, dass Stereotype zumeist nicht unbegründet entstehen. Stereotype können in mehrfacher Weise identitätsstiftend wirken. Zum einen für denjenigen, der sie als auf sich zutreffend ansieht, wie EVA in den Beispielen, zum anderen in der Distanzierung vom Stereotyp oder durch Abgrenzung von anderen, indem diese stereotypisiert werden. Eine verbale Auseinandersetzung mit dem Stereotyp „Frau am Steuer“, welche in den Beispielen insbesondere für die anderen Frauen des Raids von Belang gewesen wäre, hat hier jedoch keine Mitspielerin unternommen. Dies kann als Hinweis darauf verstanden werden, dass die scherzhaften Fiktionalisierungen von den Interagierenden auch als solche verstanden und nicht als kränkende Provokationen aufgefasst werden.

7.1.5 Rollen und Hierarchien

Die Identitätsgestaltung der Spieler im Online-Rollenspiel ist – wie bereits angedeutet – erheblich von sozialen und spieltechnischen Kompetenzen abhängig. Innerhalb des Spiels ist also sowohl das Spezialwissen um die Spielmechaniken und spielspezifischen Fachbegriffe als auch um angemessene Verhaltens- und Kommunikationsweisen in der Interaktion mit den Mitspielern von Bedeutung. Dieses Wissen müssen sich die Spieler zunächst aneignen. Vieles, was es im Spiel zu wissen gilt, steht jedoch in keiner Spielanleitung und keinem Ratgeber. Manches erklärt sich dem Spieler in der Spielpraxis von selbst. Der Hauptteil der Aneignung von Wissen findet in Online-Rollenspielen jedoch als eine Art Sozialisation neuer Spieler statt, indem diese meist von den erfahreneren Spielern lernen. Die Sozialisation eines Menschen innerhalb der Gesellschaft wird nach dem Individuationsmodell als Voraussetzung für die Integration in Beziehungsnetze sowie die Herausbildung von Identitäten angesehen (vgl. Burkart 2002, 148f.). Sozialisation kann damit als „Prozeß des Kennenlernens bzw. Übernehmens von

positionsadäquaten Verhaltensmustern“ (Burkart 2002, 152) verstanden werden, bei dem Wertvorstellungen, soziale Normen und Verhaltenserwartungen bzw. soziale Rollen bewusst, aber auch zum großen Teil unbewusst erlernt und internalisiert werden (vgl. Burkart 2002, 152). Sozialisationsprozesse erstrecken sich als dynamische, interaktive Prozesse ähnlich wie auch die individuelle Identitätsgestaltung über das ganze Leben und über verschiedenste Lebensbereiche Einzelner (vgl. Henecka 2009, 93). Nach Steinkuehler (vgl. 2004, 3) tritt ein neuer Online-Rollenspieler in eine „community of practice“ ein, die ihm hilft, die Spielwelt über die Grundregeln hinaus aus der Perspektive der Spieler-Community zu verstehen. Sozialisation im Online-Rollenspiel kann sowohl verbal als auch nonverbal erfolgen. Ducheneaut und Moore (vgl. 2005, 92) unterscheiden vier Arten sozialen Lernens im Online-Rollenspiel mit Hilfe von: „in-game, in-context discussions“ im gemeinsamen Zusammenspiel, „out game, out-of-context-discussions“ außerhalb des eigentlichen Zusammenspiels beispielsweise in Foren, „observation“, also Beobachtung und Nachahmung, sowie „in-situ teaching“ durch Anleitungen von Mitspielern in der Praxis. Vor allem durch das Auftreten der Spieler sowie ihr Kommunikationsverhalten innerhalb des Spiels über ihren Spielcharakter werden die erlernten Kompetenzen und damit ein bedeutender Identitätsaspekt demonstriert. Die Differenz in der Spielkompetenz von erfahrenen Spielern und sogenannten „Newbies“¹⁰⁷ kann beispielsweise als Mittel zur Abgrenzung genutzt werden, um individuelle wie auch kollektive Identitäten von Spielern und Gilden zu stärken, welche sich von Neulingen gänzlich distanzieren. Gilden als „Identitäts- und Kompetenzmärkte“ (Inderst 2009a, 172) sind jedoch in der Regel die Hauptanlaufstelle zur Wissens- und Kompetenzzaneignung. Hier üben die Spieler gemeinsam wiederholt bestimmte Kampfstrategien und beraten sich gegenseitig in Fragen der Verbesserung des Spielcharakters.

In Zusammenhang mit dem Erlernen sozialer und spieltechnischer Kompetenzen fügen sich die Spieler in den Gilden in bestimmte Rollenmodelle ein und übernehmen spezifische Aufgaben und Funktionen. Die soziale Rolle kann bestimmt werden als „Menge all derjenigen Erwartungen, die sich an das Verhalten der betreffenden Person im Rahmen einer gegebenen Interaktionssituation richten“ (Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 356). Nach dem interpretativen Rollenbegriff mit seinem Ursprung im symbolischen Interaktionismus nach Mead (1988) werden Rollen in dieser Arbeit nicht als starr feststehend und primär vom Individuum geformt betrachtet, sondern es wird davon ausgegangen, dass Rollen in der sozialen Interaktion angeeignet, ausgehandelt, verändert und bestätigt werden (vgl. Wiswede 1991, 188). Für das Rollenverhalten und die damit verknüpften Erwartungen hinsichtlich eines angemessenen

¹⁰⁷ Neulinge haben in verschiedener Hinsicht Kompetenzmängel beispielsweise in Bezug auf das Wissen über das Spiel, über soziale Normen oder bezüglich des Spielkönnens, bzw. des *Skills* (vgl. Steinkuehler 2004, 9f.).

Verhaltens sind also sowohl der Rolleninhaber selbst als auch die jeweiligen Interaktionspartner bzw. die jeweilige Bezugsgruppe von Bedeutung:

„Wenn in der Soziologie von *sozialer Rolle* die Rede ist, steht zunächst die *objektive* Betrachtung eines Verhaltens im Hinblick auf eine bestimmte soziale Position im Vordergrund. D.h. es geht nicht darum, wie sich ein einzelnes Individuum selbst subjektiv sieht, sondern darum, wie es von anderen wahrgenommen wird, was andere an unausgesprochenen Erwartungen und/oder direkt artikulierten Ansprüchen und Forderungen an es richten.“ (Henecka 2009, 106; Hervorhebungen im Original)

Durch Rollen werden Interaktion und Kommunikation berechenbar, da eine Orientierung an ihnen erfolgen kann – der Einzelne erhält durch die Rolle Identitätsaspekte, zu denen ein kommunikativer Bezug möglich ist, er wird im Rollennetz durch Aufgabenverteilungen, die den jeweiligen Rollen entsprechen, entlastet und Gruppen werden durch erwartbares Rollenverhalten stabilisiert (vgl. Schäfers/Kopp 2006, 242). Rollenverhalten gilt zum einen folglich als wesentlicher Identitätsaspekt, da die Konstitution von Identitäten immer auch Ergebnis des bisherigen Rollenlernens ist:

„Die individuelle Identität, das „Selbst“ eines Menschen als eigentlicher Kern seiner Persönlichkeit verbirgt sich nicht „hinter“ allen sozialen Rollen, die dieser spielt [...], sondern im Gegenteil: das Insgesamt all jener sozialen Rollen, die wir ausfüllen und auszufüllen trachten, gerinnt zu einem fundamentalen Teil unserer (ureigensten) Persönlichkeit.“ (Burkart 2002, 153)

Zum anderen normieren Rollen das Aufgabenverhalten der Mitglieder in Gruppen. Die Herausbildung von Rollen dient damit der Ausdifferenzierung von Gruppen, welche als Netz verschiedenster Rollenbeziehungen verstanden werden kann. Eine Gruppe kann nur durch die Ausbildung sich ergänzender, komplementärer Verhaltensweisen über Rollenmuster funktionieren. (Vgl. König/Schattenhofer 2008, 47f.) Aus gruppenspezifischer Sicht bilden sich Rollenmuster nach der spezifischen Gruppenaufgabe und der personellen Zusammensetzung heraus. Durch diese Rollenmuster können sich schließlich Identitäten entfalten, denn: „Eine Rolle zu besetzen, bedeutet zu wissen, wer ich (in dieser Gruppe) bin.“ (Stahl 2007, 303)

Auch im Online-Rollenspiel gelten soziale Rollen als Grundlage der Identitätsgestaltung (vgl. Inderst 2009a, 171 sowie Geisler 2009, 225ff.). Mit der Einführung des *Rollen*-Terminus wird hier die Brücke von der Betrachtung der Identitätskonstitution zu Prozessen der Gruppendynamik von Gilden geschlagen, welche untrennbar verbunden sind. So zeigt sich, dass innerhalb von Gilden ein Netz aus unterschiedlich stark ausgeprägten Rollenbeziehungen auf verschiedenen Ebenen existiert, welches sich in Analogie zu anderen lebensweltlichen Bereichen ausprägt, die als Orientierung des angemessenen Verhaltens der Mitglieder zueinander dienen. Das Vorhandensein von Rollen in der Gilde verweist zugleich auf komplexe soziale Beziehungsgeflechte, die auf der Herausbildung spezifischer Hierarchien, Machtstrukturen und Statusunterschiede beruhen (siehe Unterabschnitt 3.5.2). Gilden in Online-Rollenspielen streben unabhängig von ihrer Zielsetzung wie andere Gruppen im Allgemeinen nach Strukturierung:

„So entwickelt sich nach einiger Zeit aus jeder Form gemeinsamer Arbeit **Arbeitsteilung**

'zwangsläufig' durch die unterschiedlichen Fähigkeiten (und die sich damit entwickelnden Fertigkeiten) der Mitglieder, zuerst in der Form der **Spezialisierung**, dann der langsamen Entwicklung von **Hierarchie**, d.h. einer Abstufung in den Anordnungs- dann Leistungsbefugnissen (bis zur Anerkennung von 'Leitungsspezialisten'), und zuletzt, bei größeren Gruppierungen, wird eine Hilfe zum Gewinn und Erhalt von Übersicht notwendig, eine Art 'Sekretär' [...], d.h. einer Mitgliedergruppe (oder Mitarbeitergruppe), die den Sachverstand zur Organisation des Ganzen 'verkörpert', und damit ungewählt und ungewollt mit einem Machtanspruch neben die offiziellen Träger von Macht tritt.“ (Korte/Schäfers 2002, 116; Hervorhebungen im Original)

Durch Rollenzuweisungen und Arbeitsteilung innerhalb der Gruppe entstehen Asymmetrien innerhalb des Interaktionsgefüges, welche zur Bildung hierarchischer Gliederungen beitragen. Soziale Rollen sind daher oft komplementär aufeinander bezogen¹⁰⁸ und können zugeschrieben oder erworben werden. Rollen verfestigen sich in der Ausprägung bestimmter Rollennormen durch Sozialisation, d.h. durch die Akzeptanz, Verinnerlichung und Einhaltung der Verhaltenserwartungen. Eine Person erfüllt dabei fast nie stets nur eine Rolle, sondern verschiedene Rollen und Rollenerwartungen können zur gleichen Zeit aktualisiert werden. Im Online-Rollenspiel *WoW* sind unter anderem mehrere miteinander verbundene Dimensionen Grund für verschiedene Rollen:

„Raum [1] des reinen Spiels (ausschließlich virtuell)
 Raum [2], in dem die Spieler real agieren, der Platz vor dem PC
 Sozialer Raum [3] (der Spielgemeinschaft)
 Raum [2] und [3] fallen manchmal zusammen, so z. B. Bei E-Sport-Veranstaltung, LAN-Party“ (Diekmannshenke/Lohoff 2012, 75).

Zunächst einmal ist die durch die Spielmechanik festgelegte Rolle des Spielcharakters entscheidend, welche zu Beginn durch die Wahl von Rasse und Klasse vom Spieler bestimmt wird. Diese Wahl entscheidet über das Repertoire an möglichen Fähigkeiten und damit auch an zu erfüllenden Spielaufgaben innerhalb des gemeinsamen Zusammenspiels. Spielt ein Spieler dann wie im folgenden Beispiel im 10er-Raid nicht seinen Haupt-, sondern einen Neben-spielcharakter mit einer anderen Klasse, so nimmt er im Gruppenspiel eine andere Rolle ein:

Beispiel 88	Rollenverteilungen im Raid (VC10_4)
23:48:36 WES:	mh:: LUI? (-)
23:48:38	du musst nur mehr GEGENcasten; (2.0)
23:48:41	((lacht)) (9.3)
23:48:51	auch !PRE!hotten auch LEUTE die VOLL sind. (-)
23:48:53	einfach VOLL durch. (9.9)
23:49:03 BEN:	((Rauschen)) du darfst hier deinen !HEIL!erischen !FÄHIG!keiten FREIen lauf lassen. (3.3)
23:49:10 UMA:	NA is=schon UNGewohnt wenn man ma dann ne ANDere rolle spielt so?
23:49:13	=und dann ganz ANDere [sachen machen muss?
23:49:14 BEN:	[<<Rauschen>JO,> (1.3)
23:49:16 UMA:	[geht mir AU=so; ((Nachhall))
23:49:16 BEN:	[ja das (.) das GUTE dadran is,
23:49:17	das Gute dadran is <<Störung>ja> dass man die BOSSkämpfe wesentlich besser versteht, wenn man sie auch mal aus=ner ANDern rolle <<Störung>sieht.>
23:49:21	in=ner ANDern [perspekti(ve)
23:49:23	[JA.
23:49:23 UMA:	(---)

¹⁰⁸ Ohne die Rolle des Kindes wäre beispielsweise die Rolle der Mutter hinfällig.

23:49:24 NEO: JA. (--)
 23:49:25 deswegen SPIEL ich auch so gerne den MELee;
 23:49:27 is n GANZ anderes spiel.

WES, LUI, UMA, BEN und NEO unterhalten sich darüber, wie es ist, eine andere Klasse zu spielen. In diesem Fall spielt LUI einen Heiler statt wie üblicherweise Nahkämpfer. So ist ein Heiler nicht dazu da, um dem Gegner größtmöglichen Schaden zuzufügen, sondern er hat in erster Linie eine passive Funktion, welche auf die Heilung der Spielcharaktere der Mitspieler ausgerichtet ist. Diese „formalisierte Rolle“ (Wiswede 1991, 190) entscheidet also primär über die Lösung spezifischer funktionaler Probleme im gemeinsamen Zusammenspiel und gilt der Arbeitsteilung zur Erreichung des gemeinsamen Ziels. Ein Wechsel dieser Rolle innerhalb des Raids ist also mit anderen Aufgaben und Pflichten verbunden und hat zur Folge, dass der Spieler auch eine andere Perspektive als üblich einnehmen muss. Dies bedarf einiger Übung, aber auch der Hilfe von Mitspielern, die die Klasse kennen und beherrschen. Daher geben die Mitspieler Tipps für das erfolgreiche Spiel (*du musst nur mehr GEGENcasten, 23:48:38, du darfst hier deinen !HEIL!erischen !FÄHIG!keiten FREIen lauf lassen., 23:49:03*) und bringen gleichzeitig Verständnis für den Spieler auf. UMA benutzt sogar das Wort *Rolle* (*NA is=schon UNgewohnt wenn man ma dann ne ANDere rolle spielt so?=und dann ganz ANDere sachen machen muss?, 23:49:10*). BEN zählt zugleich einen wesentlichen Vorteil des Rollenwechsels auf: der Spieler nimmt eine neue Perspektive ein und kann im besten Fall Spielabläufe einfacher nachvollziehen, da er einen umfassenderen Blick auf das Spielgeschehen erlangt (*das Gute dadran is <<Störung>>ja> dass man die BOSSkämpfe wesentlich besser versteht, wenn man sie auch mal aus=ner ANDern rolle <<Störung>>sieht.> in=ner ANDern perspekti (ve), 23:49:17*).

Weitere Rollen hat ein Spieler inne durch seine soziale Position innerhalb der Gilde (gruppendynamische Rolle) und durch die kontextabhängige Position im konkreten gemeinsamen Gruppenspiel. Rollen knüpfen nicht an den Einzelnen an, sondern immer an dessen soziale Position¹⁰⁹, also an dauerhafte, überindividuelle Ordnungen in der Gesellschaft. (Vgl. Henecka 2009, 101ff.) Als soziale Positionen sind hier etwa die Einteilung in verschiedene Gildenränge mit der Spitzenposition des Gildenleiters zu nennen. Entscheidend für die Vergabe dieser Positionen sind vor allem bestimmte Kompetenzen der Spieler. Auch Götzenbrucker und Löger stellen schon für *MUDs* fest, dass meritokratische Ordnungen vorherrschen. Leistung steht im Mittelpunkt, sodass jedem Mitglied seinem persönlichen Einsatz entsprechend eine Position zugewiesen wird. Dem Spiel zugehörige oder selbst geführte Punkte- oder Skillssysteme

¹⁰⁹ Der Positionsbegriff ist nicht unumstritten. Hannappel/Melenk (vgl. 1990, 92) grenzen sich vom Positionsbegriff deutlich ab, da er sich stark an den Rollenbegriff anlehnt und damit für die Autoren überflüssig wird. Hier soll der Begriff aufgrund seiner überwiegenden Akzeptanz in der soziologischen Literatur dennoch genutzt werden, da eine Diskussion um seine Notwendigkeit nicht Ziel dieser Arbeit ist.

unterstützen dabei Aufbau, Festigung und Einhaltung von Hierarchien. (Vgl. Götzenbrucker/Löger 2003, 249) Auch im Online-Rollenspiel gilt: Wem das Führen anderer liegt und wer gern gemeinsame Spielabende organisiert und Spieleraufstellungen „austüftelt“, der ist als Gilde- oder Raidleiter geeignet und erfüllt die entsprechenden Erwartungen der Mitspieler in Bezug auf diese Positionen. Innerhalb der Gilde sind daher besonders auf diesen Ebenen Hierarchien auszumachen, welche den Einfluss Einzelner auf das Gruppengeschehen bestimmen. Die Rangeinteilung innerhalb der Gilde als Gildeleiter, Offizier, „normales“ Mitglied oder Neuling ist durch die technischen Bedingungen und Spielmechaniken zumindest ansatzweise vorbestimmt, allerdings ist die konkrete, individuelle Gestaltung der Gildestrukturen den Mitgliedern selbst überlassen und höchst variabel sowohl in der Bezeichnung der Ränge als auch in der Verteilung von Befugnissen über bestimmte Gildeangelegenheiten. In der untersuchten Gilde gibt es den (einen) Gildeleiter, welcher die Gilde gegründet und daher diese Bezeichnung innehat, im Prinzip nur auf dem Papier. In der Gilde entscheiden stattdessen fünf Offiziere als Gildeleiter gemeinsam über die wesentlichen Gildebelange. Das folgende Beispiel zeigt die Rangfolge, bestehend aus vier Rängen. Da ein Mitglied die Gilde verlässt, muss ein Spielcharakter als Ersatz eingesetzt werden, um die Aufgaben des Vorgängers übernehmen zu können. In diesem Fall ist das die Aufgabe des *Tanks*¹¹⁰:

Beispiel 89 Gildehierarchie (C25_4/VC25_4)

```

19:19:37   AKU hat den Schlachtzug verlassen.
19:19:58   AKU ist jetzt offline.
(...)
19:26:29   MAX hat die Gilde verlassen.
(...)
19:28:17   AKU hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
(...)
19:48:34   AKU hat sich der Gilde angeschlossen.
19:48:39   EIK hat AKU zu Pedes befördert.
19:48:39   EIK hat AKU zu Decurio befördert.
19:48:39   EIK hat AKU zu Auctor befördert.
19:48:40   EIK hat AKU zu Arca befördert.
19:48:54   [Gilde] LEA: omg der komische tank von neulich wieder ;D
19:49:01   AKU: ((Störung)) ja: MAX hört wahrscheinlich AUF LEA-
19:49:02           und da: uns sowieso TANKS fehlen-
19:49:04           =hab ich gesacht ich mach dann den [TANK (           \)
19:49:05   LEA:           [MAX hat schon längst die GILDe
           verlassen;
           (--
19:49:08   AKU: 2m (.) joa;
19:49:08           was ich ja nich MITkriege;
19:49:09           von DAher-
           (1.1)
19:49:11   LEA: desWEGen; ((lacht))
           (-)
19:49:12           <<lachend>>nein is ja auch völllich in ORDnung;> °h

```

EIK hat als Offizier die Befugnis, den neuen *Tank*, einen Zweitcharakter des Offiziers AKU (er ist also nun mit zwei Spielcharakteren in der Gilde vertreten, möchte jedoch diesen neuen

¹¹⁰ Als eine Art Panzer hat ein *Tank* die Aufgabe, die Aufmerksamkeit des Computergegners auf sich zu ziehen, um die anderen Mitspieler vor Schaden zu schützen. Nicht alle Klassen sind dafür geeignet, diese Aufgabe zu übernehmen.

zu seinem Hauptcharakter machen), innerhalb der Gildenrangordnung zu befördern. Die lateinischen Begriffe *Pedes*, *Decurio*, *Auctor* und *Arca* bedeuten so viel wie *Fußsoldat*, *Zehnschaftsführer*, *Leiter*, *Kasse*. Die Bezeichnungen geben, angelehnt an die römische Kriegskunst, die Rangfolge wieder. Innerhalb des *WoW*-Chats wird für alle Gildenmitglieder die Beförderung des Spielcharakters angezeigt. Da er als Offizier auch mit dem anderen Spielcharakter bereits alle Befugnisse hatte, wird auch dieser Spielcharakter sofort zum höchsten Rang *Arca* befördert und hat damit auch alle Befugnisse in Bezug auf die Gildenbank (Kasse). LEA kommentiert die Aufnahme und Rangerhöhung des Spielcharakters von AKU scherzhaft im Chat (*omg der komische tank von neulich wieder ;D*, 19:48:54), erkennbar durch den Smiley am Ende des Beitrags, und spielt auf ein gemeinsames früheres Zusammenspiel an. AKU wechselt zur Antwort die Kommunikationsform und begründet im Voice-Chat, warum er mit seinem Zweitcharakter in die Gilde aufgenommen wird: *ja: MAX hört wahrscheinlich AUF LEA-*“ (19:49:01). Er adressiert LEA dabei explizit mit Namen, um den Bezug auf ihren Chatbeitrag eindeutig anzuzeigen. AKU ist jedoch, da er in dieser Zeit weder im Chat noch im Voice-Chat anwesend war, entgangen, dass MAX kurz zuvor aus der Gilde ausgetreten ist. Ihm war lediglich bewusst, dass er vorhat, zu gehen. LEA weist ihn nun auch im Voice-Chat darauf hin, dass MAX bereits gegangen ist. AKU reagiert in der Folge auf diese Information leicht gekränkt (*?m (.) joa; was ich ja nich MITkriege; von DAher-*, 19:49:08), in seiner Position als Offizier nicht sofort informiert zu werden. LEA zeigt sich belustigt und bestätigt ironisch, dass es auch als Offizier in Ordnung sei, nicht alles zu wissen.

Hierarchiebildung wird auf einer weiteren Ebene dadurch begünstigt, dass stets ein Spieler die Aufgabe des Raidleiters im temporären Gruppenspiel übernimmt – eine Rolle, die nicht fest vergeben ist und von Spiel zu Spiel variieren kann. Der Raidleiter koordiniert im konkreten gemeinsamen Zusammenspiel die Spielabläufe, er stellt fest, ob alle Spieler anwesend und bereit für den Kampf sind – beispielsweise durch einen Bereitschaftscheck (siehe Unterabschnitt 6.3.2.3) – und ist dafür verantwortlich, dass die Beute unter den Mitgliedern der temporären Gruppe gerecht aufgeteilt wird. In den 25er-Raids wird der Posten zumeist mit den Offizieren der Gilde besetzt, in den 10er-Raids, welche auch von anderen Spielern organisiert werden können und in denen nicht immer ein Offizier mitspielt, wird der Raidleiter zudem oft nach seinem Wissen und seiner Erfahrung in Bezug auf den bevorstehenden Kampf ausgewählt. Im folgenden Beispiel wird NEO die Aufgabe des Raidleiters eines 10er-Raids „zugeschoben“, obwohl er diese Aufgabe nur widerwillig übernimmt. Die Spieler finden sich im 10er-Raid zusammen, um den Kampf gegen einen neuen Computergegner zu üben, dem sich bisher noch nicht viele Spieler gestellt haben. Viele Erklärungen sind daher nötig, welche vor allem NEO und URS im

vor, dass jemand den Kampf im Voice-Chat erklärt. NEO meldet sich zu Wort, dass URS Raidleiter ist. Er impliziert damit, dass es die Aufgabe des Raidleiters ist, Erklärungen vorzunehmen und URS damit diese Position zufällt. Dieser wehrt sich sogleich gegen die Äußerung und lässt erkennen, dass er die Funktion des Raidleiters nicht übernehmen möchte (21:04:36). Als Begründung gibt er an, lediglich die Organisation des Raids übernommen und dies auch klar im Vorfeld gesagt zu haben. NEO weist deeskalierend und in freundlichem Tonfall darauf hin, dass URS' Spielcharakter die Krone auf dem Kopf hat, d.h. ihm wurde als Gruppengründer durch das Spiel automatisch die Position des Raidleiters zugewiesen. URS reagiert auf NEOs Äußerung nicht verbal, sondern er übergibt NEO die Raidleiterposition, was im Chat als Systemmeldung angezeigt wird (Ihr seid jetzt der Gruppenanführer., 21:04:46). NEO äußert einen Fluch und zeigt damit, dass auch er diese Aufgabe nicht gern übernimmt. Er ist im gesamten Korpus nur dieses eine Mal Raidleiter und ist bestrebt, sein Amt schnell wieder abzugeben (er ist lediglich 9 Minuten lang Gruppenanführer). Der Raidleiter hat während der Lösung spezieller Spielaufgaben in temporären Gruppen zumeist bevorzugte Verbalisierungs- und Thematisierungsrechte inne, da er für den reibungslosen Ablauf und die Lösung dieser Aufgaben verantwortlich ist. Dies scheint sowohl NEO als auch URS zu widerstreben. In der Folge wird der Kampf schließlich ausführlich gemeinsam durch NEO, URS und IVO im Voice-Chat erklärt, da sie den Kampfablauf bereits kennen – diese Passage wurde im Beispiel aus Platzgründen ausgelassen. Nach den Erklärungen überspitzt und ironisiert NEO in der vorbildlichen Wahrnehmung seiner Aufgaben als Leiter seine Rolle. Er startet einen Bereitschaftscheck, um herauszufinden, ob alle Gruppenmitglieder bereit für den bevorstehenden Kampf sind. Vom System wird kurze Zeit später die Meldung `Alle sind bereit` (21:12:38) generiert. URS flüstert NEO zu, dass er den Kampf noch nicht starten soll. Eine Begründung liefert er nicht. NEO teilt den anderen Spielern im Chat kurz darauf mit, dass alle bereit sind, was für die anderen als allgemein gültiges Signal gilt, dass der Kampf nun beginnen kann. Durch das den Rollenerwartungen entsprechende „Abspulen“ des typischen Handlungsmusters eines Raidleiters, welcher über Spielmechanismen kontrolliert, ob alle Spieler anwesend und kampfbereit sind, zeigt NEO, dass ein spezifisches Rollenmuster existiert und er damit umzugehen weiß. Er kennt die Rollenhaftigkeit seines Handelns. Dem Spieler kann somit ein Rollenbewusstsein unterstellt werden. NEO präsentiert sich in diesem Rollenhandeln als Leiter, mehrere Kontextualisierungshinweise jedoch machen deutlich, dass NEO sich von dieser Rolle distanziert und sie ironisiert. Die ironische Komponente wird durch den Gesamtkontext klar: Bei Übergabe der Leitungsfunktionen reagiert NEO negativ mit einem Fluch (`verDAMM(t.)`, 21:04:49). Zudem kann eine gewisse Ähnlichkeit seines Verhaltens zu einem der Gildeleiter festgestellt werden,

dessen Verhalten NEO vermutlich imitiert: ADO bereitet Kämpfe genau so vor und teilt den Kampfstart seinen Mitspielern in dieser Form im *WoW*-Chat statt im Voice-Chat mit. Ein Unterschied ist jedoch auszumachen: NEO verwendet ein Emoticon am Ende seines Chatbeitrags `alle sind bereit^^` (21:12:47) und signalisiert damit seine Distanz zur Rolle, er ironisiert seine Äußerung. NEO macht damit einen wesentlichen Identitätsaspekt deutlich: er sieht sich selbst nicht als Raidleiter und ist auch in anderen temporären Gruppen lieber „normales“ Mitglied, anstatt Führungspositionen zu übernehmen. Auch in der Gilde gehört er dem Rang *Decurio* an und übernimmt keine Leitungsfunktionen. Dass ihm die Rolle nicht passt, wird später noch deutlicher, als NEO bei der nächstbesten Gelegenheit die Leitungsfunktion wieder an URS abgibt. NEO soll ein gut sichtbares Symbol über dem Spielcharakter von PER platzieren, damit dieser im Kampf leichter identifizierbar ist und sich die anderen Spieler an ihm orientieren und zusammenbleiben können. Nur der Raidleiter kann ein Symbol setzen. NEO versucht es, lässt jedoch im Voice-Chat erkennen, dass ihm die Platzierung des Symbols nicht gelingt und gibt sogleich die Verantwortung an URS weiter (`mach DU ma;`, 21:13:19). Obwohl URS einwendet, dass es geklappt hat, gibt NEO die Leitungsfunktion an ihn zurück (`URS ist jetzt der Gruppenanführer.`, 21:13:22). Dieser behält die Position schließlich bis zum Ende des Raids. Hierarchien manifestieren sich in Gilden also zum einen durch die zum Teil durch das Spiel vorgegebenen Gildenstrukturen, zum anderen werden sie konkret auch durch die Verhaltensweisen der Interagierenden in der jeweiligen Kommunikationssituation hergestellt, bestätigt oder in Frage gestellt. Diese geben zugleich Auskunft über Identitätsaspekte der Spieler. Asymmetrische Verhältnisse werden vor allem durch bestimmte Aufgabenverteilungen, aber auch durch Privilegien deutlich.

Die Führungsrolle zu übernehmen und das Vorhandensein asymmetrischer Verhältnisse innerhalb sozialer Beziehungen impliziert zugleich den Machtbegriff. In Zusammenhang mit Online-Rollenspielgilden mit einer klar spielerischen Interaktionsmodalität scheint dieser zunächst einmal befremdlich. Schaut man auf die Definitionen von *Macht*, wird jedoch klar, dass Machtstrukturen auch in Gilden vorhanden sind. Zur Definition wird häufig Max Weber (1972, 28) angeführt: „Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel, worauf diese Chance beruht.“ Macht kann also als soziale Einwirkung einer Person auf eine andere verstanden werden, die eine Änderung im Denken oder Handeln bewirkt (vgl. Netzel/Braun/Frey 2017, 495). Sader weist in Bezug auf die Gruppe darauf hin, dass Machtstrukturen je nach Perspektive in der gleichen Gruppe unterschiedlich wahrgenommen werden können: „Macht ist ein erlebter, phänomenaler Sachverhalt; es gibt nicht *die* Machtstruktur der Gruppe, sondern Sichtweisen, die sich – und

zum Teil beträchtlich – unterscheiden können.“ (Sader 1998, 67, Hervorhebung im Original). Im Sinne einer interaktionalen Perspektive ist damit die Betrachtung von Macht als relationaler, aushandelbarer Prozess in der Kommunikation verbunden, welcher stets den Machtinhaber UND denjenigen beinhaltet, auf den Macht ausgeübt wird (vgl. Dorta 2005, 219). Macht regelt und strukturiert dabei soziale Beziehungen in Gruppen:

„Macht ist immer doppelt strukturiert, personal und strukturell. Die Macht einer Person kann noch so groß sein, sie bleibt immer eingebunden in ein Netz sozialer Beziehungen und ist damit immer relativ, in Gegenseitigkeit gebunden, selbst dann, wenn die Balance dieser Gegenseitigkeit stark unausgewogen ist.“ (König 2007, 81)

Es werden verschiedene Formen von Macht unterschieden, welche sich überschneiden können: Belohnungs- und Bestrafungsmacht, legitime Macht durch Gesetze, Normen und Regeln, Identifikationsmacht durch eine Vorbildfunktion, Experten-Macht durch Sachkenntnis/Wissensgefälle sowie Informationsmacht (vgl. Sader 1998, 67). König (vgl. 2002, 30ff.) unterscheidet zudem die situative Kontrolle über die Strukturierung der Gesamtsituation von der möglichen Sitzordnung bis hin zur Zeitplanung. In Verknüpfung mit Machtverhältnissen wird zu meist die Bedeutung der Führung einer Gruppe besonders hervorgehoben. „Führung ist häufig eine Form akzeptierter, institutionalisierter und legalisierter Macht.“ (Wiswede 1991, 173) Wiswede (vgl. 1991, 173) nennt zwei Grundfunktionen der Führung: die Lokomotion, also die Orientierung auf die Erreichung des Gruppenziels insbesondere in aufgabenorientierten Gruppen, und Kohäsion, das Bewahren einer positiven Affektstruktur zur Stärkung des Zusammenhalts und des Wir-Gefühls. Beide Funktionen können in Spannung zueinander stehen, beispielsweise wenn aufgrund eines zu starken Fokus auf die Zielerreichung Rivalitäten unter den Mitgliedern entstehen. Auch in der Gilde kann Uneinigkeit über die Zielvorstellungen zwischen ehrgeizigen Spielern und solchen, die mehr den Spaß im Vordergrund sehen, für Diskussionsstoff sorgen (siehe Unterabschnitt 7.3.1).

Statusunterschiede und Asymmetrien in den hierarchischen Verhältnissen zeigen sich im spezifischen Interaktionsverlauf innerhalb der Gilde. Häufig ist innerhalb des Korpus eine spielerisch-provokante Art des Umgangs mit Rollen und Machtverteilungen innerhalb des Raids zu finden. Insbesondere die Führungsrolle, die damit verbundene Machtposition und die komplementären Rollen der dem Führenden folgenden Mitspieler werden thematisiert:

Beispiel 91	Bestätigen der Rolle des Raidleiters (C25_2/VC25_2)
21:13:39	ADO: ((Störung)) (-) so ich muss mal (--) GANZ kurz runter-
21:13:41	meine MUTTER hat irgendwelche beDÜRFniss(e); (2.9)
21:13:45	STU: OH; (2.9)
21:13:49	RON: ((lacht)) zuRÜCKhalten zurückhalten;
21:13:52	=es WAR ne steilvorlage-
21:13:53	ich weiß es AUCH- °h (--)
21:13:55	UMA: ((lacht)) (4.9)
21:14:01	RON: aber ADO is der CHEF und wir <<Störung>wollen> ja hier in der g\ (-) °h

(...) *im RAID bleiben,*
 21:14:20 ADO: *SO da bin <<Störung>i(ch wieder,)>*
 (2.7)
 21:14:24 NEO: *WE be.*
 (5.1)
 21:14:29 UMA: *SCHNELL gings ja.*
 (...)

21:14:29 Bereitschaftscheck von ADO.

Die Position des Raidleiters wird in diesem Beispiel durch überspitzt dargestellte Ehrfurcht bestätigt. Der Raidleiter ADO wird außerhalb des Spiels von seiner Mutter um einen Gefallen gebeten und er muss daher kurz den Computer verlassen. Er entschuldigt sich im Voice-Chat zweideutig, sodass Assoziationen zum psychoanalytischen Konzept des Ödipuskomplexes nach Freud (1956) naheliegen: *meine MUTTER hat irgendwelche beDÜRfniss(e); (21:13:41)*. Welcher Art diese Bedürfnisse sind, bleibt offen und klärt sich auch im weiteren Verlauf der Kommunikation nicht auf, die Mitspieler können lediglich darüber spekulieren. RON reagiert auf die Äußerung von ADO mit einem Lachen und lässt erkennen, dass er die Mehrdeutigkeit erkannt hat. Er gibt jedoch keinen unangemessenen Kommentar ab, sondern thematisiert stattdessen metakommunikativ die „Steilvorlage“ von ADO. Er inszeniert sich dabei sprachlich als jemand, der sich selbst stark zwingen muss, keinen solchen unangemessenen Kommentar abzugeben, indem er eine intensiv betonte Ermahnung an sich selbst richtet (*!NA: !*) und das Wort *zurÜCKhalten* (21:13:49) mehrmals wiederholt. UMA lacht über diese Inszenierung und zeigt damit, dass auch sie die Doppeldeutigkeit verstanden hat. Der scherzhafte Charakter von RONs Äußerung entsteht dabei gerade durch die Nichteinhaltung der Erwartungen, einen unangebrachten Kommentar abzugeben, sondern sich stattdessen zu „beherrschen“. RON macht weiter deutlich, dass er Sanktionen fürchtet, würde er die Mehrdeutigkeit kommentieren (*wir wollen ja hier in der g\ im RAID bleiben,, 21:14:01*). So kann angenommen werden, dass es weder den allgemeinen noch den gildeneigenen Höflichkeitsnormen entspricht, über eventuelle ödipale Komplexe bezüglich eines GildeMitgliedes zu spotten. Dennoch ist kaum anzunehmen, dass ADO einen solchen Kommentar mit einem Rauswurf aus dem Raid, geschweige denn aus der Gilde sanktionieren würde. Abgesehen davon ist er nicht am Computer, sondern hilft seiner Mutter, und hat folglich RONs Äußerungen vermutlich gar nicht wahrnehmen können. Aus diesem Kontext heraus erhält auch RONs Befürchtung einen scherzhaften Charakter. Zugleich erkennt RON mit seiner scherzhaften Äußerung ADOs Rolle an und bestätigt sie, indem er das Kontextualisierungsverfahren der expliziten Rollenzuschreibung nutzt und ADO als „Chef“ bzw. Raidleiter identifiziert. (*aber ADO is der CHEF, 21:14:01*). Mit dieser Äußerung stellt er die Beziehung der Spieler zueinander dar, er nimmt ADOs Machtposition an und ordnet sich gleichermaßen unter, spielt dabei jedoch scherzhaft mit der Einhaltung seiner Rolle durch die metakommunikative Andeutung, soziale bzw. ethische Grenzen nicht

überschreiten zu wollen. Durch die Anerkennung der Machtposition und das Befolgen von Anweisungen – sei es auch wie hier im wohlwollend gemeinten Scherz – wird das Machtgefüge gestärkt.

Innerhalb des Spiels können drei Rahmen ausgemacht werden, welche für das Rollenhandeln der Spieler von Bedeutung ist. Nach Beer sind dies der primäre, der sekundäre und der tertiäre Rahmen. Die Realität bildet den primären Rahmen, welcher die beiden anderen umschließt. Das Spiel selbst stellt den sekundären Rahmen dar, während der tertiäre das Gespielte/die Fiktion an sich ist (vgl. Beer 2008, 57f.). Je nach Aktivsetzen eines der drei Rahmen kann es innerhalb des Spiels nach Beer folglich auch drei Handlungsrollen geben: die Alltagsidentität, also das biografische *Ich* mit Bezug zum primären Rahmen, die professionelle Identität innerhalb des Spiels, also die Rolle des Spielers innerhalb der Gruppe und schließlich die fiktive Identität der Spielfigur (vgl. Beer 2008, 64ff.). Die professionelle Identität wird immer dann relevant, wenn es um die Koordination des Spielablaufs, Kampfstrategien und andere Spielvorbereitungen geht, während sich die fiktive Identität auf die Figurenrede des Spielcharakters beschränkt (vgl. Beer 2008, 74ff.). Für die von Beer untersuchten Spieler in *VampireLife*-Foren bilden die erlebte Fiktion und die Schaffung eines gemeinsamen Fiktionsrahmens durch Sprache das Ziel des Spiels. Da das Handeln innerhalb des fiktionalen Rahmens in *World of Warcraft* jedoch nicht immer auch mit dem jeweiligen Spielziel vereinbar ist, kann der fiktionale Rahmen von den Spielern unterschiedlich stark in den Fokus gesetzt werden.¹¹¹ Die verschiedenen Rollen, die ein Spieler aufgrund der verschiedenen gleichzeitig auf ihn wirkenden Rahmen einnimmt, können daher durchaus auch in Konflikt zueinander geraten. Im folgenden Beispiel führt eine Verinnerlichung von Voice-Chat-Kommunikationsregeln der Gilde zu einem solchen Rollenkonflikt zwischen der Alltagsidentität und der Identität als Spieler:

Beispiel 92 Inter-Rollenkonflikt (VC25_2)

19:15:32 KAI: JA? ((Kinderstimmen im Hintergrund))
(7.3)

19:15:40 LUI: MH?
(2.8)

19:15:43 KAI: verGISS es;
19:15:43 ich !FANG!e schon wieder mal AN zu reden;
19:15:45 =obwohl hier jemand NEBen mir steht und mit mir redet.
(--)

19:15:48 °h dann drück ich immer die SPRECHtaste;
19:15:49 ich find das TOLL;
(1.3)

19:15:51 ((lacht))
(2.1)

19:15:54 ((schmalzt mit der Zunge)) beKLOPPT [also;
19:15:54 UMA: [KAI is geSCHÄdicht;

¹¹¹ Lediglich auf den Rollenspiel-Servern von *WoW* wird Wert auf eine möglichst dem Rahmen des Spiels entsprechende Kommunikation und ein entsprechendes Verhalten innerhalb der Rollen der Spielcharaktere gelegt. Dies schlägt sich auch in den Server-Regeln nieder. Auf anderen *WoW*-Servern ist die Übernahme der Spielrollen durch die Spieler frei gestaltbar. Vor allem in der untersuchten Gilde spielt der Fiktionsrahmen keine wesentliche Rolle. Ausnahmen zur gemeinsamen Unterhaltung, zur Bekämpfung von Langeweile und zum Scherz (siehe Unterabschnitt 7.3.2) sind jedoch möglich.

19:15:54 LUI: [(einfach) NIE wieder spielen;
 19:15:56 LUI: wenn du schon im nor[MALen gespräch die SPRECHtaste drückst, °hh
 19:15:57 KAI: [mehr RAUCHen; ((NACHhall))
 (---)
 19:16:01 LUI: MEHR <<Störung>rauchen> gern;

KAI wurde außerhalb des Spiels vermutlich von seinem Kind etwas gefragt (im Hintergrund sind Kinderstimmen zu hören), drückt jedoch die *Push-to-Talk*-Taste auf seiner Tastatur und antwortet somit nicht nur seinem Kind, sondern auch im Voice-Chat für die Gilde hörbar. Das führt zu Irritationen in der Gruppe (*MH?*, 19:15:40). KAI wiegelt seinen Fehler ab (*verGISS es;*), lässt jedoch sogleich auch eine ausführliche Erklärung folgen. Er hat die Notwendigkeit, die *Push-to-Talk*-Taste zu drücken, wenn er mit seiner Gilde im Voice-Chat kommunizieren möchte, bereits so weit verinnerlicht, dass er dies automatisch auch dann tut, wenn jemand außerhalb des Spiels mit ihm sprechen möchte. Durch diesen Fehler bekommt die Situation unweigerlich einen komischen Charakter. KAI selbst zieht diesen Automatismus weiter ins Lächerliche, indem er ironisch reagiert (*ich find das TOLL;*, 19:15:49), selber darüber lacht und sich bzw. seine Handlungsweise als *bekloppt* bezeichnet. KAI erlebt hier einen Rollenkonflikt zwischen seiner Rolle als Vater und seiner Rolle als Gildemitglied.¹¹² Dieser Konflikt lässt sich durch die Priorisierung einer der Rollen aufbrechen. Im Beispiel werden verschiedene Lösungsansätze vorgeschlagen. Die anderen Spieler bescheinigen KAI, dass er zu viel spielt und dies bereits bedenklichen Einfluss auf seinen Alltag zeigt (*KAI is geSCHÄdicht;*, 19:15:54). Mit einem nicht ganz ernst gemeinten Ratschlag (*(einfach) NIE wieder spielen; wenn du schon im norMALen gespräch die SPRECHtaste drückst,*, 19:15:54) erweitert LUI die komische Situation und auch KAI selbst hat einen Lösungsvorschlag (*mehr RAUCHen;*). Während LUI einen Vorschlag zugunsten seiner Vaterrolle vorbringt, indem er KAI nahelegt, nicht mehr zu spielen, hält KAI die Lösung, mehr zu rauchen und damit weder die eine noch die andere Rolle zu bevorzugen, für angemessener. Die scherzhafte Modalität, die hier von den Spielern eingenommen wird, indem nicht ernst gemeinte Lösungsvorschläge vorgebracht werden, zeigt die Konsequenzlosigkeit des Rollenkonflikts sowohl für die Spieleridentität als auch für die Alltagsidentität von KAI.

Neben einzelnen individuellen Identitäten ist auch die kollektive Identität der Gilde von Bedeutung. Bei ersteren werden mehrere Selbst-Aspekte aktiviert, welche insgesamt die Individualität ausmachen, während sich letztere durch die Zurechnung einer Person zu prototypischen Gruppen über nur einen dominanten ähnlichkeitsstiftenden Selbst-Aspekt bilden. Integration, aber auch Abgrenzung nach außen werden über kollektive Identitäten gleichermaßen begünstigt.

¹¹² Neben diesem Inter-Rollenkonflikt unterscheidet Henecka (vgl. 2009, 111ff.) zudem Intra-Rollenkonflikte innerhalb einer sozialen Rolle, in denen die verschiedenen Erwartungshaltungen zweier Bezugsgruppen aufeinandertreffen.

lassen WES' Frustration darüber erkennen. Er würde lieber im Spiel vorankommen, als nur freundschaftlich und ohne klares Ziel zusammen zu spielen, wie es seine Gilde scheinbar gegenwärtig tut. WES fragt RON nach den Ergebnissen eines kürzlich innerhalb der Gilde durchgeführten Fragebogens über eine eventuelle Neuausrichtung sowie Änderung des Führungsstils der Gilde. RON als Offizier hat Einblick in die Auswertung des Bogens und teilt den anderen beiden die Ergebnisse der Umfrage mit. Demnach ist keine klare Tendenz der Spieler zu erkennen, ob ein härterer Führungsstil verbunden mit einem stärkeren Leistungsgedanken eingeführt werden soll. Insgesamt scheinen die Spieler sich schon zu wünschen, besser voranzukommen und erfolgreiche Raids zu absolvieren – doch laut RON würde es dafür an der richtigen Umsetzung hapern. Hauptgrund dafür seien die unterschiedlichen Vorstellungen der Gildemitglieder über erfolgreiches Spielen sowie auch die Fehleinschätzung über das eigene Können. Insgesamt scheint es in der Gilde zum Aufnahmezeitpunkt ein Motivationsproblem bei mehreren Spielern zu geben. Denn zum einen wird an der Unzufriedenheit beispielsweise von WES deutlich, dass es bezüglich der Ausrichtung der Gilde beim Gruppenspiel immer mal wieder zu Irritationen gekommen sein muss, die dazu geführt haben, dass ein solcher Fragebogen als Mittel zur Verbesserung der Spielbedingungen innerhalb der Gilde genutzt wird und die kollektive Identität wiederherzustellen. Zum anderen wird an dem gewählten Mittel *Fragebogen* deutlich, dass die Gildeleitung bestrebt ist, dem Willen der Mehrheit gerecht zu werden und das Spiel innerhalb der Gilde danach auszurichten.

Zusammenfassend kann die Identitätskonstitution der Spieler im Online-Rollenspiel über bestimmte Rollenverteilungen und Hierarchien als dynamischer Prozess betrachtet werden. Es sind dabei vorwiegend flache Hierarchien erkennbar, die kommunikativ vor allem meist in spielerischer Modalität gestaltet, bestätigt oder in Frage gestellt werden und in welche sich die unterschiedlichen Rollen nach jeweiliger situationsabhängiger Aufgabe im Raid sowie nach dauerhafter Funktion der Spieler in der gesamten Gilde einfügen. Jeder Spieler muss seinen Platz in der Gilde im Verlauf der Interaktionsgeschichte mit den Mitspielern finden, wodurch nach und nach die Identitäten der Gildemitglieder Form annehmen. Dabei kann es durchaus passieren, dass ein Mitspieler beizeiten „aus der Rolle fällt“. Weiter wurde festgestellt, dass sich die kollektive Identität der Gilde und die Identitäten einzelner Gildemitglieder gegenseitig bedingen. Ein Funktionieren der Gilde setzt zum einen voraus, dass die Mitglieder ihre Rollen kennen und dementsprechend handeln. Umgekehrt müssen sich die Mitglieder mit der Gilde identifizieren können, damit diese weiter bestehen kann. Denn die Mitgliedschaft besteht freiwillig – ein Austreten der Mitspieler ist immer eine Gefahr für das Weiterbestehen der Gilde. Bisher blieb ein wesentlicher Aspekt in der Konstitution von Identitäten sowie der Gestaltung sozialer

Beziehungen weitgehend ausgespart, der im Folgenden im Mittelpunkt stehen soll: die Einhaltung bzw. Nichteinhaltung von Rollenerwartungen, Normen und Konventionen in Gilden und deren Möglichkeiten der Sanktionierung.

7.2 Normen und Konventionen in Gilden

Eine tiefergehende Betrachtung der Bedeutung sozialer Konventionen und Normen bei der Identitätskonstitution der Spieler sowie der Bildung und Festigung (sozialer) Gruppen wurde bisher bewusst ausgespart, um darauf umfassend in einem eigenständigen Abschnitt eingehen zu können. Die Wichtigkeit des Vorhandenseins und gleichermaßen der Einhaltung von Normen wird deutlich, wenn man bedenkt, dass Normen im Allgemeinen als wesentliche Grundlage allen sozialen Handelns sowie für die Entwicklung stabiler sozialer Beziehungen verstanden werden. Denn erst durch gesellschaftliche Normen wird Verhaltenssicherheit ermöglicht:

„Nur wenn Menschen regelmäßiges Verhalten von ihren Mitmenschen erwarten und sich darauf einstellen können, vermögen sie selbst konsistent zu handeln und soziale Beziehungen zu knüpfen.“ (Schäfers/Kopp 2006, 213)

Um diesem Stellenwert der Norm Rechnung zu tragen, stehen im Folgenden die Vielfalt von Normen, die Aspekte der Einhaltung, aber auch der Abweichung von der Norm sowie die Möglichkeiten der positiven wie negativen Sanktionierung innerhalb von Gilden im Mittelpunkt. Wie in den Abschnitten zuvor werden die Entstehung und das Vorhandensein von Normen und Konventionen an Episoden aus der untersuchten Gildenkommunikation festgemacht.

7.2.1 Norm und Konvention

Da Normen nicht statisch sind, sondern sich prozesshaft in wechselseitigen sozialen Interaktionen (weiter-)entwickeln und sich in den verschiedensten Gesellschaftsbereichen mit unterschiedlichen Graden der Verbindlichkeit zeigen, ist der Begriff der *Norm* schwer zu fassen und daher auch in der Wissenschaft vieldiskutiert und -definiert. Aufgrund dieses Umstands konzentriert sich der folgende Unterabschnitt auf ausgewählte Definitionen aus Soziologie, Sprach- Kommunikationswissenschaft und macht sich vor allem zur Aufgabe, einen für diese Arbeit nutzbringenden Normbegriff darzustellen.

Wiswede (1991, 168) versteht unter Normen „besondere Regeln des Zusammenlebens und Zusammenwirkens“ bei gemeinsamen Zielvorstellungen. Nach Zillig verfügt die Norm über eine deskriptive, eine präskriptive und eine technische Komponente: Im ersten Fall wird Norm als das verstanden, „was normalerweise der Fall ist“ – sie bezieht sich auf die Wahrnehmung des „gewöhnlichen“ menschlichen Verhaltens. Die präskriptive Norm wiederum meint vorschreibend das, was „nach Ansicht von Beurteilern der Fall sein sollte“ (Zillig 2003, 187). Mit

Norm kann nach Zillig (vgl. 2003, 187) zudem eine autorisierte Instanz als Verbindung zwischen dem Ist- und dem Soll-Bereich gemeint sein. Vor allem im technischen Bereich gibt sie Werte vor, die eingehalten werden müssen, wie etwa die DIN-Normen. Normen können weiter nach ihrem Referenzbereich unterschieden werden: soziale Normen richten sich an erwartetes Verhalten innerhalb der Gesellschaft. Darin lassen sich die für diese Arbeit wesentlichen kommunikativen (auf den gesamten Ablauf der Kommunikation bezogenen) sowie die sprachlichen (auf den angemessenen Sprachgebrauch bezogenen) Gebrauchsnormen unterscheiden. (Vgl. Mattheier 2007, 8f.)

Nach Schäfers und Kopp (2006, 213; Hervorhebungen im Original) legen soziale Normen fest,

„was in spezifischen und sich wiederholenden Situationen geboten oder verboten ist und können als Spezifikationen allgemeiner soziokultureller Wertvorstellungen aufgefasst werden, die für die [sozialen Normen] die Legitimationsgrundlage bilden. [Soziale Normen] werden im *Sozialisationsprozess* internalisiert und durch *Sanktionen* abgesichert“.

Aufgrund ihrer Vielfalt sind nur wenige Normen explizit in Regelwerken festgehalten, d.h. kodifiziert, die meisten äußern sich unsystematisch und implizit häufig als „Selbstverständlichkeiten“ (Sader 1998, 198). Normen ermöglichen Routinehandeln, bei welchem diese selbstverständlichen Regeln bzw. Normen teilweise unbewusst abgerufen werden (vgl. Zillig 2003, 231). Als kodifiziertes und explizitestes Normsystem steht der Gesellschaft nach Henecka *das Recht* zur Verfügung, welches streng geregelt ist und damit auch klar festgesetzte Sanktionen umfasst („Muss-Erwartungen“). Daneben existieren weniger verbindliche Normen – die Bräuche – als weit verbreiteter, anerkannter Usus in der Gesellschaft („Soll-Erwartungen“) und die am wenigsten bindenden, meist sogar unbewussten sozialen Gewohnheiten („Kann-Erwartungen“). (Vgl. Henecka 2009, 82f.)

Die Konvention kann als ein Spezialfall der Norm verstanden werden. Konventionen beruhen auf Gewohnheit und orientieren sich an üblichem und bewährtem sozialen Verhalten. Konventionen an sich können implizit bestehen und historisch gewachsen sein, aber auch durch die Vereinbarung von Regeln explizit gemacht werden. In Konventionen sind Normen immer implizit enthalten (vgl. Zillig 2003, 188f.). Götzenbrucker (vgl. 2001, 80) zieht eine klare Linie zwischen impliziter Konvention und expliziter Norm. Konventionen versteht die Autorin als „normative Regeln des Zusammenhalts auf der Basis impliziter ethischer Imperative“. Konventionen sind demnach von der jeweiligen Situation abhängige und nicht festgeschriebene soziale Übereinkünfte über angemessenes Verhalten, welche sich mitverantwortlich für die soziale Kohärenz, Stabilität und Verbindlichkeit sozialer Beziehungen zeigen und sich noch vor der expliziten Normbildung entwickeln (vgl. Götzenbrucker 2001, 80ff.). Nach diesem Verständnis umfasst der Begriff der *Konvention* sowohl Bräuche als auch soziale Gewohnheiten, das Recht

kann den Normen zugeordnet werden. Im Folgenden soll der Ansicht Götzenbruckers gefolgt werden, um mit der Verwendung der Begriffe *Konvention* und *Norm* eine feinere sprachliche Abstufung zwischen lediglich implizit geltenden „Selbstverständlichkeiten“ wie Bräuchen und Gewohnheiten (Konventionen) und explizit festgesetzten Regeln (Normen) erreichen zu können. Schließlich muss auch der Teilbereich der Sprachnorm Erwähnung finden:

„Letztere sind Erwartungen [...] und/oder explizite Setzungen deontischer Sachverhalte, die ihrem Inhalt zufolge die Bildung, Verwendungsabsicht, Anwendung und Evaluation sprachlicher Einheiten der verschiedensten Komplexitätsgrade regulieren (sollen).“ (Gloy 1987, S. 394)

Nach Gloy (vgl. 1987, 394ff.) sind Sprachnormen sozial geteilte und historisch wandelbare Konzeptionen, bei deren Nichteinhaltung mit sozialen Sanktionen gerechnet werden muss. Sprachnormen können alle Ebenen der Sprache umfassen und sind zum Teil standardisiert bzw. kodifiziert, d.h. von staatlichen oder autorisierten Institutionen empfohlen oder durch Regeln verbindlich gemacht, z.B. durch normative Grammatiken oder Wörterbücher.

Für die Kommunikation in Online-Rollenspielen haben Normen – ob soziale oder sprachlich-kommunikative – eine wesentliche Bedeutung. In der linguistischen Forschung zu verschiedenen Kommunikationsformen im Internet wurde bisher unter anderem insbesondere die sogenannte *Netiquette*, *Chatiquette* oder auch *Medienetikette* fokussiert (vgl. Fix 2001 oder Höflich 1996). Vermutlich als Reaktion auf den durch die junge Geschichte zunächst relativ norm- und rechtsfreien Raum im Internet wurde versucht, die Bildung von Konventionen explizit zu erfassen und als Normen in Empfehlungen für das angemessene „Online-Verhalten“ zu sammeln. Viele Online-Anwendungen wie Chats oder Foren haben solche Leitlinien in ihren Nutzungsbedingungen vermerkt, bei Verstoß droht ein Ausschluss des Teilnehmers. Nicht alle Webseitenbetreiber haben solche Empfehlungen expliziert und erwarten deren Einhaltung von ihren Nutzern mehr oder weniger stillschweigend und intuitiv, beruhend auf allgemeinem, internalisiertem Wissen über angemessenes soziales Verhalten. Denn in der Regel werden die Verhaltenskodizes aus der Offline-Welt auf die virtuelle Welt übertragen (vgl. Gläser 2005, 61).

In der vorangegangenen Betrachtung der kommunikativen Besonderheiten der interaktionsorientierten Kommunikation im Online-Rollenspiel *WoW* sowie der Identitätsgestaltung und Hierarchiebildung in Gilden wurde deutlich, dass die Spieler die jeweilige Handlungssituation gemeinsam definieren und durch wiederholte Interaktion eine Tendenz zur Strukturierung der Gruppe erkennbar wird. Diese Tendenz äußert sich unter anderem auch in der Festigung gemeinsamer Konventionen, die in einer expliziten (teilweise institutionalisierten) Normstruktur münden können. Die häufig befürchtete fehlende Normorientierung der „Onliner“ durch Anonymität im Internet, und dadurch erschwerte Sanktionierbarkeit von Fehlverhalten (vgl. kritisch dazu Döring/Schestag 2003, 305f.), kann im Bereich der Onlinespiele für die vorliegende Arbeit

nicht bestätigt werden. Durch das Entstehen sozialer Muster und Konventionen in regelmäßiger Interaktion wie Kommunikation wird Flüchtigkeit und Konsequenzlosigkeit weitestgehend aufgehoben. Auch Becker (vgl. 2003, 114ff.) hält die Suche nach sozialer Stabilität und Kontinuität für wichtige Faktoren in der Online-Kommunikation und das gemeinsame Befolgen von Regeln für geeignet, Gefühle der Verbindlichkeit zu schaffen. Insbesondere Rollenerwartungen bezüglich der Angemessenheit des Handelns oder Nichthandelns einer Person, welche die Interaktionspartner ihrem Gegenüber in bestimmten Situationen entgegenbringen, sind eng verwoben mit Prozessen der Normierung und können sich zu sozialen Konventionen und Normen verdichten (vgl. Korte/Schäfers 2002, 29). Auch im Online-Rollenspiel lässt sich bereits ein weites Feld von Konventionen und Normen ausmachen. Diese dienen im Online-Rollenspiel einem wesentlichen kollektiven Zweck: der Aufrechterhaltung eines einwandfreien Spielbetriebs (vgl. Wimmer et al. 2008, 165) sowie der Schaffung einer angenehmen Spielumgebung (vgl. Verhagen/Johansson 2009, 2). Dabei beziehen diese sich im Online-Rollenspiel ähnlich wie die verschiedenen Rollen Einzelner auf die unterschiedlichsten Bereiche des Spiels sowie auf unterschiedliche Modalitäten. Beispielsweise beruht die Kommunikation im Online-Rollenspiel auf spezifischen Medienregeln, welche den Umgang mit dem Spiel an sich, dem Spielcharakter sowie den Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat betreffen: Höflich weist in Bezug auf neue Kommunikationstechnologien darauf hin, dass für sie zunächst ein Bedarf der Regelung aufgrund von Unsicherheiten in der Handhabung und den kommunikativen Möglichkeiten besteht. Für jedes Kommunikationsmittel müssen diese Medienregeln, bestehend aus technischen Kenntnissen, aber auch aus kommunikativen Kompetenzen, schließlich erlernt werden. (Vgl. Höflich 2003a, 62ff.)

„Elektronische Gemeinschaften' konstituieren sich letztlich über distinkte Gebrauchsweisen; sie gründen auf einer gemeinsamen Definition medienbezogenen Handelns, das eine thematische Relevanz verwendbarer Medien umfaßt und i.S. einer sozialen Normierung von Gebrauchsweisen (Medienregeln) zum Ausdruck kommt.“ (Höflich 1996, 291f.)

Diese Regeln sind immer auch sinnstiftend, wobei der Sinn gemeinsam in „sozial konstruierte[n] Bedeutungswelten“ (Höflich 2003a, 73) hergestellt wird und als Markierungen zur Integration in die Gruppe und zur Abgrenzung nach außen beitragen (vgl. Höflich 1996, 291). Neben der Art, wie Neulinge lernen, mit den technischen Bedingungen von Online-Rollenspiel und Kommunikationsformen umzugehen und „medienadäquat kommunizieren zu können“ (Höflich 1996, 83), ist es für das gemeinsame Zusammenspiel wesentlich, auch soziale Spiel- und Kommunikationsregeln zu beherrschen. Im Folgenden werden daher die allgemeinen, vom Spielhersteller festgelegten und vorgegebenen Regeln und solche Verhaltensbestimmungen unterschieden, die sich konstant in der Interaktion der Spieler in Gilden und/oder in temporären Gruppen weiterentwickeln (vgl. Verhagen/Johansson 2009, 1). Letztere setzen sich

zusammen aus Normen, die die Mitspieler als allgemeine Kommunikationsnormen („common sense“) auch abseits des Spiels gelernt haben, sowie dem Online-Rollenspiel eigene Verhaltens- und Kommunikationsnormen bzw. den oft impliziten Ansichten der Spieler darüber, wie das Spiel gespielt, wie interagiert und wie kommuniziert werden sollte.

Ersteres liegt dagegen bereits im Charakter des Spiels an sich: ein Spiel kann nur durch Regeln funktionieren (siehe Abschnitt 2.1). Die Regeln des Herstellers – klassisch ist hier von Spielregeln die Rede – erstrecken sich auf verschiedene Bereiche: die Regeln des Spiels an sich sowie – aufgrund der umfassenden Möglichkeiten der Spieler zur Interaktion mit anderen Spielern – die Regeln des Zusammenspiels. Letztere lassen sich wiederum unterscheiden: Auf Server-Ebene gelten allgemeine Verhaltensstandards für alle Spieler, die Gilden-Ebene umfasst die besonderen Normen des Gildenlebens und in temporären Gruppen sind wiederum spezielle Regeln des gemeinsamen Gruppenspiels wirksam. Der Spielhersteller *Blizzard Entertainment* legt die geltenden Regeln für die *WoW*-Spielnutzung bzw. Verhaltensbestimmungen fest¹¹³. In diesen Bestimmungen enthalten sind erlaubte, aber auch nicht gestattete Verhaltensweisen der Spieler sowie Sanktionsmaßnahmen. Untersagt sind beispielsweise Spielmanipulationen durch Nutzung nicht genehmigter Software von Drittanbietern oder das Ausnutzen von Programmfehlern (sogenannten Bugs). Darüber hinaus ist die Vergabe von Namen für die Spielcharaktere und die verwendete Sprache der Spieler in den Chats geregelt. Bei beiden Aspekten sind rassistische, sexuelle, gewaltverherrlichende, vulgäre oder religiöse Anspielungen sowie Hinweise auf illegale Aktivitäten unerwünscht. Das sogenannte „Flamen“ (die oft unbegründete Beleidigung anderer Spieler) ist ebenfalls untersagt. Auch „Spammen“ im *WoW*-Chat durch das Senden meist sinnfreier, sich wiederholender oder werbender Nachrichten ist nicht gestattet. Dazu gehört gleichermaßen der Missbrauch der „Schrei-Funktion“, welche die Nachricht in Großbuchstaben an eine Vielzahl von Spielern in der Umgebung des Spielcharakters schickt. Abseits der Sprache sind auch körperliche Belästigungen der Spielcharaktere unwillkommen, insbesondere das Stehlen von sammelbaren Ressourcen oder die Account-Kompromittierung, also der unberechtigte Zugriff auf den Account eines Spielers, um seine virtuellen Güter zu stehlen und sie illegal weiterzuverkaufen. Das Spektrum an negativen Sanktionen, welches *Blizzard* zur Verfügung steht, umfasst Verwarnungen per Mail, Spielsperren und Accountschließungen, welche je nach Schwere des Vergehens im Ermessen des Spielherstellers zum Einsatz kommen. Für die Einhaltung der Bestimmungen sind in der Regel die *Gamemaster* (kurz *GM*) verantwortlich, welche als Kontrollinstanz für den Spielhersteller fungieren. Diese erfüllen als Wächter aber auch andere Aufgaben, die das einwandfreie Funktionieren des Spiels betreffen. Bei

¹¹³ Siehe auch: *Blizzard Entertainment* (2018a, o.S.).

spieltechnischen Fragen und Problemen können die Spieler sich an die *Gamemaster* wenden. Nicht alle Verstöße gegen geltende Regeln und soziale Konventionen können allerdings durch den Spielhersteller immer auch ausreichend geprüft werden. Nicht zuletzt durch die vielen möglichen Handlungsräume, in welchen sich die Spieler bewegen können: sie begegnen sich nicht ausschließlich im Spiel mit ihrem Spielcharakter und kommunizieren im *WoW*-Chat, sondern den Spielern stehen darüber hinaus der Voice-Chat, Homepages, Foren und andere Chat-Programme wie *ICQ* oder *Skype* zur Verfügung. Vor allem im gemeinsamen sozialen Umgang der Spieler untereinander fehlen dem Hersteller Überblick und Möglichkeiten der Überprüfung geltender Normen.

Der Zusammenschluss in einer Gilde soll den Spielern daher weitere Möglichkeiten des Schutzes vor unfairem Spiel und unerwünschtem Verhalten anderer bieten (vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008, 238). Aus diesem Grund gelten auf Gilden-Ebene eine Vielzahl an gildenspezifischen Normen. König (vgl. 2007, 83) hält ein Mindestmaß an Hierarchie und Normierung für die Voraussetzung der Existenz jeder sozialen Gruppe. Mit der regelmäßigen gemeinsamen Erfüllung von Gruppenaufgaben entwickeln sich Beziehungen und gemeinsame Vorstellungen, es finden sowohl Kohäsions- als auch Konformitätsprozesse statt. Laut König und Schattenhofer werden bei wachsender Gruppenkohäsion auch die Normen strikter und kennzeichnen somit indirekt die Anforderungen an Mitglieder:

„Normen bezeichnen die Verhaltenserwartungen, die für alle Mitglieder einer Gruppe gleichermaßen Geltung beanspruchen und damit auf das Gemeinsame und die Gleichheit der Gruppenmitglieder abzielen. In der Ausbildung unterschiedlicher Rollen zeigt sich die soziale Differenzierung, d.h. die zunehmende Unterschiedlichkeit der Gruppenmitglieder.“ (König/Schattenhofer 2008, 43)

Neben der Gruppenkohäsion, der Wahrnehmung der Gruppe als Einheit bzw. dem „Wir-Gefühl“, spielt also die Gruppenkonformität eine Rolle: sie bezeichnet die Anpassung an die herrschenden Einstellungen, Normen und Werte einer Gruppe – der Prozess der Normierung und die Verinnerlichung der Norm mündet in Konformität und einer eigenen Gruppenidentität (vgl. König 2001, 69f.). Für die Gilde im Online-Rollenspiel trifft dies ebenfalls zu, hier äußert sich die Normierung vor allem in der Regelung sozialer gildeninterner Abläufe und dem in der Regel respektvollen Umgang miteinander sowohl in der Interaktion als auch der Kommunikation. In der untersuchten Gilde wird beispielsweise eine freundliche Aufnahme neuer Spieler, Hilfsbereitschaft und Toleranz aller Mitglieder erwartet. Die „Neuen“ müssen zunächst eine Probezeit absolvieren und mit der Einhaltung dieser Werte bei der Gilde punkten und Sozialkompetenz zeigen, aber auch im Umgang mit dem eigenen Spielcharakter ihr Können beweisen. Zudem wird im Allgemeinen auf Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit bei Raids geachtet. In den Raids herrscht *TeamSpeak*-Pflicht – wer nicht einverstanden ist, das Voice-Chat-Programm zu nutzen, hat kaum Chancen, Mitglied in der Gilde zu werden. Jede Gilde hat jedoch andere Vorstellungen

von einem angemessenen Verhalten ihrer Mitglieder und handhabt bzw. sanktioniert die Einhaltung sowie die Abweichung von Normen daher anders. In zahlreichen Gilden sind die Verhaltenserwartungen explizit zumeist im gildeneigenen Forum oder auf der Gilden-Webseite als Gildenordnung niedergeschrieben. Dort werden sie zusätzlich häufig für die Außenwirkung eingesetzt und sind auch für Besucher frei einsehbar. Die Gilde kann sich so nach außen repräsentieren, denn Regeln und Sanktionsmittel stehen eng im Zusammenhang mit der Ausrichtung der Gilde (vgl. Geisler 2009, 208). Ein möglicher Gildenanwärter kann so bereits vor der Bewerbung erkennen, was die Gilde von ihren Mitgliedern erwartet und ob sie zu ihm passt. Die Normen werden vorrangig von der Gildenleitung, aber auch von den anderen Gildenmitgliedern bzw. ebenso durch Orientierung an anderen Gilden selbst aufgestellt, verändert und auf deren Einhaltung geprüft und sanktioniert. Viele Übereinkünfte sind jedoch auch unausgesprochen und lediglich implizit gültig und ändern sich dynamisch mit Weiterentwicklung der Gruppe.

Bisher wurden insbesondere die kommunikativen Konventionen und Normierungen in der Gilde auf sprachlicher Ebene genauer betrachtet. Konventionalisiert und zum Teil bereits normiert ist beispielsweise die Nutzung des spezifischen gemeinsamen Jargons. Kennt ein Spieler die sprachlichen Konventionen nicht oder nur bedingt, kann er nicht angemessen kommunizieren – das erfolgreiche Zusammenspiel ist gefährdet. Konventionalisierungsvorgänge zeichnen sich darüber hinaus auch auf der Beziehungsebene ab, beispielsweise werden Äußerungen wie Smileys oder Akronyme als Mittel zur Expressivität und zur leichteren Übermittlung von Informationen gebraucht. Es herrscht außerdem Einigkeit über eine gewisse Toleranz bei der Orthographie und der Zergliederung der Nachrichten im Chat in mehrere Einheiten (siehe Abschnitt 6.4). Auch in den bereits eingehend betrachteten Phasen der Kommunikation innerhalb des Gruppenspiels (siehe Abschnitt 6.3) werden sprachliche Konventionen erkennbar: Rituale der Begrüßung und Verabschiedung werden generell von den Mitgliedern erwartet, darüber hinaus ist es in der Gilde angebracht, sich an- bzw. abzumelden und Gründe anzugeben, warum man geht und wann man wiederkommt. In Beispiel 28, in welchem die Verabschiedung einer temporären 3er-Gruppe ausführlich betrachtet wurde, wird dies besonders deutlich.

Innerhalb des Online-Rollenspiels, aber auch insbesondere in Gilden ist das temporäre Gruppenspiel wesentlich. Hier zeigt sich auf vielfältige Weise, wie die Spieler ihr Zusammenspiel organisieren und welche sozialen Konventionen, Normen und Werte über angemessenes Verhalten und den akzeptablen Umgang miteinander in der Gilde eine Rolle spielen. Nicht nur während der Kämpfe, sondern auch zwischen einzelnen Kämpfen wird deutlich, dass für die untersuchte Gilde Kooperation und Koordination entscheidend sind. Um einen reibungslosen Spielablauf zu erreichen, müssen die damit verbundenen komplexen Verhaltenserwartungen der

möchte, Vorschläge einzubringen (21:48:56). In den meisten Gildenordnungen ist vermerkt, wie die Gilde „regiert“ wird – ob nur einer oder einige wenige über wichtige Gildenbelange entscheiden oder ob die Gilde eher demokratisch geführt wird. Eine solche Ausrichtung wirkt sich auch auf die Auslegung von Normen aus. Die untersuchte Gilde ist trotz der Führung durch einige wenige Spieler demokratisch ausgerichtet. Die konkrete Nachfrage in diesem Beispiel entspricht dieser Ausrichtung und verdeutlicht diese gleichermaßen – die Mitspieler sollen mitentscheiden und dürfen eigene Gedanken, Vorschläge und Hinweise in das Zusammenspiel einbringen. Eine solche Nachfrage der Raidleitung bestätigt diese demokratische Ausrichtung und die damit verbundene Norm. Die explizite Bestätigung der Norm in dieser konkreten Situation kann zudem für positives Klima und im besten Fall für mehr Motivation bei den Mitspielern sorgen, da diese sich „verstanden“ fühlen. Bei den Reaktionen der Mitspieler selbst, welche im Voice-Chat und im WoW-Chat auf die Frage nach Verbesserungsvorschlägen erst nach mehr als sechs Sekunden antworten, zeigt sich, dass keine konstruktive Kritik geäußert wird. Die Zeit, die bis zu einer Antwort vergeht, lässt vermuten, dass die Spieler keine Hinweise haben oder diese nicht äußern möchten. Lediglich scherzhaft wird schließlich auf das Angebot von ADO und RON eingegangen. ROB macht den nicht ernst gemeinten Vorschlag, dass die Gruppe nicht sterben sollte – ein Vorschlag, der eher das Symptom als die eigentliche Ursache für das Scheitern des 25er-Raids anspricht (21:49:08). NEO zeigt sich dagegen scherzhaft bereits mit einer kleinen Änderung zur Verbesserung der Kampfsituation zufrieden, er hätte gern ein Fischmahl, wodurch die Kampffähigkeiten der Spielcharaktere temporär gesteigert werden können (21:49:08) (siehe Unterabschnitt 6.3.2.2). Beide Äußerungen werden im *WoW*-Chat statt im Voice-Chat verfasst – ein Hinweis darauf, dass die Vorschläge von den Schreibenden als nicht wesentlich und auch nicht ernst gemeint bzw. relevant genug für den Voice-Chat eingestuft werden. Auch vor dem Hintergrund, dass RON um „wertvolle Hinweise“ gebeten hatte, wollen die sich im Chat äussernden Spieler den Voice-Chat höchstwahrscheinlich für Wichtiges freihalten. Da im Voice-Chat jedoch niemand etwas anbringt, nutzt Offizier BEN die Möglichkeit, Anweisungen zur Aufstellung einiger Spielcharaktere zu geben, die helfen sollen, die Aufgaben Einzelner während des Kampfes so klar wie möglich zu verteilen (ab 21:49:09). Mit Nachdruck möchte er „Missverständnissen vorbeugen“, was darauf schließen lässt, dass diese Aufstellung bereits in vorigen Kämpfen Thema war, jedoch möglicherweise nicht klar genug kommuniziert wurde, da BEN während der letzten Kämpfe eine Missachtung dieser Anweisungen beobachten konnte (21.49:21 und 22).

7.2.2 Abweichungen von der Norm

Das Vorhandensein einer Norm wird im Online-Rollenspiel wie in anderen

als feste sprachliche Konvention erlangt (siehe Unterabschnitt 6.3.2.7). NEOs Rückmeldung ist jedoch sehr leise und wird nicht vollständig übermittelt, sodass kein anderer Mitspieler sie hören kann und die Spieler daher davon ausgehen, dass NEO noch nicht wieder spielbereit ist. In einem Bereitschaftscheck wird jedoch klar, dass alle Spieler für den nächsten Kampf bereit sind, so auch NEO. OLI reagiert auf diese vermeintliche Abweichung von der Konvention, indem er metakommunikativ zur Sprache bringt, dass NEO sich nicht zurückgemeldet hätte (*(wie) der NEO nich ma SAGT dass er wieder !DA! is., 21:17:13*). Er unterstreicht die Abweichung von der Konvention, indem er vor den Namen seines Mitspielers ein „der“ setzt und ihn damit besonders hervorhebt. Eine starke Betonung des Wortes *da* verstärkt den Charakter der Äußerung als Vorwurf. Seine dennoch weiter ruhig bleibende Stimme und eine für diesen Spieler normale Stimmhöhe schwächen den Eindruck eines Vorwurfs allerdings wieder ab. OLIs Stimmfärbung lässt darauf schließen, dass ein Verstoß gegen die Konvention der Rückmeldung zwar negativ bewertet wird, jedoch keine negativen Sanktionen oder weitreichenden Konsequenzen nach sich zieht. NEO verteidigt sich dennoch: er habe sich gemeldet (*21:17:16*). Auf diese Äußerung pflichten andere Spieler nun jedoch OLI bei, denn auch sie hätten die Rückmeldung nicht gehört. Dass ein Zweifel an NEOs Aussage besteht, lässt sich jedoch an den Reaktionen der Mitspieler nicht ablesen, denn sie stellen nun Vermutungen darüber an, warum NEOs Antwort im Voice-Chat nicht hörbar war und vermuten technisches Versagen bzw. eine falsche Handhabung des Voice-Chats (*21:17:19 bis 21:17:26*). Auch hier dominiert wieder eine lockere, spaßige Atmosphäre. Interessant ist an dieser Stelle, dass sowohl NEO als auch die anderen Spieler in dieser Sequenz jeweils eine Abweichung von Konventionen vermuten: Die Gruppe hat zwar NEOs Abmeldung hören können, nicht aber die sehr kurze Rückmeldung mit *re*, sodass die Gruppe davon ausging, NEO hätte gegen die gängige Konvention verstoßen. NEO wiederum wundert sich, warum er von der Gruppe zu seiner Rückkehr nicht wie üblich mit *wb* begrüßt wird (*21:17:34*) und vermutet damit eine Missachtung der Konventionen auf Seiten der anderen Spieler. Das Missverständnis wird jedoch metasprachlich zügig aufgeklärt und zieht darüber hinaus keine Konsequenzen innerhalb des Spielablaufs nach sich – das Spiel kann anschließend wie gewohnt fortgesetzt werden.

Eine weitere Form der Abweichung ist die Unaufmerksamkeit der Spieler wie im folgenden Beispiel:

Beispiel 99 **Ermahnung zur Konzentration (C25_3/VC25_3)**

20:25:36 ADO: *ja äh?äh (---)*
20:25:38 *HATTen wir nich vorhin gesagt am anfang werden die ADDS getötet verdammt? (-)*
20:25:41 *hier sind !IMM!er noch welche aus der ERSTen phase; (1.0)*
20:25:43 ADO ist tot.
20:25:44 viele: *((sprechen durcheinander)) (2.6)*

20:25:48 ADO: ja TROTZdem.
20:25:49 is das so schwer zu/ (.) DURCHzusetzen wenn man das sagt;
(8.1)

20:26:00 NIK: <<Fernseher im Hintergrund>na: die adds sind das KLEINStE problem ne?
20:26:00 =wenn die leute schon vergessen aus dem (--) BLITZstrahlen
rauszugeh(en,) (2.3)
nach ner WOCHe nich hiersein, (1.5)
20:26:11 dann is das das KLEINStE prob(lem.)>
(1.4)

20:26:13 TIM: äh:: nochma zurück zu dieser (.) !TANK! rota:=ähm::;
20:26:17 wir wollten doch den UNbalancing strike mit nem cooldown ABfangen. °hh
(-)
o::der NICH; <<Störung>(1.1)>
20:26:22 [bin ich da FALSCH;
20:26:23 ADO: [ab der fünften AUFladung;
(1.4)

20:26:25 TIM: ACH ab der fünften AUFladung;
20:26:26 bis DAhin is dann noch so: (-) easypeasy; (--)
20:26:29 okay GUT. [°hhh
20:26:30 ADO: [JA. (--)
20:26:31 bis DAhin sollt es KEIN problem sein;
(2.3)

20:26:35 TIM: <<hohe Stimme>na denn [okay;> (---) mh:::
[<<Olé-Gesänge im Hintergrund>(1.3)>
20:26:40 HOCH auf die hooligans ey.
(--)

20:26:41 CEM: sind noch WEITere fragen zum enCOUNTER-
(2.3)

20:26:46 TIM: äh[: äh HIER HIER/
20:26:46 CEM: [so nach=m VIERTen try;
(--)

20:26:49 TIM: WIE geht mein char?
(3.3)

20:26:53 UMA: [LAUFen geht mit W am besten;
20:26:53 CEM: [(ey) h° () ((Nachhall))
(1.1)

20:26:56 TIM: mit W, (-)
20:26:56 !OH! (-) ich (.) ich beweg mich immer mit den PFEILTasten;
20:26:58 =das tut mir LEID. °hh
(---)

20:27:01 IVO: DREHEn tust du dich am BESTen mit der tastatur;
(2.6)

20:27:05 TIM: [ja das MACH ich auch immer;
20:27:05 NIK: [ja ich LIEBe auch den face(roll;)
(1.1)

20:27:08 TIM: JA. (-) [ne das=s QUATSCH NIK;
20:27:08 NIK: [und denn DREHT der sich automati(sch;)
<<Tastaturgeräusche>(1.1)>
20:27:11 <<Fernseher im Hintergrund>da brauch ich GAR nix mach(en;) (--)
20:27:12 der bewegt sich AUTOMATI(sch;) (2.7)
20:27:16 einmal hier diagonal RÜBer und dann is die sache erledigt;>
(2.4)

20:27:21 TIM: jo.
20:27:32 [Schlachtzug] NEO: konzentriert euch mal lieber, ich war eben nich der
einzige, der scheiße war

20:27:33 [Schlachtzug] LUC: für das game braucht mann ne tastatur?
20:27:39 [Schlachtzug] ROB: was kann ich gegen die schmerzen in der nase tun die beim
facerollen entstehen?

20:27:57 [Schlachtzug] IVO: Machs wie Michael Jackson
20:27:57 [Schlachtzug] TIM: MJ Style, lass sie dir abnehmen
20:28:00 BEN bereitet ein Fischmahl zu!

20:28:00 [Schlachtzug] ROB: meien schaumstofftastatur kommt erst nächste woche
20:28:02 [Schlachtzug] NIK: wtf LUC warum sagst du das erst jeze
20:28:16 BEN: ja. (-) steht schon=n FISCHmahl-
20:28:18 tut euch daran GÜTlich,
(3.6)

20:28:19 [Schlachtzug] NIK: ich spiel das mit nem joysick
20:28:22 LUI: ich EI:Le.
20:28:34 [Schlachtzug] TIM: kein Lenkrad ?
20:28:34 [Schlachtzug] ULI: ...

20:28:38 [Schlachtzug] ROB: und wie willste mit nem joystik facerollen?
20:28:47 [Schlachtzug] ULI: habt ihrs jetz
20:28:48 [Schlachtzug] NIK: da sind oben 7 tasten drauf
20:28:50 [Schlachtzug] IVO: Ich spiel auch öfters mit meinem "Joystick"
20:28:53 [Schlachtzug] NIK: die treff ich alle auf einmal ^^
20:28:55 [Schlachtzugswarnung] ADO: weniger gimpen, mehr konzentrieren bitte
20:29:08 Bereitschaftscheck von ADO.
20:29:12 [Schlachtzug] LUI: Das Singstarmicro oder die Guitar von GuitarHero3

ausschließlich im Chat weiter aufbaut und dort auch versucht wird, ihr Einhalt zu gebieten. Währenddessen ist es im Voice-Chat nahezu still. Genutzt wird der Voice-Chat nur noch zu seinem eigentlichen Zweck – zur Kampfvorbereitung. BEN weist die Spieler auf ein Fischmahl hin, an dem sich die Spielcharaktere stärken können (20:28:16). LUI antwortet im Voice-Chat, dass er das Angebot gerne nutzen möchte (*ich EI:Le., 20:28:22*). Währenddessen wird die Scherzsequenz im Chat fortgeführt, bis auch ULI sich über die Scherze beschwert (... , 20:28:34 und *habt ihrs jetzt, 20:28:47*). Als die Scherze weiter nicht verstummen, versucht Raidleiter ADO Herr der Lage zu werden, und nutzt dazu ein besonderes Mittel: die Schlachtzugswarnung. Diese Warnung kann der Raidleiter abgeben, um im Kampf beispielsweise auf wichtige Gefahren hinzuweisen und diese deutlich sichtbar und hörbar abzusetzen von „normalen“ Chatnachrichten. Er zweckentfremdet dieses Mittel, um innerhalb des Raids die Aufmerksamkeit zurückzuerlangen und den nächsten Kampf einleiten zu können. Er ermahnt daher seine Mitspieler zur Konzentration: [Schlachtzugswarnung] ADO: weniger gimpfen, mehr konzentrieren bitte, 20:28:55. Das Besondere an dieser Warnung ist, dass sie nicht nur wie üblich im Chatfenster auftaucht, sondern darüber hinaus auch mit einem Geräusch angekündigt wird und mittig und gut sichtbar auf den Bildschirmen aller Spieler erscheint. Kurz darauf startet ADO einen Bereitschaftscheck, da er nun sicher sein kann, dass die Aufmerksamkeit zumindest kurz auf ihm liegt. Die Scherzsequenz läuft im Chat dennoch weiter, sie verstummt aber, als ADO im Voice-Chat das Okay gibt (20:29:51) und der nächste Kampf tatsächlich beginnt. Die Abweichung von gängigen Konventionen, zunächst einmal durch das Ignorieren von Bitten bzw. Anweisungen von einigen Spielern und später die exzessive, die Konzentration störende Ausdehnung der Scherzsequenz, führt dazu, dass die Raidleitung ebenso wie einige Mitspieler das Verhalten der anderen kritisieren, um schließlich Besserung zu erreichen. Hier konnte ADO die Situation schließlich regeln, indem er sich der besonderen Möglichkeiten der *WoW*-Chat-Kommunikation bedient und an die Konvention erinnert, sich auf das gemeinsame Gruppenspiel und die jeweiligen Aufgaben zu konzentrieren. Nicht in allen Fällen reicht jedoch eine Ermahnung zur Konzentration aus, um die Gilde „im Zaum“ zu halten.

7.2.3 Sanktionsmöglichkeiten

Je mehr die zugrundeliegenden Normen, Konventionen und Rollen einer Gruppe von den Mitgliedern internalisiert werden, desto überflüssiger wird eine externe Kontrollinstanz. Bei Internalisierung wirken mit der Missachtung der Normen innere Mechanismen wie das „schlechte Gewissen“ oder Schuldgefühle quasi von selbst als innere Kontrolle. Rolle und Norm werden eigenständig eingehalten und kommen ohne eine äußere Kontrolle durch Sanktionen, also direkte und indirekte Belohnungen oder Bestrafungen aus. (Vgl. Burkart 2002, 152)

Nicht immer reicht jedoch diese innere Kontrolle. Bei Nichterfüllen der Norm muss daher mit negativen Sanktionen unterschiedlicher Schwere gerechnet werden. Bei Erfüllen der Erwartungen sind dagegen positive Sanktionen in Form von materiellen und immateriellen Belohnungen denkbar. Positive und negative Sanktionen erhalten die Ordnung der Gruppe und haben ebenso starken Einfluss auf den Status der einzelnen Person in ihrem sozialen Umfeld. Unter den Online-Rollenspielern besteht eine Erwartung an das erwünschte Verhalten in der Interaktion, die die Mitspieler erfüllen sollten. Sanktionen sind daher auch in der Gilde ein bedeutsames Mittel, um positives wie negatives Verhalten der Spieler in den Griff zu bekommen. Arten abweichendes Verhalten bzw. Regelverstöße aus, können sie sich negativ auf die Beziehungen der Spieler in den Gilden auswirken. Um diesem Geschehen entgegenzuwirken, werden unter den Spielern im gemeinsamen Zusammenspiel unterschiedliche Möglichkeiten der Sanktionierung eingesetzt. Es liegt jedoch im Ermessen der Gildenleitung, ob und welche Abweichungen von der Norm negativ sanktioniert werden. Verhagen und Johansson (vgl. 2009, 5) stellen in Bezug auf Sanktionen in Online-Rollenspielen fest: je kleiner die Gruppe, umso eher kann mit Sanktionen gerechnet werden, da „lokale Normverletzungen“ in einer kleinen Gruppe mit einer begrenzten Anzahl und höherer Greifbarkeit der Spieler leichter sanktioniert werden können.

Ganz besonders streng geregelt ist die Lootvergabe, da sie mit Hilfe komplexer Spielmechanismen durchgeführt wird (siehe Unterabschnitt 6.3.2.6). In den Gilden kommt zumeist das *DKP*-Punktesystem zum Einsatz. Jeder Spieler sammelt mit seiner Anwesenheit in den Raids Punkte, die er schließlich gegen Beute eintauschen kann. Bei der Beutevergabe gewinnt ähnlich wie in einer Auktion das höchste Gebot an Punkten. Das *DKP*-System dient außerdem der Sanktionierung. Für angemessenes Verhalten erhalten die Spieler Punkte. So lohnt es sich für den Einzelnen, sich rechtzeitig zum Raid anzumelden, pünktlich zum angesetzten Termin im Spiel anwesend zu sein und sich beim Spielen anzustrengen – sogenannte *First Kills* werden häufig mit Extrapunkten belohnt. Aber auch wenn der Spieler sich lediglich als Auswechselspieler auf der virtuellen Ersatzbank bereithält (d.h. mit der Dauer des Raids online verfügbar ist), sammelt er passiv Punkte, auch wenn er gar nicht mitspielt. Negatives Verhalten wird dagegen mit Punktabzug bestraft: dazu gehören fahrlässige Spielfehler, ständiges *AFK*-Sein, Stören oder unentschuldigtes Nichterscheinen im Raid, nicht richtig *geskillt* oder anderweitig nicht auf den Raid vorbereitet zu sein. Die Kontrollierbarkeit und Durchsetzbarkeit von Sanktionen wird durch das *DKP*-System massiv vereinfacht und soll so möglichst fair für alle sein. Das System wird jedoch zumeist nur in den großen 25er-Raids einer Gilde angewendet.

Abseits dieser Raids kann die vom Spielhersteller vorgegebene Art der Lootvergabe missbraucht werden. Das Würfel-System nach *Gier* oder *Bedarf* ermöglicht ein gewisses Maß an

Manipulation, indem ein Spieler auch für solche Gegenstände würfelt, die er eigentlich gar nicht benötigt. Dadurch wird anderen, die ein Beutestück eher brauchen könnten, der Vortritt verwehrt, denn je mehr Spieler mitwürfeln, umso geringer sind die Chancen auf den Zuschlag. Dieses Spielen aus Habgier – das Mitnehmen einer großen Menge Beute bei geringstem Aufwand – nennt man *Ninja-Looten* und ist allgemein unter den Spielern nicht gern gesehen. Vom Spielhersteller gilt dies jedoch nicht als sanktionierbarer Betrug. Hier müssen daher die Sanktionsmöglichkeiten der Gruppe an sich greifen. Der Spieler kann bei Fehlverhalten von der Gruppe selbst verwarnt und zurechtgewiesen, ignoriert oder bei schlimmem Vergehen aus der Gruppe ausgeschlossen werden. Findet das abweichende Verhalten unter Gildenmitgliedern statt, stehen den Mitgliedern weitere Möglichkeiten der negativen Sanktionierung zur Verfügung: es gibt verschiedene Level der Ausgrenzung, das Gildenmitglied kann beispielsweise in seinen Rechten innerhalb der Gilde beschränkt werden, es kann eine Rangabstufung erfahren, ein Raidverbot erhalten oder gänzlich aus der Gilde ausgeschlossen werden.

Grundsätzlich dürfen in der untersuchten Gilde auch Fehler gemacht werden, jedoch kommt es immer auch auf die jeweilige Situation an sowie auf die Schwere des Fehlers, ob Sanktionen verhängt werden. Zwei abschließende Beispiele sollen dies verdeutlichen. In der ersten Episode bleibt ein Spielfehler eines einzelnen Spielers nicht ohne weitreichende Folgen, Sanktionsmaßnahmen bleiben jedoch aus:

Beispiel 100 Spielfehler wird nicht sanktioniert (VC25_4)

21:09:42 IVO: äh:m JA.
(--)

21:09:43 KAI: WArum is IVO down,
<<(1.5)>Störung>

21:09:45 IVO: <<StimmLage höher und leiser werdend>weil ich vergessen hab TANK equip
anzuziehen?> (--)

21:09:47 <<hohe Stimme und leise<HUST>
<<Störung>(---)>

21:09:48 KAI: ((lacht [laut])

21:09:49 AKU: [ich [HAB ihn;

21:09:49 SAB: [ja der hat n bisschen [VIEL reinbekommen oder so-

21:09:50 ???: [((lacht))

21:09:51 SAB: da konnt man kaum was GEGEnheilen;
<<Störung>(5.2)>

21:09:57 AKU: mh VIO is AUCh down;
(1.9)

21:10:00 KAI: JO (.) nja;
(1.2)

21:10:02 °hh AU:i_au i <<Störung>(---)> <<lachend>DAS war gut IVO.>
(1.5)

21:10:06 AKU: der war ECHt gut;
(---)

21:10:08 IVO: °hh JA: irgend[wie ich weiß nich (---) ich habs mit=m umSKILLen nich so;

21:10:09 KAI: [<<lacht> > das is so
ÄHNlich/ (---)

21:10:13 wie als MAX versucht hat den zu WIRBeln.
(9.8)

21:10:25 IVO: ja: ich hab mich SELBST schon gewundert;
(1.3)

21:10:27 dass der mich EINmal haut und ich auf fünf prozent bin;
(2.9)

21:10:32 AKU: jetzt weißt du wenigstens dass du einen nicht überLEB(st),
(1.6)

21:10:35 IVO: JA;
(1.2)

21:10:36 AKU: hast wenigstens n SCHILD angehabt hä,

(1.2)
 21:10:39 IVO: ne: AUCH nich ();
 (--)
 21:10:42 <<lachend>°hh ich hab mich schön gewundert warum mein SCHILD nich
 gepullt hat;> (1.3)
 21:10:45 AKU: du bist kein DK denk dran;
 (2.9)
 21:10:49 IVO: wie:: (1.4) nich?

Der Spieler IVO, welcher in diesem 25er-Raid die Aufgabe des *Tanks* innehat, stirbt innerhalb kürzester Zeit am Schaden des Computergegners. Normalerweise sind *Tanks* in der Lage, den größten Schaden des Gegners abzufangen, dieses Mal hat dies jedoch nicht funktioniert. IVO kommentiert seinen Tod mit einer gefüllten Pause und einer Gliederungspartikel *äh:m JA*. (21:09:42). Auf Nachfrage von KAI (21:09:43) wird klar, warum er gestorben ist: IVO hat vergessen, seinem Spielcharakter die richtige Ausrüstung anzuziehen. Als er dies seinen Mitspielern im Voice-Chat erklärt, hebt er seine Stimme immer weiter an und wird dabei immer leiser. Er endet mit einem *HUST* (21:09:45 bis 47). Sowohl die höher und leiser werdende Stimme, als auch das mündlich verwendete Inflektiv lassen darauf schließen, dass IVO sich seines Fehlers mehr als bewusst ist, dass es ihm geradezu peinlich ist. Denn er verantwortet, dass der ganze Raid bei einem Kampf versagt und viele Spielcharaktere neben ihm ebenfalls sterben. Die von ihm bewusst inszenierte hohe und leise, „kleinlaute“ Stimme verweist des Weiteren darauf, dass IVO hofft, dass ihm sein Fehler schnell verziehen wird. Die Reaktionen der anderen lassen nicht lang auf sich warten und sind angesichts der Komik des Vorfalls durchweg positiv: KAI muss laut lachen und reagiert genau wie AKU, einer der Offiziere, mit Ironie (*DAS war gut IVO., 21:10:02, der war ECHT gut;, 21:10:06*). IVO versucht sich daraufhin scherzhaft zu erklären und zu rechtfertigen: *ich habs mit=m umSKILLen nich so;* (21:10:08) und <<lachend>°hh ich hab mich schön gewundert warum mein SCHILD nich gepullt hat;> (21:10:42). Er hat hier aus Vergesslichkeit klar die Konvention missachtet, sich selbst und den eigenen Spielcharakter optimal auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten. An den entspannten Reaktionen der anderen Spieler ist zu erkennen, dass IVO der Fehler jedoch schnell verziehen wird und keine Sanktionen nach sich zieht. Immer sind solche Fehler aber auch stark situationsabhängig. Hätte der Spieler den Tod des *Raids* vielleicht kurz vor dem Ende statt am Anfang eines Kampfes verursacht, wären die Mitspieler unter Umständen nicht so entspannt mit der Situation umgegangen, wie etwa der nächste Ausschnitt aus einem 25er-Raid zeigt.

Das folgende Beispiel teilt sich auf in zwei zusammenhängende Episoden, von denen die eine sich jedoch erst gute 20 Minuten später ereignet. Nach einem verlorenen Kampf weist BEN die Nahkämpfer (*Melees*) darauf hin, dass sie nicht zu viel Schaden am Gegner verursachen dürfen, da diese sonst die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen und so riskieren, dass

sie selbst und daraufhin der ganze Raid stirbt:

Beispiel 101 Sanktionen - Minus-DKP (VC25_3)

20:03:58 TIM: warum=warum gehen da leute auf die EHRENwache wenn noch n !HEIL!er da is; °hh

20:04:02 ich=ich verSTEH <<Störung>(das)> nich. (-)

20:04:03 °h [irgendwie alle drei <<Störung>[unter> zwanzich proZENT;

20:04:03 WES: [das versteh ich AUCH nich;

20:04:04 ADO: [und tot;

<<Störungen>(14.6)>

20:04:20 CEM: zieh=ihn nach VORNe;

<<Störungen>(23.1)>

20:04:44 sorry aber seid ihr das ERSTe mal im gang?

20:04:46 weiß nich (.) hier klappt irgendwie GAR nichts;

(2.2)

20:04:49 TIM: ja f:: °hh (---) wozu ham=wir=hier mages und schamis daBEI,

20:04:54 wenn die !DICK!en nich STUNNen,

20:04:55 dann is da nix mit AGGRO oder mit !SPOTT!en;

20:04:56 is natürlich (.) RELativ SUBOptimal. °hhh (-)

20:04:59 aber GUT. hh°

<<Störung>(7.8)>

20:05:08 ADO: ja STERBT.

<<Störung>(42.3)>

20:05:51 SAM: äh macht mal den einen MOB noch kaputt;

(4.2)

20:05:56 NIK: JALLa;

(14.0)

20:06:10 WES: und !KOMMT! ma da !RAUS! bevor ihr den encounter startet;

20:06:13 DANKE::-

(29.4)

20:06:43 BEN: <<Fernseher im Hintergrund>für die MELees;;

20:06:44 r:reißt euch n bisschen zuSAMMen wenns geht in der arena;

20:06:47 wenn ich seh dass da irgendwie (.) °h LUI mehr schaden kassiert

20:06:50 als der !TANK! in der arena,

20:06:51 dann: musst du mal GUCKen-

20:06:52 dass du vielleicht mal n <<Störung>bisschen> (-) AGGRO reduzierst LUI.

(2.6)

20:06:58 is NICH gut wenn die HEILer da die ganze=zeit aufpassen müssen-

20:07:00 dass du nich STIRBST und dann nich mehr zum DISpellen kommen;>

(3.8)

20:07:06 LUI: JA: dat is halt SPALTen un:d=äh WIRBelwind ne?

(--)

20:07:09 BEN: NJA dann (.) <<Nachhall>musste n !TANK!> erst EINmal DRAUFhauen lassen

oder z(wei.)

(4.7)

20:07:16 dat !KANN! ja nich sein [dass du mehr schaden als der TANK kriegst;]

20:07:17 TIM: [!HA! (-) platz EINS °hhh]

((...))

20:30:33 LUI: na wer KNACKT (irgendwann mal) die ZEHNTausend de pe es; (---)

20:30:36 in der PHASe eins. MH?

(2.3)

20:30:39 WES: darum GEHTS [nich;

20:30:40 BEN: [magst du gleich DIREKT die minus DKP haben?

20:30:43 =oder: (--) <<Fernseher im Hintergrund>DARFS später auch sein nach=m

tr(y);> (3.4)

20:30:48 LUI: warum DAS denn JETZ?

(1.6)

20:30:51 BEN: <<Fernseher im Hintergrund>das hab ich dir vor zwei trys

<<Störung>erK(LÄRT);>

20:30:53 dass du dich zuSAMMenreißen sollst;

20:30:54 =wenn du mehr schaden kriegst als die !TANKS! gibts minus DKP. °h

20:30:57 kannst ja verSUCHen deine elf K so zu SCHAFFen dann;> (2.0)

20:31:01 und solltest du STERBen doppelt. <<Nachhall>(1.8)>

20:31:04 aus DEM grund.

(2.2)

20:31:07 LUI: <<Fernseher im Hintergrund>ja ich glaub du hast mich jetzt

irgendwie !MISS!verstanden. (---) EGAL.>

Eine gereizte Atmosphäre wird bereits eingangs deutlich, als ein Kampf gegen einen Computergegner misslingt. CEM macht mit einer rhetorischen Frage (*sorry aber seid ihr das ERSTe mal im gang?*; 20:04:44) deutlich, dass beim Zusammenspiel einiges im Argen liegt.

Er erwartet keine Antwort auf die Frage, weil er weiß, dass die Spieler in diesem Kampf bereits bei früheren Raids Erfahrungen sammeln konnten. Umso verwunderter zeigt er sich darüber, dass das Spiel so schlecht verläuft. Die Spieler CEM, TIM und WES bilanzieren, dass die Gruppe nicht gut zusammenarbeitet (*weiß nich (.) hier klappt irgendwie GAR nichts; 20:04:46*). In der Folge werden Verbesserungsvorschläge gemacht und weitere Strategien besprochen. BEN ermahnt die Nahkämpfer und vor allem LUI, der mit seiner aggressiven Spielweise riskiert, dass die Heiler ihn nicht mehr retten können und er mit dem Tod seines Spielcharakters den ganzen Kampf zum Scheitern bringt. Er weist ihn zurecht, dass er sich an die Anweisungen zu halten und Ermahnungen ernst zu nehmen hat. LUI selbst versucht sich mit den zu starken Fähigkeiten seines Spielcharakters zu rechtfertigen, für die er selbst nichts könne: *JA: dat is halt SPALTen un:d=äh WIRBelwind ne? (20:07:06)*. BEN lässt sich darauf nicht ein und empfiehlt ihm, sich mit seinen Fähigkeiten zurückzuhalten, statt einfach nur „draufzuhauen“ (*20:07:09 bis 16*).

Circa 20 Minuten später meldet sich LUI im Voice-Chat und fordert die Mitspieler mit einer Frage heraus, wer von ihnen wohl den meisten Schaden am Gegner anrichten könne (*20:30:33*). Denn für LUI scheint dieser Wettkampfgedanke im Vordergrund zu stehen, allerdings ohne Rücksicht darauf zu nehmen, ob dadurch das Spiel der gesamten Gruppe gefährdet wird. Doch WES weist LUI zurück, indem er ihm klarmacht, dass genau das nicht das Ziel in diesem Kampf sei (*20:30:39*). Raidleiter BEN droht LUI nach der ersten Schelte nun gereizt mit *DKP-Punkteabzug*: *magst du gleich diREKT die minus DKP haben?=oder: DARFS später auch sein nach=m tr(y;)* (*20:30:40*). Stimmfarbe und Betonung unterstreichen BENs gereizte Stimmung. LUI reagiert irritiert und fragt BEN, warum er ihm mit Punktabzug droht. BEN erklärt ihm, dass er ihn bereits darauf hingewiesen hatte, sich mit dem Schaden am Gegner zurückzuhalten, um nicht zu sterben, und klärt ihn erneut darüber auf, dass er Punktabzug erhält, sollte er diese Anweisung nicht befolgen oder sein Spielcharakter sogar sterben (*20:30:51 bis 31:04*). LUI versucht daraufhin BEN zu besänftigen, er habe ihn falsch verstanden. Er hebt hervor, dass es sich um ein Missverständnis handeln muss, wiegelt mit einem *egal* ab und beendet damit das Thema, um so einem Konflikt (siehe Unterabschnitt 7.3.1) aus dem Weg zu gehen. Offizier BEN zeigt sich im Umgang mit seinem Mitspieler LUI zwar gereizt, aber dennoch fair: er weist LUI einmal sachlich auf sein Fehlverhalten hin, beim zweiten Mal erst folgt eine Drohung, dass ihm Punkte abgezogen werden, sollte er so weiterspielen. LUI nimmt die Drohung ernst, möchte keinen Punktabzug oder Streit riskieren und versucht mit dem Hinweis auf ein Missverständnis, eine Deeskalation der Situation herbeizuführen.¹¹⁵ Das Beispiel zeigt,

¹¹⁵ Ob er allerdings im Nachhinein wirklich sanktioniert wurde, kann anhand des Korpus nicht nachvollzogen

dass normabweichende Verhaltensweisen eine entscheidende Rolle bei der Entstehung von Konflikten spielen. Erhebliches Konfliktpotential birgt ein Spielverhalten, durch das Nachteile für andere Spieler entstehen. In diesem Beispiel schadet LUI mit seinem Verhalten dem Erfolg des gesamten Raids, indem er das Gruppengleichgewicht mit eigenmächtigem Spiel stört. Deutlich wird, dass unterschiedliche Auffassungen vom Spiel unter den Mitspielern enormes Konfliktpotential bergen.

7.3 Konflikte und Scherzkommunikation in Gilden

Wurden Online-Rollenspiele in der Forschung vielfach insbesondere in medienwissenschaftlicher Hinsicht fokussiert und als soziales Phänomen von Bedeutung erkannt, so wurde der Aspekt des Zusammenspiels – das „Wie“ und „Warum“ der Interaktion und die Kollaboration der Spieler in sozialen Gruppen – vor allem aus sprachwissenschaftlicher Sicht bisher eher vernachlässigt. Wie das gemeinsame Computerspielen und die damit verbundenen Kommunikationsprozesse als „actions-in-interaction“ (Sjöblom 2008, 133) zur Gruppenkonstitution beitragen und vice versa wird insbesondere an der Erfüllung bzw. Nichterfüllung gemeinsamer expliziter oder impliziter (erwarteter) Handlungspläne erkennbar. Dazu werden im Folgenden zwei Bereiche der Gildenkommunikation näher betrachtet, welche für eine Analyse der Gruppenprozesse und der Dynamik in Gruppen auch aufgrund einer oftmals starken Beteiligung von Emotionen besonders geeignet erscheinen: Konflikte und Scherzkommunikation.

7.3.1 Konflikte

Gilden wurden in dieser Arbeit als relativ überdauernde soziale Strukturen im Online-Rollenspiel ausgemacht, ihr Fortbestehen scheitert jedoch häufig an Unstimmigkeiten und Differenzen zwischen einzelnen Spielern. Kooperation wurde als grundlegender Spielmechanismus (vor allem innerhalb von Gilden) identifiziert (siehe Unterabschnitte 3.5.2 sowie 7.2.1), ohne den wesentliche Spielziele nicht erreicht werden können. Wo es viele Spieler und verschiedene Möglichkeiten gibt, um ein Spielziel zu erreichen, da bleiben auch Konflikte nicht aus. Insbesondere wenn innerhalb Interaktion und/oder Kommunikation das Verhalten einzelner Spieler Irritationen bei den anderen hervorruft, also kommunikative Störungen auftreten, zeigt sich, an welchen Punkten die soziale Gruppe als solche in ihrer Konstellation Defizite oder Reibungspunkte aufweist, die im besten Fall kommunikativ bearbeitet werden. Daran, wie die Gruppe mit solchen Momenten umgeht, wie mit Hilfe von Kommunikation Differenzen beigelegt und idealerweise eine gemeinsame Lösung gefunden wird – und die Gruppe sich somit dynamisch

werden.

weiterentwickelt, zeigt sich die Qualität der sozialen Gruppe. Zunächst jedoch soll von Interesse sein, was überhaupt unter einem Konflikt zu verstehen ist. Eine Abgrenzung der Begriffe *Konflikt* und *Streit* erweist sich an dieser Stelle als sinnvoll. Der Konflikt soll in dieser Arbeit als Grundlage für Veränderungen innerhalb der Gruppe gelten und ist nach Spiegel äußerst vielfältig:

„Entstehen Diskrepanzen, weil mindestens zwei Ideen (z. B. Gewissenskonflikt), Personen oder Gruppen in Bezug auf Sachverhalte, Verhaltens- oder Wertvorstellungen aufeinanderprallen, so handelt es sich um einen Konflikt.“ (Spiegel 2011, 16)

Konflikte können in ganz unterschiedlicher Weise – friedlich oder aber unkooperativ – geführt und gelöst werden, sie können sich im Streit, in körperlicher Gewalt oder sogar im Krieg äußern. Spiegel (vgl. 2011, 16f.) nennt Sachverhaltskonflikte, Meinungskonflikte, Verhaltenskonflikte sowie Wertekonflikte als mögliche Formen des Konflikts mit jeweils unterschiedlicher Ursache der Diskrepanzen. Wiswede (vgl. 1991 171f.) unterscheidet neben verhaltensinduzierten zudem strukturinduzierte Konflikte. Erstere betreffen beispielsweise Führungsfehler, übersteigertes Wettbewerbsverhalten, unterschiedliche Zielvorstellungen oder Gefühle ungerechter Behandlung, letztere betreffen Sozialstrukturen wie Ressourcenverteilung, Hierarchien, Normen-, Macht- und Kommunikationsstrukturen, welche Konfliktpotential bieten.

Angedeutet wurde bereits, dass Spiegel (2011, 17) den Streit als eine Möglichkeit der Austragung eines Konflikts versteht, genauer als „verbale, kontroverse und unkooperative Austragungsform von Konflikt, die unter anderem durch Missachtung des Partnerimages gekennzeichnet ist“. Sie nennt mehrere relevante Faktoren, um von einem Streit sprechen zu können: Es muss zunächst ein Problem existieren über das mindestens einer der Akteure seine Streitbereitschaft signalisieren muss. Weiter müssen die Streitenden ihre verbal divergierenden Standpunkte sowie ihre Erwartungsenttäuschung an das Gegenüber, bzw. ihr Empfinden einer Interessen- oder Imageverletzung durch den anderen deutlich machen. Dies kann in sachlichem oder emotionalem Gesprächsstil geschehen. Die Beteiligten müssen schließlich das Problem als solches akzeptieren, um nach einer Lösung suchen zu können. Im Streit ist der Beziehungsaspekt von großer Bedeutung, die divergierenden Positionen beziehen sich oft auf die Beteiligten, indem Vorwürfe, Kritik oder Beleidigungen geäußert werden – dies kann das Image bedrohen oder im schlimmsten Fall zum Abbruch der Beziehung führen. Eher ist jedoch nach Spiegel davon auszugehen, dass ein Streit sich zwischen Angriff und Eskalation abspielt. (Vgl. Spiegel 2011, 18ff.)

Ausgangspunkt von Streitgesprächen sind nach Schwitalla oft Vorwürfe, Beschuldigungen oder Angriffe, die die Verantwortlichkeit des Adressaten sowie die Verletzung einer Norm implizieren. Solch ein Vorwurf beinhaltet zugleich auch die Verpflichtung zur Stellungnahme des

Adressaten. Sprachlich werden zumeist Mittel der Intensivierung gewählt, wie Modalitätsadverbien, drastische Lexik, Allquantoren und Übertreibungen. Prosodisch wird die Erregtheit und Emotionalität durch hohe Lautstärke und Intonationsbandbreite, starke Akzentuierungen oder höhere Tonlage der Stimme deutlich. In heftigen Auseinandersetzungen sind Kämpfe um das Rederecht, simultanes Sprechen und Unterbrechungen keine Seltenheit. Der Streit gliedert sich in drei Phasen: Vorwurf, Eskalation und Renormalisierung. (Vgl. Schwitalla 2001, 1377ff.)

Als wesentliche Funktionen eines Konflikts oder Streits innerhalb computervermittelter Kommunikation im Internet gelten nach Dorta die Machtdemonstration sowie die Lust an der Provokation. Ein Konflikt hat demnach häufig zum Ziel, die eigene Position sowie die Geltung der ausgeführten Handlungen durchzusetzen. Insbesondere innerhalb computervermittelter Kommunikation werden die geringen Sanktionsmöglichkeiten genutzt, um soziale Grenzen zu überschreiten, etwa mit Hilfe von Beleidigungen, Abwertungen oder Beschimpfungen. (Vgl. Dorta 2005, 250f.) Dorta bezieht diese Erkenntnisse aus seiner Analyse von Web-Chats, in denen Beziehungen sehr variabel sind und teilweise sehr lose, da die Kommunikation zu großen Teilen auch zwischen sich einander vollkommen unbekanntem Personen stattfindet. Auch Luginbühl analysiert Streitgespräche in der Chat-Kommunikation und kommt ebenfalls zu dem Ergebnis, dass häufig ohne lange „Vorlaufzeiten“ verbal sehr deutliche und direkte Angriffe mit Bewertungen und/oder Beleidigungen folgen. Zudem stellt der Autor fest, dass oft Reaktionen auf die Initiation eines Streits fehlen. Als Gründe nennt er das Fehlen paraverbalen und nonverbalen Kommunikationskanäle sowie die Anonymität und die damit verbundene geringere Hemmschwelle, kommunikative Verantwortung nicht zu übernehmen. (Vgl. Luginbühl 2003, 73ff.) In der Regel findet also keine Aushandlungsphase eines verbalen Angriffs statt, Konflikte können demzufolge nicht gelöst werden, dies werde jedoch in der Chat-Kommunikation auch nicht erwartet. Für Luginbühl (vgl. 2003, 85f.) stehen die Funktionen der Provokation und der Profilierung bei Konflikten im Chat im Vordergrund. Würde dieses Verhalten auf die Face-to-Face-Kommunikation übertragen werden, so wäre dies jedoch schwer beziehungsbelastend. Schrader, welcher Game-Chats im Strategiespiel *Warcraft III*¹¹⁶ untersucht, stellt für das Streitpotential fest, dass hier ausschließlich das Spielgeschehen Anlass zum Streit gibt. Konstruktive Konfliktbewältigung wird dort seltener betrieben als die Diskreditierung des Gegenübers durch Beleidigungen. Eine Konfliktbewältigung innerhalb des Spiels ist nach Schrader vermutlich zu zeit- und gedankenintensiv und wird meist nicht verfolgt, da das Spiel an sich bereits großen

¹¹⁶ Die Spieler spielen in *Warcraft III* temporär in Gruppen mit- und gegeneinander, werden einander als Teampartner häufig durch die Spielmechanik „zugewürfelt“, kennen einander daher oft nicht und müssen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens das Gegnersteam besiegen. Die Teampartner kommunizieren über den schriftsprachlichen Chat über Strategien und Spielabläufe (siehe Unterabschnitt 4.4.2).

Zeitdruck auf die Spieler erzeugt. (Vgl. Schrader 2011, 74ff.) In der hier untersuchten Gilde gestaltet sich dies anders und die Lust an der Provokation aufgrund einer schützenden Anonymität spielt eine untergeordnete Rolle (siehe Unterabschnitt 7.1.1). Denn die Spieler wollen gemeinsam ein Spielziel erreichen, an dem sie kontinuierlich, über einen längeren Zeitraum arbeiten. Gilden beruhen daher in der Regel auf längerfristigen Beziehungen. Jeder Die Spieler wissen also, dass sie auch zukünftig mit ihren Mitspielern eine gewisse Zeit gemeinsam verbringen und erwarten ein entsprechendes Verhalten – die Hemmschwelle einer beleidigenden Kommunikation ist also höher, als in den oben beschriebenen Chats. Luginbühls oder auch Schraders Erkenntnisse sind im Online-Rollenspiel dennoch denkbar – allerdings dort, wo die Spieler sich fremd sind und sich im Spiel nur zufällig begegnen. So lässt sich also zudem feststellen, dass Konflikte in Online-Rollenspielen auf verschiedenen Beziehungsebenen stattfinden können – unter Fremden, Bekannten und Freunden (vgl. Pargman/Erissson 2005, 5).

Auf Grundlage dieser Ebenen sind Konflikte in Gilden vielgestaltig. Sie können das Spiel bzw. Zusammenspiel an sich betreffen, wenn Spieler unterschiedliche Vorstellungen über das unmittelbar erfolgende gemeinsame Spiel haben (Sachverhaltskonflikte). Auslöser eines Konfliktes können auch verschiedene Ansichten über einen Sachverhalt innerhalb des Spiels sein (Meinungskonflikte). Konflikte können des Weiteren in Bezug auf das Verhalten der Spieler entstehen, beispielsweise wenn ein Spieler sich in einem Kampf nach Ansicht der Mitspieler nicht gruppenkonform verhält (Verhaltenskonflikte). Zudem können während des Spiels unterschiedliche Erwartungen bzw. Wertvorstellungen aufeinanderprallen (Wertekonflikte). Konflikte können auch die vorhandenen Strukturen innerhalb der Gilde betreffen (strukturinduzierte Konflikte). Dabei können die Verteilung der gemeinsam erbeuteten Gegenstände (Lootvergabe), die vorhandene Gildenrangordnung, die festgelegten Normen, aber auch die gegebenen Kommunikationsstrukturen im Mittelpunkt stehen. Für Geisler (vgl. 2009, 234f.) beruhen Konflikte in Gilden zumeist auf emotionalen Differenzen der Mitglieder. Problemquellen sieht er im „Zwischenmenschlichen“, in der Kommunikation, in einer fehlenden Motivation sowie in mangelnder sozialer Kompetenz. Für Online-Gruppen nennt Matzat das Auseinanderdriften persönlicher und kollektiver Interessen, als häufigsten Entstehungsgrund von Konflikten: „Die Verfolgung der persönlichen Interessen und die Verfolgung der gemeinschaftlichen Gruppeninteressen können in günstigen Fällen konvergieren, wenn eine Mitgliedsaktivität beide Interessen gleichzeitig verwirklicht.“ (Matzat 2005, 187) Die Leistung einer Gruppe ist damit immer auch abhängig von den kollektiven Interessen und der tatsächlichen gemeinsamen Zielverwirklichung. Die richtige (kommunikative) Balance zwischen Individualität und Gruppe zu finden, scheint daher für die Gruppendynamik und die Stabilität der Gruppe von erheblicher Bedeutung

zu sein.

Im Korpus lassen sich Kommunikationssituationen mit Konfliktpotential finden, welche jedoch durch verschiedene Konfliktvermeidungsstrategien ausgeglichen werden, sodass kein Streit entsteht. Als Besonderheit ist anzumerken, dass die Reaktionen der Gildemitglieder untereinander zunächst aufgrund der medialen Restriktionen nicht sichtbar sind – sowohl im *WoW*-Chat als auch im Voice-Chat. Bei der Kommunikation über Chat hat der Spieler beim Tippen einer Nachricht Zeit, seine Worte zu wählen; im Voice-Chat benutzen die Spieler zu meist *Push to Talk*, das heißt, mögliche hörbare Reaktionen eines Spielers sind kontrolliert durch das Drücken einer Taste übermittelbar, können aber dadurch genauso auch verborgen werden, indem diese Taste nicht gedrückt wird. Para- und nonverbale Kommunikation, die für mündlich ausgetragene Streitsequenzen von großer Bedeutung sind, da sie teilweise auch nicht steuerbare Reaktionen (Weinen, Zittern der Stimme) des Gegenübers übermitteln und damit eine differenzierte Interpretation von Äußerungen z.B. hinsichtlich ihres verbalen „Angriffspotenzials“ für das Gegenüber zulassen, sind also über Chat gar nicht und über Voice-Chat nur begrenzt wahrnehmbar. In dieser vermeintlichen Schwäche der Kommunikationsformen (siehe Abschnitt 4.4) liegt hier eine Stärke. Die Spieler haben in Konfliktgesprächen mehr Raum zur „Deckung“, direkte möglicherweise ungewollte non- oder paraverbale Reaktionen sind für das Gegenüber zunächst nicht sichtbar – der Spieler hat Zeit gewonnen, um eine Antwort in seinem Sinne zu kommunizieren.

Auffallend ist, dass ein tatsächlicher Streit nach der oben genannten Definition im untersuchten Korpus nicht ausgemacht werden konnte, wenngleich die gruppendynamischen Entwicklungen der Gilde innerhalb des Untersuchungszeitraums darauf schließen lassen, dass Streit stattgefunden haben könnte,¹¹⁷ und daher keineswegs als Austragungsform von Konflikten in der Gilde ausgeschlossen werden soll. Das Fehlen einer Streitsequenz im Korpus kann mehrere Ursachen haben. Die Ungewöhnlichkeit der Aufnahmesituation kann zum einen dazu beigetragen haben, dass offene Streitigkeiten im Voice-Chat vermieden wurden. Möglicherweise ist der Grund aber noch simpler: Ein Großteil der Kommunikation der Gilde spielt sich auch außerhalb der Raidzeiten ab, welche hier als Grundlage für das Korpus dienen. Die verschiedenen Kommunikations- und Interaktionssituationen der Spieler konnten also nicht erschöpfend dokumentiert werden. Hier liegt die Annahme nahe, dass ein möglicher Streit nicht innerhalb der Raidzeiten stattfand, sondern möglicherweise abseits des Gruppenspielalltags in einem „privateren“ Rahmen etwa unter den Gildeoffizieren. Es ist davon auszugehen, dass die Spieler bestrebt sind, Streitigkeiten innerhalb einer kleinen Runde der betreffenden Personen

¹¹⁷ Etwa als ein Spieler während eines Raids die Gilde verlässt (vgl. Beispiel 102).

zu klären und nicht etwa vor 25 Spielern während eines Raids im Voice-Chat. Hier ist anzunehmen, dass den Spielern bewusst ist, dass ein offenes Austragen von Unstimmigkeiten während der gemeinsamen Spielzeit in den temporären Gruppen nicht zielführend ist, sodass diese Kommunikation in der Regel ausgelagert wird. Die Zufriedenheit mit der Gilde wird also im Allgemeinen nicht im Rahmen der Raids besprochen. Ein Beispiel soll dies verdeutlichen:

Beispiel 102 MAX verlässt die Gilde (C25_4)

```
18:55:58    MAX ist jetzt online.
(...)
19:26:29    MAX hat die Gilde verlassen.
19:26:53    Zu FLO: MAX?^^
19:26:58    Zu FLO: was is da los?
(...)
19:27:23    [Gilde] JIM: hmm was da los
(...)
19:27:44    [Gilde] URS: forum^^
19:27:52    [Gilde] JIM: kann ich noch nicht lesen den teil
19:27:59    [Gilde] JIM: you know i'm your slave
19:28:00    [Gilde] URS: no time atm
19:28:39    [Gilde] STU: naja unzuverlässige leute, egal wieviel skill sie haben, braucht
           man wirklich nicht :P
19:29:43    [Gilde] KAI: aber so gute wie ihn brauchen wir schon
19:29:44    [Gilde] NEO: warum geht er dann sofort raus aus der gilde?
19:29:57    [Gilde] NEO: kann doch pause machen. versteh ich nich
19:30:20    FLO flüstert: er macht pause
19:30:30    [Gilde] IVO: MAX ist tlws schwer zu verstehen...aber mal Themenwechsel, haben
           wir heut überhaupt ne Raidleitung?
19:30:32    [Gilde] STU: das auf jeden fall @ kai ^^
19:30:47    Zu FLO: aber dann braucht er sich doch noch nicht zu verabschieden und die
           gilde zu verlassen
19:30:56    FLO flüstert: joa ^^
19:31:46    Zu FLO: weil ich bin nächste woche nicht da. soll ich auch die gilde
           verlassen?^^
(...)
19:32:34    FLO flüstert: währ glaub ich besser :D
19:32:43    Zu FLO: :(
19:33:44    Zu FLO: will aber nich !
```

Diese Episode spielt sich ausschließlich in der schriftlichen Chat-Kommunikation ab, im Voice-Chat läuft parallel und unabhängig die Kommunikation über den aktuellen Spielablauf weiter (Besprechen der Aufstellung, Beutevergabe) und ist hier daher nicht mit abgedruckt. Der Spieler MAX wird zunächst den Gildenmitgliedern vom System als online angezeigt, dieser tätigt selbst aber keinerlei Äußerungen im Gildenchat. Circa eine halbe Stunde später wird den Mitgliedern über das System mitgeteilt, dass MAX die Gilde verlassen hat. Anzunehmen ist, dass MAX in dieser halben Stunde seinen Ausstieg aus der Gilde abschließend vorbereitet, sich mit den Offizieren darüber unterhält und sich dort verabschiedet, aber auch möglicherweise einen Foreneintrag des Abschieds im Gildenforum postet. Auf die Meldung des Systems über den Ausstieg von MAX folgen kurze Zeit später erste Reaktionen innerhalb der Gilde. NEO möchte von FLO über den Flüstermodus wissen, warum MAX geht: MAX?^^ was is da los? (19:26:53 bis 58). NEO scheint bis dahin ahnungslos über den Austritt zu sein, entsprechend ist seine Verwunderung durch Frageform und Emoticon erkennbar. Kurze Zeit später äußert JIM die fast identische Frage im Gildenchat für alle Gildenmitglieder sichtbar. Für mehrere Spieler scheint dies also überraschend gekommen zu sein. URS deutet ihn mit der Ellipse

forum^^ (19:27:44) darauf hin, dass er im Gildeforum lesen sollte, um mehr zu erfahren. Hier hatte MAX zuvor in einem Post deutlich gemacht, dass er in einer anderen Gilde spielen möchte, da er mit dem jetzigen Spiel unzufrieden ist. Auch für JIM ist diese Information neu, dieser hat als neues Gildemitglied im Forum zudem noch nicht alle Berechtigungen und kann den Post von MAX nicht lesen. URS macht deutlich, dass er momentan keine Zeit hat für weitere Erklärungen (*no time atm* – kurz für *at the moment*, 19:28:00). STU lässt daraufhin mit seinem Kommentar tief in die Gruppendynamik der Gilde blicken: Er hält MAX für unzuverlässig und deutet an, dass er der Gilde damit nicht wirklich dienen konnte (19:28:39). KAI entkräftet die Äußerung, er hält MAX für einen guten Spieler, auf den die Gilde deshalb nicht verzichten kann (19:29:43). Auch NEO hat den Gildechat verfolgt und fragt nun dort nach, aus welchen Gründen MAX gegangen ist, als von FLO keine Antwort kommt. Er äußert zudem sein Unverständnis. Wenn es nach ihm ginge, hätte er eine Auszeit nehmen können, ohne ganz aus der Gilde auszutreten. FLO flüstert ihm daraufhin zu, dass MAX auch nur eine Pause mache (19:29:44 bis 30.00). IVO aus der Gildeleitung versucht MAX' Handeln zu rechtfertigen, indem er schreibt, dass dieser manchmal schwer zu verstehen sei und wechselt sogleich explizit das Thema. Denn der Start des Raids steht bevor, das Spiel soll beginnen, aber wer die Raidleitung übernimmt, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar. STU pflichtet KAI abschließend bei, dass MAX ein guter Spieler war und daher ein Verlust für die Gilde. Im Gildechat ist das Thema damit vorerst beendet. In der Meinungsäußerung der Spieler wird deutlich, dass nicht alle mit dem persönlichen Verhalten von MAX einverstanden waren (Unzuverlässigkeit). Näher ausgeführt wird dieser Punkt von den Spielern selbst nicht, aber da der Spieler eine lange Zeit Mitglied der Gilde war, beruht diese Einschätzung vorwiegend auf der gemeinsamen Geschichte der Spieler. In einem anderen Punkt sind sich die Spieler im Chat jedoch einig: Um das kollektive Ziel zu erreichen, in Raids gemeinsam möglichst erfolgreich gegen Computergegner zu kämpfen, hat MAX die Gilde bereichert. In der Zwischenzeit setzen jedoch FLO und NEO ihre Flüstersequenz fort. NEO scheint MAX' Handeln dennoch nicht zu verstehen und schlägt erneut kritische Töne an. Er fragt FLO, ob er auch die Gilde verlassen sollte, weil er in der darauffolgenden Woche nicht spielen kann. FLO rät NEO tatsächlich dazu, die Gilde zu verlassen. Da die Beziehung zwischen den beiden als vertraut zu bewerten ist¹¹⁸ und keiner auf den anderen verzichten möchte, ist dieser Chatbeitrag als ironisch zu verstehen. NEO äußert seinen Unmut über diese Äußerung, bevor die Unterhaltung endgültig einschläft (19:30:47 bis 33:44).

¹¹⁸ Deutlich wird dies vor allem daran, dass beide vertraut miteinander flüstern, nicht nur auf diese Chatsequenz beschränkt, sondern vermehrt auch im gesamten Chat-Korpus.

Das Zugehörigkeitsgefühl zur und die Integration in die Gilde können als wesentliche Faktoren dafür gewertet werden, ob Spieler sich wohlfühlen und bleiben möchten. Die Integration in die Gruppe kann dabei nach Wiswede als umso größer betrachtet werden,

- „je mehr P in das Handeln, in Bewertungsprozesse und die Affektstruktur der Gruppe einbezogen ist (oder einbezogen sein möchte);
- je mehr P mit Normen, Zielen, Mitteln der übrigen Mitglieder übereinstimmt (oder übereinstimmen möchte);
- je mehr P an den Belohnungsquellen interessiert ist, die die Gruppe bereitstellen kann“ (Wiswede 1991, 171).

Zusammengehörigkeitsgefühl und Integration scheinen bei MAX zum Austrittszeitpunkt aus der Gilde sehr gering ausgeprägt gewesen zu sein. Denn im Beispiel wird deutlich, dass der Abschied von MAX vorwiegend darauf beruhte, dass er mit der Gilde unzufrieden war. Ein Spieler bezeichnet MAX gar als unzuverlässig, was zu negativen Sanktionen für MAX zur Folge gehabt haben kann (Minus-DKP), zum anderen aber auch von den anderen Spielern nicht gutgeheißen wird und zur Schwächung der Integration des Spielers in die Gilde beigetragen haben kann. Weiter wird in der gezeigten Episode deutlich, dass die Spieler zwar ihre Verwunderung über den zügigen Austritt von MAX aus der Gilde äußern, gleichzeitig läuft aber der „normale Raidalltag“ weiter. Die soziale Gruppe geht hier mit unvorhergesehenen Ereignissen gekonnt um und unterbricht das Spiel nicht etwa komplett – ein Hinweis auf die Qualität des Zusammenschlusses der Gilde.

Eine knappe Stunde später kommt MAX' Austritt aus der Gilde als Thema im *WoW*-Chat erneut auf, denn für MAX' Spielcharakter – einen Druiden, der in der Gilde die Rolle des *Tanks* übernommen hatte – muss ein Ersatzspieler gefunden werden. Als Ersatz soll der Todesritter von Raidleiter und Gildeoffizier AKU dienen, der seinen Hauptspielcharakter, einen Hexer, nicht mehr spielen will. Der *Twink* (Nebenspielcharakter) von AKU wird daraufhin in die Gilde neu aufgenommen.

Beispiel 103 Aufnahme eines Twinks (C25_4)

```

19:48:34 AKU hat sich der Gilde angeschlossen.
19:48:39 EIK hat AKU zu Pedes befördert.
19:48:39 EIK hat AKU zu Decurio befördert.
19:48:39 EIK hat AKU zu Auctor befördert.
19:48:40 EIK hat AKU zu Arca befördert.
(...)
20:22:02 Zu BEN: warum equipen wir jetzt doch twinks? ich denk, es gibt genug tanks...
20:22:24 BEN flüstert: schau mal auf die gilde von dem dk ^^
20:22:31 Zu BEN: hab ich gesehen
(...)
20:22:35 Zu BEN: als er invitete wurde
(...)
20:22:43 Zu BEN: aber is mir nicht ganz klar^^
20:22:47 BEN flüstert: aku spielt keinen hexer mehr
20:22:53 Zu BEN: na dann
(...)
20:23:34 Zu AKU: warum spielst du den hexer nicht mehr?
20:23:43 AKU flüstert: les forum
20:23:47 Zu AKU: :(
20:23:47 AKU flüstert: MAX
20:23:51 BEN flüstert: macht ihm keinen spass mehr
20:24:09 BEN flüstert: sonst hätten wir ihn ja nicht geladen wegen keine twinks in gilde
und so =)

```

20:24:16 Zu BEN: jo genau
20:24:35 Zu BEN: aber erscheint mir trotzdem zu einfach das wechseln des chars^^
20:24:45 Zu BEN: NEO im raid INC !

Die Neuaufnahme wird innerhalb der Gilde als Problem mit Konfliktpotential wahrgenommen, was der weitere Gesprächsverlauf zeigt. Denn obwohl die Gilde sich als *Main-Char*-Gilde versteht, Spieler also normalerweise nur mit ihren Hauptspielcharakteren Mitglied werden, wird ein *Twink* aufgenommen. Deutlich wird an diesem Beispiel, wie komplex sich die Kommunikationsverläufe in Chats gestalten können und wie zügig die Konstellation der beteiligten Kommunikationspartner wechseln kann: Die Episode besteht vor allem aus Flüstersequenzen des beobachteten Spielers NEO zu FLO, BEN und AKU, die jeweils unabhängig voneinander (und nacheinander) von NEO initiiert werden. NEO scheint sich die für ihn relevanten Informationen über MAX' Austritt aus der Gilde und den Spielcharakterwechsel von AKU jeweils von den verschiedenen Spielern zu „holen“ und spricht sie dafür gezielt an. Er fragt BEN, warum AKU nun seinen *Twink* im Raid spielen darf und äußert darüber sein Unverständnis. BEN deutet mit seiner Antwort an, dass AKUs *Twink* nun Hauptspielcharakter werden soll und dies daher legitim sei. NEO lässt mit einem kurzen und ironisch gemeinten *na dann* (20:22:53) erkennen, dass er mit dieser Praxis wenig einverstanden ist, denn auch er würde gern seinen Charakter wechseln – ihm wird dies jedoch aufgrund der Gildenordnung verwehrt bleiben. In der Zwischenzeit flüstert NEO auch AKU an und fragt ihn direkt, warum er gewechselt hat. Dieser verweist ihn kurz auf den Foreneintrag von MAX, welcher soeben die Gilde verlassen hat, und nennt dies als Hauptgrund für den Wechsel. BEN hatte dies kurz zuvor jedoch noch anders begründet: Es mache AKU keinen Spaß mehr. BEN aktualisiert nun gegenüber NEO noch einmal das Gebot der Gilde, normalerweise keine Nebenspielcharaktere bzw. *Twinks* aufzunehmen. NEO hält aufgrund dieses Gebots den Wechsel für zu einfach. Er spielt auf seinen eigenen *Twink*-Charakter an, den er gerne im Raid spielen würde (NEO im raid INC ! – kurz für *incoming*). Während BEN die Ansicht zu vertreten scheint, dass AKU als wichtiger Spieler die Freude am Spiel erhalten bleiben und ihm daher ein Wechsel des Spielcharakters ermöglicht werden sollte, stößt NEO möglicherweise negativ auf, dass AKU als Gildenleiter mit seinen Wünschen bevorzugt wird und Regeln kurzzeitig außer Kraft gesetzt werden können, wohingegen andere Spieler mit einem Spielcharakterwechsel in der Gilde keine Chance hätten. NEO entschärft die Brisanz seiner Chat-Beiträge an BEN jedoch mit einem Emoticon (20:22:24 bis 20:24:45). Deutlich wird das enorme Konfliktpotential in Gilden, wenn Einzelinteressen auf kollektive Interessen prallen. Sicher konnte AKU aus NEOs Sicht unter dem Deckmantel von MAX' Abschied leicht seinen Spielcharakter wechseln, um offiziell dem Wohl der Gilde und dem gemeinsamen Ziel zu dienen (denn nur mit einer optimalen Verteilung von unterschiedlichen Klassen innerhalb eines Raids kann erfolgreich gespielt werden). In Wahrheit

(BEN spricht es vor NEO aus) möchte AKU jedoch anscheinend hauptsächlich sein konkretes Einzelinteresse durchsetzen und einen Spielcharakter spielen, der ihm persönlich mehr Spaß macht, obwohl dies den Regeln der Gilde widerspricht. Die Kritik von NEO gegen diesen Wechsel kann als stellvertretend für die allgemeine Stimmung in der Gilde nach diesem Wechsel angesehen werden. Durch den mit dem Austritt von MAX verbundenen Spielcharakterwechsel von AKU wird ein eventueller Machtmissbrauch der Offiziere deutlich. NEO spricht es zwar nicht explizit aus, aber er scheint ein „Gemauschel“ innerhalb der Führungsriege der Gilde zu vermuten (aber erscheint mir trotzdem zu einfach das wechsweln des chars^^, 20:24:35). Diese Diskrepanz zwischen dem Handeln der Offiziere und der Gildeordnung bewegt NEO dazu, zumindest kritische Töne anzusprechen – der einzige belegte Fall im Korpus für eine ernstgemeinte Kritik an der Leitung. Dieser findet in der privaten Kommunikation unter vier Augen statt und nicht im parallel stattfindenden 25er-Raid. Blickt man nur auf die Kommunikation in den Raids der 25er- und 10er-Gruppen der Gilde, treten dagegen keine Irritationen darüber auf, wie die Gilde geführt wird. Dies bestätigt die Vermutung, dass die Raidkommunikation in der Regel auch für diese reserviert ist. Konfliktlösung bleibt dagegen einem privateren Rahmen vorbehalten.

Dass Probleme eher in kleineren Gruppen angesprochen werden, zeigt auch die im Korpus dokumentierte Kommunikation in der 3er-Gruppe. Hier wird häufig eine höhere Ausprägung von Intimität unter den Spielern erreicht (siehe Abschnitt 6.1). Das liegt zum einen daran, dass sich zumeist Spieler zusammenfinden, die sich kennen und mögen, zum anderen liegt der Fokus des Spiels oft zwar auch auf dem Erreichen von Spielzielen, indem Gegner getötet werden – im Vordergrund ist aber häufig insbesondere der Spaß am Spiel, sodass nebenbei auch Scherze gemacht und Privates, aber auch Probleme innerhalb der Gilde eher besprochen werden. Das folgende Beispiel zeigt, dass viele Mitglieder der Gilde in einer Phase eines Motivationstiefs zu stecken scheinen. Das gilt nicht nur für den Spieler WES, sondern auch für den Offizier AKU, der seine Gilde nicht ausreichend zu motivieren scheint, wenn es nach WES geht:

Beispiel 104 Motivationsproblem in der Gilde (VC3_3)

21:05:49 WES: *oh: wie ich HEUT schon wieder die kommentARE gelesen hab RON (.) von AKU; °h (-)*

21:05:52 *da hab ich grad schon=wieder digge EIER gekricht. (-) °h*

21:05:54 *wenn ich als (.) !OFF!i sowas SCHREIbe;*

21:05:56 *FUFFzich FUFFzich ma sehen wie ich BOCK hab; °hh*

21:05:58 *EY da krich was zuVIEL;*

(---)

21:06:00 RON: *((lacht)) äh_ich_äh (.) meld mich einfach momentAN jetz*

(--)

21:06:04 *ich HABS auch im OFFi forum geschrieben-*

21:06:05 *dass momentan so meine MOTivation irgendwie am TIEFpunkt is; °h*

21:06:08 *und ich DESwegen erstmal den andern PALAdinen bisschen VORzug lass; °h*

(2,7)

21:06:14 *EINFach ma entSPANNen am abend.*

(---)

21:06:16 *VIELLeicht kommt dann die lust wieder=*

21:06:17 *aber wenn ich dann heut schon_schon wieder auf MMO les-*

21:06:19 *dass der MIMIron hardmode (.) genervt worden is;*

21:06:22 dann: ((lacht)) °h !ÄH!: (.) °h !NE:!
 (5.1)
 21:06:30 HALLo?
 21:06:30 das is ein HARDmode? ((lacht))
 21:06:30 °h der SOLL hart sein?
 (4.4)
 21:06:38 und zumindest zum (.) im ZEHNER fand ich den: (.)
 21:06:41 fand ich den eigentlich GENAU richtig. °h
 21:06:42 da wenn du mit den RICHTigen LEUTen reingehst,
 21:06:44 is der DURCHaus schaffbar.
 (2.3)
 21:06:47 WES: m_JA; (-)
 21:06:48 [mit den richtigen LEUTen (-) du SAGST] es.
 21:06:48 RON: [() hast bekommen?

WES' Haltung zur Anmeldung zum Raid wird gleich zu Beginn der Episode deutlich. Er zeigt sich gegenüber RON unzufrieden über AKUs Verhalten als Gildenoffizier und damit über seine Vorbildfunktion für die anderen Mitglieder der Gilde. Denn dieser hat in einem geposteten Kommentar deutlich gemacht, dass seine Teilnahme am Raid darauf beruht, ob er „Bock hat“. Diese „Egal“-Haltung schildert WES, indem er AKUs Perspektive einnimmt und die im Forum gemachte Äußerung von AKU wiedergibt. Erkennbar wird dies an der besonderen Betonung der Äußerung. Zugleich distanziert er sich davon, indem er klar ausspricht, dass er so ein Verhalten von einem Offizier nicht erwartet: *wenn ich als (.) !OFF!i sowas SCHREIbe; (...)* EY da krich was zuVIEL; (21:05:54 bis 58). RON, der ebenfalls als Offizier fungiert, pflichtet WES bei, indem er sich über seine eigene geringe Motivation äußert (21:06:05 bis 16). RON selbst hat sich für die nächste Zeit vom Raid abgemeldet. Er hofft, durch die Spielpause Abstand von den Ereignissen in der Gilde zu gewinnen und wieder mehr Motivation zu schöpfen. RON spielt offensichtlich zu diesem Zeitpunkt lieber in der 3er-Gruppe, statt an einem zeitgleich stattfindenden 10er-Raid teilzunehmen. Schließen lässt sich daraus, dass er unzufrieden mit der Raid-Situation ist, sich aber unter seinen engeren Bekannten in der Gilde weiterhin gut aufgehoben fühlt. Der Faktor Intimität ist in diesem Fall entscheidend für die Wahl der Spielmöglichkeiten und Gradmesser für die Zufriedenheit in der Gilde. Die Qualität der sozialen Beziehungen zwischen WES, RON und NEO wirken sich hier negativ auf den Zusammenhalt sowie auch die Gruppendynamik der Gilde insgesamt aus, obwohl sie zugleich die Intimität zwischen den drei Spielern stärkt. Die Gründe für die Motivationslosigkeit beruhen jedoch nicht nur auf der zunächst von WES genannten „Null-Bock“-Haltung des Offiziers AKU, sondern setzen sich aus mehreren Faktoren zusammen, die im weiteren Episodenverlauf und auch in einer späteren Aufnahme, die anschließend betrachtet wird, deutlich werden. Als zweiten Grund nennt RON, dass ihm das Spiel selbst momentan zu wenig Anspruch zu haben scheint: *aber wenn ich dann heut schon_schon wieder auf MMO les- dass der MIMIron hardmode (.) genervt worden is; dann: ((lacht)) °h !ÄH!: (.) °h !NE:!* (21:06:19 bis 22). Auf einer News-Webseite für Onlinespiele (MMO) liest er, welche aktuellen Veränderungen am Spiel vorgenommen wurden. Unter anderem wurde die

Spielschwierigkeit für eine Instanz angepasst (*genervt*) und leichter gemacht. Das macht das Spiel für die guten oder gut ausgerüsteten Spieler deutlich weniger anspruchsvoll, das Spiel macht für sie in der Folge auch weniger Spaß. Für die Mehrheit der nicht so gut ausgerüsteten Spieler aber wird das Spiel einfacher – der Spaß für das Gros der *WoW*-Spieler steigt. RON ist mit der Vereinfachung des Gegners *Mimiron* nicht zufrieden, er ist der Ansicht, dass der Anspruch bisher genau richtig war (21:06:38 bis 44). WES spielt in der Folge auf einen weiteren wichtigen Grund an, warum das Spielen im Moment weniger Spaß macht: *m_JA; (-) mit den richtigen LEUTen (-) du SAGST es.* (21:06:47 bis 48). Das Problem der Motivationslosigkeit wird in der 3er-Gruppe zwischen RON, WES und NEO ganz selbstverständlich besprochen, inwieweit das Thema dann tatsächlich auch mit der Gildeleitung diskutiert wurde (zu der auch RON gehört), ist im vorhandenen Korpus jedoch nicht festgehalten. Die angesprochenen negativen Auswirkungen der Intimität der 3er-Gruppe auf die Gilde insgesamt wird jedoch in der nächsten Episode an einem anderen Abend deutlich:

Beispiel 105 Fortsetzung Motivationsproblem in der Gilde (VC3_4)

16:20:30 RON: *m: ich glaub FIN is son bisschen ANgepisst dass wir (-) °hh*
16:20:34 *dass wir: hier was ANDres machen und=uns nich zum <<lachend>RAID anmelden;>*
(2.5)

16:20:39 WES: *waRUM?*
(3.5)

16:20:43 RON: *hach weil er gerade geSCHRIEBen hat (.) °hhh (-)*
16:20:45 *was wir=hier (.) was wir da MACHen und_äh- (.) °h*
16:20:48 *warum wir nicht dann RAIDen? (--)*
16:20:49 *gerade jetzt zu den HARDmod(es),*
(15.9)

16:21:06 WES: *was schreibst du ihm zuRÜCK?*
(6.4)

16:21:14 RON: *m_äh_ich hab ja im OFFichannel auch geSCHRIEBen, (.) °hh (-)*
16:21:17 *dass ich momentAN irgendwie relativ wenich lust hab,*
(4.4)

16:21:23 *ich mein andere LEUTE raiden EINmal die woche oder ZWEImal die woche;*
16:21:26 *=ich bin sonst EH immer dabei. (.) °h*
16:21:28 *hab ich auch ruhig auch mal das RECHT mal NICH zu raiden.*
(2.4)

16:21:34 WES: *((Störung)) °h ähm ich hab auch gar keinen BOCK mehr RON;*
16:21:37 *m momentAN.*
16:21:37 *bevor sich da net einige LEUTE äh::_in der ART wieder ÄNDern; (.) °h*
16:21:41 *man kann mit einigen GA\ über GAR nix mehr REDen,*
16:21:42 *die machen !GRUND!sätzlich genau das GEGenteil von dem was du SAGST? (-)*
16:21:46 *nur damit (-) irgendwie wa\ (.) ne andere MEINung da is, (.) °h (-)*
16:21:50 *de:s kotzt mich toTAL an, (--)*
16:21:52 *und dieses °hh (--)*
16:21:55 *ich:_äh: nehm mir LIEBer die leute mit die ich LEIDen kann,*
16:22:00 *anstatt DIE leute die qualITÄT haben um irgendwelche HARDmodes zu bestreiten,*
16:22:03 *=das geht mir gar net ab momentAN.*
(2.1)

16:22:07 *und soLANG das SO is dass man net die BESTe AUFstellung macht für=n: (.) HARDmode-*
16:22:10 *=da hab ich: (.) keinen bock drauf.*
(3.1)

16:22:14 RON: *ja is auch völllich SINNfrei;*
(1.4)

16:22:17 WES: *jo. (-) und (.) geNAU das is das;*
16:22:19 *geNAU DA mach ich nimmer MIT. (-) °hh (---)*
16:22:23 *u:nd_äh (---) das kannst von mir aus auch ma ruhig im OFFichannel SAGen-*
16:22:25 *dass ich DIR das:=so anvertraut hab. (.) °h*
(3.0)

16:22:31 RON: *!JA! gut dass\ wie heißt's\ wie heißt's denn so schön;*

16:22:32 *there is no I in team.*
 16:22:34 *und das:=scheint halt leider zu viele\ !JAJAJAJAJAJA! !BITTEBITTE!*
 SCHEIßE. °hh
 16:22:39 *das hat RELativ LANG gedauert.*
 16:22:39 *((lacht)) [scheinen EINige IRGendwie einfach nich zu begreifen. °h*
 16:22:40 WES: *[ja bei mir auch.*

RON und WES ist bewusst, dass sie mit der Funktion der Gilde als Ort des Zusammenspiels an sich in Konflikt stehen, wenn sie zur gleichen Zeit, in der regulär Raids stattfinden, zu dritt etwas anderes spielen. In diesem Moment lassen sie die Gilde zurück und verweigern die Unterstützung. Obwohl in der Gilde niemand gezwungen wird, so ist doch ein gewisser Teilnahmedruck am Raid zu spüren, sobald ein Spieler online ist, sich aber nicht zum Raid angemeldet hat. Eine Ausweichtaktik, die die drei Spieler unter anderem auch aufgrund dieses Drucks gewählt haben, ist, dass sie gemeinsam auf einem anderen Server spielen, sich dort von der eigenen Gilde unbemerkt neue Charaktere erstellen und dort spielen, statt an den Raids teilzunehmen. An diesem Abend jedoch spielen die drei auf dem Gildenserver und werden den anderen Gildemitgliedern daher auch vom Spiel als online angezeigt. Gildeoffizier FIN hat RON aus diesem Grund angeschrieben und nachgefragt, warum die drei Spieler nicht raiden. RON beschreibt WES, was er FIN geantwortet hat (16:20:30 bis 16:21:28). WES pflichtet ihm bei, er begründet seine eigene Motivationslosigkeit hier noch deutlicher als im vorigen Beispiel: *°h ähm ich hab auch gar keinen BOCK mehr RON; m_momentAN. bevor sich da net einige LEUTE äh::_in der ART wieder ÄNDern; (.) °h* (16:21:34 bis 37). Ändern sollte sich die Anti-Haltung mancher Spieler, welche grundsätzlich eine gegenteilige Meinung vorbringen müssen, aber auch das „ständige Runtergemache“ der Mitspieler oder die Bevorteilung von Spielern nach Sympathie statt nach Können (16:21:41 bis 16:22:10). Für WES ist die Spielleistung zumindest innerhalb der Raids entscheidend, er möchte im Spielverlauf vorankommen und mit den anderen Spielern Erfolge erreichen. WES weiß, mit wem er da spricht (immerhin gehört RON auch zu dem engen Kreis der Gildeoffiziere), daher erteilt er ihm in der Folge auch die Erlaubnis, WES' Haltung den anderen Offizieren mitzuteilen: *u:nd_äh (- -) das kannst von mir aus auch ma ruhich im OFFichannel SAGen- dass ich DIR das:=so anvertraut hab. (.) °h* (16:22:23 bis 25). RON teilt WES' Meinung, dass einige Spieler ihre Rolle zu ihren Vorteilen ausnutzen und ihre Individualinteressen vor die Gruppeninteressen stellen. In seiner Äußerung wird er durch das Spielgeschehen abgelenkt – die Spieler versuchen, eine Instanz zu betreten, was aufgrund einer Serverüberlastung nicht klappt (16:22:31 bis 40).

Obwohl sich in den zuletzt untersuchten Beispielen große Diskrepanzen zwischen kollektiven und individuellen Zielen offenbaren, sind direkte Konfliktbewältigung über die Gildeordnung und die Machtverhältnisse im untersuchten Zeitraum rar. Dennoch lassen

sich weitere Unstimmigkeiten im Korpus festmachen. Konflikte werden in der untersuchten Gilde zumeist darüber ausgetragen, wie das gemeinsame Zusammenspiel im Raid funktioniert und optimiert werden kann. In den Raids werden folglich am ehesten Probleme besprochen, die die gemeinsame Sachaufgabe betreffen, also das Spiel und dessen Ziel selbst. Das folgende Beispiel zeigt, wie eine unzureichende Absprache über das nächste kleinere Spielziel zum Konflikt führt. Die Gilde möchte ein Gruppen-Achievement namens *Zwergageddon* erreichen, bei dem 200 Gegner (Zwerge) innerhalb von 10 Sekunden besiegt werden müssen. Dazu müssen die Gegner möglichst alle auf einmal in den Kampf eintreten (*gepullt* werden), um sie dann gemeinsam auf einen Schlag besiegen zu können.

Beispiel 106 Sachverhaltskonflikt über Spielablauf (VC25_2)

19:19:30 LUI: lass uns ma:l eben jetzt hier (.) die ZWERge gleichzeitig alle PULLörn-
(5.8)

19:19:42 ((Schnalzt mit der Zunge)) (.) ich hab das achievement letzte mal nich
19:19:44 beKOMM, obWOHL ich bei UMA im_ähm_äh::: BOMBer sitze hier.
19:19:48 AUCH komisch ne? (--) HAHA-
(5.0)

19:19:54 NIK: da wär_ich AUCH für; (-)
19:19:55 ick war noch nie hier (.) donnerstags ALLEI(N); (--)
19:19:57 hätt ich das AUCH ganz gern.
(6.3)

(...)

19:20:55 KAI: ((schnalzt mit der Zunge)) (.) wollten=wir das achievement
jetz !MACHEN! oder NICH;
19:20:57 =weil irgendwie MACHT [ihr grade alle zwerge !PUTT!.
19:20:58 NIK: [JA (.) die FAHren ja immer weiter v(or);
(5.8)

19:21:05 ADO: ja denn: fährt ma einer chopper VOR,
19:21:06 PULLT alles- (-) °hh (.)
19:21:08 den ganzen KLEINen gesocks;
19:21:09 und der rest [WARTet hier.
19:21:09 NIK: [() hört ma <<Störung>auf> den kram/ g=die zwerge
19:21:11 kaPUTTzuschießen; sonst <<Störung>können=wir=s> verGESSen; (--)
19:21:13 <<Störung>müsst=ihr ma AUFhören mit SCHIEßen.>
(35.5)

19:21:50 m ihr DÜRFT die nich IMMer ka!PUTT!machen; (--)
19:21:52 !LASST! die doch mal <<Störung>!RAN!kommen;>
(8.1)

19:22:01 () von den zwergen schon ()
(8.4)

19:22:12 ADO: °h (.) ja GUT (.) dann/ (.) h° (-)
19:22:13 !EIN!ige wollen das achievement wohl DOCH nich machen.
(22.7)

19:22:38 KAI: ((Schnalzt mit der Zunge)) °h obwohl hier KOMMEN grade ge!NUCH!,
(6.1)

19:22:46 NIK: JA nur man muss sie halt auch RANkommen <<Störung>la(ssen);>
19:22:47 wenn <<Störung>jetz> wieder manche denken OH ich KILL die mal diREKT
19:22:50 bevor sie HIER sind; (--)
19:22:51 und dann:/ (2.3)
19:22:54 JA: (.) BRINGTS halt nich hier; (---)
19:22:56 äh=<<sehr kurz>!ÄH!> (--) einfach mal in [RUHE lassen.
19:22:58 KAI: [OH: !GEIL!.
19:22:59 NIK: jetz KÖNNen=wirs schon wieder verGESSen; (---) !EY!.
<<Rauschen>(3.8)>

19:23:05 LUI: !JA:! beim !NÄCHST!en MA::L;
19:23:06 =is doch nich SCHLIMM;;
(--)

19:23:08 NIK: muss man sich so=n !CLIPPER! kaufen hier den gib=s für<<Störung>KINDER;>
19:23:11 so mit so=m !FROSCH! die ma/ die KNACKen immer; (-)
19:23:13 ((Störung)) dann kann man auch SOWat drücken. (---)
19:23:15 <<lauter>BRAUCH man nich immer auf die ZWEI drücken;> (-)
19:23:17 oder auf die EINS; (1.5) ((hüstelt))
(7.7)

19:23:28 LUI: DIS wär ja nu !SCHÖN! gewesen.
(4.1)

19:23:33 KAI: äh (.) ich seh das ganz ANDERS,
19:23:34 =es is Angesagt gewesen dass wir das jetz MACHEN, (--)

19:23:37 <<Kinderstimmen im Hintergrund>°h (.) und dann verDAMMT noch !EINS!,
 19:23:39 dann wird al=es halt auch ge!MACHT!; (---)
 19:23:41 dat kann wohl nich ANgehen,
 19:23:42 =dass die LEUTE hier anfangen da jetzt nich drauf zu HÖRen was geSAGT
 19:23:55 wird.>
 (6.8)
 19:24:02 LUI: das nennt sich ÜBER soll erfüllung.

Der Spieler LUI schlägt in dieser Episode im Voice-Chat vor, das Achievement an diesem Abend gemeinsam zu erreichen, da es ihm noch fehlt.¹¹⁹ Auch NIK spricht sich als neues Gildemitglied dafür aus (19:19:30 bis 57). Etwa eine Minute später fragt KAI kritisch nach, ob das Erreichen des Achievements immer noch geplant sei, da anscheinend alle Spieler die Gegner wahllos anstatt auf einen Schlag besiegen. KAI betont insbesondere das Verb *!MACHEN!* explizit mit Fokusakzent und extra starker Betonung, wodurch sein beginnender Unmut über die scheinbare Planlosigkeit einiger Spieler als Vorwurf deutlich wird. Auch im darauffolgenden Teilsatz hebt KAI erneut das flektierte Verb *MACHT* besonders hervor (19:20:55 bis 57). NIK erläutert, was die Spieler falsch machen, Raidleiter ADO versucht daraufhin anzuleiten und den Spielern zu erklären, was sie zu tun haben (19:20:58 bis 21:09). Doch es scheint für diese eingreifende Lenkung bereits zu spät zu sein bzw. die Mitspieler scheinen die Ansagen zu „überhören“ oder tatsächlich nicht zu hören, was sich anhand der Daten nur vermuten lässt. Denn NIK richtet nun explizit und wiederholt die Anweisung an die Spieler: *hört ma auf den kram/ g=die zwerge kaPUTTzuschießen;* (19:21:09). Etwa eine halbe Minute später wird diese als eindringliche Bitte wiederholt: *m ihr DÜRFT die nich IMMer ka!PUTT!machen;* (-) *!LASST! die doch mal <<Störung>!RAN!kommen;>* (19:21:50 bis 52). Mit erhöhter Stimmlage und der Betonung auf *DÜRFT* und *!LASST!* wird die Eindringlichkeit verstärkt. Mit dem Allquantor *IMMer* betont der Sprecher zusätzlich die Dramatik und seinen Unmut. ADO stimmt wieder ein und schließt aus der Nichtbefolgung der mehrmaligen Aufforderungen resigniert, dass die Mitspieler das Achievement nicht erreichen wollen (19:22:12 bis 13). Er nutzt dabei die Modalpartikel *wohl*, um seine Einstellung zur Aussage deutlich hervorzuheben. KAI hat die Hoffnung, dass es trotzdem noch klappt. NIK wiederholt erneut, wie genau die Aufgabe gelöst werden muss – erkennbar wird in seiner Äußerung der Frust darüber, dass die Mitspieler nicht hören: *JA: (.) BRINGTS halt nich hier;* (19:22:54). Seine Resignation wird verstärkt durch die Modalpartikel *halt*. Als die Aufgabe endgültig scheitert, äußert KAI seinen Unmut mit einem ironisch gemeinten *OH: !GEIL!*, und auch NIK macht seiner Enttäuschung weiter Luft: *jetz KÖNNen=wirs schon wieder verGESSen; (---) !EY!* (19:22:38 bis 59). LUI beschwichtigt, dass das Achievement auch beim nächsten Mal erreicht werden könne und

¹¹⁹ Mit dem Ausdruck *pullörn* meint LUI *pullen* (*to pull* bedeutet soviel wie attackieren), als Anglizismus ist das Verb grammatisch bereits angepasst. Mit dem Suffix *-örn* spielt der Spieler auf ein Gestaltungselement der Leetspeak an (siehe Unterabschnitt 6.4.3.2).

es daher nicht schlimm sei (19:23:05 bis 06). NIK ist allerdings immer noch aufgebracht und macht den Vorschlag, Spielern, die dem Drang nicht widerstehen können, auf der Tastatur Tasten zu drücken, einen „Clipper“ zu kaufen, den sie stattdessen drücken sollen. Mit der Eingrenzung *den gib=s für KINDER;* stellt er die betreffenden Spieler auf eine Stufe mit denselben. Die Spieler hätten sich kindisch verhalten, indem sie das Erreichen des Achievements ohne Nachzudenken „verspielt“ haben (19:23:08 bis 17). LUI beschwichtigt weiter: *DIS wär ja nu !SCHÖN! gewesen.* (19:23:28). KAI teilt die Meinung offensichtlich nicht, dass dieser Spielfehler nicht so schlimm sei (*äh (.) ich seh das ganz ANDERS,*) und spricht ein „Machtwort“. Laut und mit polternder Stimme macht er deutlich, dass eine Ansage im TS befolgt werden müsse: *verDAMMT noch !EINS!, dann wird al=es halt auch ge!MACHT!; dat kann wohl nich ANgehen,.* Durch die drastische Wortwahl (*verdammt noch eins*), starke Betonung und erhöhte Lautstärke wird deutlich, wie aufgebracht KAI ist und dass er sich auch auf emotionaler Ebene einbringt (19:23:33 bis 42). LUI zeigt weiter seine gelassene Haltung und wiegelt erneut ab, indem er schließlich einen ironisch gemeinten Kommentar abgibt (*das nennt sich ÜBER soll erfüllung.* 19:24.02). Er identifiziert den scheinbar zu großen Enthusiasmus der Spieler beim Besiegen von Gegnern als Grund für das Scheitern. Mit LUIs Kommentar wird das Thema beendet und kommt auch nicht wieder auf. Die anderen Spieler äußern sich nicht und der „normale“ Spielverlauf wird fortgesetzt. In dem Beispiel werden zugleich Techniken der Konfliktreduzierung deutlich, von denen nach Döring das Gruppenklima und der Erfolg der Gruppe zur Zielerreichung maßgeblich abhängt. Dabei sieht die Autorin einen Zusammenhang zwischen Gruppengröße und der Wahrscheinlichkeit zur Entstehung von Konflikten – je größer und heterogener, desto leichter können Konflikte entstehen (vgl. Döring 2003a, 496ff.).

Schwitalla (vgl. 1987, 117ff.) hat verschiedene Konfliktlösungsstrategien untersucht. Diese können auf unterschiedlichen Ebenen realisiert werden: Neben paralinguistischen Phänomenen können entsprechende Wortwahl, bestimmte Sprechhandlungen wie Eingeständnisse und Entschuldigungen, Selbstvorwürfe, Ausdruck des guten Willens, Lob und Anerkennung, Kompromissangebote oder Relevanzherabstufungen zur Konfliktvermeidung beitragen. Auch Themen- und Fokuswechsel, also einfaches Ablenken bzw. Ausweichen zählt dazu. Besonders KAI und NIK sind hier diejenigen, die der Misserfolg frustriert und die das auch verbal deutlich machen. Damit der Konflikt nicht eskaliert, beschwichtigt LUI die beiden. Dieser hatte ja ursprünglich die Lösung der Aufgabe vorgeschlagen, ist nun aber derjenige, der den Konflikt zu reduzieren versucht. Mit ruhiger Stimmlage, langgezogenen Vokalen (*!JA:! beim !NÄCHST!en MA::L;* 19:23:05) und besänftigender Wortwahl (*is doch nich SCHLIMM:;* 19:23:06) zeigt er seine

Anteilnahme und nimmt der aufgeheizten Stimmung die Schärfe. Damit setzt er zugleich die Relevanz der nicht gemeisterten Aufgabe herab, die für den weiteren Spielverlauf keinerlei negative Konsequenzen hat. Die Aufgabe kann genauso gut an einem anderen Tag gelöst werden. KAI will das dennoch so nicht hinnehmen und macht zugleich auf die Aufgaben der Spieler und die Strukturen des Raids aufmerksam, die hier von den Mitspielern missachtet wurden. Er ermahnt die Spieler, diese Aufgaben doch wieder ernster zu nehmen (19:23:33 bis 42). Eine Ablenkung vom Thema durch LUIs ironischen Kommentar (*das nennt sich ÜBER soll erfüllung. 19:24:02*) beendet das Gespräch schließlich gänzlich. Deutlich geworden ist in der Episode auch, dass Konfliktbewältigung häufig von Emotionen begleitet wird (siehe Unterabschnitt 7.1.3). Besonders stark haben dies NIK und KAI gezeigt. Dass Emotionen nach Fiehler (vgl. 2001, 1427ff.) immer auch eine Bewertung und Stellungnahme umfassen, wird am Beispiel ersichtlich. NIK und KAI sind beide nicht erfreut über das Verhalten der Gilde. NIK bewertet die Mitspieler, indem er sie auf eine Stufe mit der geistigen Entwicklung von Kindern stellt, KAI bewertet insbesondere das Missachten der Ansagen und damit den Bruch der Norm als negativ.

Es lässt sich nun spekulieren, warum die Mitspieler die Aufgabe nicht erfüllt haben, haben sie die Ansage im Voice-Chat nicht gehört oder einfach ignoriert? Zu vermuten ist, dass lediglich einige wenige Spieler die Ansage nicht befolgten, denn auch diese Wenigen reichen aus, um die Aufgabe nicht zu schaffen. Zudem ist im 25er-Raid eine Übersicht darüber, welcher Spielcharakter wie viel Schaden auf welchen Gegner gemacht hat, nicht in der Detailliertheit möglich, sodass die „Schuldigen“ nicht ausfindig gemacht werden können. Möglicherweise ist ein Grund, warum sich niemand äußert, dass keiner sich schuldig fühlt (wenn etwa alle denken: „Ich habe ja nur diesen einen Gegner besiegt, das ist nicht schlimm“). Zudem bleibt Raidleiter ADO vage in seiner Ansage und wahrt mit seiner Wortwahl Abstand bei der Aufgabenzuteilung: *ja denn: fährt ma einer chopper VOR, PULLT alles- (-) °hh (.) den ganzen KLEINen gesocks; und der rest WARTet hier. (19:21:06 bis 09)*. Möglicherweise wäre das Spiel erfolgreicher gewesen, hätte er einen Spieler explizit benannt, der die Gegner *pullt* und den Rest noch eindringlicher zum Abwarten aufgefordert. Dass NIK, KAI und LUI, die größtenteils die Ansagen übernehmen, „nur“ Mitspieler sind und keine Leiter, kann ein weiterer Grund sein, warum die Aufgabe scheitert, da die Spieler zu wenig Autorität ausstrahlen. Ob Kais „Machtwort“ in irgendeiner Form Wirkung zeigte, lässt sich anhand des Korpus nicht rekonstruieren, zumindest das Endergebnis zeigt klar ein Scheitern der Gilde bei der Aufgabe. Dennoch werden seine Prioritätensetzungen und Ansichten über einen funktionierenden Spielablauf mehr als deutlich: Die Spieler haben Ansagen zu befolgen. Das Machtgefüge wird hier

aktualisiert – die Spieler dienen im Raid dem übergeordneten gemeinsamen Ziel und sollen keine Alleingänge machen.

Für Geisler zeigt sich in solchen Konflikten besonders, wie fragil oder stabil die soziale Gruppe ist. Hält sie dem Konflikt nicht stand oder aber zeigt sich gerade hier eine Teamfähigkeit, indem der Konflikt in einem angemessenen, für alle gesichtsschonenden Rahmen¹²⁰ gelöst werden kann? Entscheidend ist für Geisler auch die Dauer des Bestehens der Gilde und die Möglichkeit der Ausbildung von Kohärenz durch zunehmende Kontinuität und eine gemeinsame Geschichte, mit der sich gleichsam auch Krisenbewältigungskompetenzen entwickeln. In einer Art Kreislauf erzeugt Konfliktbewältigung so wiederum Kohärenz. (Vgl. Geisler 2009, 234ff.) Im Beispiel wird der Konflikt durch Kommunikation im Voice-Chat gelöst. Die Spieler machen zwar ihrem Ärger darüber Luft, dass eine Aufgabe nicht gemeistert wurde, zugleich wird aber auch auf das „nächste Mal“ verwiesen. Die Spieler sind sich trotz des Misserfolgs klar darüber, dass die Gruppe weiter bestehen und die Chance haben wird, die Aufgabe später zu meistern. Kohärenz und Kontinuität werden hier also klar kommuniziert. Damit wird auch die Stabilität der sozialen Gruppe aktualisiert. Wie das vorangegangene Beispiel zeigt, versucht LUI auch durch Ironie den Konflikt zu entschärfen. Ironie sowie Scherzkommunikation können im weitesten Sinne als Konfliktvermeidungsstrategien betrachtet werden, übernehmen aber auch wichtige weitere gruppenspezifische Aufgaben, welche im Folgenden interessieren.

7.3.2 Scherzkommunikation und Ironie

Konflikte können durch eine scherzhafte Interaktionsmodalität aufgelockert werden und damit zur Deeskalation beitragen. Die Bedeutung von Humor geht jedoch weit über eine deeskalierende Wirkung hinaus. Die Lust an der Kreativität und Phantasie in der Sprache lässt etwa die ästhetische Sprachfunktion in den Vordergrund treten. Dabei ist Scherzkommunikation nicht nur bei der Bestätigung von Beziehungen und sogar als Ausdruck von Macht bedeutsam, sondern ebenso bei der Aktualisierung der Gruppenintegrität und -zugehörigkeit. Zunächst liegt es nahe, alles das, was Lachen auslöst, als Humor zu definieren, doch dieses Kriterium greift zu kurz (vgl. Thielemann 2008, 438). Bedeutsam ist die Intention des Sprechers, dieser stellt durch Inkongruenzen eine spaßig-spielerische Modalität her. Kotthoff (vgl. 1998, 47ff.) differenziert innerhalb des weiten Feldes des Humors als emotionale Haltung der Heiterkeit die

¹²⁰ Nach Goffman (vgl. 2005, 17f.) ist Ziel der Kommunikationspartner, ein stabiles und vorteilhaftes Image aufzubauen und aufrechtzuerhalten. Innerhalb von sozialen Begegnungen kann das eigene Image bestätigt, aber auch gefährdet werden. Um eine Gefährdung zu vermeiden, achten die Kommunikationspartner das Image des jeweils anderen und erwarten ebenfalls Achtung und einen gesichtsschonenden Umgang mit dem eigenen Selbstbild. Besonders in Konflikten ist davon auszugehen, dass die Beteiligten bestrebt sind, ihr Gesicht zu wahren, auch weil gerade hier die Gefahr einer Verletzung groß ist, da zumeist Aspekte abgehandelt werden, die das Gegenüber kritisieren können.

Begriffe Witzigkeit und Scherzkommunikation. Diese beschreibt die Autorin mit dem Terminus der *kognitiven Bisoziation*, welchen sie als „kombinatorische Aktivität des Humor produzierenden und rezipierenden Individuums“ (Kotthoff 1998, 51) bestimmt. Damit ist die kreative Verknüpfung von Begriffen oder Vorstellungen aus verschiedenen begrifflichen Zusammenhängen gemeint, durch die ein überraschender neuer Sinn entsteht. Durch Scherzkommunikation sind die Kommunikationspartner in der Lage, sich von Wahrheits- und Realitätsnormen zu lösen und sonst übliche soziale Konsequenzen mit Hilfe alternativer Interpretationsrahmen aus den Angeln zu heben (vgl. Hartung 1996, 109).

Die Intention des Sprechers lässt sich etwa durch Kontextualisierungshinweise im Gespräch (wie auch im Chat) durch die Kommunikationspartner erkennen. Nach Kotthoff (vgl. 1998, 192f.) können dies sein: Lachpartikeln bzw. Lachen, Modulation der Stimme, bestimmte Prosodie, Übertreibung oder Untertreibung, Doppeldeutigkeiten und Absurditäten oder aber, die Kommunikation ist bereits in eine scherzhafte Interaktionsmodalität eingebettet. Gestik und Mimik sind für das Verständnis von Humor ebenfalls von großer Bedeutung, welche in der Kommunikation im Online-Rollenspiel jedoch wegfallen. Zum Verständnis von Scherzkommunikation ist zudem immer auch eine gemeinsame Wissensbasis um Welt- und Wertewissen sowie um sozial-kommunikative Normen und Konventionen, das Wissen über soziokulturelle Hintergründe sowie die gemeinsame Vorgeschichte nötig (vgl. Thielemann 2008, 438).

Thielemann (vgl. 2008, 442) unterscheidet fünf Humorformen, die im Folgenden näher betrachtet werden sollen:

1. Wortspiele
2. Albern/Witzeln
3. Mimikry
4. Teasing/Frotzeln
5. Ironie bzw. Sarkasmus

Wortspiele beruhen auf Doppeldeutigkeiten, klanglichen Ähnlichkeiten oder anderen sprachlichen Inkongruenzen. Albern/Witzeln bezieht sich auf abwegige, übertriebene und absurde Kommentare. Mimikry meint den Perspektivenwechsel etwa durch Imitation der Stimme und die Inszenierung von Dialogen. Als Humor mit spielerischer, scherzhafter Aggression beschreibt Thielemann das Teasing, also das Necken, Frotzeln oder Dissen. Schließlich nennt die Autorin die Ironie, bei der das eigentlich Gemeinte vom Gesagten abweicht.

Ähnlich vielfältig gestaltet sich die Bandbreite der Funktionen von Humor und Scherzkommunikation. Für die jeweilige Ausrichtung sind nach Thielemann drei Parameter entscheidend: Zunächst ist von Bedeutung, gegen wen oder was sich der Humor richtet, gegen den Sprecher selbst, sein Gegenüber, einen Dritten oder einen anderen „Gegenstand“. Des Weiteren ist die soziale Dynamik entscheidend: Welche positiven/negativen Folgen hat die humoristische

Äußerung für die „Zielscheibe“, das Opfer? Zuletzt spielt immer auch die Intention des Sprechers eine Rolle. Humor kann jeweils eine andere Wirkung haben, wird er aus Spaß betrieben oder aber als Provokation benutzt. (Vgl. Thielemann 2008, 445) Auf der Beziehungsebene kann die Bandbreite von Scherzkommunikation wie eingangs beschrieben von einer deeskalierenden Wirkung bis hin zur Eskalation reichen. Laut Thielemann bewegt sich diese Wirkung aufgrund der Verschiedenartigkeit der Humorformen zwischen den Polen Solidarität und Macht bzw. Aggression. Zum einen können Humor und Scherzkommunikation zur Beziehungsbildung und -bestätigung beitragen. Die Gruppe kann gestärkt werden, indem der Humor eine solidarische Funktion zwischen den Interaktionspartnern übernimmt. Dadurch werden gemeinsame Wissensbestände aktualisiert – mit der Folge der Stärkung der Kohäsion der Gruppe und der Inklusion der Mitglieder. Scherzkommunikation ist zudem in der Lage, „aggressive Handlungen sozial verträglich durchzuführen“ (Thielemann 2008, 444). Kritik und negative Bewertungen können humorvoll ausgeführt werden und auch damit deeskalierend wirken. Zum anderen kann Humor jedoch auch als aggressives Mittel der Konfliktverschärfung eingesetzt werden, etwa durch Frotzeln und Dissen sowie durch Ironie oder Sarkasmus, also durch beißenden Spott. Aggressive Humorformen können eine gegenteilige Wirkung auf die Gruppe haben und das „Opfer“ der Scherzkommunikation (symbolisch) aus der Gruppe ausschließen und auch die Gruppenkohäsion und das Zugehörigkeitsgefühl stören. Zudem kann aggressiver Humor die Macht des Sprechers aktualisieren und demonstrieren, also als Machtinstrument fungieren. Die Grenze zwischen Scherz und Aggression verläuft hier abhängig von Situation und Kontext fließend. (Vgl. Thielemann 2008, 443ff.)

Wie Humor in computervermittelter Kommunikation gelingen kann und welche Rolle dieser spielt, wurde wissenschaftlich bereits von verschiedener Seite untersucht. So betonen etwa Jöckel und Schumann (vgl. 2010, 471), dass bei allem thematischen Bezug auf das Onlinespiel dennoch die sozio-emotionalen und positiv konnotierten Kommunikationsinhalte dominieren. Die Autoren weisen in diesem Zusammenhang auf die Studie von Hancock und Peña (vgl. 2006, 100ff.) hin, die 5826 Textnachrichten von 65 Spielern des Multiplayer Online Games *Jedi Knight II: Jedi Outcast* analysierten und herausfanden, dass vor allem Scherze, Wortspiele, Freundlichkeit und Unterstützung die Nachrichten prägen. Auch Baym und Dorta erkennen die besondere Bedeutung von Humor bei der Gestaltung sozialer Beziehungen in der Online-Kommunikation. Baym (vgl. 1995, 3) untersucht Humor an einer Newsgroup, in der über Soap Operas diskutiert wird und stellt fest, dass die Beteiligten über humoristische Beiträge ihre individuellen Identitäten, Beziehungen und Gruppenzugehörigkeiten signalisieren. Dorta kommt zu ähnlichen Ergebnissen. Der Autor untersucht vor allem die Etablierung und das Verständnis

humorvoller Chatsequenzen, obwohl die Chatteilnehmer sich zumeist nicht kennen und es daher schwerer haben, auf gemeinsames Hintergrundwissen zurückzugreifen, und findet heraus, dass sich humorvolle Episoden und spielerische Inszenierungen zumeist auf „sichtbare“ Anknüpfungspunkte wie Nicknames, den jeweiligen Chat-Room, auf allgemein bekannte, von vielen geteilte Wissensbestände wie Weltwissen, typische soziale Kategorien und Stereotype beziehen. Zudem spielt das Wissen um die Besonderheiten des genutzten Mediums eine Rolle. Die Beschränkung der Kommunikation auf den schriftbasierten Kanal wird nach Dorta geradezu als Inszenierungsaufforderung verstanden, welche kreative und spaßige Fiktionalisierungen fördert. (Vgl. Dorta 2005, 109ff.) Da Anhaltspunkte über Mimik, Gestik sowie Prosodie zum Verständnis wegfallen, werden stattdessen Lachpartikeln, Smileys, Akronyme, Interjektionen, Inflektive oder explizite Aussagen als Kontextualisierungshinweise genutzt, die die spaßigen Stellen markieren und ein Verständnis erleichtern. Humor wird im Online-Raum nicht lediglich zum Selbstzweck betrieben, sondern dient zudem der Bewältigung der aktuellen Kommunikationssituation sowie der Überwindung medialer Restriktionen (vgl. Dorta 2005, 149ff.).

Auch im untersuchten Korpus lässt sich ein erheblicher Anteil an humoristischen und ironischen Episoden finden, die die Kommunikation in Gilden aufgrund der in der Regel lockeren Atmosphäre stark prägen. Vor allem Spielpausen werden für Scherzkommunikation genutzt. Das Spiel selbst wird dabei nicht nur durch den Gruppenaspekt für die Spieler interessanter, sondern die gemeinsame Zeit wird in der Regel durch humoristische Sequenzen und das Herstellen einer fröhlichen Atmosphäre und positiver Emotionen auch mehr genossen. Scherzkommunikation als wesentlicher Bestandteil der kommunikativen Aktivitäten in Online-Rollenspielen zeigt in besonderem Maße, wie die Gildenmitglieder miteinander umgehen und gruppendynamische Prozesse durch Humor mitgeformt werden. Von Interesse in diesem Unterabschnitt ist daher insbesondere die Beantwortung der Frage, wie die jeweils aktuellen Interaktionssituationen und Handlungspläne im Gruppenspiel durch unterschiedliche humoristische Aktivitäten bewältigt werden.

7.3.2.1 Wortspiele

In einer Online-Spielwelt, die für alle Spieler gleich erscheint, können sich die Gildenmitglieder auf weit mehr geteilte Wissensbestände und gemeinsame Erfahrungen beziehen als beispielsweise in Chats, die nicht in Onlinespiele integriert sind. Die zumeist lockere Atmosphäre in der Gilde trägt neben einer gemeinsamen Interaktionsgeschichte zudem dazu bei, leichter in eine spielerische und scherzhafte Interaktionsmodalität zu wechseln. Scherzkommunikation ist daher in der untersuchten Gilde ein beliebtes Kommunikationsmittel zur Beziehungsgestaltung, zur Bildung von Vertrautheit und zur Stärkung des Zugehörigkeitsgefühls. Sowohl der

gemeinsame Anschauungsraum der Spieler innerhalb der Spielwelt als auch die aktuell erlebte Realwelt der Spieler werden dabei Anknüpfungspunkt für Wortspiele, welche häufig im vorliegenden Korpus aufzufinden sind. Im folgenden Beispiel sammeln die beiden Spieler RON und NEO Beute von Computergegnern ein, sie leveln zu zweit, kommen gut voran und spielen daher in einer heiteren Atmosphäre:

Beispiel 107 **Wortspiel - Sprichwort (VC3_5)**

20:37:59 NEO: *joa das is=schon ganz oK so;*
 20:38:00 *also ich (.) würd sagen SO kann man durchAUS leveln.*
 (12.8)

20:38:15 *wo BISTe?*
 (3.8)

20:38:20 RON: *mh=musste gerade (--) meinen TELLer abgeben.*
 (1.2)

20:38:23 NEO: *Aso;*

20:38:24 RON: *zum glück nich den\ (.) zum glück nich den LÖFFel;*
 (1.5)

20:38:27 NEO: *((lacht))=JA DAS is wirklich zum gl(ück.)*

NEO äußert sich positiv über die aktuelle Spielsituation und zeigt sich zufrieden mit dem Erreichten. Als RON nicht auf seine Äußerung reagiert, fragt NEO nach. RON hat offensichtlich gerade (außerhalb des Spiels) etwas gegessen, er meldet sich im Voice-Chat zurück mit der Begründung, dass er seinen Teller abgegeben habe. NEO reicht diese kurze Begründung und gibt Rückmeldung mit der bestätigenden Interjektion *Aso* (20:38:23). Ihm ist bewusst, dass RON sich auf eine Handlung in der Offline-Welt bezieht, die NEO nur durch Erzählungen vermittelt werden kann. Indem RON NEO Einsicht in Handlungen gibt, die abseits des Spiels um ihn herum passieren und für NEO daher nicht wahrnehmbar sind, wird die freundschaftliche Beziehung der beiden bestätigt. RON spielt in der Folge auf die Redensart *den Löffel abgeben für Sterben* an. Er macht deutlich, dass er glücklicherweise nur den Teller und nicht den Löffel abgeben musste. Er verändert damit die ursprüngliche Bedeutung seiner ersten Aussage und weist ihr einen neuen Sinn zu, indem er das Wort *Teller* durch das Wort *Löffel* ersetzt. Dadurch liegt die Assoziation mit der allgemein bekannten Redewendung nahe. NEO reagiert mit einem Lachen auf das Wortspiel und bestätigt mit der Wiederholung von RONs Worten *zum glück*, dass er seiner Meinung ist. Beide signalisieren damit gemeinsame Perspektiven, sie teilen ihre Auffassungen und bestätigen ihre freundschaftliche Beziehung.

Wortspiele können nicht nur auf Redensarten Bezug nehmen, sondern auch auf andere Eigenschaften von Sprache anspielen, etwa in sich durch Sprache offenbarenden Inkongruenzen innerhalb der Logik:

Beispiel 108 **Wortspiel - Tautologie (VC3_5)**

21:45:09 RON: *<<lachend>ehä guck mal da liegt_n (.) TOTer TODesritter;*
 (---)

21:45:11 *wie geht_n DAS?*

21:45:12 NEO: *?mh (m?)*

21:45:12 *<<Störung>(1.2)>*
 joa ich weiß au_ni(ch);

Reaktion verpackt er in einem Wortspiel. Er nutzt den Klang der Wörter, wandelt sie zum partizipialen Adjektiv *zuvorkommend* ab und setzt es in einen neuen Sinnzusammenhang: ja du bist doch SONST immer so ZUVORkommend (22:16:46). Eine Mehrdeutigkeit entsteht, welche die überraschende und humorvolle Wirkung hervorruft. AMO lacht als einziger darüber und RON distanziert sich zugleich mit einem imitierten Lachen von seinem Wortspiel, das er scheinbar für nicht gelungen hält. Er beendet schließlich das Thema und der Kampf beginnt. RON führt mit dem Wortspiel eine scherzhafte Interaktionsmodalität ein, die er kurz darauf sofort wieder beendet. RON scheint sich in diesem Moment an seiner Rolle als Raidleiter zu orientieren, dem die reibungslose Organisation der Gruppenkämpfe gegen die Computergegner obliegt und so lenkt er die Konzentration sogleich wieder auf das Wesentliche und führt das Gruppenspiel fort. Neben dem Fokus, der damit sogleich wieder hauptsächlich auf dem Spielgeschehen liegt, macht das Wortspiel dennoch deutlich, dass innerhalb der Raids eine lockere Atmosphäre bevorzugt wird.

7.3.2.2 Witzeln/Albern

Sehr oft beruhen humorvolle Sequenzen im Online-Rollenspiel auf einer Situationskomik. Dabei können nicht nur Wortspiele Anwendung finden, sondern die Spieler albern oder witzeln auch gern aus der jeweiligen Situation heraus zur Bewältigung der aktuellen, spielerisch und/oder kommunikativ stattfindenden Ereignisse. Im folgenden Beispiel der 3er-Gruppe ist der aktuell zu besiegende Computergegner Gegenstand des Voice-Chat-Gesprächs, aus dem sich eine humorvolle Episode entwickelt. Die Spieler NEO, RON und WES spielen gemeinsam in Instanzen, welche sie an die früheren Raidzeiten erinnern:

Beispiel 110 Witzeln/Albern - Selbstverliebtheit (VC3_4)

```

18:09:48  RON:  aber: (.) DEN?
18:09:49          DEN fand ich immer so (.) so UNglaublich beEIN[druckend;
18:09:51  NEO:                                     [bin wieder DA,
18:09:52  RON:  de\ <<Nachhall>(-)> mh=wB; (.)
18:09:54          den KERL hier.
18:09:54          also DER SAH immer schon (-- ) UNglaublich (-- ) GUT aus.
18:09:59  NEO:  wer ICH?
18:10:01  RON:  [JA, (-) !NEIN! chromAGGus; (-- )
18:10:01  WES:  [((lacht      )) JA,
18:10:04          wir REDEN natürlich nur von [DIR NEO,
18:10:04  NEO:                                     [DANK:E;
18:10:09          naJA wenn ihr mich hier auf dem THRON sitzen seht, dann: (-) STIMMT
          das schon;
```

RON spricht mit WES über einen Computergegner namens *Chromaggus*, gegen den er schon vor Jahren gekämpft hat und erinnert sich, dass er diesen Gegner beeindruckend fand. Gleichzeitig meldet sich NEO im Voice-Chat zurück, RON begrüßt ihn nur kurz (*wb* für *welcome back*) und spricht danach unverzüglich weiter über das gute Aussehen des Gegners. NEO, der aufgrund seiner Abwesenheit nur Teile des Gesprächs mitbekommen hat, wirft scherzhaft die

19:46:52 außerdem musst du wieder SCHREIen WES. (1.0)
 19:46:56 du lässt schon wieder NACH; ((lacht)) (-)
 19:46:57 <<Schweizer Akzent>ein Ricola vielleicht?>
 (---)
 19:46:59 WES: OKAY;
 19:47:00 das headset is jetzt IN meinem MUND;
 (1.2)
 19:47:03 RON: da gehört es HIN;
 (2.9)
 19:47:07 WES: es drückt mir (---) auf mein ZÄPFchen im hals.
 (1.5)
 19:47:12 RON: ((lacht)) (-) <<lachend>ja das=is ganz besonders TOLL.>

RON legt WES nahe, dass er doch schreien sollte, damit man ihn versteht und bezieht sich damit auf die bereits vorher während des gemeinsamen Spiels aufgetretenen Probleme mit WES' Headset (vgl. Beispiel 8). Er zeigt sich amüsiert von der Situation und lacht darüber. Schließlich wechselt er durch seine Aussage *ein Ricola vielleicht?*, die er mit Schweizer Akzent spricht, die Perspektive. Er spielt damit auf die allgemein bekannte Fernsehwerbung des Hustenbonbonherstellers an und bietet WES so seine Hilfe an. Die scherzhafte Modalität wird zum einen deutlich durch den Perspektivenwechsel, zum anderen dadurch, dass der angebotene Hustenbonbon von WES aufgrund der großen Entfernung der Spieler zueinander gar nicht angenommen werden kann. Thielemann (vgl. 2008, 442) spricht bei einem Wechsel der Perspektive durch Imitation der Stimme von Mimikry. Hier inszeniert sich RON als Schweizer aus der Bonbonwerbung, um Unterhaltungswert zu schaffen und für eine lockere Stimmung zu sorgen. Zugleich zeigt er sich aber auch verständnisvoll für WES' Situation. Dies wirkt wiederum beziehungsbestätigend. WES antwortet daraufhin mit lauterer Stimme und macht zugleich deutlich, warum er nun lauter spricht: *das headset is jetzt IN meinem MUND*. Mit seiner ernsten Art zu sprechen schafft WES eine Inkongruenz zu der durch seine Handlung entstandenen komischen Situation und verstärkt die komische Wirkung damit zugleich. RON bestätigt ihm scherzhaft, dass das Mikrofon genau dort hingehören würde. Erst als WES weiterhin in ernstem Tonfall zu verstehen gibt, dass das Mikrofon fast sogar in seinem Hals steckt, fängt RON an zu Lachen und bestätigt dies als *toll*.

Neben solchen Perspektivwechseln nutzen die Spieler häufig auch die Möglichkeit, die Mitspieler durch Fiktionalisierungen scherzhaft zu unterhalten. Dorta (vgl. 2005, 120f.) nennt solche Interaktionsmodalitäten, in denen die Geltungsansprüche der Richtigkeit und Wahrheit temporär und erkennbar aufgehoben sind, *spaßige Fiktionalisierungen*. Etwa können alltagsweltliche Lebensbereiche mit der Spielwelt kombiniert werden, es können aber auch wie im folgenden Beispiel vollkommen neue Bereiche in die Fiktionalisierung einbezogen werden:

Beispiel 112 Mimikry - Mikrofonreparatur (C3_2/VC3_2)
 23:25:19 [Gruppe] WES: mom , muss grad skalpell hohlen
 23:25:24 RON: ((lacht)) SKAL!PELL! wozu denn, °h h° (---)
 23:25:28 () (-) TUPfer; (2.0)
 23:25:32 SPREIzer; (1.8)
 23:25:34 [Gruppe] WES: micro aufmachen
 23:25:34 RON: skalPELL; (2.0)
 23:25:37 skalPELL schwester;

23:25:37 *NICH das BRATENmesser.
(14.2)*
 23:25:37 [Gruppe] WES: mom
 23:25:38 [Gruppe] WES: warte
 23:25:53 NEO: *TJA ich glaub ich hab geADDet.
(7.1)*
 23:26:01 RON: *<<mit Schweizer Akzent>aber DAS macht NICHTS,>
(12.9)*
 23:26:10 [Gruppe] WES: wie er nicht hört :P
 23:26:12 [Gruppe] WES: oder liest
 23:26:16 RON: *HACH WES die machen wir doch !LOCK!er SO; (3.5)*
 23:26:21 *kannst du ma ruhig SKALPELLIEREN;*

Erneut ist das defekte Headset von WES Thema. Er kann zwar im Voice-Chat alles hören, was gesagt wird, aber sein Mikrofon funktioniert in diesem Fall gar nicht mehr. Während einer Spielpause versucht WES, sein Headset durch eine Reparatur wieder zum Laufen zu bringen. Über den *WoW*-Chat schreibt er seinen Mitspielern, dass er dies mit Hilfe eines Skalpells machen wolle. RON lacht zunächst darüber und fragt ihn dann im Voice-Chat ein wenig verblüfft, was er mit einem Skalpell wolle. RON assoziiert den Begriff sofort mit einer Operation und scheint sich nun vorzustellen, wie WES sein Headset mit Hilfe eines Skalpells und anderer Utensilien, die ihm von einer OP-Schwester gereicht werden, repariert bzw. operiert. Im Voice-Chat fikionalisiert er diese Situation, indem er sich in die Lage des Operators denkt und mit verstellter Stimme wiedergibt, was dieser wohl sagen könnte. Er inszeniert einen Dialog mit einer fiktiven OP-Schwester und zählt Dinge auf, die er für die Operation gebrauchen könnte und sich von der Schwester reichen lässt. Um das Ganze endgültig ins Absurde zu ziehen, spielt er vor, die Schwester habe ihm fälschlicherweise ein Bratenmesser gegeben, welches eindeutig nicht in einen OP-Saal gehört. Währenddessen ist NEO weiter mit dem Onlinespiel beschäftigt und wird von mehreren Computergegnern angegriffen. WES will ihn per *WoW*-Chat warnen, doch es ist zu spät. RON ist sich allerdings sicher, dass NEO und er die Gegner auch zu zweit besiegen können, während WES' weiter an seinem Headset „operiert“.

Auch im *WoW*-Chat sind solche Fiktionalisierungen beliebt, denn gerade dadurch, dass die Spieler sich nicht sehen können, sondern lediglich der Spielcharakter als Stellvertreter fungieren kann, scheint die Lust zu steigen, sich spielerisch und kreativ zu unterhalten und in andere Rollen zu schlüpfen. Die Möglichkeit, den Spielcharakter in einer fiktionalen Spielwelt zu bewegen, lädt abermals zur „Gedankenspinnerei“ ein:

Beispiel 113 Mimikry - Kekse als Belohnung (C25_3):

21:59:09 [Schlachtzug] WES: und wenn ihr alle lieb und brav seit, dann gibts bei onkel BEN noch kekse ! :P
 21:59:22 [Schlachtzug] TIM: hauptsache, die sind nicht schwarz
 21:59:30 [Schlachtzug] IVO: Aber meine Mama hat immer gesagt ich soll keine Kekse von fremden Onkels annehmen
 21:59:47 [Schlachtzug] IVO: Aha....TIM diskriminiert Kekse!
 21:59:50 BEN bereitet ein Fischmahl zu!
 21:59:58 [Schlachtzug] NEO: und ich bin echt der einzige mit latenzproblemen hier?
 22:00:00 [Schlachtzug] BEN: aber den fisch isst er die ganze zeit ^^
 22:00:15 [Schlachtzug] IVO: Meine Mama hat nie was von Fisch gesagt!
 22:00:33 [Schlachtzug] NEO: wie ihr immer den doofen chat für sonen mist missbraucht :(
 22:00:58 [Schlachtzug] ZAP: GS plz
 22:00:58 [Schlachtzug] IVO: Würden wir ihn nicht mißbrauchen wär der Chat denn dann noch

doof?
 22:01:11 [Schlachtzug] SAM: nö bisher keine lags
 22:01:20 [Schlachtzug] LUI: UMA meint...."Ich dispell mir den Arsch nach vorne!"
 22:01:25 [Schlachtzug] NEO: hab ständig latenzsprünge infight
 22:01:32 [Schlachtzug] NEO: nervt total
 22:01:47 [Schlachtzug] SAM: einmal standbild gehabt vorm disc, ansonsten ok
 22:01:52 Bereitschaftscheck von ADO.

In diesem 25er-Raid herrscht allgemein eine angespannte Stimmung, da während der gemeinsamen Spielzeit vorher bereits vieles schief gegangen ist und Computergegner aufgrund mangelnder Koordination der Spieler nicht besiegt werden konnten. Während der Voice-Chat frei von ungezwungenen Gesprächen bleibt und vorwiegend für strategische Anweisungen sowie für die organisatorischen Belange des Raids genutzt wird, wird im Chat unterdessen offenbar der Versuch unternommen, die Stimmung durch Scherze aufzulockern. Solch ein deeskalierender Humor soll dazu beitragen, „den Konflikt zu entschärfen und ihn in eine gesellschaftsfähige, nicht beziehungsbelastende Interaktionsform zu transformieren“ (Thielemann 2008, 447). Oft hat diese Form von Humor wie auch in diesem Fall keine Zielscheibe (vgl. Thielemann 2008, 447). Die Spieler nutzen sogenannte *Bufs*, um die Fähigkeiten und Stärken der Spielcharaktere für den bevorstehenden Kampf temporär zu erhöhen. Dazu dienen die im Beispiel genannten Kekse oder auch das Fischmahl, welches von einzelnen Spielcharakteren „zubereitet“ und den anderen zur Einnahme bereitgestellt wird. Beides wird zum Gegenstand der spielerischen Fiktionalisierungen. WES führt in die spaßige Interaktionsmodalität ein, indem er dem Raid Kekse verspricht, die der Offizier *Onkel BEN* verteilt, wenn alle brav sind. Damit spielt er zum einen auf die vorher angespannte Stimmung im Raid an, indem er betont, dass die Spieler nun artig sein müssten, zum anderen spricht er seine Mitspieler aus Sicht einer erwachsenen Person an, die versucht, Kinder zu erziehen. TIM springt darauf an und besteht auf unverbrannte Kekse, IVO sieht sich zugleich in die Rolle des Kindes versetzt und lehnt die Kekse ab, da ihm seine Mama verboten hat, Süßigkeiten von Fremden zu nehmen. Auch hier wird erneut deutlich, dass die Spieler sich des Weltwissens bedienen, diesmal über die Gefahren, denen Kinder ausgesetzt sein können. IVO geht zudem auf TIMs Chatbeitrag ein und setzt eine andere Bedeutung des Wortes *schwarz* als Hautfarbe scherzhaft in den Fokus. Bei solchen Scherzen spielt immer auch eine Rolle, ob die Kommunikationspartner die Aussage nicht als Tabubruch oder verletzend empfinden. Da keine negative Reaktion erfolgt, scheint dies hier nicht der Fall zu sein. Die Wortwahl der Spieler kann dabei als Kontextualisierungshinweis für die Scherzkommunikation aufgefasst werden. WES wählt seine Worte, als würde er tatsächlich mit einem Kind sprechen: *lieb, brav, Onkel BEN*. Zudem bietet der die Zunge herausstreckende Smiley am Ende seines Chatbeitrags einen Verstehenshinweis. IVO nimmt die Perspektive eines Kindes ein und nutzt das Wort *Mama* und den grammatisch nicht korrekten Plural *Onkels*. BEN bereitet daraufhin ein Fischmahl zu. NEO versucht nun, im *WoW*-Chat eine ernsthafte

Frage zu stellen, nämlich ob die anderen Spieler Probleme mit der Online-Verbindung haben. Niemand antwortet ihm jedoch darauf und die scherzhafte Episode wird durch BEN und IVO weitergesponnen. NEO beschwert sich daraufhin bei den Spielern, warum sie den Chat für Scherze missbrauchen – denn er wartet immer noch auf eine Reaktion auf seine für den weiteren Spielverlauf wichtige Frage. NEO ist durch sein aktuelles Problem mit einer schwachen Internetverbindung nicht zu Scherzen aufgelegt, erkennbar auch am traurigen Smiley am Ende seines Chatbeitrags. Die scherzhafte Interaktionsmodalität ist ihm in diesem Moment auch aus Frust über seine Verbindungsprobleme zu viel. Für ihn zählt lediglich die eigentliche Funktion, die der *WoW*-Chat erfüllen soll – die Kommunikation der Spieler untereinander zur Koordination des Spiels. Deutlich wird die kontextabhängige Wirkung von Humor – was der eine witzig findet, kann für den nächsten störend wirken. Der Rüffel durch NEO scheint allerdings seinen Zweck zu erfüllen, denn die scherzhafte Sequenz wird schließlich beendet. Dass NEO die Spieler im Chat offen kritisiert und nicht schweigt, kann als Zeichen einer guten Gruppenzugehörigkeit gewertet werden. Dass er über eine Minute auf eine Antwort zu seiner Frage warten muss, muss dabei nicht als unhöflich von den anderen gewertet werden. Dies mag vor allem daran liegen, dass für die anderen das Spiel flüssig läuft und niemand das gleiche Problem hat. So fühlt sich niemand für eine Reaktion verantwortlich. Lediglich SAM bestätigt NEO kleinere Probleme.

7.3.2.4 *Teasing/Frotzeln*

In der Online-Rollenspiel-Gilde ist kein Beispiel für tatsächlich aggressive Humorformen wie das Dissen zu finden. Lediglich Frotzelsequenzen, welche eine aggressive Tendenz aufweisen können (aber auch nicht müssen) sind vereinzelt anzutreffen. Frotzeln beruht oft ebenfalls auf Mimikry, also auf einem „Nachäffen“ des Gegenübers durch eine stark akzentuierte Prosodie (vgl. Thielemann 2008, 457f.). Günthner spricht von spielerisch-spaßhaften Attacken oder Provokationen, welche mit dem Mittel der Übertreibung arbeiten. Eine Frotzelsequenz besteht demnach aus einer initiierten Frotzeläußerung, mit der ein Verhalten oder eine Charaktereigenschaft einer anwesenden Person spielerisch als abweichend vorgeführt wird. Die Person wird damit zum Frotzelobjekt und kann mit einem Lachen und eventuell mit einer gleichzeitigen Zurückweisung reagieren. Das Frotzelobjekt kann aber auch spielerisch auf die Äußerung eingehen, diese ignorieren oder ernst reagieren. Die spielerische Interaktionsmodalität kann somit bestätigt, ausgebaut oder auch abgebrochen werden. Weitere Anwesende können ebenfalls mit Lachen, mit einem Aufgreifen der Frotzelei, aber auch mit der Verteidigung des Opfers „dagegenhalten“. (Vgl. Günthner 1996, 81ff.) Im folgenden Beispiel reagiert RON zunächst mit einem Lachen und einer Zurückweisung auf die Frotzelei, bestätigt aber anschließend

zudem auch die spielerische Interaktionsmodalität.

Beispiel 114 Frotzeln - Schluckauf (VC3_4)

19:49:48 WES: ah NE: ihr habt den NICH; (--)
 19:49:50 GUCKT ma was für=n buff ICH noch hab;
 19:49:52 ich dacht ihr habt den AUCH;
 19:49:53 das das wär (.) kein: WUNDer gewesen dass ihr denn so: (--)
 19:49:55 [DAMage macht.
 19:49:55 NEO: [is ja !UN!FAIR,
 (---)
 19:49:58 RON: ((Störung)) !UH!. (4.3)
 19:50:03 wo hast=n du DEN her;
 (1.1)
 19:50:06 WES: °hh (-) nja: da war jemand=äh ONYxia killen halt. °hh
 19:50:11 als ich nach aukTION geguckt hab;
 (5.7)
 19:50:18 RON: die machen sowas hier auf DEM SERVer;
 (4.7)
 19:50:25 WES: JA mit ACHTzich und mit (---) ZWANzich LEUTen;
 19:50:29 RON: äh <<Schluckauf>wahrSCHEINlich.> (-)
 19:50:30 ACH verdammt SCHLUCKauf.
 (2.3)
 19:50:34 NEO: hihi; (1.6)
 19:50:35 ((Störung)) ich HASSE schluckauf.
 (5.4)
 19:50:42 WES: oh hier VOR[ne ()schwert für dich.
 19:50:42 NEO: [wo läufst=n DU hin;
 (4.2)
 19:50:48 na ENDlich gibts !ACTION!.
 (3.7)
 19:50:53 WES: hast du [Schildwall an?
 19:50:53 RON: [!ACTION!
 (1.2)
 19:50:56 joja (1.4)
 19:50:58 also (.) halt BLOCKen hab ich an; ((lacht)) ((Schluckauf))
 19:51:00 <<lachend>ach verDAMMT;>
 (2.5)
 19:51:04 WES: ((öffnet Schluckauf nach))
 (1.8)
 19:51:06 ((öffnet Schluckauf nach))
 19:51:07 RON: <<lachend>FRESSE> (1.3)
 19:51:08 das is nich LUST[ich.
 19:51:09 WES: [((öffnet Schluckauf nach))
 (6.6)
 19:51:16 RON: jetzt sag ich NIX mehr;
 (2.6)
 19:51:20 WES: ((öffnet Schluckauf nach)) (--)
 19:51:20 ich geh mir gleich ((öffnet Schluckauf nach)) (-)
 19:51:21 ma was zu ((öffnet Schluckauf nach)) (-) TRINKen holen;
 19:51:23 glaub ich. ((öffnet Schluckauf nach))
 (1.8)
 19:51:26 RON: nach dem (.) ((öffnet Schluckauf nach)) (.) BOSS; (-) ((räuspert sich))

Die Spieler unterhalten sich zunächst über einen *Buff*, den WES besitzt, die anderen beiden Spieler aber nicht. WES erklärt, woher er den Buff bekommen hat – er wurde von einem anderen Spieler an ihn verteilt, als er mit seinem Spielcharakter im Auktionshaus war. RON und NEO zeigen sich interessiert und gleichzeitig neidisch (*is ja !UN!FAIR*, 19:49:55). RON bekommt in der Folge Schluckauf, der ihn beim Sprechen behindert. NEO findet dies lustig und reagiert mit dem Ausruf *hihi*, anschließend bekräftigt er aber auch RONS geäußerten Unmut über seine Lage, indem er zu verstehen gibt, dass auch er Schluckauf hasst. Damit teilt NEO RONS Perspektive, versetzt sich in ihn hinein und bestätigt die soziale Beziehung der beiden zueinander positiv. Die Spieler spielen nun weiter und konzentrieren sich auf ihren Kampf, RON jedoch ist seinen Schluckauf immer noch nicht los. Erneut wird er beim Sprechen gestört und wiederholt seinen Unmut über seine Situation (*ach verDAMMT*, 19:51:00). WES öffnet

00:38:02 WES: m:=JA kann ich [machen.
 00:38:03 UMA: [Oja DAS wär COOL.
 (1.1)
 00:38:05 BEN: und das BRINGT [nämlich EINiges.
 00:38:06 RON: [oh MAN;
 <<Interferenz>(--)>
 00:38:07 du !NOOB! WES; (--)[((lacht))
 00:38:09 AMO: [WES.
 00:38:09 WES: [((imitiert Hüsteln))
 (1.1)
 00:38:11 RON: ((lacht)) °hh so ((imitiert Hüsteln))
 <<Interferenz>(1.5)>
 00:38:14 WES: nja: (.) haste RECHT; (-- °h
 (1.5)
 00:38:19 tut mich [TSCHULDigung.
 00:38:19 RON: [ha:ch;
 (2.0)
 00:38:22 seit ZWEI stunden [WIPen wir schon den raid (-) NUR weil (-)
 00:38:23 BEN: [wir SIND ja ALLe nur twinks;
 (-)
 [((lacht))
 00:38:24 RON: [NUR weil WES nich sein HEILsie=äh=sein=sein richtoteil der
 (-)
 00:38:28 BLABLUB da drauf hält.
 (--)
 00:38:30 BEN: des [lichts;
 00:38:30 WES: [ja:..:
 (1.4)
 00:38:32 RON: LICHT geNAU; (---) irgendwas mit LICHT wars;

Im 10er-*Twink*-Raid fällt BEN auf, dass WES einen bestimmten *Buff* (Heilsiegel) zur temporären Verstärkung der Spielgruppe vergessen hat und bittet ihn, diesen nun einzusetzen. RON bezeichnet WES sogleich als *Noob*, also als unfähigen Spieler (*du !NOOB! WES; (--)[((lacht))*, 00:38:07). Denn die Gruppe verzweifelt seit geraumer Zeit an einem Gegner und RON macht das Fehlen des *Bufs* und damit WES nun dafür in einer scherzhaften Interaktionsmodalität verantwortlich, sichtbar vor allem an seinem Lachen. Dass WES seine Vergesslichkeit sehr peinlich ist, wird an verschiedenen Kontextualisierungshinweisen deutlich: er imitiert zunächst ein kleinlautes Hüsteln, stimmt RON dann zu (*nja: (.) haste RECHT;*, 00:38:14) und entschuldigt sich (*tut mich TSCHULDigung.*, 00:38:19). Die Entschuldigung ist eine Mischung aus den Wendungen *tut mir leid* und *Entschuldigung*. Diese Mischung und zudem auch die grammatisch falsche Verwendung von *mich* anstelle von *mir* sind von WES intendiert und sollen die Wirkung eines sich entschuldigenden Kindes erwecken, dem man nicht böse sein kann – sie machen den Sprecher kleiner, welcher hofft, dass ihm diesen Fehler niemand allzu übelnimmt. BEN versucht zu beschwichtigen und wirft ein, dass so etwas in einem *Twink*-Raid passieren könne (*wir SIND ja ALLe nur twinks;*, 00:38:23). Denn keiner der Spieler beherrscht seinen Nebenspielcharakter so gut wie den Hauptspielcharakter, der für gewöhnlich bei Raids zum Einsatz kommt. Auch er lacht und zeigt damit, dass er den Fehler eher amüsant findet. Die lockere Atmosphäre und die Akzeptanz des Fehlers durch die anderen Spieler zeigen, dass die Gildenregeln je nach spezifischem Gruppenspiel unterschiedlich ausgelegt werden können. Wäre der Fehler in einem Raid mit Hauptspielcharakteren passiert, hätte WES negative Sanktionen befürchten müssen, in einem *Twink*-Raid jedoch nicht. Dennoch muss

WES sich die Frotzelei durch seinen Mitspieler gefallen und sich als unfähigen Spieler vorführen lassen. WES selbst sieht seinen Fehler ein und nimmt die Frotzelei ohne Gegenwehr hin. Auch hier wirkt die Frotzelei damit nicht konfliktauslösend, sondern beziehungsbestätigend.

7.3.2.5 Ironie

Die Ironie wurde eingangs nach Thielemann als Humorform bestimmt. Diese Einschätzung ist nicht unumstritten. So stellt Hartung (1998, 167f.) fest, dass Ironie nicht als Form von Humor verstanden werden sollte, sondern als „eine Ausdrucksweise, zu deren Wirkungen auch die Erheiterung zählen kann“. Linguistisch betrachtet besteht bei der Ironie als indirektes, uneigentliches Sprechen eine Spannung zwischen dem Gesagten und dem Gemeinten, die die ironische Äußerung mehrdeutig werden lässt. Dabei muss nicht ausschließlich das Gegenteil bezeichnet werden (vgl. Kohvakka 1997, 22). Diese zwei Ebenen der wörtlichen und nicht-wörtlichen Bedeutung fallen in der Bewertung auseinander, stehen aber immer in einem indirekten Verhältnis zueinander. Kotthoff (vgl. 1998, 336) beschreibt Ironie daher als Bewertungskommunikation, bei der eine Bewertungskluft zwischen zwei möglichen Perspektiven besteht, die der Sprecher bewusst sichtbar werden lassen will. Der Sprecher distanziert sich mit seiner ironisch dargestellten Äußerung von derselben. Das Gemeinte ersetzt also nicht das Gesagte, sondern die Ironie erhält ihren Reiz vielmehr durch das Nebeneinander zweier sich ausschließender Bedeutungen. (Vgl. Hartung 1996, 116f.) Der Faktor Überraschung stellt daher (wie bei Scherzkommunikation im Allgemeinen) einen wichtigen Teil der Wirkung dar.

Ironie kann zum einen durch eine offensichtliche Inkongruenz von Gesagtem und Gemeintem erschlossen werden. Eine ironische Äußerung enthält zum anderen immer auch Ironiesignale, die auf diese Inkongruenz verweisen. Als Indikatoren kommen außersprachliche Signale wie Mimik und Gestik in Frage, aber auch sprachliche Signale. Innerhalb der Prosodie lassen sich unter anderem Veränderungen in der Intonation, der Artikulation, im Sprechtempo, den Pausen oder der Lautstärke als Anzeiger bestimmen. Auf Ironie aufmerksam machen können Wiederholungen, Über- und Untertreibungen, Oxymora (Formulierung aus zwei gegensätzlichen Begriffen), Euphemismen (Beschönigungen), unpassende Floskeln, Archaismen (altertümlich wirkende Worte), rhetorische Fragen, Emphasen, Zitationen oder Stilbrüche (vgl. Kohvakka 1997, 21). Auch schriftlich – etwa im Chat – kann Ironie mit diesen Formulierungsverfahren markiert werden, zusätzlich aber auch durch die typografischen Möglichkeiten der Verschriftlichung, etwa durch Großschreibung oder Anführungsstriche. Typische Ironiesignale gibt es jedoch nicht. In gesprochener wie in geschriebener Sprache sind vielmehr der Kontext, die aktuelle Situation, der Konversationsverlauf sowie gemeinsame Wissensbestände der Beteiligten entscheidend für das Verständnis von Ironie. Wissensbereiche, die hierbei eine Rolle

spielen, sind kulturelle Werte, Einstellungen, Interessen, Sachkenntnis sowie eine gemeinsame Interaktionsgeschichte (vgl. Hartung 1998, 151f.). Das Erkennen der Ironiesignale setzt zudem ähnlich wie beim Frotzeln ein gewisses Eingespieltsein der am Gespräch Beteiligten voraus. Sich nahestehende Personen wissen die Aussagen des Gesprächspartners wesentlich besser zu deuten als Personen, die sich nicht kennen. (Vgl. Kohvakka 1997, 30) Neben dem Lächeln oder Lachen als deutlichstes Signal des Verstehens reagiert der Hörer sehr oft aber auch mit schlagfertiger und spielerischer Gegen-Ironie. Kritische Ironie kann das Gegenüber durch Negation der Aussage bewältigen oder selbstironisch aufnehmen und dabei eine überlegene Position einnehmen. Dabei ist es möglich, dass sich der Interaktionspartner mit seiner Reaktion an Gesagtes, aber auch an das Gemeinte anschließt. Schließt er sich an das Gesagte an, kann das immer auch Hinweis darauf sein, dass er die Äußerung des Gegenübers nicht als ironisch verstanden hat. (Vgl. Kotthoff 1998, 334ff.)

Mit ihrem komischen Potential kann Ironie die Ernsthaftigkeit herabsetzen und zur Erheiterung beitragen. Dabei besteht eine große Spannweite vom scherzhaften Bewerten über das nett gemeinte Veralbern unter Freunden bis hin zum böswilligen Spott und zum Bloßstellen anderer. Immer soll Ironie aber eine starke emotionale Wirkung hervorrufen (vgl. Hartung 1998, 27). Ironie kann daher verschiedene Funktionen übernehmen, die über die Grundfunktion der negativen Bewertung hinausgehen. Hartung (vgl. 1996, 118ff.) hebt drei Hauptfunktionen hervor: Konfliktaustragung, Unterhaltung und Gruppensolidarität. Eine besondere Qualität erreicht Ironie durch ihre Rückzugsmöglichkeit: ironische Äußerungen können als nicht ernst gemeint revidiert werden, was beide Seiten das Gesicht wahren lässt. Durch Ironie ist der Sprecher zudem in der Lage, die Höflichkeitsformen einzuhalten, aber trotzdem eine negative Bewertung ausdrücken.

In der sozialen Gruppe der Gilde findet Ironie einen idealen Nährboden und wird häufig als sprachliches Mittel von den Mitspielern eingesetzt: Denn diese kennen sich, haben eine gemeinsame Geschichte und als Online-Rollenspieler mit dem Wissen über das Spiel auch eine gemeinsame Wissensbasis. Zudem wird Ironie oft dazu genutzt, um das aktuelle Spielgeschehen zu kommentieren. Kurz vor der folgenden Episode aus dem 10er-Raid hat die Spielgruppe einen Kampf gegen einen Computergegner verloren. Die Spieler arbeiten das Problem auf ironischem und sarkastischem Wege auf, tragen damit zur Unterhaltung bei und bauen so Frust ab:

Beispiel 116 Ironie zum Frustabbau (VC10_3)

21:53:07 LUI: ey wir KÖNN=doch nich vor jedem BOSS hier den=den !ARSCH! (.)
 21:53:09 einziehen:; (-)
 21:53:11 mh=beziehungsweise [die äh !EI!ER zuKLAPPen;
 21:53:11 OLI: [HAM=wir doch GAR nich; ((Nachhall))
 (---)
 21:53:14 mh=wir ham=doch <<lachend>!JED!en boss bisher geLEGT;>
 (2.6)
 21:53:18 LUI: ja GUT das: MACHen: randoms AUCH mittlerweile mit denen;

(5.2)

21:53:26 ey wir sind (.) SUPER:: eLiTe (.) spieler hier; ((hüstelt)) °h
21:53:31 OLI: ja:: aber ich bi[n:: SUPER eLiTe UNTER equipt. (---)
21:53:32 NEO: [nich: WIRKlich.
21:53:35 OLI: als TAN[K
21:53:36 LUI: [das=s ja=eGAL; (---)
21:53:38 du (.) äh=holst dein equip wieder durch SKILL raus. (-)
21:53:40 ganz EINFach.
21:53:41 OLI: mh=das (.) das halt ich für=n geRÜCHT; (---)
21:53:44 [((lacht))
21:53:44 NEO: [ja genau DEN hat er ja im back\ (.) im black TEMPel verLOREN irgendwo;
(1.1)
21:53:48 OLI: mh=mh,
21:53:49 NEO: der OLI;
21:53:51 LUI: ey ich WEIß doch wie er bei (.) äh=äh bei Illidan immer um die\ (.)
21:53:53 um den KREIS getÄNZelt is da mit den FLAMMen;
21:53:55 das war toTAL !SU!PER immer;
(3.1)
21:54:01 NEO: JA und
21:54:02 da[NACH kam er dann auf [die flausige idee (-) er müsse jetzt (.) DD
spielen.
21:54:02 PER: [([)
21:54:02 ???: [((lacht))((Nachhall))
(1.3)
21:54:04 LUI: mh=mh? DAS stimmt; (,) DAS stimmt. (1.2)
21:54:10 wollt er dem LUI ZEIGen wo der HAKen hängt\ der HAMMer hängt.
(4.1)
21:54:17 NEO: doofer OLI.

LUI kommentiert den gerade verlorenen Kampf mit salopper Lexik und bewertet dadurch das Geschehen als negativ. Die Niederlage deutet er als „Kneifen“ der Gruppe (21:53:07 bis 11). OLI sieht das anders, er argumentiert, dass die Gruppe bisher jeden Kampf gemeistert hat und deutet damit an, dass dies ein Ausrutscher gewesen sei (21:53:11 bis 14). Sein Lachen kontextualisiert die Stimmung als heiter. LUI spielt die bisherigen Siege herunter. Die Gegner seien so einfach zu besiegen, dass das auch *Randoms*, also beliebige andere (schlechtere) Spieler schaffen (21:53:18). Nach ein paar Sekunden fügt er ironisch hinzu, dass die eigene 10er-Gruppe über *super Elite-Spieler* verfügt. Deutliches paraverbales Ironiesignal ist das Hüsteln nach LUIs Äußerung, was die Inkongruenz zwischen Gesagtem und Gemeintem sichtbar macht. Es stellt die Ernsthaftigkeit seiner Aussage in Frage und bleibt mit seiner Äußerung zwar höflich (denn er behauptet, dass der 10er-Raid über gute Spieler verfügt). Mit dem Hüsteln zieht er die Aussage jedoch ins Ironische und drückt somit eine negative Bewertung aus. Denn indirekt zeigt er die Schwächen der Spieler auf, ohne dabei aber unhöflich zu werden. Dass die Spieler nicht gut ausgerüstet sind und daher auch keine Elite-Spieler sein können, schwingt als gemeinte Bedeutung mit. In seinem Sprecherbeitrag spielt LUI auf die gemeinsame Wissensbasis der Spieler an. Denn da alle Anwesenden mit ihren *Twinks* (Nebenspielcharakteren) spielen, die in der Regel über schlechtere Kampfausrüstung verfügen, ist das Wissen darüber präsent, dass in dieser Situation keiner der Mitspieler Elite-Spieler sein kann. Durch das wertende Adjektiv *super* im attributiven Gebrauch bewertet LUI die Spieler zusätzlich, verstärkt damit die bewertende Wirkung der Ironie und macht das Verständnis derselben durch diesen zusätzlichen Indikator noch einfacher. OLI greift LUIs verwendete Begriffe in einem neuen Zusammenhang wieder auf und aktualisiert damit seinerseits eine neue ironische Bedeutung: ja::

aber ich bin:: SUPER eLITE UNTER equipt. (21:53:31 bis 35). Mit der Wiederholung der Worte *super* und *Elite* macht er mit einer gewissen Selbstironie deutlich, für wie schlecht er die Ausrüstung seines Spielcharakters für seine Aufgabe als *Tank* hält. Die beiden Worte stehen in starkem Gegensatz zu dem Begriff des *Unterequipments*, wodurch die ironische Wirkung klar hervortritt. LUI liefert OLI Informationen, auf die er inhaltlich und formal in ironischer Weise in seiner Rückmeldung reagieren kann. Dadurch, dass OLI die Ironie fortführt, wird gleichzeitig deutlich, wie er seine Aussage meint und dass er LUIs ironische Absicht verstanden hat. So entsteht eine gemeinsam produzierte Ironiesequenz. Beide Spieler kommunizieren das Wissen übereinander auf ironischem Weg und bestätigen sich so als *in-group* (vgl. Kotthoff 1998, 341). NEO hingegen reagiert simultan zu OLI auf LUIs Äußerung – aber auf das Gesagte und nicht auf das Gemeinte: *nich: WIRKlich.* (21:53:32). Er aktualisiert mit seinem Kommentar die Absurdität von LUIs Äußerung und hebt damit zugleich LUIs Ironieabsicht noch hervor. Es ist davon auszugehen, dass auch NEO die ironische Äußerung verstanden hat, jedoch nicht wie OLI in die Ironiesequenz „mit einsteigt“, sondern gerade noch einmal explizit und direkt hervorheben möchte, dass die Spielcharaktere schlecht ausgerüstet sind. Sein Frust über diesen Punkt schwingt in seiner Äußerung mit. Solche Parallel-Äußerungen von ironischen und nicht-ironischen Bewertungen bei Rückmeldungen kommen laut Hartung (vgl. 1998, 173ff.) häufiger vor. Die Spieler verlassen nun die ironische Ebene, führen ihre Aussagen jedoch mit teilweise sarkastischen Einwüfen vor allem von NEO fort. OLI spielt in diesem 10er-Raid eine wichtige Rolle, er ist der *Tank*, der die Schläge des Computergegners abfangen soll. Doch durch die schlechte Ausrüstung des Spielers, aber auch weil OLI diesen Spielcharakter nur selten spielt, hat die Gruppe den vorangegangenen Kampf verloren. Denn die Mitspieler können OLIs Spielcharakter nicht am Leben halten, sodass der 10er-Raid scheitert, obwohl der Gegner nicht besonders schwer zu besiegen ist. LUI wahrt jedoch OLIs Gesicht, indem er ihn in der Folge lobt, dass er fehlende Ausrüstung durch *Skill*, also durch Geschick und eine gute „Ausbildung“ seines Spielcharakters kompensieren könne. OLI spielt die Schmeichelei mit einer bereits konventionalisierten Phrase und einem anschließenden Lachen herunter: *mh=das (.) das halt ich für=n geRÜCHT;* (21:53:41 bis 44). NEO kommentiert dies sarkastisch. Er meint, OLI habe seinen *Skill* vor einiger Zeit im *Black Temple*, einer Instanz in *WoW*, verloren. Er fiktionalisiert die Szene spielerisch, indem er eine spieltechnisch nicht mögliche Situation beschreibt. Denn den *Skill* des Spielcharakters kann man nicht einfach verlieren. Dadurch bekommt die Aussage einen humoristischen Charakter. Im weiteren Gesprächsverlauf wird klar, warum NEO diese Äußerung tätigt. LUI geht darauf jedoch zunächst nicht weiter ein, sondern führt seinen Argumentationsstrang fort. Er weist auf OLIs Fähigkeiten hin, indem er

die gemeinsame Geschichte abrufft. Damals sei OLI um die Computergegner leichtfüßig herumgetänzelt, was LUI deutlich positiv bewertet: *das war toTAL !SU!PER immer;* (21:53:36 bis 55). NEO aktualisiert die gemeinsame Geschichte ebenfalls und bleibt dabei weiter auf einer humoristischen Interaktionsebene. Er weist darauf hin, dass OLI durch den Wechsel seines Hauptspielcharakters seinen *Skill* verloren habe (21:54:01). Durch die Wortwahl (*flausige idee*) bewertet er OLIs Handlungen als negativ, die Verwendung des eigenkreierten Adjektivs *flausig*¹²¹ und des Konjunktivs setzen die Aussage in den humoristisch-sarkastischen Rahmen, den NEO damit fortführt. Im Hintergrund lacht außerdem ein Spieler über NEOs Äußerung, was diese zusätzlich als lustig kontextualisiert. LUI, selber *DD*, pflichtet NEO bei. Mit einer direkten negativen Bewertung *doofer OLI*. (21:54:17) schließt NEO die Episode und die humoristisch geprägte Interaktionsmodalität ab.

Weiter kann die Ironie auf Ereignisse oder Dinge der jeweiligen Situation gerichtet sein und darüber eine negative Bewertung ausdrücken. Im folgenden Beispiel spielen RON, NEO und WES in der Instanz *BWL* (kurz für *Blackwing Lair*) und RON erhält bereits zum zweiten Mal innerhalb kürzester Zeit ein und denselben Gegenstand nach einem Sieg über einen Computergegner. Im Normalfall ist die Wahrscheinlichkeit dafür sehr gering, was bei den Spielern eine ironische Sequenz provoziert:

Beispiel 117 Situationsbezogene Ironie (C3_4/VC3_4)

```

16:55:32  RON bekommt Beute: Ringos Blizzardstiefel.
(...)
17:44:14  RON:   h° °h !OH!:: OH=HOHO!HO!;=((lacht)) °h (1.7)
17:44:18  RON hat für Ringos Blizzardstiefel 'Gier' ausgewählt
17:44:19  RON:   GANZ neuer !DROP!,
          (4.9)
17:44:24  WES hat für Ringos Blizzardstiefel 'Gier' ausgewählt
17:44:24  Wurf für Gier: 44 für Ringos Blizzardstiefel von RON
17:44:24  Wurf für Gier: 15 für Ringos Blizzardstiefel von WES
17:44:24  RON gewinnt: Ringos Blizzardstiefel
17:44:24  RON:   ey=da=((lacht)) da geht man !EIN!MAL (-) geht man EINmal nach bwL;
17:44:25  RON bekommt Beute: Ringos Blizzardstiefel.
17:44:28  RON:   und bekommt ZWEImal dies\ (.) denSELBen random drop irgendwie. (--
17:44:31  mmpf; (2.0)
17:44:33  ja schon große KLASse eigentlich;
          <<Störung>(---)>
17:44:36  NEO:   vor allen dingen weil der FRÜHer f\ total SELTen war;
17:44:37  den hatte bei uns KAUM jemand. (1.4)
17:44:40  und meine GNOMFÜße hatten die erst RECHT nich an.

```

RON erhält innerhalb einer knappen Stunde *Ringos Blizzardstiefel* zwei Mal als Beute. Über diesen Umstand äußert er zunächst seine Verwunderung (*!OH!:: OH=HOHO!HO!*) und lacht, da dies sehr selten vorkommt. Mit der Äußerung *GANZ neuer !DROP!* bestätigt er seinen Eindruck ironisch. Mit der Betonung auf *ganz* und dem extra starken Akzent auf das Substantiv *Drop* (abgefallene Beute) kontrastiert er das Gesagte vom Gemeinten. Sein Erstaunen darüber äußert RON anschließend explizit und komplettiert seine Äußerungen erneut durch die

¹²¹ Abgeleitet vom Substantiv *Flausen* für dummer Einfall.

konventionalisierte Ironiephrase *große KLASSE*. Hartung (vgl. 1998, 172f.) beschreibt diese Möglichkeit der Verwendung von Ironie als erlernt, da sie sich in bereits verfestigten Mustern manifestiert. Durch den häufigen Gebrauch sind solche ironischen Phrasen bereits standardisiert und ihre Verwendung ist in die Bedeutung der Worte übergegangen. NEO reagiert auf RONs Verwunderung, indem er über seine eigenen Erfahrungen aus seiner Spielvergangenheit berichtet und RONs Eindruck bestätigt, dass es diesen Gegenstand nur selten gab.

Abschließend soll noch einmal ein Beispiel aus Unterabschnitt 7.2.1 in Erinnerung gerufen werden: Im 10er-Raid freut sich Spieler OLI über die sehr schnelle Rückmeldung aller Mitspieler während eines Bereitschaftschecks:

Beispiel 118 Ironie zur Einhaltung der Norm (C10_3/VC10_3)

20:38:49 Bereitschaftscheck von OLI.
 20:38:52 OLI: <<lachend>mo:ch:> (.) das sah *DIES*ma *EIN*deutig aus; (2.6)
 20:38:55 schneller auf *be*REIT geklickt als ich überhaupt=den *be*REITschaftscheck
 *ge*MACHT hab.
 (1.2)
 20:39:02 TEO: ((lacht leise))
 (7.0)
 20:39:09 so muss das *SEIN*,
 20:39:09 =das is *diszi*PLIN,

Lachend berichtet OLI im Voice-Chat, dass die Spieler angeblich schneller den Bereitschaftscheck positiv bestätigten, als er diesen Check starten konnte. Auch TEO lacht leise und bestätigt OLI, dass dies die vorherrschende Disziplin in der Gilde zeige. TEOs Lachen gilt dabei als Kontextualisierungshinweis für seine Ironieabsicht. Aus dem Kontext ergeben sich weitere Ironiesignale: Da die Spieler vor allem in den 10er-Raids gleichberechtigter nebeneinander entscheiden können als im 25er-Raid, ist diese Äußerung als ironisch zu verstehen. Hier wird eine weitere Funktion von Ironie in Bezug auf die Gruppendynamik in Gilden deutlich: Die Spieler reflektieren mit Hilfe von Ironie über bestehende Normen innerhalb der Gilde, die Inkongruenz zwischen Gesagtem und Gemeintem macht eventuelle Missstände sichtbar und hilft der Gilde, sich über diese klar zu werden und diese zu ändern. Im aktuellen Beispiel spielt TEO mit den bestehenden Konventionen und distanziert sich mit Hilfe von Ironie deutlich von seinen Worten. Damit zeigt er, dass er mit dem lockeren Umgang im 10er-Raid doch zufrieden ist.

Deutlich geworden ist, dass sowohl Scherzkommunikation als auch Ironie mit vielfältigen Funktionen die Gruppendynamik beeinflussen und prägen: Ironische und scherzhafte Äußerungen unterstützen spezifische Gruppenprozesse wie Kohäsion und Kooperation oder die spielerische Aushandlung von Normen und Konventionen, sie tragen zur Bestätigung und Festigung sozialer Beziehungen bei, durch sie kann zudem Insider-Wissen beispielsweise durch Aktualisierung der gemeinsamen Geschichte demonstriert und die Beteiligten können als *in-group* bestätigt werden. Scherz und Ironie ermöglichen des Weiteren die Äußerung gesichtswahrender Kritik oder sie dienen schlicht der Abwechslung und Kreativität.

7.4 Gruppendynamik und Gruppenkonstitution

In der vorangegangenen Analyse wurden Erkenntnisse gewonnen über den spezifischen Sprachgebrauch der *WoW*-Spieler, deren kommunikatives Miteinander im gemeinsamen Zusammenspiel innerhalb von Gilden und über die Funktionalität der dabei genutzten interaktionsorientierten Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat. Auf der Ebene des Individuums interessierten vor allem die Möglichkeiten, durch Sprache Identitäten herzustellen; auf Gruppenebene wurde gezeigt, wie sich innerhalb der Gilden Normen, Rollen und Hierarchien ausdifferenzieren und diese während der gemeinsamen Interaktion insbesondere in emotional gefärbten Situationen wie Konflikten oder Scherzsequenzen immer wieder bestätigt und/oder neu ausgehandelt werden. Es wurde zudem auf das Wechselspiel zwischen Kommunikation, Sprachentfaltung unter den Spielern und sozialer Verfestigung von Gruppenstrukturen verwiesen. Diese Erkenntnisse sollen abschließend dazu genutzt werden, die Mechanismen der Gruppendynamik in Gilden ganzheitlich zu betrachten, durch die sich in der Interaktion die Gruppe konstituiert.

Gruppendynamik muss dabei grundsätzlich prozesshaft verstanden werden und „bezeichnet *das Geschehen in Gruppen*, die Dynamik von Veränderung und Kontinuität, mit anderen Worten: das Kräftespiel einer Gruppe“ (König/Schattenhofer 2008, 12f.; Hervorhebungen im Original). Ähnlich beschreibt Döring (2003a, 494) die Dynamik in Gruppen als „Wechselbeziehungen zwischen den Gruppenkomponenten“. König und Schattenhofer (vgl. 2008, 34) verdeutlichen die Gruppendynamik beeinflussenden Faktoren mit Hilfe des Konzepts des gruppendynamischen Raums, dessen Anliegen es ist, die Wechselwirkungen zwischen Sachebene, Zielsetzung und dem Verhalten der Einzelnen zu beschreiben:

„Wir gehen also davon aus, dass in jeder Gruppe [...] grundlegende Konflikte, Spannungen, Themen etc. bearbeitet und geregelt werden müssen, damit die Gruppe durch eine tragfähige innere Ordnung ihre orientierende Funktion für ihre Mitglieder entfalten kann.“ (König/Schattenhofer 2008, 34)

Dazu unterscheiden die Autoren drei Dimensionen bzw. notwendige Aufgaben innerhalb des Prozesses der Gruppendynamik: Zugehörigkeit, Intimität und Macht. Die Dimension der Zugehörigkeit beschreibt das Spannungsverhältnis zwischen dem Wunsch des Einzelnen zum einen nach Individualität und Selbstverwirklichung unabhängig von der Gruppe, zum anderen danach, mit der Gruppe zusammen zu sein. Gleichzeitig wird durch ein Zugehörigkeitsgefühl auch die Abgrenzung der Gruppe nach außen bestätigt. Intimität meint die Qualität der Beziehungen innerhalb der Gruppe sowie den Grad der Vertrautheit der Gruppenmitglieder zueinander, welcher zwischen den einzelnen Mitgliedern nicht homogen ist, sondern sehr unterschiedlich ausfallen kann. Macht beschreibt zu guter Letzt das Verhältnis zwischen dem Wunsch des Einzelnen, selbst mitbestimmen zu können und dem Machtgefüge, in dem der Einzelne bezüglich der

Gruppenentscheidungen auch unter dem Einfluss der anderen steht. Der Umgang mit Machtbalancen innerhalb des Rollengefüges einer Gruppe gilt als wesentlich zur Erreichung der Gruppenziele. Als hierfür bedeutsam nennen die Autoren neben der Differenzierung von Rollen durch hierarchische Strukturen das Vorhandensein von Normen. In einer Gruppe beeinflussen sich diese drei Dimensionen stets gegenseitig und bestimmen maßgeblich die in konkreten Situationen durch das Verhalten der Mitglieder ausgestaltete Dynamik der jeweiligen Gruppe. (Vgl. König/Schattenhofer 2008, 34ff.) Eine Balance innerhalb des Zusammenspiels aus Macht, Intimität und Zugehörigkeit zu erreichen, kann als wesentlich für das Gelingen gemeinsamer Gruppenaktivitäten und damit das Weiterbestehen der Gruppe angesehen werden. Als vierte Komponente führt Döring außerdem den Einfluss der Kommunikationsmöglichkeiten an, die den Mitgliedern zur Verfügung stehen. Die konkrete Struktur der Kommunikation sowie die Intensität, mit der sich die Mitglieder an den Kommunikationsprozessen beteiligen, steht demnach in engem Zusammenhang mit der Gruppendynamik. (Vgl. Döring 2003a, 494ff.)

Folgende Grafik soll das Verhältnis der Dimensionen zueinander sowie die Rolle von Kommunikation und Interaktion innerhalb gruppenspezifischer Prozesse veranschaulichen:

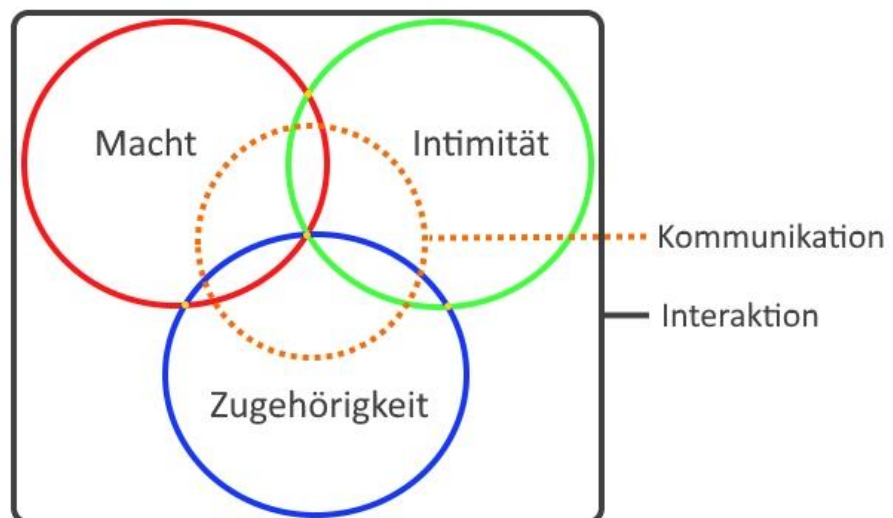


Abbildung 10: Dimensionen im gruppenspezifischen Raum

Soziale Gruppen entwickeln sich stets dynamisch innerhalb kontinuierlich ablaufender (und sich zum Teil wiederholender) Interaktionen, die im Wesentlichen auch aus kommunikativen Handlungen bestehen. Auch im Gruppenspiel der Gilde in *WoW* finden Interaktion und Kommunikation während des gemeinsam erlebten Spielgeschehens im Spannungsverhältnis zwischen den drei Dimensionen statt. Nachfolgend wird die Wirkung der Dimensionen auf die untersuchte Gilde beschrieben. Die Dimensionen der Zugehörigkeit und Intimität sind dabei nicht immer klar voneinander zu trennen, weshalb diese hier gemeinsam betrachtet werden.

Die in dieser Arbeit fokussierten interaktionsorientierten Kommunikationsmöglichkeiten

WoW-Chat und Voice-Chat, welche in ihrer Nutzung kombiniert werden können (siehe Abschnitt 6.2), bilden entscheidende Hilfsmittel innerhalb der Gilde. Eine besondere Bedeutung für die Vermittlung des Gefühls von Nähe und Zugehörigkeit kommt daher den in dieser Arbeit herausgearbeiteten kommunikativen Besonderheiten zu; zum einen auf Ebene der Produktionsbedingungen der Kommunikationsformen, zum anderen auf Ebene des spezifischen Sprachgebrauchs. Obwohl beide Kommunikationsformen interaktionsorientiert ablaufen, ein informeller Sprachgebrauch vorherrscht und sie damit per se auf Nähesprachlichkeit abzielen, werden durch die je eigenen Produktionsbedingungen unterschiedliche Grade an Nähe erzeugt. Das Sprechen im Voice-Chat weist aufgrund der Möglichkeit der direkten Einflussnahme auf das Gesprochene, aber auch aufgrund der Übermittlung prosodischer sowie begrenzt auch nonverbaler Informationen das Potential auf, eine höhere Qualität an Intimität sowie eines Zugehörigkeitsgefühls zu erzeugen. Durch die Nutzung der Stimme wird ein noch intensiverer kommunikativer Austausch möglich als allein über den *WoW*-Chat. Die Barriere des langwierigen Tippens von Chatnachrichten entfällt, es können leichter wesentliche Informationen ausgetauscht und auch über Privates gesprochen werden. Nicht nur für reibungslose Spielabläufe, sondern ebenso für die kommunikativen Abläufe innerhalb der Gilde ist der Voice-Chat daher unerlässlich. Auf Gildenebene äußert sich dieser Fakt vor allem durch den oftmals vorherrschenden „Zwang“ zur Nutzung des Voice-Chats. Gleichzeitig werden jedoch die individuellen Vorlieben der Gildemitglieder bei der Nutzung der Kommunikationsformen berücksichtigt, wodurch das Zugehörigkeitsgefühl gestärkt werden kann. Die sogenannten Schweiger werden nicht zum Sprechen gedrängt, solange es für den Spielfortschritt nicht absolut erforderlich ist. Aber auch die Nutzung des *WoW*-Chats kann das „Wir-Gefühl“ intensivieren und sich zugleich positiv auf die Intimität auswirken: Beispielsweise wird unter den Gildemitgliedern häufig die Flüsterfunktion verwendet, in welcher zwei Interaktionspartner einfach und schnell in ein Zwiegespräch treten können. Innerhalb der Gilde werden zudem selbst erstellte Chatkanäle für private Zwecke abseits der Gildekommunikation genutzt, was die Bindungen einzelner Spieler untereinander vertiefen kann. In der untersuchten Gilde ist es zudem üblich, eigene Channel für die einzelnen Klassen innerhalb eines Raids zu eröffnen. So können etwa die Magier sich im „Magies“-Channel über Strategien oder Aufgabenteilungen innerhalb ihrer Klasse austauschen und absprechen. Neben der Optimierung der Spielabläufe wirkt sich dieser Austausch auch positiv auf das Zugehörigkeitsgefühl aus. In Kombination ergänzen sich *WoW*-Chat und Voice-Chat damit optimal in Bezug auf die Stärkung der Beziehungen der Mitglieder zueinander zur Erhöhung der Intimität, aber auch zur Erzeugung eines Zugehörigkeitsgefühls.

Auf Ebene des spezifischen Sprachgebrauchs (siehe Abschnitt 6.4) wird das Fehlen

prosodischer und nonverbaler Informationen im *WoW*-Chat unter anderem ausgeglichen durch sprachliche Mittel wie Emotes, Emoticons, Schlachtzugssymbole, Großbuchstaben, Iterationen oder homophone Grapheme, welche neben der Ökonomie beim Tippen auch expressive und phatische Funktionen erfüllen können und damit auf Vertrautheit und Intimität innerhalb der Interaktion gerichtet sind. Gemeinsam ist beiden Kommunikationsformen die Nutzung einer spezifischen Lexik, welche kommunikative Nähe schaffen und das Zugehörigkeitsgefühl stärken kann. Dazu gehören die typischen Besonderheiten der gesprochenen Sprache (Lachpartikeln, Onomatopoeitika, Interjektionen und Gesprächspartikeln, Koartikulation, Enklisen, Elisionen, Tilgungen, Assimilationen, Apokopen), die auch im *WoW*-Chat den Eindruck von Mündlichkeit und damit Nähe erwecken können. Darüber hinaus werden Leetspeak, Inflektive und Akronyme genutzt, von denen ein Teil auch in anderen Bereichen der Online-Kommunikation konventionalisiert und bekannt ist. Ein Großteil an spielspezifischer Lexik ist wiederum nur den Spielern bekannt. Durch die Möglichkeit der Bewegung in einer 3D-Spielwelt und die Präsenz der Spielcharaktere an einem gemeinsamen Ort innerhalb dieser Welt sind zudem aufeinander gerichtete Interaktionen möglich (vor allem durch Emotes) und es können deiktische Begriffe genutzt werden, was zusätzlich ein Gefühl von Nähe vermittelt und den Grad der Intimität erhöht. Insgesamt ergeben diese kommunikativen Möglichkeiten den typischen *WoW*-Jargon. Die Identifizierung über Sprache dient zunächst einmal der Bindung an die Gruppe der (deutschsprachigen) *WoW*-Spieler. Zudem können innerhalb der Gilde über den typischen *WoW*-Jargon hinaus gruppeneigene Sprachmuster entstehen, welche die Gruppenidentität der Gilde bestätigen und die Abgrenzung nach außen fördern. Nicht selten bringen diese sprachlichen Tendenzen neben dem Wettkampfcharakter des Spiels feindschaftliche Gefühle für andere Gilden hervor. Das durch Sprache gestärkte Zugehörigkeitsgefühl zur eigenen Gilde wirkt zudem zurück auf die Sprachentwicklung und trägt zur Erweiterung und zum Wandel des Jargons bei. Zugehörigkeitsgefühl und Jargon stehen damit in einem engen Verhältnis zueinander.

In Abschnitt 6.3 wurden unterschiedliche Phasen der Raidkommunikation ausgemacht, die durch stetige Wiederholung geprägt sind und daher teils konventionalisiert ablaufen. Die Spielmechanik mit den immer wieder gleichen oder zumindest ähnlichen Spielabläufen sorgt für Routinen, die dazu beitragen, dass sich auf Grundlage von wiederholt gegründeten temporären Spielgruppen innerhalb von Gilden bestimmte Handlungsmuster mit eigenen Sprachstrukturen unter den Spielern herausbilden. Zum einen erzeugen etwa regelmäßige und konventionalisierte Begrüßungen und Verabschiedungen innerhalb der Gruppenkommunikation soziale Verbindlichkeiten und Kohärenz, was sich positiv auf das Zugehörigkeitsgefühl auswirken kann. Zum anderen wurden in der Analyse vor allem die Pausen als wichtigste Phasen der

Beziehungsfestigung herausgestellt, in welchen gleichsam insbesondere die Dimensionen der Intimität und Zugehörigkeit aktualisiert werden. Während in der Kampfvorbereitung, den Kämpfen und der Lootvergabe der Austausch von Informationen zum Spielablauf (Strategieab-sprachen, gegenseitige Hilfe) wesentlich sind, steht dagegen die Kommunikation zum Zweck des Ausbaus und der Festigung sozialer Bindungen in den Pausen im Vordergrund. Neben kon-ventionalisierten Phasen stärken aber auch gemeinsame (Erfolgs-)Erlebnisse und das Erreichen gemeinsam gesteckter Ziele das Zugehörigkeitsgefühl. Gleichzeitig können Niederlagen ge-genteilige Wirkungen haben. Die Spannung zwischen Sieg und Niederlage als wesentliches Wirkprinzip des Spiels kann damit sowohl positiven als auch negativen Einfluss auf die Grup-pendynamik ausüben.¹²² In Beispiel 22 (siehe Unterabschnitt 6.3.2.5) etwa macht der erstma-lige Sieg über einen Computergegner einen 10er-Raid sehr stolz. Das zeigt sich insbesondere in ihrem Jubel, aber auch in dem „Prahlen“ im Gildenchat sowie im allgemeinen Chat. Der Erfolg wird nach außen getragen und die Spieler erhalten nicht nur von anderen Gildenmitglie-dern, sondern auch von unbekanntem Spielern des Servers Anerkennung.

Bei den Dimensionen der Zugehörigkeit und Intimität spielt zudem die Gruppenentwicklung eine Rolle. In der Soziologie werden zumeist fünf Phasen genannt, welche eine Gruppe zum Teil auch mehrfach durchlaufen kann: In der Orientierungsphase nach der Gründung zeigen sich noch Unsicherheiten über die neue Situation und Gruppenkonstellation. In der zweiten Phase werden diese durch die Verteilung der Positionen, Aufgaben und Rollen und die Aus-handlung gemeinsamer Regeln ausgeräumt, sodass die Mitglieder ihren Platz in der Gruppe finden können. In der Konsolidierungsphase festigen sich diese ausgehandelten Strukturen und es entstehen Vertrautheiten, welche in der vierten Phase der Differenzierung erneut hinterfragt werden. Regeln werden in dieser Phase noch einmal angepasst und/oder neue Ziele festgelegt. Schließlich löst sich eine Gruppe in der Trennungsphase auf, nicht selten verbunden mit einer Krise. (Vgl. König/Schattenhofer 2008, 61ff.) Diese Phaseneinteilung lässt sich auch in Online-Rollenspielgilden wiederfinden. Nach Geisler (vgl. 2009, 195ff.) entwickeln sich auch Gilden ständig weiter, durchlaufen die einzelnen Phasen aufgrund einer hohen Mitgliederfluktuation allerdings selten abgeschlossen als Gruppe (vgl. Geisler 2009, 195ff.). So kann ein neuer Spie-ler sich in der Orientierungsphase befinden, während für einen anderen die Trennung von der Gruppe bevorsteht. Insbesondere die Phasen zwei bis vier können auch als wesentlich für den Aufbau von Beziehungen und für das Entstehen von Vertrautheit bestimmt werden. Zum Be-ziehungsaufbau und zur Entwicklung eines Zugehörigkeitsgefühls sind dabei vor allem Phase

¹²² Der Erfolg der Gilde wird zudem festgehalten innerhalb von Gildenranglisten (u.a. auf *de.warcraftlogs.com*). Mit dem Sieg gegen bestimmte Bossgegner erhalten die Gilden Punkte und somit eine bestimmte Platzierung. Das Aufsteigen innerhalb dieser Listen ist somit ein erstrebenswertes Ziel für viele Gilden.

zwei und drei mit der Herausbildung von Rollen- und Aufgabenverteilungen von Bedeutung. Die vierte Phase der Neuaushandlung der festgelegten Strukturen bietet darauf aufbauend für die Mitglieder die Chance, diese Vertrautheit und das Zugehörigkeitsgefühl weiter zu steigern, kann aber auch einen Bruch bedeuten. Die untersuchte Gilde stand zum Aufnahmezeitpunkt hauptsächlich zwischen Phase drei und vier.¹²³ Obwohl auch ein paar neue Mitglieder gerade beigetreten waren, deren Positions-, Aufgaben- und Rollenverteilungen geklärt wurden, damit sie ihren Platz in der Gruppe finden können (Phase zwei), befand sich der Hauptteil der Gilde in der dritten Phase der Konsolidierung bzw. der vierten Phase der Differenzierung. Ein wichtiges Gildemitglied hat die Gilde verlassen, die Offiziere sahen sich aufgrund des Fehlens einer bestimmten Position im Raid gezwungen, die Gildestrukturen zu ändern. Ein Spieler wechselte daraufhin seinen Nebenspielcharakter zu seinem Hauptspielcharakter, um mit diesem das Defizit im Raid auszugleichen. Weitere Spieler haderten mit dem schlechter werdenden Spielniveau und der damit nicht mehr übereinstimmenden Zielsetzung der Gilde. Wie in Beispiel 102 und Beispiel 103 ersichtlich (siehe Unterabschnitt 7.3.1), läuft diese Neustrukturierung nicht immer ohne Reibereien ab und muss daher kommunikativ bearbeitet werden. Die Gildeleitung selbst hat Maßnahmen ergriffen, um die Stimmungen und Wünsche in der Gilde besser umzusetzen: unter anderem mit Hilfe eines Fragebogens (vgl. Beispiel 93).

Insbesondere ein in der Analyse herausgearbeiteter Mechanismus der Identitätsgestaltung (siehe Abschnitt 7.1) ist für die Entwicklung des Zugehörigkeitsgefühls bedeutsam: Die Identifikation der Spieler mit ihrem Spielcharakter. In der kommunikativen Interaktion innerhalb der Gilde zeichnet sich ab, dass die mit der Zeit angeeignete oder zugeschriebene Spieleridentität jedes einzelnen bei der Gruppenkonstitution eine wesentliche Rolle spielt. Denn die Spieler sind nicht da, um sich bewusst konstruierte Identitäten zuzulegen, wie in anderen Formen der interpersonalen Online-Kommunikation¹²⁴, sondern sie sind in erster Linie da, um gemeinsam Spielaufgaben zu lösen. Der Spieler identifiziert sich dabei zumeist längerfristig mit dem eigenen Spielcharakter, was dazu beiträgt, eine konsistente und für andere Spieler verlässliche Identität herauszubilden. Die Kommunikation kann durch den Charakternamen eindeutig einem Spieler zugeordnet werden, dies ermöglicht und fördert neben der Organisation der gemeinsamen Spielhandlungen auch die Vertrauensbildung. Die Pseudonymität kann dabei als

¹²³ An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass eine synchrone Analyse, wie sie hier erfolgt ist, nur in begrenztem Ausmaß sichere Aussagen über die Phasen der Gruppenentwicklung treffen kann. Dies ist jedoch auch nicht Anspruch der Arbeit. Eine Betrachtung der Gilde aus heutiger Sicht und ein Vergleich mit den Verhältnissen zum Aufnahmezeitpunkt lassen dennoch Aussagen über Tendenzen der Entwicklung zu.

¹²⁴ Lässt man einmal das Spielen auf den speziellen Rollenspiel-Servern außer Acht, auf denen Spieler in die Rollen ihrer Spielcharaktere schlüpfen und sich dementsprechend verhalten und kommunizieren.

zusätzlicher Faktor gelten, welcher den Beziehungsaufbau zu anderen Spielern zügig vorantreibt. Denn durch eine herabgesetzte Hemmschwelle fällt es vielen Spielern leichter, mehr von sich preiszugeben und im Gegenzug schneller Vertrauen zu fassen. Überraschend ist dabei die Einsicht, dass entgegen der Entkontextualisierungsthese (vgl. kritisch dazu Höflich 2003a, 47), nach der der Beziehungsaspekt unter den Bedingungen technischer Vermittlung verloren geht, im Online-Rollenspiel im wahrsten Sinne des Wortes spielend Beziehungen aufgebaut werden. Soziale Beziehungen erweisen sich daher als ebenso vielfältig wie in anderen Lebensbereichen. Dass im Online-Rollenspiel in diesem ausgeprägten Maße soziale Strukturen bestehen, unterstützt Rittmanns These (vgl. 2008, 94), dass die fehlende Präsenz der Interaktionsteilnehmer im virtuellen Raum mittlerweile als allgemein akzeptiert und damit auch Kommunikation darin als vollwertig angesehen werden kann.

Der Einfluss der Dimension der Intimität zeigt sich sehr deutlich in der Größe der temporären Gruppen. In Abschnitt 6.1 wurde ein Zusammenhang zwischen dem Grad der Vertrautheit und der Gruppengröße festgestellt: Insbesondere in kleineren Spielergruppen wie den 3er-Gruppen sind die Voraussetzungen gegeben, dass soziale Beziehungen sich verfestigen. Durch das Zusammenspiel werden anfängliche Scheu und Zurückhaltung unter den Spielern schnell abgebaut. Kleinere temporäre Gruppen aus einander bekannten Gildemitgliedern haben damit großes Potential, einen höheren Grad an Vertrautheit und damit Intimität zu erreichen. Gründe hierfür sind die gleichberechtigte, informelle, auf Unterhaltung ausgerichtete und damit freiere Kommunikation, in der zumeist auch der Spielspaß im Fokus steht. Eine Tendenz zu einer ausführlicheren und persönlicheren Kommunikation ist klar zu erkennen. Größere temporäre Gruppen wie 10er- und 25er-Raids verlaufen dagegen verbindlicher und geregelter ab, das Spielziel und der Spielerfolg sind stärker im Fokus, die Anzahl der Schweiger ist größer und der Zusammenhalt nimmt ab, was insgesamt auch die Intimität schmälern kann. Der Grad der Vertrautheit und die Qualität sozialer Beziehungen innerhalb der Gilde lebt daher immer auch durch den Einfluss des temporären Gruppenspiels: Sind die Spieler neben den regulären größeren Raids auch in kleineren Gruppen regelmäßig gemeinsam aktiv, hat die Gilde insgesamt die Chance, einen höheren Grad an Intimität zu erreichen.

Spielerfolg und Teamplay nehmen in vielen Gilden eine wichtige Stellung ein, gerade auch um das Können und Funktionieren der Gilde anderen Gilden gegenüber demonstrieren zu können. Dies erfordert in der Regel eine gewisse Gildestruktur, welche auf bestimmten Machtverhältnissen beruht und in den Gilden unterschiedlich stark ausgeprägt ist. In der vorangegangenen Analyse zeigten sich diese Verhältnisse vor allem in Normen und Regeln (siehe

Abschnitt 7.2), welche dem Funktionieren des Spielbetriebs dienen und den

Gildenmitgliedern Verhaltenssicherheit im Machtgefüge bieten. Regeln sind auf allen Ebenen des Spiels anzutreffen: etwa Medienregeln bzw. klassische Spielregeln sowie Regeln, welche die Kommunikationsformen und das Gildenleben betreffen. Letztere sind zum Teil zwar durch die Spielmechanik vorbestimmt, können aber von der Gilde selbst weiter ausgeformt werden. In den meisten Gilden zählen gute Umgangsregeln wie Hilfsbereitschaft, Pünktlichkeit, Toleranz und Zuverlässigkeit. In ihrer Intensität und Durchsetzung (durch Sanktionen wie Punktabzug im Raid oder Ausschluss aus dem Gruppenspiel bzw. aus der Gilde) variieren die Regeln bzw. implizite Normen je nachdem, wie stark die Ziele auf Sieg und Erfolg ausgerichtet sind. Gemeinsame Werte wie gegenseitiger Respekt, Disziplin innerhalb der Raids und der Wille zur Konzentration auf den Kampf fungieren dabei als Fundament, auf dem sich konkrete Verhaltens- und Kommunikationskonventionen entwickeln können. Die Einhaltung dieser komplexen Verhaltenserwartungen der Spieler untereinander wird damit stets durch die Prinzipien und Werte der Spieler begleitet. Innerhalb der Gilde fächern sich verschiedene Machtebenen auf: In Bezug auf die Gildenhierarchie differenzieren sich zugeschriebene oder selbstgewählte Rollen (Leiter, Offiziere, Schatzmeister usw.) aus. Durch die Spielcharakterwahl wird eine bestimmte Rolle im Kampf durch spezifische Fähigkeiten vorgegeben, welche die Positionen im Raid dauerhaft bestimmt oder zumindest einschränkt. Zudem werden in Raids für bestimmte kontextabhängige Aufgaben temporäre Rollen verteilt (vgl. Beispiel 82, verschiedene Fahrzeuge können durch einzelne Spielcharaktere in einem Bosskampf unterschiedlich besetzt werden). Daneben wirken immer auch alltagsweltliche Rollen (UMA und LUI sind außerhalb des Spiels ein Paar; TEA und KAI kümmern sich neben dem Spiel um ihre Kinder, vgl. Beispiel 47, Beispiel 82 sowie Beispiel 92), aber auch charakterliche Züge auf die Rollenverteilung (vgl. Beispiel 90). Im Spiel herrscht des Weiteren eine Asymmetrie zwischen erfahrenen und weniger erfahrenen Spielern. Wenn die Spieler einen ähnlichen Wissensstand haben, kann dies auch punktuell lediglich einen bestimmten Bereich der Spielinhalte betreffen. Die Spieler sozialisieren sich somit untereinander – innerhalb des Raids positiv durch gegenseitige Hilfe, nach außen aber auch negativ als Abgrenzung zu unerfahrenen „Noobs“. Asymmetrische Beziehungen und Machtgefälle zeigten sich in der vorliegenden Analyse vor allem in konkreten Interaktionssituationen, welche stark durch Emotionen geprägt waren. In der Analyse wurde dies besonders deutlich bei der Betrachtung von Konfliktsituationen und Scherzkommunikation (siehe Abschnitt 7.3). Innerhalb der Gilde können Spannungen entstehen, wenn die Zielvorstellungen einzelner Mitglieder von den kollektiven abweichen. Dies kann das Machtgefüge ins Wanken bringen und die Gruppe schwächen. Bestimmte Strategien der Konfliktreduzierung bzw. -vermeidung sowie der Scherzkommunikation wurden erläutert, welche helfen können, die Machtbalancen im

Gleichgewicht zu halten. Ein Nebeneffekt ist die beziehungsbestätigende Wirkung, welche Intimität und Zugehörigkeit stärken kann (etwa in Beispiel 91 werden die Gildenstrukturen scherzhaft bestätigt). Genauso können Scherze jedoch auch als fehl am Platz empfunden werden und Konflikte entstehen, wenn sie wie in Beispiel 99 als Angriff auf bestehende Machtverhältnisse verstanden werden und Autoritäten sich untergraben fühlen. Ein schmaler Grat zwischen Scherz und Konflikt wird hier deutlich. Die Analyse der Anwendung dieser kommunikativen Strategien durch die Gildenmitglieder ermöglicht insgesamt Aussagen über die Gruppenkohäsion und Dynamik, aber auch über das Befinden einzelner im Verhältnis zur Gruppe. So fanden etwa die aufgenommenen temporären 3er-Gruppenspiele zum Teil parallel zu den Raidzeiten der eigenen Gilde statt – manchmal von den anderen Gildenmitgliedern unerkannt auf einem anderen Spielserver mit Nebenspielcharakteren, manchmal aber auch auf dem gleichen Server sichtbar für den Rest der Gilde (vgl. Beispiel 104 und Beispiel 105). Dabei offenbarte die Analyse ein hohes Konfliktpotential, denn es gehört für die Gildenmitglieder zur impliziten Konvention, dass der gemeinsame Raid Priorität hat und nicht parallel andere Gruppenspiele bevorzugt werden. Die 3er-Gruppe zeigte der Gilde mit der Nichtteilnahme am Raid trotz Anwesenheit im Spiel ganz offen, dass sie mit der aktuellen Gildensituation nicht zufrieden war. Innerhalb des 3er-Gruppenspiels wurde diskutiert und problematisiert, dass persönliche Interessen der Gildenleitung im Vordergrund stehen und einzelne Gildenmitglieder bevorteilt würden. Das Fernbleiben vom Raid kann hier für die übrigen Gildenmitglieder als stummer Protest verstanden werden. Die Spaltung vom Raid in eine kleinere Gruppe führt hier nicht zur Stärkung der Gruppenbeziehung, sondern schwächt in diesem Fall den Zusammenhalt der gesamten Gilde.

Als Fazit lässt sich ziehen, dass gruppendynamische Prozesse in Gilden vielgestaltig und damit komplex ablaufen und von verschiedenen Faktoren beeinflusst werden. Als entscheidend für das Gleichgewicht der drei Dimensionen gelten soziale Interaktionen und darin insbesondere die Kommunikation der Gildenmitglieder. Zwar bildet die Spielmechanik mit ihren durch die Spielentwickler vorgefertigten Kommunikations- und Gildenstrukturen die Basis als „Simulation von Gemeinschaft durch das Spiel“ (Götzenbrucker 2001, 174), allerdings ist für die tatsächliche Ausgestaltung und Qualität der Gruppenbeziehungen im Wesentlichen das Verhalten der Gildenmitglieder verantwortlich. Die genutzten interaktionsorientierten Kommunikationsmöglichkeiten können dabei als Grundvoraussetzung für funktionierende Abläufe innerhalb der Gilde und somit schließlich auch für die Gruppenkonstitution gewertet werden. Sichtbar wird anhand des analysierten Datenmaterials die rege Aktivität der Spieler innerhalb des Spielgeschehens im gemeinsamen Gruppenspiel, und damit verbunden auch die rege kommunikative

Aktivität, die nötig ist, damit sich Gruppen innerhalb des Online-Rollenspiels bilden und dynamisch weiterentwickeln können. Der auf gemeinsamen Normen und Werten beruhende Zusammenschluss der Gilde garantiert wiederum mit den sich wiederholenden Spielabläufen in Raids die Kontinuität der Interaktion und damit auch der Kommunikation. Konsistente kommunikative Prozesse und soziale Gruppenprozesse bedingen sich dabei gegenseitig und sind untrennbar verknüpft.

8 Schlussbetrachtungen und Ausblick

Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit setzte sich zum Ziel, die Kommunikation in Online-Rollenspiel-Gilden am Beispiel von *World of Warcraft* vor dem Hintergrund der im temporären Gruppen-spiel ablaufenden gruppenkonstitutiven Prozesse zu untersuchen. Gilden bilden innerhalb der Spiele soziale Netzwerke, welche Strukturen von sozialen Gruppen mit festen Rollenverteilungen, Hierarchien und Konventionen bzw. verfestigten Normen annehmen können. Insbesondere die Kommunikation mittels der beiden interaktionsorientierten Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat gilt dabei neben der beständigen spielerischen Interaktion als ein wesentlicher Baustein, durch den diese Strukturen entstehen. Die Analyse der Kommunikation unter den besonderen Produktionsbedingungen von Sprache bei oftmals gleichzeitiger Nutzung der beiden Kommunikationsformen bildete daher den zentralen Gegenstand dieser Untersuchung, um Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie sich kommunikativ soziale Gruppen innerhalb von Online-Rollenspielen formen.

Dazu galt es in Kapitel 2 zunächst, das Genre der Online-Rollenspiele innerhalb der Gesamtheit der Onlinespiele zu verorten sowie das Spiel *World of Warcraft* im Speziellen vorzustellen. Die Besonderheiten der Online-Rollenspiele wurden kontrastierend zu anderen Genres herausgestellt: Dazu gehört neben der persistenten, sich weiterentwickelnden 3D-Spielwelt sowie der individuellen Charaktergestaltung und -entwicklung insbesondere auch die mögliche temporäre wie dauerhafte Vernetzung einer großen Spieleranzahl in vielfältigen Interaktionsräumen. Kommunikativ ragt das Genre aufgrund der zahlreichen zur Verfügung stehenden Kommunikationswege heraus: Angefangen von asynchronen Formen, wie spielinternen privaten Nachrichten und spieleexternen (aber dennoch hochgradig spielbezogenen) (Gilden-)Foren, Wikis und Guides, bis hin zu den interaktionsorientierten, überwiegend auf das unmittelbar stattfindende Spielgeschehen gerichteten (quasi-)synchronen *WoW*-Chat und Voice-Chat.

In Kapitel 3 und 4 wurden die terminologischen Grundlagen für die anschließende Analyse hergeleitet. Im 3. Kapitel interessierten die sozialen Gegebenheiten innerhalb des Spiels. Die Begriffe der *Gemeinschaft*, der (*sozialen*) *Gruppe* und des *sozialen Netzwerks* wurden in Beziehung zueinander gesetzt und im Hinblick auf Online-Rollenspiele diskutiert. Nach der Abkehr von der Verwendung des *Gemeinschaftsbegriffs* aufgrund gegenläufiger, subjektiver und zu stark am Allgemeinverständnis orientierter Definitionen, wurde auch von einer Bezeichnung der sozialen Gegebenheiten in Online-Spielwelten als *virtuell* abgesehen, da sich Online-Beziehungen ähnlich vielschichtig wie Offline-Beziehungen gestalten. In Bezug auf *WoW* wurde

festgestellt, dass vor allem im Gruppenspiel temporäre, wie auch überdauernde soziale Netzwerke bestehen, die sich vielfältig ausformen können. Als Spezialfall solcher komplexen Netzwerke wurde die *Gilde* bestimmt, welche als fester sozialer Zusammenschluss die Qualität von sozialen Gruppen erreichen kann (aber nicht muss). An der in dieser Arbeit untersuchten Gilde wurde beispielhaft gezeigt, dass sich solche sozialen Gruppierungen in *WoW* bilden können, wenn sie die Merkmale regelmäßiger Interaktion und kontinuierlicher Kommunikation, eines Zusammengehörigkeitsgefühls sowie eines gemeinsamen Ziels erfüllen, deren Erreichung auf Grundlage gemeinsamer Normen und geteilter Rollen und Aufgaben angestrebt wird. Gleichzeitig wurde herausgestellt, dass diese Gilde (zum Aufnahmezeitpunkt) einen typischen Fall einer zielorientierten Raidgilde darstellt, aber daneben eine Vielfalt an weiteren Gildentypen existiert, die unterschiedliche Strukturen und Zielvorstellungen haben.

Die theoretische Fundierung wurde in Kapitel 4 fortgesetzt: Zunächst wurde die Kommunikation im Online-Rollenspiel verortet zwischen computervermittelter interpersonaler Kommunikation und Massenkommunikation. Dazu wurde eine Begriffsklärung von *Medium*, *Kommunikation*, *Massenkommunikation*, *computervermittelter Kommunikation im Internet* sowie *Kommunikationsform* vorangestellt. Die Kommunikationsform als ein zentraler Begriff der Arbeit wurde bestimmt als durch situative bzw. mediale Merkmale definierte und in ihrer kommunikativen Funktion nicht festgelegte Nutzungsform eines Mediums, welche durch verschiedene Merkmalsbündel näher charakterisiert werden können. Auf dieser Grundlage wurden im Anschluss die spezifischen Merkmale von *WoW*-Chat und Voice-Chat herausgearbeitet. Festgestellt wurde, dass beide Formen sich aufgrund ihrer Interaktionsorientiertheit und Integration in den institutionellen Rahmen des Spiels stark ähneln und sich hauptsächlich in einigen wenigen medialen Merkmalen voneinander unterscheiden. Dabei wurde der *WoW*-Chat als computervermittelte, textbasierte, quasi-synchrone und interaktionsorientierte Kommunikationsform bestimmt, welche insbesondere im Grad der Öffentlichkeit große Spannweiten zwischen privater interpersonaler Kommunikation und lokal begrenzter Öffentlichkeit aufweist. Der Voice-Chat läuft ebenso computervermittelt wie interaktionsorientiert ab, allerdings auf gesprachlicher Basis. Aus diesem Grund wird hier zumeist innerhalb der Gilde im privaten Rahmen kommuniziert. Durch das Spiel als übergeordneter Rahmen ist in beiden Formen zugleich die Gemeinsamkeit der Situation und die Wechselseitigkeit der Wahrnehmung der Spieler gegeben.

Kapitel 5 konzentrierte sich auf die Erarbeitung der Analysemethoden der vorliegenden Dissertation. Beschrieben wurde die umfassende, qualitative Vorgehensweise, beruhend auf der teilnehmenden Beobachtung der interaktionsorientierten Kommunikationsprozesse innerhalb

des Gruppenspiels (den Raids) einer vom Forscher begleiteten Gilde. Daraus entstand das Korpus, bestehend aus zusammenhängenden *WoW*-Chat- und Voice-Chat-Daten. Zudem wurden methodische wie technische Probleme diskutiert. Von einer quantitativen Analyse wurde aufgrund der Komplexität des Spiels und der darin ablaufenden Kommunikationsprozesse, aber auch aufgrund der erschwerten Bedingungen bei der Datenerhebung abgesehen. Des Weiteren war es insbesondere Ziel, kommunikative Phänomene möglichst umfassend und detailreich rekonstruieren und beschreiben zu können, was eine qualitative Untersuchung in vollem Umfang leisten kann. Um angesichts der für die Untersuchung zentralen gleichzeitigen Nutzung gesprochener wie geschriebener Sprache zu geeigneten Analysemethoden beider sprachlicher Realisierungen zu gelangen, wurde die Forschung zu Mündlichkeit und Schriftlichkeit in den Blick genommen und problematisiert, ob sich die Gesprächsanalyse uneingeschränkt auf die interaktionsorientierte Kommunikation in Online-Rollenspielen anwenden lässt. Herausgestellt wurde dabei, dass insbesondere gesprächsanalytische Kategorien wie Turn, Rederecht, Sprecherwechsel oder Rückmeldeverhalten nicht oder nur begrenzt für eine Untersuchung der textbasierten Chatkommunikation geeignet sind. Mit der interaktionalen Linguistik konnte der Fokus von der mündlichen bzw. schriftlichen Realisierung auf die Interaktionsorientiertheit der Kommunikation gelenkt werden. Somit stand nicht mehr die Art der Realisierung von Sprache, sondern die Interaktion während der Sprachproduktion im Zentrum, was für die Untersuchung förderlich und notwendig war.

Kapitel 6 widmete sich dem ersten Teil der Analyse, der sich vorwiegend auf allgemeine Merkmale und Phasen der Gruppenkommunikation in Gilden, auf die spezifische Nutzung der Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat sowie typische sprachliche Phänomene konzentrierte. Die interaktionsorientierte Kommunikation im Online-Rollenspiel wurde in der Folge als stark individuell und selektiv in Bezug auf die prägenden Faktoren Kontext, Spielziel, Gruppengröße und beteiligte Spieler bestimmt. Kontrastierend gegenübergestellt wurden dafür zunächst die drei untersuchten Interaktionskontexte: das temporäre Gruppenspiel in 3er, 10er und 25er Gruppen. Es zeigten sich insbesondere Unterschiede in der Intensität der Nutzung der Kommunikationsformen auf Grundlage der Gruppengröße. Im *WoW*-Chat wurde unter den Gildemitgliedern umso mehr kommuniziert, je mehr Spieler sich in der temporären Gruppe befanden. Bereits der erste Blick auf das Datenmaterial offenbarte dies. Die Chatprotokolle waren in den kleinen 3er-Gruppen nahezu leer, in 25er-Gruppen dagegen fielen diese im gleichen Zeitraum deutlich länger aus. Hier wurde der *WoW*-Chat zumeist neben seiner Hinweis- und Informationsfunktion für unabhängige Parallelkommunikation abseits des Voice-Chats genutzt. Selten bis gar nicht fanden etwa aufgrund der längeren Produktionsdauer von

Nachrichten durch das Tippen Strategiebesprechungen oder die eigentlichen Kampfansagen im *WoW*-Chat statt. In Bezug auf den Voice-Chat ließ sich feststellen, dass mehr private Themen abseits des Spiels besprochen wurden, je weniger Spieler in einer Gruppe gemeinsam spielten. Während des Kampfes wurde (solange keine technischen Probleme vorlagen) nahezu ausnahmslos auf den Voice-Chat zurückgegriffen. Aufgrund der je eigenen Produktionsbedingungen von Sprache innerhalb der beiden untersuchten Kommunikationsformen konnten zudem Vor- und Nachteile ausgemacht werden, welche sich in verschiedenen Spielsituationen (neben den Vorlieben einzelner Spieler) entscheidend auf die Wahl und Nutzung dieser Formen auswirken. Eine effiziente Kommunikation insbesondere während der Kämpfe im gemeinsamen Gruppenspiel ist durch die Nutzung des Voice-Chats möglich, wohingegen der *WoW*-Chat im Spiel hauptsächlich durch seine Reichweite und Zusatzfunktionen geschätzt wird. Treten Probleme mit einer Kommunikationsform auf, wird auf die jeweils andere Form ausgewichen. Die spezifische Nutzung der beiden Formen innerhalb der Gilde stellte sich als eine Art Symbiose heraus. Beide existieren parallel, werden häufig gleichzeitig genutzt und ergänzen sich in ihrer Nutzung, was letztendlich den typischen Charakter dieser komplexen interaktionsorientierten Kommunikation in Online-Rollenspielen ausmacht.

Es zeichnete sich zudem ab, dass die Gruppenkommunikation abhängig vom zirkulären Charakter der Spielinteraktion wiederholt die gleichen Phasen der Eröffnung (zumeist Begrüßung und Small Talk), der Kernphase (Kampfvorbereitung, Kampf, Beutevergabe und Spielpausen) sowie der Beendigung (Zusammenfassungen, Auswertungen, Ausblicke, Terminabsprachen, gute Wünsche und die eigentliche Verabschiedung mit Gruß und Gegengruß) durchläuft. Durch das Gruppenspiel als gemeinsames Bezugsfeld für Kommunikation mit wiederkehrenden Spielsituationen konnten neben der Tendenz zur Ausprägung konventionalisierter Phasen darüber hinaus auch sprachliche Konventionen ausgemacht werden. Bei der Analyse hat sich gezeigt, dass die meisten sprachlichen Phänomene in beiden Kommunikationsformen gleichermaßen verwendet werden. Konnten sie lediglich in einer der beiden Formen gefunden werden, so lag dies zumeist in den spezifischen Produktionsbedingungen von gesprochener und geschriebener Sprache begründet. Im schriftsprachlichen Chat etwa bereichern graphostilistische Mittel wie Emoticons, über Codes erzeugbare Schlachtzugssymbole, Großbuchstaben, Iterationen und homophone Grapheme die Kommunikationsmöglichkeiten. Auch Emotes wurden als dem *WoW*-Chat eigenes sprachliches Mittel mit handlungs-, gefühlsbeschreibender oder Kommentarfunktion bestimmt. Für den Chat des Weiteren typisch, aber auch deutlich unterschieden von der gesprochenen Sprache, ist die Nutzung und das gleichzeitige Zurechtfinden in verschiedenen Kanälen. Im Voice-Chat ist dagegen die Stimme der Spieler zu hören –

Stimmqualität und Prosodie geben Interpretationshinweise zur Person, aber auch zur Äußerung selbst. Nicht zuletzt schafft es die Stimme, das Gefühl sozialer Nähe zu erzeugen. Allerdings wird sie leicht zeitversetzt an den Hörer übermittelt, sodass es häufig zu Überlappungen kommt, die wiederum zu Fehlern beim Turn-Taking oder zu Anakoluthen führen können. Durch die Anfälligkeit des Übertragungsweges kann es zudem immer wieder zu Verständigungsschwierigkeiten kommen. Korrekturen und Reparaturen finden daher im Voice-Chat häufig statt. Als weiterer Unsicherheitsfaktor offenbarte sich die Zuordnung der Stimme zum Spieler – nicht immer ist bei 25 Spielern in einem Raid gleich ersichtlich, wer gerade spricht. Auch hier haben die Spieler Strategien entwickelt, mit den Produktionsbedingungen umzugehen, welche von der expliziten Selbstbenennung zu Formen der Adressierung und dem Nachfragen reicht. Schließlich konnten eine Reihe sprachlicher Besonderheiten ausgemacht werden, die gleichermaßen in Voice-Chat und *WoW*-Chat anzutreffen sind. Dazu gehören etwa Besonderheiten in der Phonestilistik, bei Phonetik und beim Satzbau. Auffällig war, dass sich die Vielfalt überwiegend auf solche Formen beschränkt, die als charakteristisch für die gesprochene Sprache gelten, im *WoW*-Chat aber gleichermaßen auch schriftlich umgesetzt werden können. Dazu gehören Stilmittel wie Interjektionen und Lachpartikeln, vor allem aber auch Verkürzungen und Koartikulationen nach dem phonetischen Prinzip zur Vereinfachung und Erhöhung der Tippgeschwindigkeit. Darüber hinaus war die Nähe zur gesprochenen Sprache im Satzbau zu erkennen. So werden im Chat vorwiegend Ellipsen genutzt. Zudem sind Weil-Verbzweit-Formen und der Am-Progressiv zu finden, die bisher hauptsächlich der gesprochenen Sprache zugewiesen werden. Aus dem Vorhandensein dieser Vielfalt wurde geschlossen, dass im *WoW*-Chat – obwohl schriftlich realisiert – kognitiv tatsächlich gesprochene Sprache verwendet wird. Wie selbstverständlich wird im Chat metakommunikativ von der Lexik aus dem Wortfeld des Sprechens Gebrauch gemacht. Aber auch in weiteren Bereichen der Lexik gleichen sich *WoW*-Chat und Voice-Chat weitgehend. Zu finden sind außerdem ein umfangreiches, sich mit den Spielerweiterungen wandelndes spielspezifisches Lexikon, Neologismen, Inflektive, Anglizismen und Akronyme. Beispielsweise wurde der Ausdruck *lol* (*laughing out loud*) in den Voice-Chat übernommen. Er gilt im Chat als Ersatz für das Lachen, welches durch die Produktionsbedingungen im Schriftlichen nicht mit überliefert werden kann. Eine Verwendung des Begriffs im Voice-Chat, über den ein Lachen jedoch hörbar ist, erscheint überflüssig – dennoch wird der Begriff mit neuer Funktion zum Ausdruck von positiver oder negativer Überraschung auch im Mündlichen genutzt. Vielen dieser sprachlichen Besonderheiten konnte zudem die Funktion der Ökonomisierung der Kommunikation bzw. der Erhöhung der Kommunikationsgeschwindigkeit zugeordnet werden, welche für einen reibungslosen Spielablauf vonnöten sind. Eine weitere

Besonderheit stellt die Deixis dar. Da das Spiel *WoW* einen 3D-Anschauungsraum bietet, in dem sich die Spieler mit ihrem Spielcharakter bewegen und interagieren können, ist auch die Verwendung deiktischer Ausdrücke sehr ausgeprägt. Die zusammengetragenen Besonderheiten der Sprachnutzung im Spiel *WoW* wurden schließlich in Abgrenzung zu den Termini *Gruppen-* und *Fachsprache* als *Jargon* identifiziert. Dieser wird als ein zum Teil konventionalisiertes, nicht allgemeinverständliches und fachsprachliches Vokabular einer Gruppe definiert, die in stetigem Kontakt bleibt und die ein gemeinsames Hobby bzw. gemeinsame Interessen miteinander verbindet. So fördert der Jargon einerseits die Gruppenbildung und trägt zeitgleich zur Abgrenzung nach außen bei. Über das Spiel selbst, in dem sich Spieler rege kommunikativ austauschen, wie auch über eine hohe Mitgliederfluktuation in Gilden und über spielbezogene Webinhalte (Foren und Guides) verbreiten und festigen sich sprachliche Neuerungen zügig auch über Gilden- und Spielgrenzen hinaus und unterliegen einem raschen Wandel.

Dieser erste und umfassende Überblick über die kommunikativen Besonderheiten eröffnete das Feld für die Betrachtung gruppendynamischer Prozesse in Kapitel 7. Zunächst konnte ein Blick auf die sprachlichen Mittel zur Identitätsgestaltung zeigen, wie sich über wiederholte Interaktion und Kommunikation innerhalb von Gilden Spieleridentitäten herausbilden. Möglich wird dies durch eine konsistente Verwendung eines Spielcharakters mit einem festen Namen, welcher innerhalb der Spielwelt daher wiedererkennbar wird (Pseudonymität statt Anonymität). Gezeigt wurde, dass oftmals eine starke Identifikation der Spieler mit ihren Spielcharakteren stattfindet. Diese fungieren zum einen als eine Art Statussymbol, indem sie durch ihre Ausrüstung einiges über die Spielkompetenzen der Spieler verraten. Das geht zum anderen auch mit einer verbalen Identifikation einher: Spieler werden in der Regel mit dem Namen ihres Spielcharakters angesprochen und Handlungen des Spielcharakters werden wie selbstverständlich als die eigenen definiert. Festgestellt wurde weiter, dass eine Trennung von Spieler und Spielcharakter kognitiv wie sprachlich nicht durchhaltbar wäre, aber auch nicht erforderlich ist. Neben der Identitätsgestaltung durch verbale und nonverbale Strategien wurde unter anderem auch die Bedeutung von Emotionen herausgestellt. Insbesondere in digitalen Spielen sind Gefühlsäußerungen (etwa durch gemeinsame Erfolge oder Scheitern) durch ihren immersiven Charakter von wesentlicher Bedeutung auch bei der Herstellung von Identitäten. Das Gruppenspiel betreffend wurde hervorgehoben, dass die Identitätsbildung zudem durch gildeninterne Hierarchien sowie durch gruppenspielspezifische (zum Teil) temporäre Rollenverteilungen geprägt ist, welche in der wiederholten sozialen Interaktion angeeignet, ausgehandelt, verändert und bestätigt werden. Festgestellt wurde, dass an die Spieler während des Gruppenspiels verschiedene Rollenerwartungen gestellt werden: neben der kontextabhängigen Rolle im

temporären Gruppenspiel müssen auch die feste Rolle innerhalb der Gilde, aber auch weitere alltagsweltliche Rollen außerhalb der Spielwelt (etwa innerhalb der Familie) bedient werden, welche in Konflikt zueinander geraten können (Inter-Rollenkonflikt). Dabei steht die kollektive Identität der Gilde, welche durch einen Ähnlichkeitsstiftenden Selbst-Aspekt entsteht, in einem Wechselverhältnis zu den individuellen Identitäten der einzelnen Mitglieder.

Mit dem *Rollen*-Terminus, aber auch dem Begriff der *kollektiven Identität* konnte zudem der Zusammenhang der fortlaufenden Identitätskonstruktion durch konsistente Interaktion und Kommunikation zu Prozessen der Gruppendynamik von Gilden hergestellt werden. Herausgestellt wurden die vorwiegend flachen Hierarchien in der untersuchten Gilde. Erkennbar wurde dies vor allem daran, dass vorhandene Machtpositionen (etwa die von Offizieren und Raidleitern) und Rollenhandeln vor allem durch eine scherzhafte, spielerische Interaktionsmodalität gestaltet, bestätigt oder in Frage gestellt wurden. Für die Ausbildung von Hierarchien in Gilden als wesentlich wurden zum einen die durch das Spiel bzw. die Spielentwickler vorgegebenen Gildenstrukturen sowie ein vorgegebenes System von Regeln (z.B. allgemeine Regeln des Umgangs oder Lootregeln) bestimmt, welche zum anderen durch die Spieler selbst entsprechend den eigenen gesetzten Gildenzielen und Zwecken interpretiert, erweitert und ergänzt werden. Die auf Kooperation und Koordination angelegten komplexen Gruppenspielabläufe erfordern einen respektvollen Umgang miteinander und die Erfüllung der damit verbundenen Verhaltenserwartungen der Spieler untereinander. Dies wird erreicht und erheblich vereinfacht durch die Existenz eines Netzes aus Normen und Konventionen, welche sich dynamisch mit der Gruppe weiterentwickeln. So halten manche Gilden in eigenen Ordnungen Gildenregeln fest, um das Zusammenspiel positiv zu gestalten. Als eng verbunden, insbesondere mit einer Abweichung von der Norm, wurden Situationen bestimmt, die Konfliktpotential bergen. Deutlich wurde in der Arbeit, dass Gildenstruktur und -regeln insbesondere innerhalb emotional gefärbter kommunikativer Prozesse wie Konfliktbearbeitung und Scherzkommunikation immer wieder aufs Neue bestätigt oder neu ausgehandelt werden. Der Ursprung von Konflikten im Online-Rollenspiel wurde dabei als variabel bestimmt: Konflikte können das Spiel bzw. Zusammenspiel an sich (Sachverhaltskonflikte), verschiedene Ansichten (Meinungskonflikte), das Verhalten der Spieler (Verhaltenskonflikte), aufeinanderprallende Erwartungen bzw. Wertvorstellungen (Wertekonflikte) oder die vorhandenen Strukturen innerhalb der Gilde (strukturinduzierte Konflikte) betreffen. Für die untersuchte Gilde wurde insbesondere das Auseinanderdriften persönlicher und kollektiver Interessen und Ziele als häufigster Konfliktherd identifiziert. So wurde etwa die Position innerhalb der Gilde zu individuellen Vorteilen ausgenutzt, was zusammen mit der Bevorteilung nach Sympathie statt nach Leistung bei einigen übrigen Mitgliedern zu

Motivationsproblemen führte, welche einen Gildenaustritt sowie die Nichtteilnahme dreier Spieler am Raid zur Folge hatten. Die Qualität der sozialen Beziehungen dieser Spieler untereinander wirkte sich dabei negativ auf den Zusammenhalt der Gilde insgesamt aus, obwohl damit zugleich die Intimität zwischen den drei Spielern gestärkt wurde. Eine Balance zwischen Individualität und Gruppe zu finden, wurde daher als für die Gruppendynamik bedeutsam eingestuft. Zwar wurde keine offen ausgetragene Streitsequenz im Korpus gefunden, das heißt jedoch nicht, dass in Gilden kein Streit existiert. Der Fokus der Analyse speziell auf der Raidkommunikation wurde als Hauptgrund hierfür identifiziert. Denn nicht alle Interaktionssituationen zwischen den Spielern konnten dokumentiert werden. Gezeigt werden konnten dennoch verschiedene kommunikative Konfliktlösungs- bzw. Vermeidungsstrategien, von einer deeskalierend wirkenden Wortwahl, über Eingeständnisse, Entschuldigungen und Selbstvorwürfe, bis hin zu Kompromissangeboten oder Relevanzherabstufungen sowie Themenwechseln. Auch Scherzkommunikation und Ironie wurden als deeskalierende Mechanismen bei der Konfliktreduzierung ermittelt. Darüber hinaus konnten Kreativität, die Bestätigung von Beziehungen und die Aktualisierung der Gruppenzugehörigkeit, aber auch der (entweder deeskalierend wirkende oder konfliktverschärfende) Ausdruck von Machtstrukturen als Funktionen der Scherzkommunikation bestimmt werden. Dabei beruht die Wirkung der Scherzkommunikation häufig auf einem Überraschungsmoment durch sprachliche Inkongruenzen (Wortspiele), Absurditäten (Albern/Witzeln), Perspektivwechsel (Mimikry), spielerisch, scherzhafte Aggressionen (Frotzeln) sowie die Abweichungen des eigentlich Gemeinten vom Gesagten (Ironie).

Indem gruppendynamische Prozesse anhand kommunikativer Handlungsabläufe herausgearbeitet wurden, konnte abschließend und zusammenfassend gezeigt werden, dass die untersuchte Gilde sich stets in Abhängigkeit zu kontinuierlicher Interaktion und Kommunikation als soziale Gruppe konstituiert. Verdeutlicht werden konnte auf Basis des Spannungsverhältnisses zwischen den drei Dimensionen Zugehörigkeit, Intimität und Macht, dass sich die Gilde in einem ständigen Entwicklungsprozess befindet. Unter anderem wurden die interaktionsorientierten Kommunikationsformen als wichtige Mittel bestimmt, um den Grad der Intimität und das Zugehörigkeitsgefühl zur Gilde zu stärken. Dabei sind sowohl die kommunikativen Besonderheiten, welche sich durch die spezifischen Produktionsbedingungen von Sprache in *WoW*-Chat und Voice-Chat ergeben, als auch der *WoW*-spezifische Jargon in der Lage, Vertrautheiten und ein Gefühl von Nähe zu schaffen. Dazu tragen etwa die Bevorzugung der typischen Besonderheiten gesprochener Sprache in beiden Formen (z.B. Verkürzungen und Koartikulationen nach dem phonetischen Prinzip, einfacher Satzbau) und die Nutzung der Stimme im Voice-Chat bei, aber beispielsweise auch das optimale Ausnutzen typografischer Möglichkeiten im *WoW*-Chat,

um expressive und phatische Funktionen zu verwirklichen, welche beziehungsbestätigend wirken können. Ein Gefühl von Nähe schaffen zudem der gemeinsame Wahrnehmungsraum des Spiels an sich und die Verwendung darauf bezogener deiktischer Ausdrücke sowie aufeinander gerichtete Interaktionen, vermittelt durch die Spielcharaktere innerhalb der Spielwelt. Darüber hinaus wurden verschiedene Gruppengrößen im temporären Gruppenspiel als unterschiedlich leistungsfähig in Bezug auf die Dimension der Intimität bestimmt: Insbesondere in kleineren Spielergruppen wurden die Voraussetzungen als gegeben gesehen, dass soziale Beziehungen sich durch die gleichberechtigte, informelle, auf Unterhaltung ausgerichtete und damit freiere Kommunikation verfestigen. Größere temporäre Gruppen zeichnen sich dagegen oftmals durch geregeltere Abläufe aus, bei denen das Spielziel und der Spielerfolg stärker im Fokus stehen. Dies kann sich negativ auf Zusammenhalt und Intimität auswirken.

Verhaltenssicherheit und Routinen in Interaktion und Kommunikation wurden weiterhin als wichtige Werkzeuge bestimmt, um soziale Verbindlichkeiten und damit Intimität und Zugehörigkeitsgefühle zu erzeugen. Konventionalisierte Phasen tragen dazu bei: Wohlwollende Begrüßungen und Verabschiedungen schaffen Sicherheit und wirken beziehungsbestätigend, Pausen werden zumeist in einer lockeren Interaktionsmodalität gestaltet, offen für Späße und ungezwungene Unterhaltungen. Aber auch Siege im Kampf können das Zugehörigkeitsgefühl zur Gilde stärken, Niederlagen können gegenteilig wirken. Somit kann die Spannung zwischen Sieg und Niederlage sowohl positiven als auch negativen Einfluss auf die Gruppendynamik haben. Je stärker der gildeninterne Wunsch nach Erfolg ausgeprägt ist, umso stärker greifen Normen und die Machtverhältnisse innerhalb der Gilden werden klarer sichtbar. Diese erzeugen ein Gefühl der Verbindlichkeit und dienen in erster Linie dem Funktionieren des Spielbetriebs sowie einem respektvollen Umgang miteinander. Asymmetrische Beziehungen und Machtgefälle wurden vor allem in konkreten Interaktionssituationen sichtbar, welche stark durch Emotionen geprägt waren. Im Ganzen betrachtet wurde deutlich, dass sich die Gilde zum Aufnahmezeitpunkt zwischen den Phasen der Konsolidierung und Differenzierung befand und sich gruppendynamisch durch soziale Interaktion – und dabei insbesondere durch kommunikative Handlungen – entlang der Dimensionen Zugehörigkeit, Intimität und Macht im Wechselspiel zwischen Individualität und Kollektivität weiterentwickelte. Zum einen wurde ersichtlich, dass die ausgehandelten Gruppenstrukturen, Beziehungen und Vertrautheiten unter den Mitgliedern unter anderem durch verschiedene Verfahren der Scherzkommunikation sowie der Konfliktaustragung bzw. -vermeidung bestätigt und gefestigt wurden, zum anderen fand zum Teil auch eine Neuorientierung in Bezug auf die Ziele und die Führung der Gilde sowie ein Hinterfragen der vorhandenen Gildenstrukturen statt.

Schlussfolgerungen

Die Arbeit betrachtete aufgrund der Komplexität des Spiels *World of Warcraft* sowie der darin stattfindenden Kommunikationsabläufe einen abgegrenzten Bereich der Online-Rollenspiel-Kommunikation: Das Gruppenspiel (Raids) im dauerhaften Zusammenschluss der Gilde unter einander bekannten Gildemitgliedern. Dieser auf eine Gilde begrenzte Untersuchungsradius ließ lediglich Analysen auf Stichprobenbasis in konkreten Kontexten zu. Aufgrund des qualitativen Untersuchungsdesigns der teilnehmenden Beobachtung konnten Zusammenhänge von Sprachstruktur und Gruppenkonstitution ermittelt werden, die in weiterführenden Studien für größere Grundgesamtheiten zu validieren sind. Es lassen sich folgende Ergebnisse aus der vorliegenden Analyse ableiten:

Der interaktionsorientierte Zugang der Arbeit machte es möglich, die Kommunikation in Online-Rollenspielgilden als in hohem Maße funktional ausgerichtet und zumeist stark situationsgebunden, also am Spielgeschehen orientiert zu bestimmen. Dabei stechen klare Unterschiede zu anderen Bereichen computervermittelter Online-Kommunikation hervor: Die zentrale Ausrichtung der Spieler auf das Spiel und damit verbundene Spielhandlungen, die Einbeziehung der Grafik und der Spielcharakter als Stellvertreter prägen die Kommunikation stark. Als ebenso prägend erweisen sich die interaktionsorientierten Kommunikationsformen *WoW*-Chat und Voice-Chat, welche innerhalb des Spiels gleichzeitig nutzbare Parallelsysteme darstellen. Die Kommunikationsformen mit ihren spezifischen Produktionsbedingungen von Sprache werden je nach Funktion für die jeweilige Spielsituation ausgewählt und der Kommunikation zunutze gemacht. Der *WoW*-Chat bildet das allgegenwärtige, immer verfügbare Kommunikationsinstrument innerhalb des Spiels, welches daher vor allem auch gildenübergreifend das Mittel erster Wahl darstellt. Innerhalb der in dieser Arbeit untersuchten Gildekommunikation während der Raids verschiebt sich dieses Bild allerdings zugunsten der Nutzung des Voice-Chats: Im gemeinsamen Gruppenspiel wird die gesprochene Sprache zumeist bevorzugt. Die für alle Mitglieder geltende Voice-Chat-Pflicht der Gilde unterstreicht diese Prioritäten. Der Voice-Chat fungiert vor allem während der Vorbereitungs-, Kampf- und Beuteverteilungsphasen als Strategiemittel zur Erreichung von Spielzielen, bei welchem phatische oder poetische Funktionen von Sprache daher zurückgestellt werden. Innerhalb der Spielpausen sind letztere Funktionen dagegen erwünscht. Der *WoW*-Chat übernimmt in der Raidkommunikation vorwiegend Aufgaben als Informationsquelle und Ersatzkommunikationsform, insbesondere wenn Voice-Chat-Probleme auftreten oder der Voice-Chat für Strategiebesprechungen „frei“ bleiben muss.

Die kommunikativen Besonderheiten konnten ausgehend von einer der zentralen Zielstellungen der Arbeit, den Sprachgebrauch der Online-Rollenspieler in *WoW*-Gilden darzustellen, als *WoW*-spezifischer Jargon bestimmt werden, welcher von Gruppen gesprochen wird, in denen durch gemeinsame Tätigkeiten der Sprecher spezifische (Fach-)Ausdrücke entstehen. Diese Fachkommunikation erfüllt dabei zugleich soziale Funktionen im Hinblick auf die Sprechergruppe (Gruppenbildung, Herausbildung der Gruppenidentität sowie Gruppenabgrenzung nach außen) und kann nicht als „abgeschlossen“ betrachtet werden, da der Jargon sich aus anderen Kommunikationsbereichen internetbasierter Kommunikation und auch aus anderen Spielen bedient und einem starken Wandel unterliegt. Der Jargon bildet damit einen vielgestaltigen und in verschiedenen Situationen des Gruppenspiels unterschiedlich stark genutzten Mix aus spielspezifischen und zum Teil durch den Spielhersteller vorgegebenen Begriffen (etwa Orts- oder Gegenstandsbezeichnungen sowie Anglizismen), aber auch allgemeinere sprachliche Elemente adaptiert aus anderen Bereichen computervermittelter Kommunikation (so finden sich etwa fehlende Interpunktion sowie die Anhäufung von Akronymen und Kurzwörtern auch in anderen Chats, Foren oder Social Media) sowie Alltagskommunikation (Umgangssprache, informeller Stil).

Der *WoW*-spezifische Jargon ist zudem geprägt sowohl von der Kommunikation im *WoW*-Chat als auch von der des Voice-Chats. Weitere abhängige Faktoren sind der jeweilige Handlungskontext bzw. die verschiedenen Phasen der Kommunikation innerhalb des Gruppenspiels. Darüber hinaus bestimmen auch individuelle Vorlieben die konkrete Nutzung des Jargons. Beruhend auf diesen beeinflussenden Faktoren gestaltet sich der Jargon nicht einheitlich, sondern zeigt sich vielschichtig in seinen Ausprägungen, in Häufigkeit und Intensität des Gebrauchs. Etwa innerhalb der Kommunikationsphasen des Gruppenspiels zeigt sich, dass beruhend auf der jeweils aktualisierten Hauptfunktion der Kommunikation spezifische Versatzstücke aus dem Repertoire gewählt werden und nicht die gesamte Bandbreite des Jargons abgerufen wird. Beispielsweise zeichnet sich die Kampfphase dadurch aus, dass ökonomische Faktoren der Sprache aufgrund der Zeitknappheit stärker eine Rolle spielen: so wird zum einen die gesprochene Sprache favorisiert, zum anderen werden syntaktische Verkürzungen, Ellipsen und Abkürzungen bevorzugt. Viele der herausgearbeiteten sprachlichen Besonderheiten lassen daher erkennen, dass sie optimal an die Kommunikationsfunktionen bezogen auf das Spiel, die verschiedenen Handlungskontexte sowie insbesondere an die Interaktionsorientiertheit der Kommunikation angepasst sind. Sprachliche Einflüsse und „Rückkopplungseffekte“ beider Kommunikationsformen aufeinander sind dabei zudem wahrnehmbar.

Die in Häufigkeit und Dauer variierenden Nutzungsrahmen der beiden

Kommunikationsformen und des Jargons lassen in Verbindung mit wechselnden Gruppengrößen sowie wiederholt ablaufenden Spielphasen insgesamt darauf schließen, dass die Kommunikation in Online-Rollenspielen sich trotz Tendenzen zur Konventionalisierung ebenso komplex wie uneinheitlich zeigt. Nicht in allen Interaktionssituationen innerhalb des Gruppenspiels der Gilde wird also mit den gleichen Mitteln nach den gleichen Mustern kommuniziert und die gleiche spezifische Sprache genutzt. Diese Variabilität der Kommunikation zeigt darüber hinaus, dass die Spieler bewusst kommunizieren. Die je nach Funktion und Situation gezielte Wahl der Kommunikationsform und die damit verbundenen gewählten Kommunikationsstrategien verdeutlichen dies.

Betrachtet man die untersuchte Gildenkommunikation in Online-Rollenspielen in ihrer Gesamtheit, stellt sich die Frage, ob die Schriftlichkeits- und Mündlichkeitsdefinitionen überdacht werden müssen – hin zu einer stärkeren Fokussierung der Interaktionsorientiertheit der Kommunikation. Denn neben der besonderen Rolle der Voice-Chat-Kommunikation während der Kampfphasen nimmt auch die interaktionsorientierte Schriftlichkeit einen hohen Stellenwert innerhalb der Gildenkommunikation ein. Die Entwicklung findet damit parallel zu anderen aktuell beobachtbaren Tendenzen zur Ausweitung der Nutzung interaktionsorientierter Schriftlichkeit auch außerhalb von Online-Rollenspielen statt (man denke etwa an den Siegeszug von WhatsApp, vgl. u.a. Arens 2014, Dürscheid/Frick 2014, Wyss/Hug 2016). Die Bedeutung interaktionsorientierter schriftbasierter Kommunikationsformen wird daher vermutlich auch zukünftig wachsen und ihre Möglichkeiten werden sich weiter ausdifferenzieren.

Mitverantwortlich dafür ist immer auch die bereitgestellte technische Infrastruktur der Kommunikationsformen. Der Spielentwickler *Blizzard Entertainment* arbeitet neben der Implementierung neuer Spielinhalte sowie -mechanismen auch an der Verbesserung der Kommunikationsmöglichkeiten. Als Beispiel sei der mobile Gildenchat genannt, welcher 2011 in die Erprobungsphase ging, um auch über eine Smartphone-App rund um die Uhr mit der Gilde in Kontakt bleiben zu können. Diese Funktion konnte sich jedoch nicht durchsetzen und wurde im Juli 2018 aus nicht näher benannten Gründen eingestellt (vgl. Blizzard Entertainment 2018b, o.S.). Auch von einer Weiterentwicklung der Voice-Chat-Nutzung innerhalb von Online-(Rollen-)Spielen ist auszugehen. „Kinderkrankheiten“ wie Übertragungsverzögerungen und Verbindungsabbrüche lassen sich mit fortschreitendem Breitbandausbau minimieren. Eine Erweiterung der Bedienung bzw. in der Umsetzung verschiedener Gesprächsmöglichkeiten ist zudem denkbar. Ein intuitives Bedienen und weitgehend natürliche Sprechsituationen konnten zum Aufnahmezeitpunkt noch nicht verwirklicht werden (genannt sei etwa die Gesamtverzögerung von gut einer Sekunde beim Transfer der Audiodaten, welche sich oftmals negativ auf die

Kommunikation auswirkt).

Die binäre Codierung von Sieg und Niederlage fungiert auch bei *WoW* als wesentlicher Funktionsmechanismus des Spiels. Eine besondere Qualität erreicht dieses Wirkprinzip jedoch durch das gemeinsame Streben nach Erfolg mit Hilfe sozialer Zusammenschlüsse wie den Gilden. Denn Online-Rollenspiele kombinieren das Computerspiel als Hobby in besonderem Maße mit Gruppeninteraktion. Ausrüstungsgegenstände zu erhalten und den Spielcharakter zu stärken bilden dabei neben der sozialen Komponente wesentliche Faktoren der Immersion und Bindung an das Spiel. Insbesondere durch die interaktionsorientierten Kommunikationsmöglichkeiten *WoW*-Chat und Voice-Chat wird diese Wirkung zusätzlich verstärkt. Denn die effiziente Nutzung dieser Kommunikationsformen trägt maßgeblich dazu bei, die angestrebten Spielziele zu erreichen. Ein Nebeneffekt ist die Intensivierung kommunikativer Prozesse und damit zugleich auch die Festigung der sozialen Beziehungen.

Im Hinblick auf die Frage nach den Mechanismen der Gruppenkonstitution in Abhängigkeit zum spezifischen Sprachgebrauch, deren Beantwortung eingangs als eine der zentralen Zielstellungen der Dissertation bestimmt wurde, hat die Analyse gezeigt, dass die soziale Vernetzung im Online-Rollenspiel stark ausgeprägt ist. *WoW* fungiert als sozialer Raum, in dem Identitätsgestaltung und Sozialisierung stattfinden und Kontakte geknüpft werden. Bezeichnend dabei ist die Tatsache, dass Spieler, die sich oftmals vorher noch nie begegnet sind, zusammenarbeiten und soziale Gruppen bilden können. Dies zeigt sich insbesondere an Tendenzen zur Strukturierung der Gilde auf verschiedenen Ebenen – sozial, emotional und kommunikativ. Die Gilden haben die Chance, sich zu dauerhaften, hierarchisch ausdifferenzierten und selbstorganisierten, normorientierten sozialen Gruppen zu entwickeln. Durch die Spielmechanik der fortwährenden Wiederholung ähnlicher Spielabläufe insbesondere innerhalb der temporären Gruppenspiele ist das Online-Rollenspiel geradezu prädestiniert für die Ausbildung bestimmter charakteristischer Verhaltens- und Kommunikationsweisen der Spieler, welche zur Gruppenkonstitution und -kohäsion beitragen.

Zwar werden durch die Spielentwickler zu einem gewissen Grad vorgefertigten Kommunikations- und Gildestrukturen bereitgestellt, allerdings sind für ihre tatsächliche Ausgestaltung im Wesentlichen das Verhalten bzw. die konkreten Interaktionen der Gildemitglieder verantwortlich. Der Spielentwickler schafft und formt die technischen Voraussetzungen (Struktur der Spielinhalte, des *WoW*-Chats, privater Nachrichten usw.), stellt explizite Verhaltensregeln für die Spieler auf, welche auch sanktioniert werden können (z.B. durch Accountsperrungen) und vermittelt darüber hinaus aber auch Normen und ethische Werte durch konkrete, zumeist auch stereotypisierte Spielinhalte und -ziele (z.B. Kampf zwischen Gut und Böse). An diesen

expliziten wie impliziten Vorgaben orientieren sich die Spieler. Darauf aufbauend nutzen sie die ihnen zur Verfügung stehenden, gegebenen interaktionalen und kommunikativen Ressourcen und gestalten das Gruppenspiel innerhalb der Gilde kreativ nach eigenen Vorstellungen und Regeln sozial aus (z.B. durch das Aufstellen von Gildenregeln). Die genutzten Kommunikationsmöglichkeiten können dabei als Grundvoraussetzung für funktionierende Abläufe innerhalb der Gilde und schließlich für die Gruppenkonstitution gewertet werden. Der Zusammenschluss der Gilde garantiert wiederum mit den sich wiederholenden Spielabläufen in Raids die Kontinuität der Interaktion und damit auch der Kommunikation.

Gruppen und gleichermaßen auch gruppendynamische Prozesse müssen immer im Zeitverlauf betrachtet werden. Obwohl die untersuchte Gilde bis heute weiterbesteht, hat sie sich nach den Aufnahmen für diese Arbeit zunächst zum Teil zerschlagen. Viele Spieler haben die Gilde gewechselt, sich neu orientiert oder aufgehört zu spielen, sodass von der ursprünglichen Besetzung zum Abgabezeitpunkt der Dissertation lediglich ein Gildenmitglied in der Position als neuer Gildenleiter noch übrig ist. Die in dieser Arbeit beschriebenen gruppendynamischen Prozesse (u.a. wechselt der Gildenleiter den Hauptspielcharakter und eine 3er-Gruppe spielt abseits der Raids lieber allein), aber auch die fragliche Neuausrichtung der Gilde (unter anderem mit Hilfe eines Fragebogens) deuteten diese Entwicklung bereits an. Zu vermuten ist, dass sich diese beginnenden Unstimmigkeiten innerhalb der Gilde bezüglich individueller und kollektiver Ziele nach Abschluss der Aufzeichnungen des Datenmaterials weiter verschärft haben.

Soziale Kontakte haben innerhalb von Online-Rollenspielen dennoch großes Potential, längere Zeiten zu überdauern und zu starken Bindungen zu werden. Durch den gemeinsamen sozialen Erfahrungsraum innerhalb des Spiels ist eine Kontakthanbahnung und -aufrechterhaltung einfach. Soziale Beziehungen und damit auch Kommunikation erweisen sich daher als ebenso vielfältig wie in anderen Lebensbereichen. Der von mir begleitete Spieler NEO spielt nicht mehr in der Gilde, aber ist dem Spiel bis heute treu geblieben und hält Kontakt zu einigen wenigen (Ex-)Gildenmitgliedern. Das spricht für eine starke Bindung an das Spiel selbst. Begünstigend wirken dabei neben den vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten die vorhandenen Spielmechanismen und die regelmäßige Aktualisierung des Spiels durch neue Inhalte, welche die Spieler über Jahre an ihr Spiel fesseln – wie eine geliebte Fernsehserie wird das Online-Rollenspiel immer weiter „rezipiert“. Lässt man die dahinterstehenden ökonomischen Interessen der Spielentwickler und negative Aspekte wie etwa das Suchtpotential einmal außen vor, sind Online-Rollenspiele in der Lage, vollwertige Gemeinschaftsräume zu bilden, die als Kommunikationsraum auch insgesamt Auswirkungen auf soziale und kulturelle Strukturen haben. Dabei sollte die Nutzung des Online-Rollenspiels nicht abgekoppelt vom Alltagsleben

betrachtet werden, sondern als darin integriert, sowohl sozial als auch kulturell. Vor dem Hintergrund der stetig steigenden Zahl der Onlinespieler haben sich digitale Spiele in den vergangenen Jahren naht- und lautlos immer mehr in den Alltag der Deutschen integriert, angefangen bei Smartphone-Spielen zum kurzweiligen Zeitvertreib bis hin zu komplexeren Online-Rollenspielen wie *World of Warcraft*, die sich zu bedeutenden Sozialräumen entwickeln. Gleichzeitig werden sie damit zu einem wichtiger werdenden Kommunikationsraum. *WoW*-Chat und Voice-Chat bilden hierbei die elementaren Werkzeuge der interaktionsorientierten Gildenkommunikation zur Herstellung und Aufrechterhaltung einer gemeinsamen Spielkultur. Online-Rollenspiele sind somit in der Lage, soziale und kulturelle Kontexte zu prägen. Wie die Ergebnisse der Dissertation zeigen, sieht sich die gegenseitige Bedingtheit von sozialen Strukturen und Kommunikationsprozessen in der Gildenkommunikation und den innerhalb der Gilde ablaufenden gruppenspezifischen Prozessen in Online-Rollenspielen bestätigt. Konsistente kommunikative Prozesse und soziale Gruppenprozesse bedingen sich dabei gegenseitig und sind untrennbar verknüpft.

Ausblick

Das bewusst im Hinblick auf die Gildenkommunikation und die Gruppenkonstitution in spezifischen Kommunikationssituationen gewählte qualitative Forschungsdesign dieser Arbeit kann aufgrund seiner begrenzten Reichweite nicht die Gesamtheit aller möglichen Kommunikationsbereiche in Online-Rollenspielen wiedergeben und lässt daher nur einen eingeschränkten Einblick in die kommunikativen Abläufe zu. Aufgrund der Komplexität des Spiels *WoW* und der darin stattfindenden vielfältigen Interaktionsprozesse bieten sich weitere Untersuchungen zum Thema an.

Weil die Online-Rollenspiele sowohl (spiel-)technischen, als auch ökonomisch bedingten Veränderungen unterliegen und sich damit auch die Spielinhalte, die Möglichkeiten der Gruppeninteraktion und die Sprache entsprechend wandeln, könnte eine umfassendere Untersuchung des Sprachgebrauchs der *WoW*-Spieler etwa diachron erfolgen. Im Hinblick auf die Gildenkommunikation könnten die Veränderungen von Gilden im Zeitverlauf und spezifische sprachliche Ausprägungen bei Gründung, Fortbestehen und Auflösung näher untersucht werden. Fraglich ist zudem, ob sich Unterschiede der Kommunikation in verschiedenen Gildentypen mit anderen Zusammensetzungen und Zielen ergeben. Eine Gegenüberstellung verschiedener Gilden(-typen) könnte gruppenspezifische Formulierungsmuster sichtbar machen. Da die hier untersuchte Gilde als Raidgilde mit den Zielen des Bezwingens von Computergegnern im Gruppenspiel sowie der bestmöglichen Ausrüstung der Gildenmitglieder bestimmt wurde, könnte

ein wissenschaftlicher Blick auf sogenannte Fun-Gilden, welche den Spielspaß vor dem Spielerfolg in den Fokus stellen, oder aber auf sogenannte Achiever- oder Pro-Gamer-Gilden, ggf. in Verbindung mit dem E-Sport, weitere Ergebnisse liefern. In Frage steht dabei insbesondere, inwiefern sprachliche Besonderheiten sich konventionell verfestigen, wenn zum einen der Spaß am Spiel im Vordergrund steht, oder wenn zum anderen sportliche Erfolge von den Gilden angestrebt werden. Eine stärkere Einübung von Strategien und damit auch eine stärker ausgeprägte Konventionalisierung der Kommunikation beispielsweise durch spezifische Kommandos ist etwa im letzten Fall denkbar. In an diese Untersuchung anknüpfenden Studien könnten zudem neben der Gilden- bzw. Raidkommunikation weitere Kommunikationsbereiche analysiert werden: auf Ebene der interaktionsorientierten Kommunikation etwa die allgemeine *WoW*-Chatkommunikation und ihre verschiedenen Channel (Allgemein, Handel, Suche nach Gruppe/Gilde). Auf Ebene der asynchronen spielbegleitenden Kommunikation lohnt sich ein Blick auf Kommunikationsformen wie die private Nachricht, Gildenforen und andere spielbezogene Foren, um das Bild der Kommunikation in Online-Rollenspielen zu vervollständigen.

Auf Serverebene stellt sich die Frage, ob sich je nach Server unterschiedliche (sprachliche) Konventionen im gemeinsamen Zusammenspiel herausbilden. Ein Vergleich von Rollenspiel-, *PvP*- und Raidservern kann Erkenntnisse über die spielinternen Unterschiede der Kommunikation liefern. International gesehen erscheint auch ein Ländervergleich und insbesondere der Einfluss der englischen Sprache bzw. englischer Server gewinnbringend. Als Vorreiter und zugleich fast schon Spieleklassiker bildet *World of Warcraft* zudem für weitere Vertreter des Genres eine Vorbildfunktion. Daher kann es auch als das einflussreichste Online-Rollenspiel betrachtet werden, wenn es etwa um Exporte von kommunikativen Phänomenen in andere Spiele geht. Beispielsweise werden die Grundstrukturen spielspezifischer Bezeichnungen adaptiert und Begriffe für ähnliche Spielfunktionen beibehalten. Ein Vergleich verschiedener Spiele des gleichen oder aber auch verschiedener Genres könnte zeigen, inwieweit sich Spiele sprachlich beeinflussen. Auch in welchem Ausmaß sich die Kommunikation im Online-Rollenspiel auf die Offline-Welt auswirkt, könnte Gegenstand weiterer Untersuchungen werden: Findet der *WoW*-spezifische Jargon auch außerhalb des Spiels Anwendung; wird er in den Alltag integriert? Das Online-Rollenspiel *WoW* stellt für viele Spieler einen festen Bestandteil im Alltag dar, der ganz verschiedene Lebensbereiche durchdringt. Sprachliche Wechselwirkungen mit der Sprachumgebung sind daher anzunehmen.

Lohnenswert erscheint auch ein quantitativer Blick auf linguistische Aspekte der Kommunikation in *WoW*. Ein Vorteil der detailreichen Analyse einzelner kommunikativer Phänomene in dieser Arbeit besteht in der Chance, dass keine relevanten Aspekte dieser Phänomene

übersehen werden, welche schließlich in einer darauf aufbauenden quantitativen Analyse mit größeren Korpora überprüft und gestützt werden könnten. Eine damit verbundene Erhebung demografischer Daten im Verhältnis zu kommunikativen Ausprägungen könnte zudem einen Mehrwert bieten. Eine große Hürde bildet derzeit jedoch die Schwierigkeit, in diesem Bereich an verlässliche Daten zu gelangen, da der Zugang zu den Online-Welten stark beschränkt ist. Aufgrund der hohen Zugangsbarrieren zum Datenmaterial, aber auch wegen der Komplexität des Untersuchungsgegenstands besteht hier insgesamt Bedarf, die Erfassbarkeit der Daten zu erleichtern. Denn Text, Gesprochenes und Animation stehen nebeneinander und beeinflussen sich innerhalb der Interaktionsprozesse gegenseitig. Probleme für die quantitative Analyse bieten daher aktuell etwa die Besonderheiten des Chats mit seinen spielinternen, farblich und grafisch dargestellten Links, aber auch grafisch gestützter Emotes – eine visuelle Erfassung aller für die Kommunikationsprozesse wesentlichen Informationen gestaltet sich hier schwierig. Zudem stellt die Individualität des Erlebens der Grafik sowie der Interaktion eines jeden einzelnen Spielers in der Datenerhebung eine Herausforderung dar – denn jeder erlebt das Spiel und damit auch die Kommunikationsverläufe anders. Alle Daten für jeden einzelnen zu erfassen, stellt den Forscher vor eine ungeheure Datenflut und damit vor die Frage der Machbarkeit.

Das für diese Untersuchung erarbeitete methodische Vorgehen könnte darüber hinaus in andere Forschungsbereiche übernommen und adaptiert werden. Mit Blick auf die in den letzten Jahren vorangeschrittene Digitalisierung und die damit einhergehende Verlagerung vieler Arbeitsprozesse in Online-Anwendungen und Apps könnte ein interaktionsorientierter Blick auf die zweckgerichtete professionelle Organisationskommunikation und darin ablaufende gruppendynamische Kommunikationsprozesse lohnenswert erscheinen. Denkbar wären zudem interaktionsorientierte und auf Gruppenprozesse ausgerichtete Untersuchungen auf dem weiten Feld der Politik – etwa eine Betrachtung der Kommunikationsprozesse von Parteien. In Summe betrachtet bildet die vorliegende Dissertation den Ausgangspunkt für eine breit aufgestellte weitergehende Forschung auch über das bislang unterschätzte Untersuchungsfeld der Onlinespiele hinaus und leistet einen wesentlichen Beitrag, um den medialen und kommunikativen Wandel besser zu verstehen. Denn fasst man das digitale Spiel nach Huizinga (1956) als Grundlage aller Kultur auf, so offenbart sich das große Potential einer Entwicklung dieser Spiele hin zu bedeutsamen Sozialräumen für kulturelles Erleben.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen J. (1997):** Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore.
- Adamzik, Kirsten (2016):** Textlinguistik. Grundlagen, Kontroversen, Perspektiven. 2., völlig neu bearbeitete, aktualisierte und erweiterte Neuauflage. Berlin.
- Althaus, Peter/Henne, Helmut/Wiegand, Herbert E. (Hrsg.) (1980):** Lexikon der germanistischen Linguistik. 2., vollständig neu bearb. und erw. Auflage. Tübingen.
- Ammon, Günter (1976):** Was macht eine Gruppe zur Gruppe? In: Ammon, Günter (Hrsg.): Analytische Gruppendynamik. Hamburg, S. 55-63.
- Androutopoulos, Jannis (2007):** Neue Medien – neue Schriftlichkeit? In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes, Nr. 1, S. 72-97.
- Androutopoulos, Jannis/Schmidt, Gurly (2001):** SMS-Kommunikation. Ethnografische Gattungsanalyse am Beispiel einer Kleingruppe. Online-Dokument: <http://www.mediensprache.net/archiv/pubs/1341.pdf> (Zugriff: 16.11.2011).
- Androutopoulos, Jannis/Schmidt, Gurly (2004):** löbbe döch. Beziehungskommunikation mit SMS. *Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion*, 5 (2004), 51-76.
- Androutopoulos, Jannis/Ziegler, Evelyn (2003):** Sprachvariation und Internet. Regionalismen in einer Chat-Gemeinschaft. In: Androutopoulos, Jannis/Ziegler, Evelyn (2003): Standardfragen. *Soziolinguistische Perspektiven auf Sprachgeschichte, Sprachkontakt und Sprachvariation*. Frankfurt/Main.
- Arens, Katja (2014):** WhatsApp: Kommunikation 2.0. Eine qualitative Betrachtung der multimedialen Möglichkeiten. In: König, Katharina/Bahlo, Nils (Hrsg.): SMS, WhatsApp & Co. Gattungsanalytische, kontrastive und variationslinguistische Perspektiven zur Analyse mobiler Kommunikation, S. 81-106.
- Auburger, Leopold (1981):** Funktionale Sprachvarianten. Metalinguistische Untersuchungen zu einer allgemeinen Theorie. Wiesbaden.
- Baym, Nancy (1995):** The Performance of Humor in Computer-Mediated-Communication. Online-Dokument: https://kuscholarworks.ku.edu/dspace/bitstream/1808/8710/3/Baym_1995_Humor-Computer-Mediated.pdf (Zugriff: 23.08.2014)
- Beck, Klaus (2003):** Neue Medien – neue Theorien? Klassische Kommunikations- und Medienkonzepte im Umbruch. In: Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Wiesbaden, S. 71-87.
- Beck, Klaus (2006):** Computervermittelte Kommunikation im Internet. München u.a.
- Beck, Klaus (2010):** Soziologie der Online-Kommunikation. In: Beck, Klaus/Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden, S. 15-35.
- Becker, Barbara (2003):** Kommunikationskulturen im Internet: dargestellt am Beispiel virtueller Netzwerke in MUDs und MOOs. In: Thiedeke (2003): Virtuelle Gruppen. Wiesbaden. S. 107-125.
- Beer, Sonja (2008):** Zwischen den Welten. Zur kommunikativen Konstruktion von Wirklichkeit im Medium Internet. Eine linguistische Studie zu „VampireLive“-Rollenspielforen. Hildesheim.
- Beißwenger, Michael (2000):** Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen

und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel eines Webchats. Stuttgart.

- Beißwenger, Michael (2007):** Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation. Berlin et al.
- Beißwenger, Michael (2009):** *Multimodale Analyse von Chat-Kommunikation*. In: Birkner, Karin/Stukenbrock, Anja (Hrsg.): Die Arbeit mit Transkripten in Fortbildung, Lehre und Forschung. Mannheim, S. 117-143. Online-Dokument: <http://www.verlag-gespraechsforschung.de/2009/birkner.htm> (Zugriff: 22.03.2012)
- Bentele, Günter/Beck, Klaus (1994):** Information – Kommunikation – Massenkommunikation. Grundbegriffe und Modelle der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. In: Jarren, Otfried (Hrsg.): Medien und Journalismus. Eine Einführung. Band 1. Opladen, S. 18-40.
- Berger, Peter/Luckmann, Thomas (1990):** Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt a.M.
- Berruto, Gaetano (1987):** Varietät. In: Ammon, Ulrich/Dittmar, Norbert/Mattheier, Klaus (Hrsg.): Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft. 1. Halbband (=Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 263-267.
- Birkner, Karin (2011):** Vorwort. In: Birkner, Karin/Meer, Dorothee (Hrsg.): Institutionalisierte Alltag: Mündlichkeit und Schriftlichkeit in unterschiedlichen Praxisfeldern. Mannheim, S. 2-7. Online-Dokument: <http://www.verlag-gespraechsforschung.de/2011/pdf/institution.pdf> (Zugriff: 01.04.2012)
- Bittner, Johannes (2003):** Digitalität, Sprache, Kommunikation. Eine Untersuchung zur Medialität von digitalen Kommunikationsformen und Textsorten und deren varietätenlinguistischer Modellierung. Berlin.
- Blizzard Entertainment (2004):** World of Warcraft. Spielhandbuch.
- Brinker, Klaus (1997):** Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden. Berlin.
- Brinker, Klaus/Sager, Sven Frederik (2006):** Linguistische Gesprächsanalyse. Eine Einführung. 4., durchges. und erg. Aufl. Berlin.
- Brünner, Gisela/Fiehler, Reinhard/Kindt, Walther (2002):** Einführung in die Bände. In: Brünner, Gisela/Fiehler, Reinhard/Kindt, Walther (Hrsg.): Angewandte Diskursforschung. Band 1: Grundlagen und Beispielanalysen. Radolfzell, S. 7-15. Online-Dokument: <http://www.verlag-gespraechsforschung.de/2002/diskursforschung/Band1.pdf> (Zugriff: 01.04.2012)
- Bühl, Achim (1997):** Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Kultur und Politik im Zeichen des Cyberspace. Opladen.
- Burkart, Roland (2002):** Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. 4., überarb. und aktualisierte Aufl. Wien.
- Burri, Gabriela (2003):** Spontanschreibung im Chat. In: Linguistik online 15, 3/03, S. 3-31.
- Bußmann, Hadumod (2002):** Lexikon der Sprachwissenschaft. 3. aktual. und erw. Auflage. Stuttgart.
- Calhoun, Craig (2003):** 'Belonging' in the cosmopolitan imaginary. In: Ethnicities 3(4), S. 531-568. Online-Dokument: <http://www.arts.yorku.ca/politics/ncanefe/docs/readings%20for%20the%20curious%20mind/Calhoun%20on%20Belonging.pdf> (Zugriff: 05.01.2012).
- Cypra, Olgierd (2005):** Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische

- Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Online-Dokument:
<http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/> (Zugriff: 19.06.2011).
- Deppermann, Arnulf (2007):** Grammatik und Semantik aus gesprächsanalytischer Sicht. Berlin.
- Deppermann, Arnulf (2008):** Gespräche analysieren. Eine Einführung. 4. Auflage. Wiesbaden.
- Deppermann, Arnulf/Helmer, Henrike (2013):** Standard des gesprochenen Deutsch: Begriff, methodische Zugänge und Phänomene aus interaktionslinguistischer Sicht. Online-Dokument: <https://ids-pub.bsz-bw.de/frontdoor/index/index/docId/734> (Zugriff: 15.10.2018)
- Diekmannshenke, Hajo/Lohoff, Markus (2012):** Populäre Kommunikations-Räume in Online-Spielen. Eine medienlinguistische Annäherung. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik, Band 56, Heft 1, S. 67-94.
- Dittmann, Jürgen (1979):** Einleitung. Was ist, zu welchen Zwecken und wie treiben wir Konversationsanalyse? In: Dittman, Jürgen (Hrsg.): Arbeiten zur Konversationsanalyse. Tübingen, S. 1-43.
- Dittmar, Norbert (1997):** Grundlagen der Soziolinguistik. Ein Arbeitsbuch mit Aufgaben. Tübingen.
- Domaschnev, Anatoli I. (1987):** Umgangssprache/Slang/Jargon In: Ammon, Ulrich/Dittmar, Norbert/Mattheier, Klaus (Hrsg.): Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft. 1. Halbband (=Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin. S: 308-315.
- Döring, Nicola (2003a):** Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen.
- Döring, Nicola (2003b):** Virtuelle Identitäten – Cyber-Beziehungen – Online-Gemeinschaften? Medienpsychologie im Internet-Zeitalter. In: Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Wiesbaden, S. 235-254.
- Döring, Nicola (2004):** Sozio-emotionale Dimensionen des Internet. In: Mangold, Roland/Vorderer, Peter/Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch Medienpsychologie. Göttingen, S. 769-791.
- Döring, Nicola (2010):** Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaften. In: Beck, Klaus/Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden, S. 159-183.
- Döring, Nicola/Schestag, Alexander (2003):** Soziale Normen in virtuellen Gruppen. Eine empirische Analyse ausgewählter Chat-Channels. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden, S. 305-347.
- Dorta, Gabriel (2005):** Soziale Welten in der Chat-Kommunikation. Untersuchungen zur Identitäts- und Beziehungsdimension in Web-Chats. Bremen.
- Ducheneaut, Nicolas/Moore, Robert J. (2005):** More than just ‘XP’: learning social skills in massively multiplayer online games. Palo Alto. Online-Dokument: <http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/documents/ITSE.pdf> (Zugriff: 23.08.2014)
- Ducheneaut, Nicolas/Yee, Nicholas/Nickell, Eric/Moore, Robert J. (2006):** „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. Online-Dokument: <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20%282006%29.pdf> (Zugriff: 04.04.2011).
- Ducheneaut, Nicolas/Yee, Nicholas (2008):** Collective Solitude and Social Networks in

- World of Warcraft. In: Romm-Livermore, Celia/Setzekorn, Kristina (Hrsg.): Social Networking Communities and E-Dating Services: Concepts and Implications. New York, S. 78-100. Online-Dokument: <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut%20&%20Yee%20-%20Networking%20Chapter.pdf> (Zugriff: 01.06.2011)
- Dudenredaktion (2007):** Deutsches Universalwörterbuch. 6. Auflage. Mannheim.
- Dudenredaktion (2009):** Duden. Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch. 8. Aufl. Mannheim
- Dürscheid, Christa (2003):** Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik 38. Online-Dokument: http://www.uni-koblenz.de/~diekmann/zfal/zfalarchiv/zfal38_2.pdf (Zugriff: 23.08.2010)
- Dürscheid, Christa (2005):** Medien, Kommunikationsformen, kommunikative Gattungen. In: Linguistik Online 22, 1/05. Online-Dokument: http://www.linguistik-online.com/22_05/duerscheid.pdf (Zugriff: 16.11.2011).
- Dürscheid, Christa (2006):** Einführung in die Schriftlinguistik. 3., überarb. und erg. Aufl. Göttingen.
- Dürscheid, Christa/Brommer, Sarah (2009):** Getippte Dialoge in neuen Medien. Sprachkritische Aspekte und linguistische Analysen. In: Linguistik online 37, 1/09, S. 3-20. Online-Dokument: http://www.linguistik-online.de/37_09/duerscheidBrommer.pdf (Zugriff: 23.03.2012)
- Dürscheid, Christa (2014):** Keyboard-to-Screen-Kommunikation gestern und heute: SMS und WhatsApp im Vergleich. In: Mathias, Alexa/Runkehl, Jens/Siever, Torsten (Hrsg.): Sprachen? Vielfalt! Sprache und Kommunikation in der Gesellschaft und den Medien. Eine Online-Festschrift zum Jubiläum von Peter Schlobinski, S. 150-181.
- Ehlich, Konrad (2007):** Sprache und sprachliches Handeln. Pragmatik und Sprachtheorie. Band 1. Berlin et al.
- Ehlich, Konrad/Rehbein, Jochen (1980):** Sprache in Institutionen. In: Althaus, Hans Peter/Henne, Helmut/Wiegand, Herbert Ernst (Hrsg.): Lexikon der Germanistischen Linguistik. 2., vollst. neu bearb. und erw. Aufl. Tübingen, S. 338-345.
- Ermert, Karl (1979):** Briefsorten. Untersuchungen zu Theorie und Empirie der Textklassifikation. Tübingen.
- Falkner, Wolfgang (1997):** Verstehen, Mißverstehen und Mißverständnisse. Untersuchungen an einem Korpus englischer und deutscher Beispiele. Tübingen.
- Fasold, Uwe-Gernot/Kemnitz von Heyden, Frank (2008):** Identifizierung von Rollen in computervermittelten sozialen Netzwerken. Als Chancen für die Markenführung. Saarbrücken.
- Fehr, Wolfgang/Heinz, Daniel (2008):** Online-Rollenspiele. Beispiel „World of Warcraft“ (WoW). In: proJugend 2/2008, S. 4-6. Online-Dokument: <http://www.bayern.jugendschutz.de/projugend/meldung.aspx?ID=2271> (Zugriff: 19.06.2011)
- Fiehler, Reinhard (1990):** Kommunikation und Emotion. Theoretische und empirische Untersuchungen zur Rolle von Emotionen in der verbalen Interaktion. Berlin.
- Fiehler, Reinhard (2001):** Emotionalität im Gespräch. In: Brinker, Klaus/Antos, Gerd/Heinemann, Wolfgang/Sager, Sven F. (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. 2. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 1425-1438.
- Fiehler, Reinhard/Barden, Birgit/Elstermann, Mechthild/Kraft, Barbara (2004):**

- Eigenschaften gesprochener Sprache. Tübingen.
- Fix, Tina (2001):** Generation @ im Chat. Hintergrund und explorative Motivstudie zur jugendlichen Netzkommunikation. München.
- Fluck, Hans-Rüdiger (1996):** Fachsprachen. Einführung und Bibliographie. Tübingen.
- Beisch, Natalie/Koch, Wolfgang (2021):** 25 Jahre ARD/ZDF-Onlinestudie: Unterwegsnutzung steigt wieder und Streaming/ Mediatheken sind weiterhin Treiber des medialen Internets. In: Media Perspektiven 10/2021, S. 486-503. Online-Dokument: https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2021/Beisch_Koch.pdf (Zugriff: 29.09.2022)
- Freud, Sigmund (1956):** Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker. Frankfurt am Main.
- Fritz, Jürgen (2008):** Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 135-147.
- Geisler, Martin (2009):** Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim.
- Gläser, Jochen (2005):** Neue Begriffe, alte Begriffe, alte Schwächen: Virtuelle Gemeinschaft. In: Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hrsg.): Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien. Wiesbaden, S. 51-72.
- Glinz, Hans (1974):** Linguistische Grundbegriffe und Methodenüberblick. Wiesbaden.
- Gloy, Klaus (1987):** Norm. In: Ammon, Ulrich/Dittmar, Norbert/Mattheier, Klaus J. (Hrsg.): Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft. 1. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin et al., S. 392-399.
- Glück, Helmut (Hrsg.) (2010):** Metzler-Lexikon Sprache. 4. aktual. und überarb. Auflage. Stuttgart.
- Görl, Carmen (2007):** Computervermittelte Kommunikation. Kulturelle und sprachwissenschaftliche Aspekte. Saarbrücken.
- Götzenbrucker, Gerit (2001):** Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dungeons). Wiesbaden.
- Götzenbrucker, Gerit/Löger, Bernd (2003):** Online Communities: Struktur sozialer Beziehungen und Spielmotivationen am Beispiel von Multi User Dimensions. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden, S. 237-264.
- Götzl, Xaver/ Pfeiffer, Alexander/ Primus, Thomas (2008):** MMORPGs 360°. Virtuelle Welten & moderne Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet. Neckenmarkt.
- Gumperz, John Joseph/ Hymes, Dell (1972):** Directions in sociolinguistics. The ethnography of communication. New York.
- Grünbichler, Benjamin (2009):** Lost in Cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. Norderstedt.
- Günthner, Susanne (1996):** Zwischen Scherz und Schmerz – Frotzelaktivitäten in Alltagsinteraktionen. In: Kotthoff, Helga (Hrsg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Opladen, S. 81-107.
- Halloran, John/Rogers, Yvonne/Fitzpatrick, Geraldine (2003):** From Text to Talk: Multiplayer Games and Voiceover IP. In: Copier, Marinka/Raessens, Joost (Hrsg.): Level Up. Digital Games Research Conference. Utrecht. Online-Dokument: http://digra2003.org/wp-content/uploads/sites/264/2015/02/Binder_boek_LevelUp.pdf

(Zugriff: 17.02.2019)

- Hancock, Jeffrey T./Peña, Jorge (2006):** An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. *Communication Research*, 33, S. 92-109. Online-Dokument: <http://www.socialinformation.org/readings/task%20communication%20MMoRPG.pdf> (Zugriff: 23.08.2014)
- Hanke, Christine (2008):** >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Distelmeyer, Jan (Hrsg.): *Game over!?* Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 7-18. Online-Dokument: http://www.transcript-verlag.de/ts790/ts790_1.pdf (Zugriff: 26.01.2012).
- Hannappel, Hans/Melenk, Hartmut (1990):** *Alltagssprache. Semantische Grundbegriffe und Analysebeispiele.* München.
- Hartung, Martin (1996):** Ironische Äußerungen in privater Scherzkommunikation. In: Kotthoff, Helga (Hrsg.): *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung.* Opladen, S. 109-144.
- Hartung, Martin (1998):** *Ironie in der Alltagssprache. Eine gesprächsanalytische Untersuchung.* Opladen.
- Häusler, Sascha (2007):** *Soziale Netzwerke im Internet. Entwicklung, Formen und Potenziale zu kommerzieller Nutzung.* Saarbrücken.
- Hayes, John/Flower, Linda (1980):** Identifying the organization of writing processes. In: Gregg, Lee W./Steinberg, Erwin R. (Hrsg.): *Cognitive Processes in writing;* S. 3-30.
- Heinecke, Guido (2007):** *Words of Warcraft: Kommunikation im Massively Multiplayer Online Role-Playing Game World of Warcraft.* Konstanz. Online-Dokument: <http://ling.uni-konstanz.de/pages/home/butt/teaching/MA-Heinecke.pdf> (Zugriff: 25.09.2009)
- Heintz, Bettina (2003):** Gemeinschaft ohne Nähe? Virtuelle Gruppen und reale Netze. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.): *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen.* Wiesbaden, S. 181-210.
- Henecka, Hans Peter (2009):** *Grundkurs Soziologie.* Konstanz.
- Henne, Helmut/ Rehbock, Helmut (2001):** *Einführung in die Gesprächsanalyse.* 4., durchges. und bibliogr. erg. Aufl. Berlin.
- Hess-Lüttich, Ernest W.B./Wilde, Eva (2003):** Der Chat als Textsorte und/oder als Dialogsorte? In: *Linguistik online* 13, 1/03, S. 161-179.
- Hinnenkamp, Volker (1989):** *Interaktionale Soziolinguistik und interkulturelle Kommunikation. Gesprächsmanagement zwischen Deutschen und Türken.* Tübingen.
- Hoffmann, Ludger (2004):** Chat und Thema. Online-Dokument: http://home.edo.uni-dortmund.de/~hoffmann/PDF/Chat_Thema1.pdf (Zugriff: 01.04.2012)
- Höflich, Joachim R. (1995):** Vom dispersen Publikum zu „elektronischen Gemeinschaften“. Plädoyer für einen erweiterten kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel. In: *Rundfunk und Fernsehen.* 43(4), S. 518-537.
- Höflich, Joachim R. (1996):** *Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Grundlagen, organisatorische Medienverwendung, Konstitution „elektronischer Gemeinschaften“.* Opladen.
- Höflich, Joachim R. (1997):** Zwischen massenmedialer und technisch vermittelter interpersonaler Kommunikation – der Computer als Hybridmedium und was die Menschen damit machen. In: Beck, Klaus (Hrsg.): *Computernetze – ein Medium öffentlicher Kommunikation?* Berlin, S. 85-104.
- Höflich, Joachim R. (2003a):** *Mensch, Computer und Kommunikation. Theoretische*

Verortung und empirische Befunde. Frankfurt am Main.

- Höflich, Joachim R. (2003b):** Einführung: Mediatisierung des Alltags und der Wandel von Vermittlungskulturen. In: Höflich, Joachim R./Gebhardt, Julian (Hrsg.): Vermittlungskulturen im Wandel. Brief, E-Mail, SMS. Frankfurt a.M. et al., S. 7-20.
- Höflich, Joachim R. (2016):** Der Mensch und seine Medien. Mediatisierte interpersonale Kommunikation. Eine Einführung. Wiesbaden.
- Höflich, Joachim R./Gebhardt, Julian (2002):** Visionen „virtueller Gemeinschaften“ und die Wirklichkeit des Gebrauchs. In: Baum, Achim (Hrsg.): Fakten und Fiktionen: über den Umgang mit Medienwirklichkeiten. Konstanz, S. 301-313.
- Holly, Werner (1997):** Zur Rolle von Sprache in Medien. Semiotische und kommunikationsstrukturelle Grundlagen. In: Muttersprache Jg. 107, S. 64-75.
- Holly, Werner (2011):** Medien, Kommunikationsformen, Textsortenfamilien. In: Habscheid, Stephan (Hrsg.): Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation. Berlin/New York, S. 144–163.
- Homans, George Caspar (1960):** Theorie der sozialen Gruppe. Opladen.
- Huizinga, Johan (1994):** Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.
- Hülsmann, Thorsten (2000):** Geographien des Cyberspace. Oldenburg. Online-Dokument: <http://oops.uni-oldenburg.de/volltexte/2001/660/pdf/huegeo00.pdf> (Zugriff: 26.11.2011).
- Imo, Wolfgang (2013):** Sprache in Interaktion. Analysemethoden und Untersuchungsfelder. Berlin.
- Imo, Wolfgnag (2015):** Interaktionale Linguistik und die qualitative Erforschung computervermittelter Kommunikation. Online-Dokument: <http://arbeitspapiere.sprache-interaktion.de/arbeitspapiere/arbeitspapier56.pdf> (Zugriff: 09.02.2019)
- Inderst, Rudolf (2009a):** Vergemeinschaftung in MMORPGs. Boizenburg.
- Inderst, Rudolf (2009b):** Von der Gilde zur Gemeinschaft: Online-Rollenspiele als Fortsetzung der literarischen Utopie. In: Beyer, Anja/Kreuzberger, Gunther (Hrsg.): Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007. Boizenburg, S. 89-97.
- Iványi, Zsuzsanna (2001):** Bemerkungen zur Möglichkeit von Warum-Fragen in der Gesprächsanalyse. In: Iványi, Zsuzsanna/Kertész, András (Hrsg.): Gesprächsforschung. Tendenzen und Perspektiven. Frankfurt a. M., S. 121-129.
- Jakobsson, Mikael/Taylor, T.L. (2003):** The Sopranos Meets EverQuest. Social Networking in Massively Multiplayer Online Games. Online-Dokument: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.15.220&rep=rep1&type=pdf> (Zugriff: 17.02.2019)
- Jansen, Dorothea (2000):** Antrittsvorlesung an der Deutschen Hochschule für Verwaltungswissenschaften Speyer. Online-Dokument: <http://www.hfv-speyer.de/jansen/download/SpeyererVortr%C3%A4geInstitutionalismus.pdf> (Zugriff: 01.04.2012)
- Jansen, Dorothea (2003):** Einführung in die Netzwerkanalyse. Opladen.
- Jöckel, Sven (2007):** Online Spiele. Eine konzeptuelle Abgrenzung verschiedener Spielformen. In: Menschen, Märkte, Medien, Management. Berichte aus Forschung und Lehre 02/2007. Online-Dokument: http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-10821/MMMM22007_J.pdf (Zugriff: 18.05.2009).
- Jöckel, Sven (2009):** Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte. Wiesbaden.

- Jöckel, Sven/Schumann, Christina (2010):** Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. In: Beck, Klaus/Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden, S. 461-484.
- Johnson, Neil F./Xu, Chen/Zhao, Zhenyuan/Ducheneaut, Nicolas/Yee, Nicholas/Tita, George/Hui, Pak Ming (2009):** Human group formation in online guilds and offline gangs driven by a common team dynamic. Online-Dokument: <http://www.nickyee.com/pubs/Johnson%20et%20al%20-%20Gangs%20%282009%29.pdf> (Zugriff: 01.06.2011).
- Kallmeyer, Werner (1988):** Konversationsanalytische Beschreibung. In: Ammon, Ulrich/Dittmar, Norbert/Mattheier, Klaus J. (Hrsg.): Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft. 2. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin et al., S. 1095-1108.
- Kilian, Jörg (2002):** T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Bd. 1. Stuttgart, S. 55-78.
- Klimmt, Christoph (2008):** Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 57-72.
- Klimmt, Christoph (2009):** Virtuelle Welten, Online-Spiele und ihre Communities. Dokumentation zum Workshop V der Fachtagung „Das können doch nur meine Freunde sehen...“ - Digitale Netzwerke und Web 2.0 im Alltag von Jugendlichen. Online-Dokument: <http://www.ajs-bw.de/media/files/medien/2009/Dokumentation-Workshop-5.pdf> (23.08.2010).
- Knoblauch, Hubert (1991):** Kommunikation im Kontext. John J. Gumperz und die Interaktionale Soziolinguistik. In: Zeitschrift für Soziologie. Jg. 20, Heft 6, S. 446-462. Online-Dokument: <http://zfs-online.org/index.php/zfs/article/viewFile/2781/2318> (Zugriff: 01.04.2012)
- Kobler-Trill, Dorothea (1994):** Das Kurzwort im Deutschen. Eine Untersuchung zu Definition, Typologie und Entwicklung. Tübingen.
- Koch, Peter/Österreicher, Wulf (1994):** Funktionale Aspekte der Schriftkultur. In: Günther, Hartmut/Ludwig, Otto (Hrsg.): Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. 1. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 587-604.
- Köhler, Thomas (2003):** Das Selbst im Netz. Die Konstruktion sozialer Identität in der computervermittelten Kommunikation. Wiesbaden.
- Kohvakka, Hannele (1997):** Ironie und Text. Zur Ergründung von Ironie auf der Ebene des sprachlichen Textes. Frankfurt am Main.
- Kolo, Castulus/Baur, Timo (2004):** Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. Online-Dokument: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (Zugriff: 22.04.2011).
- König, Oliver (Hrsg.) (2001):** Gruppendynamik. Geschichte, Theorien, Methoden, Anwendungen, Ausbildung. München u.a.
- König, Oliver (2002):** Macht in Gruppen. Gruppendynamische Prozesse und Interventionen. Stuttgart.
- König, Oliver (2007):** Gruppendynamik und die Professionalisierung psychosozialer Berufe. Heidelberg.
- König, Oliver/Schattenhofer, Karl (2008):** Einführung in die Gruppendynamik. Heidelberg.

- Kopp, Guido (2004):** Audiovisuelle Fernkommunikation. Grundlagen der Analyse und Anwendung von Videokonferenzen. Wiesbaden.
- Korte, Hermann/Schäfers, Bernhard (Hrsg.) (2002):** Einführung in Hauptbegriffe der Soziologie. Opladen.
- Kotthoff, Helga (1998):** Spaß verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor. Tübingen.
- Krämer, Sybille (2000):** Das Medium als Spur und als Apparat. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main, S. 73-94.
- Krotz, Friedrich (2008):** Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 25-40.
- Kubczak, Hartmut (1987):** Soziolekt. In: Ammon, Ulrich/Dittmar, Norbert/Mattheier, Klaus (Hrsg.): Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft. 1. Halbband (=Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 268-273.
- Kücklich, Julian (2009):** Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen. In: Bevc, Thomas/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 27-48.
- Kuhn, Axel (2009):** Vernetzte Medien. Nutzung und Rezeption am Beispiel von „World of Warcraft“. Konstanz.
- Lenke, Nils/Schmitz, Peter (1995):** Geschwätz im 'Globalen Dorf' – Kommunikation im Internet. In: OBST. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie, Nr. 50, S. 117-141.
- Levelt, Willem (1989):** Speaking. From intention to articulation. Cambridge.
- Lewandowski, Theodor (1990):** Linguistisches Wörterbuch. 5., überarb. Auflage. Bd. 1-3. Heidelberg.
- Linke, Angelika/Nussbaumer, Markus/Portmann, Paul R. (2004):** Studienbuch Linguistik. Ergänzt um ein Kapitel „Phonetik/Phonologie“ von Urs Willi. 5., erw. Aufl. Tübingen.
- Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (2003):** Kommunikationswissenschaft im Wandel. Orientierung an einer dynamischen, integrativen und unüberschaubaren Disziplin. In: Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Eine Einführung. Wiesbaden, S. 13-42.
- Löffler, Heinrich (2010):** Germanistische Soziolinguistik. 3. überarb. Auflage. Berlin.
- Luginbühl, Martin (2003):** Streiten im Chat. In: Linguistik online 15, 3/03, S. 69-87.
- Maletzke, Gerhard (1963):** Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik. Hamburg.
- Marterer, Julia Johanna (2006):** Sprache und neue Medien. Analyse des Sprachgebrauchs in den Kommunikationsformen E-Mail und Chat. Online-Dokument: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2006/3854/pdf/MartererJulia-2006-11-30.pdf> (Zugriff: 05.08.2011)
- Marton, Attila (2008):** Organisierte Kommunikation ohne Gesicht. Die Bewältigung zeitlich und sachlich entkoppelter Kommunikation am Beispiel einer MMORPG-Gilde. Saarbrücken.
- Matzat, Uwe (2005):** Die Einbettung der Online-Interaktion in soziale Netzwerke der Offline-Welt: Möglichkeiten der sozialen Gestaltung von online-Gruppen. In: Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hrsg.): Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische

- Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien. Wiesbaden, S. 175-199.
- Mead, George Herbert (1988):** Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. 7. Aufl. Frankfurt am Main.
- Meer, Dorothee (2011):** Kommunikation im Alltag – Kommunikation in Institutionen: Überlegungen zur Ausdifferenzierung einer Opposition. In: Birkner, Karin/Meer, Dorothee (Hrsg.): Institutionalisierte Alltag: Mündlichkeit und Schriftlichkeit in unterschiedlichen Praxisfeldern. Mannheim, S. 28-50. Online-Dokument: <http://www.verlag-gespraechsforschung.de/2011/pdf/institution.pdf> (Zugriff: 01.04.2012)
- Meibauer, Jörg (2001):** Pragmatik. Eine Einführung. 2., verb. Aufl. Tübingen.
- Misoch, Sabina (2006):** Online-Kommunikation. Konstanz.
- Moers, Michaela (2006):** Sprache und Kommunikation Jugendlicher im Internet. Untersuchungen in Chats und Foren. In: Germanistische Linguistik, Bd. 182-183, S. 271-301.
- Müllerová, Olga (1992):** Dialog unter dem Gesichtspunkt der Anzahl seiner Teilnehmer. In: Löffler, Heinrich (Hrsg.): Dialoganalyse IV. Referate der 4. Arbeitstagung. Teil 1. Basel, S. 103-108.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2009):** Virtuelle Organisationen in Arbeits- und Spielwelten – Transferpotenziale und organisatorische Implikationen. In: Beyer, Anja/Kreuzberger, Gunther (Hrsg.): Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007. Boizenburg, S. 65-87.
- Nachez, Michael/Schmoll, Patrick (2002):** Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: kommunikation@gesellschaft, Jg. 3, 2002, Beitrag 5. Online-Dokument: http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B5_2002_Nachez_Schmoll.PDF (Zugriff: 20.08.2010)
- Nagy, Ferenc (2006):** Computerspiele: Rezeption und Wirkung. Online-Dokument: http://opus.haw-hamburg.de/volltexte/2007/293/pdf/Nagy_Ferenc_061106.pdf (Zugriff: 19.06.2011)
- Nardi, Bonnie/Harris, Justin (2006):** Strangers and Friends. Collaborative Play in World of Warcraft. Online-Dokument: <http://darrouzet-nardi.net/bonnie/pdf/fp199-Nardi.pdf> (Zugriff: 04.04.2011)
- Neitzel, Britta (2010):** Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See I’m Real.“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Münster et al., S. 193-212.
- Netzel, Janine/Braun, Susanne/Frey, Dieter (2017):** Macht: Grundlagen, Folgen und Prozesse eines komplexen Phänomens. In: Bierhoff, Hans-Werner/Frey, Dieter (Hrsg.): Kommunikation, Interaktion und soziale Gruppenprozesse. Göttingen, S. 493-542.
- Neuland, Eva (2006):** Jugendsprachen – Was man über sie und was man an ihnen lernen kann. In: Neuland, Eva (Hrsg.) (2006): Variation im heutigen Deutsch. Perspektiven für den Sprachunterricht. Frankfurt am Main u.a., S. 223-242.
- Nilsson, Helena (2013):** Zu Form- und Funktionsvariation der Gesprächspartikeln HM, JA, OKAY und NEIN und ihren schwedischen Entsprechungen in der Chat-Kommunikation. Online-Dokument: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/32407/1/gupea_2077_32407_1.pdf (Zugriff: 20.04.2017)
- Oerter, Rolf (1993):** Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. München.
- Pankow, Christiane (2003):** Zur Darstellung nonverbalen Verhaltens in deutschen und schwedischen IRC-Chats. Eine Korpusuntersuchung. In: Linguistik online 15, 3/03, S.

- 89-124. Online-Dokument: http://www.linguistik-online.de/15_03/pankow.pdf (Zugriff: 24.07.2009)
- Pargman, Daniel/Erissson, Andreas (2005):** Law, order and conflicts of interest in massively multiplayer online games. Online-Dokument: <http://www.digra.org/dl/db/06278.31037.pdf> (04.04.2011)
- Pasch, Renate (1997):** Weil mit Hauptsatz – Kuckucksei im Denn-Nest. In: Deutsche Sprache, Heft 3/97, S. 252-271.
- Peuckert, Rüdiger (2006):** Status, sozialer. In: Schäfers, Bernhard/ Kopp, Johannes (Hrsg.): Grundbegriffe der Soziologie. Wiesbaden, S. 313-315.
- Piotrowski, Kati (2006):** Online:Offline – Soziale Netzwerke von Jugendlichen. In: Tillmann, Angela/Vollbrecht, Ralf (2006): Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, S. 51-63.
- Pottelberge, Jeroen van (2005):** Ist jedes grammatische Verfahren Ergebnis eines Grammatikalisierungsprozesses? Fragen zur Entwicklung des Am-Progressivs. In: Leuschner, Torsten; Mortelmans, Tanja; de Groot, Sarah (Hrsg.): Grammatikalisierung im Deutschen. Berlin, S. 169-191.
- Pürer, Heinz (2003):** Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch. Konstanz.
- Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008):** Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 169-192.
- Rau, Harald (2007):** Soziale Netzwerke und die Frage nach der Effizienz. In: Kimpeler, Simone/Schweiger, Wolfgang/Mangold, Michael (Hrsg.): Die digitale Herausforderung. Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation. Wiesbaden, S. 197-208.
- Raudonat, Kerstin (2017):** Sozial-kommunikative Kompetenzen im Kontext von Online-Rollenspielen am Beispiel von Kommunikation und Interaktion im Rahmen von Spielhandlungen in dem MMORPG World of Warcraft. Hamburg. Online-Dokument: <https://d-nb.info/1136422897/34> (Zugriff: 03.12.2018)
- Rheingold, Howard (1994):** The virtual community. Homestanding on the electronic frontier. New York.
- Rittmann, Tim (2008):** MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation. Boizenburg.
- Roelcke, Thorsten (2010):** Fachsprachen. Berlin.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten (1998):** Sprache und Kommunikation im Internet. Opladen.
- Ryan, Marie-Laure (2001):** Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore.
- Sader, Manfred (1998):** Psychologie der Gruppe. Weinheim.
- Sager, Sven Frederik (2004):** Kommunikationsanalyse und Verhaltensforschung. Grundlagen einer Gesprächsethologie. Tübingen.
- Saxer, Ulrich (1999):** Medienwissenschaft I: Grundlagen. In: Leonhard, Joachim-Felix/Ludwig, Hans-Werner/Schwarze, Dietrich/Straßner, Erich (Hrsg.): Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft. Bd. 15: Medienwissenschaft. Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Teilband 1. Berlin, S. 1-14.
- Schäfer, Markus (2014):** Die Sprache der World of Warcraft-SpielerInnen. Eine

- Untersuchung der multimodalen Kommunikation im Umfeld von Raid-Gruppen, mit Fokus auf Wortschatz, Gesprächsorganisation und Textformen. Bochum. Online-Dokument: <https://d-nb.info/107984287X/34> (Zugriff: 03.12.2018)
- Schäfers, Bernhard (1994):** Einführung in die Gruppensoziologie. Geschichte, Theorien, Analysen. Heidelberg.
- Schäfers, Bernhard/Kopp, Johannes (Hrsg.) (2006):** Grundbegriffe der Soziologie. Wiesbaden.
- Schelske, Andreas (2007):** Soziologie vernetzter Medien. Grundlagen computervermittelter Vergesellschaftung. München.
- Schlobinski, Peter (2006):** Die Bedeutung digitalisierter Kommunikation für Sprach- und Kommunikationsgemeinschaften. In: Schlobinski, Peter (Hrsg.) (2006): Von *hdl* bis *cul8r*: Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Mannheim, S. 26-37.
- Schmidt, Gurly/Androutopoulos, Jannis (2004):** löbbe döch. Beziehungskommunikation mit SMS. In: Gesprächsforschung - Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion, Ausgabe 5, S. 50-71. Online-Dokument: www.gespraechsforschung-ozs.de/heft2004/ga-schmidt.pdf (Zugriff: 08.05.2015)
- Schmidt, Jan/Dreyer, Stephan/Lampert, Claudia (2008):** Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens "Online-Games". Online-Dokument: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42 (Zugriff: 25.11.2011)
- Schönfeldt, Juliane (2002):** Die Gesprächsorganisation in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Bd. 1. Stuttgart, S. 25-53.
- Schönhagen, Philomen (2004):** Soziale Kommunikation im Internet. Zur Theorie und Systematik computervermittelter Kommunikation vor dem Hintergrund der Kommunikationsgeschichte. Bern.
- Schorb, Bernd/Kießling, Matthias/Würfel, Maren/Keilhauer, Jan (2008):** MeMo_OS08. Medienkonvergenz Monitoring Online-Spieler-Report 2008. Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam. Online-Dokument: http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OS08.pdf (Zugriff: 25.11.2011)
- Schrader, Frederik (2011):** Sprachverwendung im Game-Chat. Eine empirische Untersuchung der Computerspielkommunikation. Hamburg.
- Schuegraf, Martina/Meier, Stefan (2005):** Chat- und Forenanalyse. In: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz, S. 425-435.
- Schultheiss, Daniel (2009):** Im Reich der interstellaren Händler: Internetgames als innovative Spielform. Eine Längsschnittstudie zu Spielmotivationen, Spielerleben und Spielverhalten am Beispiel eines Langzeit-Browsersgames. Ilmenau. Online-Dokument: https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00016011/ilm1-2009100012.pdf (Zugriff: 17.02.2019)
- Schwitalla, Johannes (1987):** Sprachliche Mittel der Konfliktreduzierung in Streitgesprächen. In: Schank, Gerd/Schwitalla, Johannes (Hrsg.): Konflikte in Gesprächen. Tübingen, S. 99-175.
- Schwitalla, Johannes (1994):** Gesprochene Sprache – dialogisch gesehen. In: Fritz, Gerd/Hundsnerscher, Franz (Hrsg.): Handbuch der Dialoganalyse. Tübingen, S. 17-36.
- Schwitalla, Johannes (2001):** Konflikte und Verfahren ihrer Bearbeitung. In: Brinker, Klaus/Burkhardt, Armin/Ungeheuer, Gerold/Wiegand, Herbert Ernst/Steger, Hugo (Hrsg.): Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft. Bd. 16:

- Textlinguistik und Gesprächsanalyse Bd. 2 2001 Teilband 2. Berlin, S. 1374-1382.
- Schwitalla, Johannes (2006):** Gesprochenes Deutsch. Eine Einführung. 3., neu bearb. Aufl. Berlin.
- Seifert, Robert/Jöckel, Sven (2008):** Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game *World of Warcraft*. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 297-311.
- Selting, Margret/Couper-Kuhlen, Elizabeth (2000):** Argumente für die Entwicklung einer 'interaktionalen Linguistik'. In: Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion. Ausgabe 1, S. 76-95. Online-Dokument: <http://www.gespraechsforschung-ozs.de/heft2000/ga-selting.pdf> (03.02.2012) (Zugriff: 01.04.2012)
- Selting, Margret/Couper-Kuhlen, Elizabeth (2001):** Forschungsprogramm "Interaktionale Linguistik". In: Linguistische Berichte 187, 257-287.
- Selting, Margret et al. (2009):** Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2). In: Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion. Ausgabe 10, S. 353-402. Online-Dokument: <http://www.gespraechsforschung-ozs.de/heft2009/px-gat2.pdf> (Zugriff: 01.04.2012)
- Siever, Torsten (2006):** Sprachökonomie in den „Neuen Medien“. In: Schlobinski, Peter (Hrsg.) (2006): Von *hdl* bis *cul8r*: Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Mannheim, S. 71-88.
- Sjöblom, Björn (2008):** Gaming as a situated collaborative practice. Online-Dokument: <http://etjanst.hb.se/bhs/ith/3-9/bs.pdf> (Zugriff: 03.10.2012)
- Sommerfeldt, Karl-Ernst/ Starke, Günter (1998):** Einführung in die Grammatik der deutschen Gegenwartssprache. 3., neu bearbeitete Auflage. Tübingen.
- Spiegel, Carmen (2011):** Streit. Eine linguistische Untersuchung verbaler Interaktionen in alltäglichen Zusammenhängen. Mannheim Online-Dokument: <http://www.verlag-gespraechsforschung.de/2011/pdf/streit.pdf> (Zugriff: 20.06.2014)
- Spiegel, Carmen/Spranz-Fogasy, Thomas (2001):** Aufbau und Abfolge von Gesprächsphasen. In: In: Brinker, Klaus/Antos, Gerd/Heinemann, Wolfgang/Sager, Sven F. (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. 2. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 1241-1252.
- Spitzmüller, Jürgen (2005):** Spricht da jemand? Repräsentation und Konzeption in virtuellen Räumen. Online-Dokument: www.ds.uzh.ch/spitzmueller/docs/chat-05.pdf (Zugriff: 22.03.2012)
- Spranz-Fogasy, Thomas/Deppermann, Arnulf (2001):** Teilnehmende Beobachtung in der Gesprächsanalyse. In: Brinker, Klaus/Antos, Gerd/Heinemann, Wolfgang/Sager, Sven F. (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. 2. Halbband (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 1007-1013.
- Stank, Melanie (2009):** Beziehungen und Identitäten im virtuellen Kommunikationsraum. Soziale Auswirkungen von Online-Kommunikation. Saarbrücken.
- Stegbauer, Christian (2001):** Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen. Wiesbaden.
- Stegbauer, Christian (2005):** Soziale Formen im Internet. Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hrsg.): Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien. Wiesbaden, S. 201-221.
- Steinkuehler, Constance A. (2004):** A Discourse Analysis of MMOG Talk. In: Proc. Other

- Players conference 2004, IT University of Copenhagen, S. 1-12. Online-Dokument: <http://www.itu.dk/~ljc/speciale/tekster/steinkuehler.pdf> (16.12.2011)
- Stenschke, Oliver (2006):** Internetfachsprache und Allgemeinwortschatz. In: Schlobinski, Peter (Hrsg.) (2006): Von *hdl* bis *cul8r*: Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Mannheim, S. 52-70.
- Stertkamp, Wolf (2017):** Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen. Untersuchungen zu multimodaler Kommunikation am Beispiel von World of Warcraft. Gießen. Online-Dokument: <https://d-nb.info/1140734970/34> (Zugriff: 03.12.2018)
- Storrer, Angelika (2002):** Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger, Michael (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Bd. 1, Stuttgart, S. 3-24.
- Storrer, Angelika (2011):** Sprachstil und Sprachvariation in sozialen Netzwerken. Online-Dokument: <http://www.studiger.tu-dortmund.de/images/Zif-Netzwerke-storrer-preprint.pdf> (Zugriff: 22.03.2012)
- Thaler, Verena (2003):** Chat-Kommunikation im Spannungsfeld zwischen Oralität und Literalität. Berlin.
- Thiedeke, Udo (2003):** Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden.
- Thiedeke, Udo (2007):** Trust, but test! Vertrauen in virtuellen Gemeinschaften. Konstanz.
- Thielemann, Nadine (2008):** Witzeln, frotzeln, dissen, teasen - konversationelle Humorformen in Diskussionen und ihre Bedeutung auf der Beziehungsebene. In: Kosta, Peter/Weiss, Daniel (Hrsg.): Slavistische Linguistik 2006/2007. Referate des XXXII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens, Männedorf bei Zürich, 18. - 20. September 2006 und Referate des XXXIII. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens, Potsdam, 4. - 6. September 2007. München 2008, S. 443-472.
- Tönnies, Ferdinand (1991):** Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie. Darmstadt.
- Trippe, Rebecca (2009):** Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen. Eine empirische Untersuchung der sozialen Strukturen in MMORPGs. Berlin.
- Verhagen, Harko/Johansson, Magnus (2009):** Demystifying guilds: MMORPG-playing and norms. Online-Dokument: www.academia.edu/3320734/Demystifying_guilds_MMORPG-playing_and_norms (Zugriff: 20.05.13)
- Vogelsang, Waldemar (1999):** „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. In: Thimm, Caja (Hrsg.) (1999): Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Identität im Internet. Opladen, S. 240-258.
- Wadley, Greg/ Gibbs, Martin/ Benda, Peter (2007):** Speaking in character: Using voice-over-IP to communicate within MMORPGs. Online-Dokument: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.710.8970&rep=rep1&type=pdf> (Zugriff: 17.02.2019)
- Weber, Max (1972):** Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. Tübingen.
- Weiß, Alexander (2009):** Ludologie, Arguing im Spiel und die Spieler-Avatar-Differenz als Allegorie auf die Postmoderne. In: Bevc, Thomas/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 49-64.
- Wenz, Karin (2008):** Baumhaus oder Kaserne. Soziale Strukturen in „World of Warcraft“. Online-Dokument: <http://www.mediaculture->

- online.de/fileadmin/bibliothek/wenz_warcraft/wenz_warcraft.pdf (Zugriff: 04.01.2012)
- Werlen, Iwar (2001):** Rituelle Muster in Gesprächen. In: Brinker, Klaus/ Antos, Gerd/ Heinemann, Wolfgang/ Sager, Sven F. (Hrsg.): Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung. 2. Halbband. (= Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft). Berlin, S. 1263-1278.
- Williams, Dmitri/Ducheneaut, Nicholas/Xiong, Li/Zhang, Yuanyuan/Yee, Nick/Nickell, Eric (2006):** From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. Online-Dokument: http://hci.uma.pt/courses/socialweb/reading_material/8/Williams06.pdf (Zugriff: 04.04.2011)
- Wimmer, Jeffrey (2013):** Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte. Konstanz.
- Wimmer, Jeffrey/Quandt, Thorsten/Vogel, Kristin (2008):** Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 149-167.
- Wirth, Uwe (2006):** Chatten online. In: Schlobinski, Peter (Hrsg.): Von *hdl* bis *cul8r*: Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Mannheim, S. 118-132.
- Wiswede, Günter (1991):** Soziologie. Ein Lehrbuch für den wirtschafts- und sozialwissenschaftlichen Bereich. Landsberg am Lech.
- Wolling, Jens/Kuhlmann, Christoph (2003):** Das Internet als Gegenstand und Instrument der empirischen Kommunikationsforschung. In: Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Wiesbaden, S. 131-161.
- Wolling, Jens/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008):** Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 13-21.
- Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian (2008):** Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 41-56.
- Wyss, Eva L./Hug, Barbara (2016):** WhatsApp-Chats. Neue Formen der Turn-Koordination bei räumlich-visueller Begrenzung. In: Spiegel, Carmen/Gysin, Daniel (Hrsg.): Jugendsprache in Schule, Medien und Alltag, S. 259-274.
- Yee, Nick (2006):** The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. Online-Dokument: <http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/yee-demographics.pdf> (Zugriff: 22.04.2011).
- Yee, Nick (2008):** Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. Online-Dokument: <http://www.nickyee.com/pubs/BBMK%20Yee.pdf> (Zugriff: 25.04.2011)
- Zapf, Holger (2009):** Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive. In: Bevc, Thomas/Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 11-25.
- Ziegler, Arne/Dürscheid, Christa (2002):** Kommunikationsform E-Mail. Tübingen.
- Zifonun, Gisela/Hoffmann, Ludger/Strecker (1997):** Grammatik der deutschen Sprache. Band 1. Berlin et al.

Internetseiten:

- Blizzard Entertainment (2008):** World of Warcraft zählt jetzt mehr als 11,5 Millionen Abonnetten weltweit. <http://eu.blizzard.com/de-de/company/press%20/pressreleases.html?id=10021742> (Zugriff: 11.02.2019)
- Blizzard Entertainment (2013):** Über 100 Millionen Spieler. <http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html> (Zugriff: 22.03.2019)
- Blizzard Entertainment (2018a):** Verhaltensbestimmungen von Blizzard Entertainment. <https://eu.battle.net/support/de/article/42673> (Zugriff: 11.02.2019)
- Blizzard Entertainment (2018b):** The WoW Mobile Armory App Support Ending. <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/21901726/the-wow-mobile-armory-app-support-ending> (Zugriff: 21.03.2019)
- Blizzard Entertainment (2019):** Willkommen zur Arena World Championship 2019. <https://worldofwarcraft.com/de-de/esports/arena> (Zugriff: 21.03.2019)
- Blizzard Entertainment (2022a):** Wrath of the Lich King Classic erscheint am 27. September. <https://news.blizzard.com/de-de/world-of-warcraft/23833251/wrath-of-the-lich-king-classic-erscheint-am-27-september> (Zugriff 30.09.2022)
- Blizzard Entertainment (2022b):** Gleich im Kalender eintragen: Die Reise zu den Dracheninseln beginnt am 29. November. <https://worldofwarcraft.com/de-de/news/23859631/gleich-im-kalender-eintragen-die-reise-zu-den-dracheninseln-beginnt-am-29-november> (Zugriff: 30.09.2022)
- Buffed.de/Scholz, Karsten (2016):** Battle.Net: Quasseln ohne Grenzen - der Blizzard-Voicechat ist da! <http://www.buffed.de/BattleNet-20-Software-233002/News/Blizzard-Voicechat-1211162/> (Zugriff: 11.02.2019)
- Buffed.de/Scholz, Karsten (2017):** Die 12 umsatzstärksten Spiele aller Zeiten - World of Warcraft ist Spitzenreiter! <http://www.buffed.de/Branchen-News-Thema-230074/News/umsatzstaerksten-Spiele-aller-Zeiten-World-of-Warcraft-1219184/> (Zugriff: 25.03.2019)
- Buffed.de/Scholz, Karsten (2018):** MMORPG-Genre auf dem Prüfstand: Teil 3 - Sind MMORPGs tot? <http://www.buffed.de/MMO-Thema-267704/Specials/MMO-Genre-auf-dem-Pruefstand-Teil-3-Sind-MMORPGs-tot-1271831/> (Zugriff: 07.02.2019)
- PC Games/Schlütter, Karsten (2007):** „Make Love, Not Warcraft“: South Park-Episode gewinnt Emmy. <http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-Spiel-42971/News/Make-Love-Not-Warcraft-South-Park-Episode-gewinnt-Emmy-612446/> (Zugriff: 11.02.2019)
- Spiegel online/Siemons, Mark (2006):** Chinas Geschäft mit der Lebenszeit. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,443947,00.html> (Zugriff: 19.06.2011)
- Statista.com/Statista Research Department (2015):** Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom 1. Quartal 2005 bis zum 3. Quartal 2015. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnetten-von-world-of-warcraft/> (Zugriff: 30.09.2022)
- Statista.com/Tenzer, F. (2022):** Zuschauerstunden von World of Warcraft auf Twitch.tv von Dezember 2016 bis August 2022. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/657243/umfrage/zuschauerstunden-von-world-of-warcraft-auf-twitch/> (Zugriff: 30.09.2022)
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle/USK.de (o.J.):** Die Genres der USK. <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (Zugriff: 11.02.2019)

Beispielverzeichnis

BEISPIEL 1	VERSCHIEDENE CHAT-CHANNEL IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_3)	83
BEISPIEL 2	INFORMATIONEN IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_3)	86
BEISPIEL 3	UNABHÄNGIGE NUTZUNG DES <i>WoW</i> -CHATS (C10_5)	137
BEISPIEL 4	<i>WoW</i> -CHAT ALS INFORMATIONSQUELLE (C3_3/VC3_3)	137
BEISPIEL 5	„SPRECHEN“ DER COMPUTERGEGNER IM <i>WoW</i> -CHAT (C3_3/VC3_3)	137
BEISPIEL 6	SPIELINTERNE LINKS (C3_3/VC3_3)	138
BEISPIEL 7	MIKROFONPROBLEME (C10_5/VC10_5)	139
BEISPIEL 8	DEFEKTES MIKROFON (C3_2/VC3_2)	139
BEISPIEL 9	BEWUSSTSEIN ÜBER NACHTEILE DES <i>WoW</i> -CHATS (C3_2/VC3_2)	141
BEISPIEL 10	VERLORENER KAMPF AUFGRUND VON MIKROFONPROBLEMEN (C3_2/VC3_2)	141
BEISPIEL 11	AUSWEICHEN AUF DEN <i>WoW</i> -CHAT WÄHREND EINES TELEFONATS (C3_3/VC3_3)	142
BEISPIEL 12	GESPRÄCHSERÖFFNUNG (C25_4/VC25_4)	149
BEISPIEL 13	TONPROBLEME IM VOICE-CHAT (VC25_4)	151
BEISPIEL 14	TONPROBLEME IM VOICE-CHAT GELÖST (VC25_4)	152
BEISPIEL 15	SMALL TALK NACH ENTSCHULDIGUNG IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_4)	153
BEISPIEL 16	BEGRÜßUNG HÖHERRANGIGER SPIELER (C25_4/VC25_4)	155
BEISPIEL 17	KAMPFVORBEREITUNG (C10_5/VC10_5)	159
BEISPIEL 18	FISCHMAHL ALS BUFF-FOOD (C25_4/VC25_4)	161
BEISPIEL 19	BEREITSCHAFTSCHECK (C25_2/VC25_2)	162
BEISPIEL 20	KAMPF IM VOICE-CHAT (VC10_2)	163
BEISPIEL 21	SPRECHPAUSEN (C25_2/VC25_2)	164
BEISPIEL 22	SIEG (C10_2/VC10_2)	167
BEISPIEL 23	LOOTVERGABE DURCH <i>DKP</i> (C25_4/VC25_4)	169
BEISPIEL 24	LOOTVERGABE DURCH WÜRFELN (C10_4/VC 10_4)	170
BEISPIEL 25	LOOTVERGABE DURCH <i>FFA</i> -WÜRFELN (C25_2/VC25_2)	171
BEISPIEL 26	ABWESENHEITSMELDUNGEN	173
BEISPIEL 27	BEENDIGUNG (C25_4/VC25_4)	175
BEISPIEL 28	VERZÖGERTE BEENDIGUNG (C3_3/VC3_3)	179
BEISPIEL 29	EMOTICONS IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_1)	186
BEISPIEL 30	KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG IM <i>WoW</i> -CHAT (C10_2)	188
BEISPIEL 31	GROBBUCHSTABEN IM <i>WoW</i> -CHAT	188
BEISPIEL 32	ÜBERMÄßIGE VERWENDUNG VON GROBSCHREIBUNG (C10_3)	189
BEISPIEL 33	ITERATIONEN IM <i>WoW</i> -CHAT	190
BEISPIEL 34	HOMOPHONIE IM <i>WoW</i> -CHAT	190
BEISPIEL 35	INTERPUNKTIONSZEICHEN IM <i>WoW</i> -CHAT	191
BEISPIEL 36	TIPPFEHLER IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_4)	192
BEISPIEL 37	FALSCHER CHANNEL IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_1)	192
BEISPIEL 38	BERICHTIGUNG MIT + IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_2)	192
BEISPIEL 39	BERICHTIGUNG MIT - IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_2)	192
BEISPIEL 40	BERICHTIGUNG MIT * IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_1)	193
BEISPIEL 41	AUSLASSUNGSPUNKTE IM <i>WoW</i> -CHAT	193
BEISPIEL 42	KONSONANTISCHE RUMPFORMEN IM <i>WoW</i> -CHAT	194
BEISPIEL 43	VERBEN AUS DEM WORTFELD DES SPRECHENS IM <i>WoW</i> -CHAT	195
BEISPIEL 44	SCHREIBEN IM <i>WoW</i> -CHAT (C10_2)	195
BEISPIEL 45	ZERLEGEN DER ÄUßERUNGSEINHEITEN IM <i>WoW</i> -CHAT (C10_2)	196
BEISPIEL 46	ADRESSIERUNG IM <i>WoW</i> -CHAT	197
BEISPIEL 47	EMOTES IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_2)	198
BEISPIEL 48	ÜBERLAPPUNGEN IM VOICE-CHAT (VC3_3)	200
BEISPIEL 49	RÜCKFRAGE IM VOICE-CHAT (VC3_4)	202
BEISPIEL 50	ÜBERTRAGUNGSPROBLEME IM VOICE-CHAT (VC10_5)	202
BEISPIEL 51	ZUORDNUNG DER STIMME IM VOICE-CHAT (C10_5/VC10_5)	203
BEISPIEL 52	NACHFRAGE ZUR ZUORDNUNG DER STIMME IM VOICE-CHAT (VC25_1)	204
BEISPIEL 53	SELBSTBENENNUNG IM VOICE-CHAT (VC25_4)	204
BEISPIEL 54	ENKLISE IM <i>WoW</i> -CHAT	205
BEISPIEL 55	ELISIONEN IM <i>WoW</i> -CHAT	206
BEISPIEL 56	WEITERE GRAPHEMISCHE MODULATIONEN IM <i>WoW</i> -CHAT	206
BEISPIEL 57	LACHPARTIKELN IM <i>WoW</i> -CHAT	207

BEISPIEL 58	ONOMATOPOETIKA IM <i>WoW</i> -CHAT	207
BEISPIEL 59	INTERJEKTIONEN IM <i>WoW</i> -CHAT	207
BEISPIEL 60	ELLIPSEN IM <i>WoW</i> -CHAT	208
BEISPIEL 61	WEIL-VERBZWEIT IM <i>WoW</i> -CHAT	209
BEISPIEL 62	AM-PROGRESSIV IM <i>WoW</i> -CHAT	209
BEISPIEL 63	INFLEKTIVE IM <i>WoW</i> -CHAT	210
BEISPIEL 64	INFLEKTIVE IM VOICE-CHAT (VC25_4)	211
BEISPIEL 65	AKRONYME	212
BEISPIEL 66	LOL KOMMENTIERT LUSTIGES (C10_5)	213
BEISPIEL 67	LOL BEDEUTUNGSVERSCHIEBUNG	213
BEISPIEL 68	LOL IN DER GESPROCHENEN SPRACHE (VC3_3)	213
BEISPIEL 69	LOL-VARIANTEN	214
BEISPIEL 70	INITIALWÖRTER	215
BEISPIEL 71	SPIELSPEZIFISCHES VOKABULAR (VC3_3)	216
BEISPIEL 72	NEOLOGISMEN - FACEROLLEN (VC10_4)	217
BEISPIEL 73	NEOLOGISMEN - WAYNE (VC3_4)	218
BEISPIEL 74	NEOLOGISMEN - NOOB, NOBO	218
BEISPIEL 75	LEETSPEAK	219
BEISPIEL 76	ANGLIZISMEN - MISCHFORMEN (C25_4)	220
BEISPIEL 77	RÜCKMELDUNGEN IM <i>WoW</i> -CHAT (C25_2)	221
BEISPIEL 78	RAUMDEIXIS (VC3_4)	222
BEISPIEL 79	DEIXIS (VC3_1)	223
BEISPIEL 80	TEXTDEIXIS (C25_2/VC25_2)	223
BEISPIEL 81	PFEILE IM <i>WoW</i> -CHAT	224
BEISPIEL 82	IDENTIFIKATION MIT DEM SPIELCHARAKTER (C10_5/VC10_5)	237
BEISPIEL 83	IDENTITÄTSGESTALTUNG DURCH KOMMUNIKATIVE HANDLUNGEN (C3_2/VC3_2)	240
BEISPIEL 84	SELBSTDARSTELLUNG (VC3_2)	241
BEISPIEL 85	IDENTITÄTSGESTALTUNG DURCH EMOTIONEN (C3_2/VC3_2)	244
BEISPIEL 86	STEREOTYPISIERUNG „FRAU AM STEUER“ (C10_5/VC10_5)	246
BEISPIEL 87	FORTSETZUNG STEREOTYPISIERUNG „FRAU AM STEUER“ (C25_2/VC25_2)	248
BEISPIEL 88	ROLLENVERTEILUNGEN IM RAID (VC10_4)	254
BEISPIEL 89	GILDENHIERARCHIE (C25_4/VC25_4)	256
BEISPIEL 90	RAIDLEITER WIDER WILLEN (C10_1/VC10_1)	258
BEISPIEL 91	BESTÄTIGEN DER ROLLE DES RAIDLEITERS (C25_2/VC25_2)	261
BEISPIEL 92	INTER-ROLLENKONFLIKT (VC25_2)	263
BEISPIEL 93	DEMOKRATIE DURCH FRAGEBOGEN (VC3_4)	265
BEISPIEL 94	DISZIPLIN BEIM BEREITSCHAFTSCHECK (C10_3/VC10_3)	274
BEISPIEL 95	FEHLERSUCHE NACH DEM KAMPF (VC25_3)	275
BEISPIEL 96	VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE (C25_3/VC25_3)	276
BEISPIEL 97	KONVENTION, ZU ANTWORTEN (C25_3/VC25_3)	278
BEISPIEL 98	VERMEINTLICHE MISSACHTUNG DER KONVENTION (C10_3/VC10_3)	279
BEISPIEL 99	ERMAHNUNG ZUR KONZENTRATION (C25_3/VC25_3)	280
BEISPIEL 100	SPIELFEHLER WIRD NICHT SANKTIONIERT (VC25_4)	285
BEISPIEL 101	SANKTIONEN - MINUS-DKP (VC25_3)	287
BEISPIEL 102	MAX VERLÄSST DIE GILDE (C25_4)	294
BEISPIEL 103	AUFNAHME EINES TWINKS (C25_4)	296
BEISPIEL 104	MOTIVATIONSPROBLEM IN DER GILDE (VC3_3)	298
BEISPIEL 105	FORTSETZUNG MOTIVATIONSPROBLEM IN DER GILDE (VC3_4)	300
BEISPIEL 106	SACHVERHALTSKONFLIKT ÜBER SPIELABLAUF (VC25_2)	302
BEISPIEL 107	WORTSPIEL - SPRICHWORT (VC3_5)	310
BEISPIEL 108	WORTSPIEL - TAUTOLGIE (VC3_5)	310
BEISPIEL 109	WORTSPIEL - AMBIGUITÄT (VC10_4)	311
BEISPIEL 110	WITZELN/ALBERN - SELBSTVERLIEBTHEIT (VC3_4)	312
BEISPIEL 111	MIMIKRY - PROBLEME MIT DEM HEADSET (VC3_4)	313
BEISPIEL 112	MIMIKRY - MIKROFONREPARATUR (C3_2/VC3_2)	314
BEISPIEL 113	MIMIKRY - KEKSE ALS BELOHNUNG (C25_3):	315
BEISPIEL 114	FROTZELN - SCHLUCKAUF (VC3_4)	318
BEISPIEL 115	FROTZELN - SPIELFEHLER (VC10_4)	319
BEISPIEL 116	IRONIE ZUM FRUSTABBAU (VC10_3)	322
BEISPIEL 117	SITUATIONSBEZOGENE IRONIE (C3_4/VC3_4)	325
BEISPIEL 118	IRONIE ZUR EINHALTUNG DER NORM (C10_3/VC10_3)	326

Glossar

Grundlage für diese Begriffssammlung bildet die Analyse der Text- und Gesprächskorpora aus *WoW*-Chat und Voice-Chat. Das Glossar basiert zudem auf eigenen Beobachtungen, den Einträgen zur Gamersprache¹²⁵ und dem *MMORPG*-Jargon¹²⁶ auf Wikipedia und einem Forenbeitrag bei Buffed.de¹²⁷. Die Angaben wurden dort von den Spielern selbst zusammengetragen. Zur Überprüfung standen mir Mitglieder der analysierten Gilde mit Rat und Tat zur Seite. Es wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Auch kann dieses Glossar lediglich als Momentaufnahme gelten.

<p>1000 Winter oder 1k Winter: Land und offenes Schlachtfeld für → PvP in <i>WoW</i>.</p> <p>1hit down oder one hit down: (engl) mit einem Schlag tot.</p> <p>Achievement: (engl) Erfolg. Im <i>WoW</i>-Erfolgssystem kann ein Spieler Achievements für besondere Errungenschaften sammeln.</p> <p>Add: kurz für (engl) additional (zusätzlicher Gegner). Computergegner, der die Gruppe meist überraschend angreift. Oft als kurze Warnung oder Hilferuf an die Mitspieler verwendet.</p> <p>Add-On: (engl) etwa: hinzugefügt. 1. Allgemeine Bezeichnung für zahlreiche Zusatzdienste oder Übersichten zum Spiel, die kostenlos heruntergeladen werden können und den Spielablauf erleichtern sollen. 2. Allgemeine Bezeichnung für die <i>WoW</i>-Spielerweiterungen.</p> <p>Adrush: kurz für (engl) Adrenaline Rush (Adrenalinrausch). Fähigkeit des Schurken.</p> <p>AE oder AoE: kurz für (engl) Area of Effect (Flächenzauber). Zauber, der nicht auf ein Ziel, sondern auf eine ganze Fläche wirkt.</p> <p>afk: kurz für (engl) away from keyboard (nicht an der Tastatur). Der Spieler macht hiermit deutlich, dass er zeitweise nicht an seinem Rechner sitzt und folglich nicht reagieren kann. Varianten: afklo, afkind.</p> <p>Aggro: kurz für Aggression. Hat ein Spielcharakter Aggro, so ist er Hauptkampfziel seines Gegners. Aggro-management ist der Versuch zu steuern, wer Aggro bekommt und wer nicht.</p> <p>AH: kurz für Auktionshaus. Hier kann man (fast) alle virtuellen Gegenstände des Spiels kaufen oder verkaufen.</p> <p>AK: kurz für Archavons Kammer. → Instanz in <i>WoW</i>.</p> <p>Alli oder Ally: kurz für einen Spielcharakter, der der Allianz angehört.</p>	<p>AK: kurz für Archavons Kammer. → Instanz in <i>WoW</i>.</p> <p>Alli oder Ally: kurz für einen Spielcharakter, der der Allianz angehört.</p> <p>AP: kurz für Attack Power (Angriffskraft). Attribut, das den Schaden der Nahkämpfer erhöht.</p> <p>AQ20: Ruinen von Ahn'Qiraj. → Instanz in <i>WoW</i> für 20 Spieler.</p> <p>atm: kurz für (engl) at the moment (im Moment).</p> <p>Auto Loot: kurz für automatischer → Loot. <i>WoW</i>-Einstellung zum automatischen Einsammeln der Beute.</p> <p>Avatar: vom Spieler erschaffener Spielcharakter, mit dem dieser sich in der Spielwelt bewegt.</p> <p>bb: kurz für (engl) bye bye.</p> <p>BC: kurz für (engl) Burning Crusade (brennender Kreuzzug). Der Name der ersten <i>WoW</i>-Spielerweiterung von Level 60 auf 70.</p> <p>Blizz oder Blizzard: (engl) Schneesturm. 1. Zauber des Magiers. 2. Kurz für den Namen des Herstellers von <i>WoW</i>: Blizzard Entertainment.</p> <p>Boss: sehr starker Computergegner in einer → Instanz. Er besitzt besondere Stärken und bedarf daher einer besonderen Taktik, hinterlässt aber auch höherwertige Beute.</p> <p>BR: kurz für (engl) Battle Resurrection (Wiederbelebung im Kampf). Spezieller Wiederbelebungszauber.</p> <p>btw: kurz für (engl) by the way (übrigens, ganz nebenbei).</p> <p>Buff: (engl) Stärkungszauber. Temporäre Verbesserung von Charaktereigenschaften, zumeist durch Zauber oder Tränke.</p> <p>buffen: abgeleitet von (engl) to buff (aufpolieren). Einen Stärkungszauber (→ Buff) einsetzen.</p> <p>Bug: (engl) Käfer. Programmierfehler, der in vielen Fällen (positive oder negative) Auswirkungen auf den Spielverlauf hat.</p>
---	--

¹²⁵ <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamersprache> (Zugriff: 21.10.2018).

¹²⁶ <https://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon> (Zugriff: 21.10.2018).

¹²⁷ <http://forum.buffed.de/topic/24302-wow-abkuerzungen-englisches-und-deutsches-im-chat/> (Zugriff: 21.10.2018).

BWL: kurz für (engl) Blackwing Lair, → Instanz in *WoW*.

Cast: (engl) alle Zauber oder Aktionen, die von einer primär Magie wirkenden Klasse ausgeführt werden.

casten: abgeleitet von (engl) to cast a spell (zaubern). Das Wirken von Magie.

Caster: (engl) jede primär Magie wirkende Klasse, die → Mana benötigt, z.B. Magier, Priester oder Hexenmeister.

CC: kurz für (engl) Crowd Control (Gruppenkontrolle). Fähigkeit, Gruppen von Gegnern zu kontrollieren, indem einige Gegner vorübergehend kampfunfähig gemacht werden.

CD: kurz für (engl) Cooldown (Abklingzeit). Die Zeit, die vergehen muss, bevor ein bestimmter Zauber, eine Fähigkeit oder ein Gegenstand erneut verwendet werden kann.

Char: kurz für (engl) character. Spielcharakter oder Avatar, mit dem sich ein Spieler in der Spielwelt bewegt.

Cheater: (engl) Betrüger. Spieler, der sich mit unfairen Mitteln einen Vorteil verschafft.

CL: kurz für Chain Lightning (Kettenblitz). Fähigkeit eines → Bosses in *WoW*.

clear: (engl) geleert. Oft verwendet, um mitzuteilen das eine → Instanz geschafft ist und alle Gegner tot sind.

Cooldown: (engl) Abklingzeit. Die Zeit, die vergehen muss, bevor ein bestimmter Zauber, eine Fähigkeit oder ein Gegenstand erneut verwendet werden kann. Auch kurz → CD genannt.

Crap: (engl) Schrott. Bezeichnung für unnütze Gegenstände im Spiel.

Crit: kurz für (engl) critical hit (kritischer Treffer). Ein sehr harter Treffer, bei dem der verursachte Schaden bis zu einem gewissen Prozentsatz erhöht wird.

C'Thun: starker Computergegner (→ Boss) in *WoW*.

cu oder cya: kurz für (engl) see you.

Daily: (engl) bestimmte → Quests, die einmal am Tag gelöst werden können.

DC: kurz für (engl) disconnect (Verbindungsabbruch). Trennung der Netzwerkverbindung.

DD: kurz für (engl) Damage Dealer (Schadensklasse). Die primäre Aufgabe bestimmter Spielcharaktere innerhalb einer Gruppe ist es, Schaden zu verursachen. Diese werden als Damage Dealer bezeichnet.

Debuff: (engl) negativer Verstärkungszauber.

Despawn: (engl) „Verschwinden“ der Leiche eines besiegten Gegners nach dem Einsammeln der Beute. Nach einiger Zeit tritt der Gegner erneut in die Spielwelt ein (→ Respawn oder → Spawn).

Destroyer: (engl) Zerstörer. Computergegner in *WoW*.

Disco: kurz für (engl) disconnect (Verbindungsabbruch). Trennung der Netzwerkverbindung. Auch kurz → DC genannt.

Dispel: (engl) Magieentfernung von Gegnern oder Mitspielern.

dispellen: abgeleitet von (engl) to dispel. Magie entfernen bei Gegnern oder Mitspielern.

dissen: abgeleitet von (engl) to disenchant (entzaubern). Mit dem Verzaubererberuf ist es möglich, Gegenstände in Komponenten aufzulösen, um diese weiterzuverwenden.

DK: kurz für (engl) Death Knight (Todesritter).

DKP: kurz für (engl) Dragon Kill Points (Drachentötungspunkte). Eine Art Währung, nach der die Beute, die in einem → Raid abfällt, gerecht an alle Teilnehmer verteilt werden kann. Für jede Raidteilnahme bekommt ein Spieler Punkte, die er dann für Gegenstände wieder „ausgeben“ kann.

DM: 1. kurz für (engl) Death Mines (Todesminen). → Instanz in *WoW*. 2. kurz für (engl) Dire Maul (Düsterbruch). → Instanz in *WoW*.

dmg: kurz für (engl) damage (Schaden). Einheit für den verrichteten Schaden an der eigenen Spielfigur oder am Gegner.

down: (engl) unten. In der Bedeutung von „gestorben sein“ genutzt.

DPS: kurz für (engl) Damage per Second (Schaden pro Sekunde). Einheit für den Schaden, der am Gegner oder der eigenen Spielfigur verursacht wird.

Drop: (engl) etwa: Abgefallenes. Beute, die ein Computergegner nach seinem Tod für den Sieger freigibt. Der Drop kann festgelegt oder zufällig sein (es gibt eine Droprate in Prozent).

droppen: abgeleitet von (engl) to drop (abwerfen). Freigeben von Beute nach dem Tod eines Computergegners.

Dudu: abwertende Bezeichnung für den Druiden.

Eisblock: Fähigkeit des Magiers.

Ele: 1. kurz für Elementarschamane. 2. Kurz für Talente der Elementarbeherrschung.

Enchant: (engl) Verzauberung, mit der man Gegenstände in ihren Werten verbessern kann.

enchanten: abgeleitet von (engl) to enchant (verzaubern). Verzauberungen (→ Enchants) wirken.

Encounter: (engl) Begegnung. Konfrontation mit einem anspruchsvollen Computergegner (→ Boss).

EP, Exp oder XP: kurz für Erfahrungspunkte bzw. (engl) Experience Points. Einheit für die Erfahrung, die man für Kämpfe gegen Computergegner, das Lösen von Quests und das Entdecken neuer Gegenden erhält. Zum Erreichen eines höheren Levels ist eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten notwendig.

Epic: (engl) epischer Gegenstand, der meist sehr selten zu finden ist und besonders starke Fähigkeiten besitzt. Im Plural auch oft als Epix bezeichnet.

Equip: kurz für (engl) equipment (Ausrüstung). Bezeichnung für die Kleidung, Waffen und sonstige Gegenstände, die ein Charakter tragen kann. Siehe auch → Gear.

facerollen: abwertende Metapher für zu einfache Klassen, bei denen der Spieler nur sein Gesicht auf der Tastatur „entlang rollen“ muss, um erfolgreich zu spielen.

farmen: abgeleitet von (engl) to farm. Das gezielte und oft routinemäßige Besiegen von Computergegnern oder das Suchen von Kräutern oder Erzen, um Gegenstände, Gold oder Erfahrungspunkte zu sammeln.

fc: kurz für (engl) false channel oder falscher Channel. Entschuldigung für eine Nachricht, die versehentlich im falschen Chatkanal geschrieben wurde.

Fear: (engl) Furcht. Ein Crowd-Control-Zauber (→ CC), der einen Gegner für eine bestimmte Zeit in Angst versetzt und ihn damit kampfunfähig macht.

ffa: kurz für (engl) free for all (frei für alle). Einen Gegenstand, der ffa ist, darf jeder Spieler im Raid erwerben.

FFB: kurz für (engl) Frostfirebolt (Frostfeuerblitz). Fähigkeit des Magiers.

fjdn: kurz für auf jeden Fall.

flamen: abgeleitet von (engl) to flame (beleidigen). Beschimpfen oder Lächerlich-Machen von Spielern im Chat.

Flask: (engl) Fläschchen. Allgemeine Bezeichnung für Stärkungszaubertränke.

FPS: 1. kurz für (engl) Frames Per Second (Bilder pro Sekunde). Einheit für die Grafikleistungen des Computers.

Fraktion: im Spiel *WoW* stehen sich die Fraktionen der Allianz und der Horde gegenüber. Sie sind verfeindet und bekämpfen sich.

ftw: kurz für (engl) for the win (für den Sieg).

g: kurz für Gold. Währung in *WoW*.

Gamemaster: (engl) Spielleiter. Mitarbeiter von Blizzard Entertainment, der den korrekten Spielablauf und das adäquate Verhalten im Chat überwacht.

Gear: (engl) Ausrüstung. Bezeichnung für die Kleidung, Waffen und sonstige Gegenstände, die ein Charakter tragen kann. Siehe auch → Equip.

gief oder **giev:** abgeleitet von (engl) to give (geben). In der Bedeutung von „Gib!“ genutzt, um auszudrücken, dass man einen Gegenstand unbedingt haben möchte.

Gilde: Zusammenschluss von Spielern zu einer vereinsähnlichen Gemeinschaft, um gemeinsam Spielerfolg zu haben. Gilden haben oft eine eigene Homepage zur Selbstdarstellung und Anwerbung neuer Spieler und sind in der Regel hierarchisch strukturiert.

Gimp (engl) Trottel. Abwertend für einen Spieler, der das Spiel nicht beherrscht oder die Fähigkeiten seines Spielcharakters nicht optimal nutzt.

gimpen: abgeleitet von (engl) gimp (Trottel). Abwertend für „schlecht spielen“.

GM: kurz für (engl) → Gamemaster (Spielleiter). Mitarbeiter von Blizzard Entertainment, der den korrekten Spielablauf und das adäquate Verhalten im Chat überwacht.

gn8: kurz für gute Nacht. Geläufiger Gute-Nacht-Gruß im Chat.

gogo: (engl) Los! Variante: **ogog**

Gratz oder **gratzi:** kurz für Gratulation. Glückwunsch für einen Mitspieler, der etwas Besonderes erreicht hat. Siehe auch → gz oder gzi.

Grp: kurz für (engl) group oder Gruppe.

GS: kurz für Gesundheitsstein. Gegenstand, der bei Benutzung Gesundheit wiederherstellt.

gz oder **gzi:** kurz für Gratulation. Glückwunsch für einen Mitspieler, der etwas Besonderes erreicht hat. Siehe auch → gratz oder gratzi.

Hardmode: (engl) schwerster Modus. Die höchste Schwierigkeitsstufe für → Instanzen.

hdf: kurz für halt die Fresse.

Heal: von (engl) to heal (heilen). Heilzauber eines Heilers.

Healer: (engl) Heiler. Ein Spielcharakter, dessen primäre Aufgabe innerhalb einer Gruppe es ist, die Gruppenmitglieder zu heilen, z.B. Priester oder Druiden.

Healmeter: (engl) Name eines → Add-Ons für den Heiler.

Hero: kurz für (engl) heroic oder heroisch. Bezeichnung für eine höhere Schwierigkeitsstufe von → Instanzen.

hf: kurz für (engl) have fun (hab(t) Spaß).

Hit: (engl) Schlag.

HM: 1. kurz für → Hardmode, 2. kurz für Hexenmeister.

HoT: kurz für (engl) Heal over Time (Heilung über Zeit). Heilung, die im Zeitverlauf kontinuierlich erwirkt wird, d.h. die Heilung wird in Intervallen ausgeführt.

HP: kurz für (engl) Health Points (Lebenspunkte). Einheit für die Gesundheit eines Spielcharakters oder Gegners.

ID: kurz für Identifikation. Zugewiesenes Merkmal zur eindeutigen Identifizierung eines Objekts, z.B. von → Instanzen.

Ignite: (engl) Entzünden. Kritischer Treffer (→ Crit) eines Magiers.

imba: kurz für (engl) imbalanced (unausgewogen). Bezeichnet die Unausgewogenheit der Stärke zwischen Klassen, Fähigkeiten oder Gegenständen. Wird meist in der Bedeutung „zu stark“ genutzt.

inc: kurz für (engl) incoming (hereinkommend). Ein Gegner befindet sich auf dem Weg zur Gruppe, ein Angriff steht also bevor. Warnung für die Gruppenmitglieder, sich bereitzuhalten.

Ini, Inni oder **Inste:** kurz für → Instanz.

instant: (engl) sofort. 1. Etwas geschieht augenblicklich. 2. Zauber, die keine Zauberzeit benötigen, werden als Instants bezeichnet.

Instanz: Abgeschlossener Bereich im Spiel, der nur für eine Gruppe oder einen Raid generiert wird. Jede Gruppe, die eine Instanz betritt, erhält ihre eigene Identifikation (→ ID), also eine Art Kopie der Instanz. Der Fortschritt innerhalb der Instanz wird für die Gruppe gespeichert und kann nur von ihr verändert werden. Instanzen halten besonders starke Gegner, aber auch wertvollere Beute bereit.

Interface: (engl) Spieloberfläche. Grafischer Aufbau aller Fenster, Leisten, Karten usw.

inv: kurz für (engl) invite (einladen). Häufig gebraucht, wenn um Einladung in eine Gruppe gebeten wird.

Inventar: alle Gegenstände eines Spielcharakters, die er in Taschen bei sich trägt.

Item: (engl) Gegenstand.

k: 1. kurz für Kilo, 2. kurz für okay. Variante: **kk**.

ka: kurz für keine Ahnung.

Kampfrausch: Fähigkeit eines Schamanen.

Kara: kurz für Kharazan. → Instanz in *WoW*.

kb: kurz für kein Bock.

Klasse: In *WoW* gibt es verschiedene Klassen, die sich durch ihre ganz eigenen Stärken und Schwächen auszeichnen: Krieger, Priester, Druide, Paladin, Schurke, Schamane, Jäger, Magier, Hexenmeister, Todesritter.

Klingenwirbel: Fähigkeit des Schurken.

klol: zusammengesetzt aus den Kurzformen → k für okay und → lol für (engl) laughing out loud.

Lag: (engl) zeitliche Verzögerung im Spielfluss. Entweder durch einen Fehler der Internetverbindung, des Computers oder des Spiels.

laggen: abgeleitet von (engl) to lag (nachhinken). Das Spiel wird durch einen → Lag verzögert.

Latenz: Zeitspanne, die Signale brauchen, um zwischen Rechnern ausgetauscht zu werden. Gemessen wird die Latenz durch den → Ping. Je höher die Latenz, desto länger braucht der Signalaustausch. Dies führt oft zu einer Verzögerung (→ Lag) im Spiel.

leechen: abgeleitet von (engl) to leech (saugen). Sich ohne eigenen Aufwand einen Spielvorteil verschaffen.

legen: einen → Boss besiegen. Meist als Redewendung verwendet: den Boss legen.

Level: (engl) Spielstufe. Maß für die generellen Fähigkeiten eines Charakters, eines Gegners oder eines NPCs. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten kann ein Spieler in ein höheres Level aufsteigen bis das maximale Level erreicht ist.

leveln: abgeleitet von (engl) Level (Spielstufe). Das „Hochspielen“ eines Spielcharakters bis zum höchsten Level.

Level Up: abgeleitet von (engl) Level (Spielstufe). Der Aufstieg in ein höheres Level durch das Sammeln von Erfahrungspunkten.

Leviathan: starker Computergegner (→ Boss) in *WoW*.

Lichtbombe: Fähigkeit eines → Bosses in *WoW*.

Lifetime-DKP: kurz für (engl) Lifetime Dragon Kill Points (etwa: Drachentötungspunkte der Nutzungsdauer). Für jede Raidteilnahme bekommt ein Spieler Punkte (→ DKP). Die gesamten Punkte ergeben die Lifetime-DKP, mit denen man um besonders seltene Gegenstände erstehen kann.

LMAA: kurz für „Leck mich am Arsch“.

lol: kurz für (engl) laughing out loud (etwa: laut lachen). Oft genutzter Ausruf bei überraschenden lustigen oder negativen Ereignissen. Varianten: **löl**, **lölchen**, → **klol** oder iteriert: **loool**.

Loot: (engl) Beute, die ein Gegner nach seinem Tod zurücklässt.

looten: abgeleitet von (engl) to loot (plündern). Das Plündern der Beute von einem getöteten Gegner oder aus einer Truhe/ Kiste.

LVL: kurz für (engl) → Level (Spielstufe). Maß für die generellen Fähigkeiten eines Charakters, eines Gegners oder eines NPCs. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten kann ein Spieler in ein höheres Level aufsteigen.

m2 oder **me2:** kurz für (engl) me too (ich auch).

Makro: Skript, mit dessen Hilfe man spielbezogene Befehle ausführt. Man kann mehrere beliebige Aktionen auf eine benutzerdefinierte Taste legen und diese beim Drücken der Taste gleichzeitig ausführen bzw. ohne Zeitverlust nacheinander ausführen.

Mana: (engl) Einheit, die Magie wirkende Klassen für das Wirken von Zaubern nutzen. Ist das Mana verbraucht, kann der Spielcharakter keine weiteren Zaubere anwenden.

Main: kurz für (engl) maincharacter (Hauptcharakter). Spielcharakter, den ein Spieler hauptsächlich spielt.

Mats: kurz für Materialien. Alle Gegenstände, die man zur Herstellung eines anderen Gegenstandes benötigt.

MC: 1. kurz für (engl) Mindcontrol (Gedankenkontrolle). Zauberspruch des Priesters, durch den er kurzfristig die Kontrolle über ein Ziel übernimmt. 2. Kurz für (engl) Molten Core (Geschmolzener Kern). → Instanz in *WoW*.

MDW: kurz für Mal der Wildnis. Ein Stärkungszauber (→ Buff).

Melee: (engl) Nahkampf. Bezeichnung für einen Spielcharakter, der auf Nahkampf ausgerichtet ist.

MMOG: kurz für (engl) Massively Multiplayer Online Game (Massen-Mehrspieler-Online-Spiel).

MMORPG: kurz für (engl) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel).

Mob: kurz für (engl) Mobile Object (Bewegliches Objekt). Computergegner, gegen die die Spielcharaktere kämpfen müssen. Synonym: **Monster** oder im Diminutiv **Möbschen**.

Mom: kurz für Moment.

Mount: (engl) Reittier. Mit ihm können die Spielcharaktere schneller die Spielwelt durchqueren.

Mp5: kurz für Mana per 5 Seconds. Einheit für Wiederherstellung des → Manas.

n: kurz für (engl) → need (brauche ich).

n8: kurz für Nacht. Geläufiger Gute-Nacht-Gruß im Chat.

Naxx: kurz für Naxxramas. → Instanz in *WoW*.

nc: kurz für (engl) no comment (kein Kommentar).

need: (engl) brauche ich. Oft verwendet, um anzuzeigen, dass man einen Gegenstand benötigt.

Nerf: abgeleitet von (engl) to nerf (Abschwächen von Waffen und Fertigkeiten in Computerspielen). Änderung der Spielsoftware, die bewirkt, dass ein Spielcharakter, Gegner, Gegenstand oder eine Fähigkeit in den Spielwerten abgeschwächt wird, um eine bestehende Unausgeglichenheit zu korrigieren und Chancengleichheit herzustellen.

Newbie: (engl) Neuling. Bezeichnung für einen neuen Spieler oder jemanden, der nicht sehr mit dem Spiel vertraut ist.

Nexus: 1. → Instanz in *WoW*. 2. Name eines beim Entzaubern (→ Disenchant) erhaltenen Kristalls.

ninjan: abgeleitet von Ninja. Abwertend für das Mitnehmen der Beute ohne Rücksicht auf andere Mitspieler.

Noob: (engl) Neuling. Abgeleitet von → Newbie. Meist abwertende Bezeichnung für einen neuen Spieler oder jemanden, der nicht sehr mit dem Spiel vertraut ist. Varianten: **Nobo**, **n00b**, **nup**, **boon**, **b00n**.

np: kurz für (engl) no problem (kein Problem).

NPC oder **NSC:** kurz für (engl) Non-Player Character oder Nicht-Spieler-Charakter. Computergesteuerte Spielfigur. Zumeist neutrale Händler, Lehrer oder Questgeber, mit denen der Spielcharakter kommunizieren kann.

Offi: kurz für Offizier, einen Rang in der Gildenhierarchie.

OG: kurz für Orgrimmar. Eine Stadt in *WoW*.

omg: kurz für (engl) oh my god (oh mein Gott).

Ony: kurz für Onyxia. Starker Computergegner (→ Boss) in *WoW*.

oom: kurz für (engl) out of mana (kein Mana). Mitteilung einer Magie wirkenden Klasse (→ Caster) an die Gruppe, dass ihm das → Mana ausgegangen ist.

op: kurz für (engl) overpowered (zu stark).

Pala: kurz für die Klasse des Paladins.

Pat: kurz für Patrouille. Umherwandernder Computergegner, der die → Instanz bewacht.

Patch: (engl) Korrektur. Verbesserung des Spiels durch Software-Aktualisierung. Es werden entweder Softwarefehler (→ Bugs) behoben oder neuer Spielinhalt (Content) hinzugefügt.

Ping: einmaliges Signal, dass zwischen zwei Rechnern ausgetauscht wird, um die Geschwindigkeit der Verbindung der Rechner zu testen. Häufig als Synonym für → Latenz gebraucht.

plz, **pls** oder **plx:** kurz für (engl) please.

Port: kurz für Teleport. Die Spielcharaktere können durch einen Port ohne Zeitverlust von einem Ort der Spielwelt zu einem anderen gelangen.

porten: abgeleitet von Teleport. Das Teleportieren eines Spielcharakters von einem Ort zum anderen.

Prob: kurz für Problem.

Proc: kurz für (engl) programmed random occurrence (programmiertes zufälliges Auftreten). Bezeichnung für einen Zusatzeffekt bei Gegenständen, der automatisch, aber nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit beim Ausführen einsetzt.

Pull: (engl) Zug. Eröffnung des Kampfes durch gezieltes Herauslösen eines Gegners aus seiner Gruppe.

pullen: abgeleitet von (engl) to pull (ziehen). Einen → Pull durchführen.

PvE: kurz für (engl) Player versus Environment (Spieler gegen Spielwelt). Der Spieler ist nur von Computergegnern, nicht aber von anderen Spielern angreifbar. Die Unterscheidung von PvE und → PvP ist vorrangig bei der Wahl des Spielerservers entscheidend.

PvP: kurz für (engl) Player versus Player (Spieler gegen Spieler). Kampf eines Spielers gegen andere Spieler der gegnerischen Fraktion. Die Unterscheidung von → PvE und PvP ist vorrangig bei der Wahl des Spielerservers entscheidend.

Quest: (engl) Suche. Aufgabe, die der Spieler erledigen kann. Quests werden von → NPCs vergeben und ihre Erfüllung mit Erfahrungspunkten, Gegenständen oder Gold belohnt. Unterschieden werden Main Quests, die unmittelbar der Handlung dienen, und Side Quests, die dem Spielspaß dienen.

Raid: (engl) Schlachtzug. Zusammenschluss mehrerer Spieler zu einer großen Gruppe, um besonders schwierige Computergegner, aber auch Spieler der gegnerischen Fraktion zu töten. Oft eine sich ständig wiederholende Veranstaltung mit festen Raidzeiten.

raiden: abgeleitet von (engl) to raid (überfallen). Einen Schlachtzug (→ Raid) durchführen.

random oder **rndm:** (engl) zufällig. 1. Bezeichnung für einen beliebigen, unbekanntem Mitspieler, der im Gruppenspiel hilft. 2. auch als Adjektiv gebraucht für etwas, das sich zufällig ereignet, z.B. random → drop.

Rasse: Volk in *WoW*. Zu jeder Fraktion gehören mehrere Rassen: Zur Allianz gehören Menschen, Nachtelfen, Gnome, Zwerge und Dreanei und zur Horde Orcs, Taurer, Trolle, Blutelfen und Untote.

rdy: kurz für (engl) ready (bereit).

re: kurz für reentry oder return (Wiedereintreten). Ein Spieler, der → afk (nicht an der Tastatur) war, meldet sich häufig in dieser Form zurück.

Realm: (engl) Bereich. Ein Server, der die Spielwelt von *WoW* generiert. Da ein Realm allein für die Spielermassen nicht ausreicht, gibt es viele verschiedene „Parallelwelten“ mit dem gleichen Spielangebot.

reggen: abgeleitet von (engl) to regenerate (regenerieren).

Rep-Kosten: kurz für Reparaturkosten. Bei der Reparatur der Rüstung eines Spielcharakters entstehen diese Kosten, die mit Gold beglichen werden können.

reppen: kurz für reparieren. Nach jedem Tod eines Spielcharakters verliert seine Rüstung an Haltbarkeit. Damit die Rüstung voll funktionsfähig ist, muss sie repariert werden.

Reset: (engl) Neustart/ Zurücksetzen. Im Spiel werden viele Dinge zurückgesetzt, also in ihren Ursprungszustand gebracht. Der Begriff wird meist aber für Instanzen gebraucht. Einmal wöchentlich werden die Gegner wieder „aufgestellt“ und die Spieler können sie erneut töten.

resetten: abgeleitet von (engl) to reset (neu starten, zurücksetzen).

Resi: kurz für Resistenz. Einheit für den Widerstand des Spielcharakters gegen Zauber oder Gifte.

Respawn: (engl) Brut. Vorgang, bei dem ein getöteter Gegner wieder neu in der Spielwelt erscheint. Auch → Spawn genannt.

Retri: abgeleitet von (engl) retribution (Vergeltung). Kurz für Retri-Paladin/Vergelter-Paladin.

rezzen: abgeleitet von (engl) resurrection (Wiederbelebung). Das Wiederbeleben eines toten Spielcharakters direkt vor Ort durch den Zauber eines anderen Spielers.

rofl: kurz für (engl) rolling on the floor laughing (etwa: sich lachend auf dem Boden rollen). Oft genutzter Ausruf bei überraschenden lustigen oder negativen Ereignissen. Verstärkung von → lol.

Rota: kurz für Rotation. Bezeichnung für die Kombination von Fähigkeiten im Kampf.

Ruf: Ansehen eines Spielcharakters bei bestimmten → NPC-Ruffraktionen. Man kann einer Fraktion freundlich oder feindlich gegenüberstehen und Ruf sammeln, indem man für eine Fraktion bestimmte Aufgaben erfüllt.

s: kurz für Silber. Währung in *WoW*.

Schami: kurz für Schamane.

SDK: kurz für Segen der Könige. Ein Stärkungszauber (→ Buff).

SDM: kurz für Segen der Macht. Ein Stärkungszauber (→ Buff).

SDW: kurz für Segen der Weisheit. Ein Stärkungszauber (→ Buff).

Setbonus: Trägt ein Spielcharakter mehrere Kleidungsstücke eines Sets, erhält er diesen Bonus auf seine Fähigkeiten.

Setup: (engl) Aufstellung der Gruppe oder des → Raids.

setupen: abgeleitet von (engl) setup (Aufstellung). Aufstellen der Gruppe oder des → Raids.

Sheep: (engl) Schaf. Umgangssprachlich für einen Magierzauber, bei dem der Gegner für kurze Zeit in ein Schaf verwandelt und dadurch handlungsunfähig wird. Es sind auch Verzauberungen in eine Schildkröte oder ein Schwein möglich. Der Ausdruck wird trotzdem übergreifend verwendet und steht mittlerweile für den Zauber und nicht mehr für den verzauberten Gegenstand.

Silence: (engl) Schweigen. Fähigkeit, das Wirken von Zaubersprüchen zu unterbrechen, indem sie den → Caster vorübergehend „verstummt“.

silencen: abgeleitet von (engl) to silence (zum Schweigen bringen). Einen → Silence-Zauber wirken.

Skillung: abgeleitet von (engl) skill (Fertigkeit). Spezifische Fähigkeiten des Spielcharakters. Die Spieler können ihren Spielcharakter auf bestimmte Talente spezialisieren. Wer „Skill hat“, zeichnet sich als guten Spieler aus.

skillen: abgeleitet von (engl) skill (Fertigkeit). Den Spielcharakter auf bestimmte Fähigkeiten und Talente spezialisieren.

Spawn: (engl) Brut. Vorgang, bei dem ein getöteter Gegner wieder neu in der Spielwelt erscheint. Auch → Respawn genannt.

spawnen: abgeleitet von (engl) spawn (hervorbringen). Das Wiedereintreten eines getöteten Computergegners in die Spielwelt.

Spellpower: (engl) Zaubermacht. Einheit für Zauberschaden und Heilboni.

Spot: (engl) Fähigkeit eines → Tanks, für eine gewisse Zeit die vollkommene Aufmerksamkeit des Gegners (→ Aggro) zu erhalten.

spotten: abgeleitet von (engl) to spot (jemanden erspähen). Erhalten der vollkommenen Aufmerksamkeit des Gegners (→ Aggro) für eine gewisse Zeit.

Spec: kurz für (engl) specialization (Spezialisierung). Spezialisierung der Talente (→ Skillung). Seit der aktuellsten Spielerweiterung gibt es First-Spec und Second-Spec. Jeder Spieler kann sich also auf zwei Skillungen festlegen, zwischen denen je nach Bedarf gewechselt werden kann.

speccen: abgeleitet von (engl) to specialize. Den Spielcharakter auf Talente spezialisieren.

sry: kurz für (engl) sorry.

SS: kurz für Seelenstein. Gegenstand, der einen Spielcharakter an Ort und Stelle ins Leben zurückbringt, wenn er stirbt.

Stack: (engl) Stapel von Gegenständen im → Inventar.

Stats: kurz für Statistik. Spieltechnische Werte eines Charakters oder eines Gegenstands.

STFU: kurz für (engl.) shut the fuck up, salopp für „Halt den Mund!“

Stoffie: umgangssprachlich für alle Klassen, die nur Stoffkleidung tragen können: Magier, Priester, Hexenmeister.

Strat: kurz für Stratholme. → Instanz in *WoW*.

Stun: (engl) Betäubung. Fähigkeit, den Computergegner oder gegnerischen Spieler zu betäuben, um ihn temporär außer Gefecht zu setzen.

stunnen: abgeleitet von (engl) betäuben. Betäuben eines Gegners durch einen → Stun.

Tank: (engl) Panzer. Ein Spielcharakter, dessen primäre Aufgabe innerhalb einer Gruppe es ist, die Aufmerksamkeit des Gegners (→ Aggro) zu halten und Schaden abzuwehren. Andere Spieler können dem Gegner so ungestört Schaden zufügen.

Target: (engl) Ziel. Bezeichnet den aktuell angewählten Gegner oder Mitspieler. Alle Zauber oder Angriffe richten sich immer auf das angewählte Ziel.

TF: kurz für (engl) Thunderfury (Donnerzorn). Waffe in *WoW*.

thx: kurz für (engl) thanks.

Tick: abgeleitet von ticken. Bei → HoTs oder → DoTs eine Heil- oder Schadenswirkung des gesamten Intervalls.

Trash: (engl) Abfall. Bezeichnung für die Gesamtheit aller → Trashmobs in einer → Instanz.

Trashmob: zusammengesetzter Ausdruck aus → Trash und → Mob. Leichter Computergegner einer → Instanz, der nicht zu den → Bossen zählt.

Try: (engl) Versuch. Der Versuch, in einem → Bosskampf zu siegen.

TS: kurz für (engl) Teamspeak. Ein Programm, mit dem man über Voice-Chat kommunizieren kann.

Twink: Nebenspielcharakter. Ein Spielcharakter eines Spielers, den dieser nicht hauptsächlich spielt. Der Twink profitiert aber häufig von den Berufen des Hauptcharakters (→ Main), da er beispielsweise mit besserer Rüstung und Waffen ausgestattet wird.

ty: kurz für (engl) thank you.

Uldu: kurz für Ulduar. → Instanz in *WoW*.

umspeccen: abgeleitet von (engl) to specialize (spezialisieren). Will einen Spieler seinen Spielcharakter umspeccen, geht er zu einem Lehrer und ändert die Talentspezialisierungen.

urlow: zusammengesetzt aus der dt. Vorsilbe ur- und (engl) low (schlecht). In der Bedeutung von „sehr schlecht“ verwendet.

Vanish: (engl) Verschwinden. Fähigkeit des Schurken, während eines Kampfes unsichtbar zu werden.

wayne: Übertragung des Fragewortes wen in englische Phonologie. Schriftsprachlich abgeleitet von John Wayne. Kurz für die Grundformulierung: „Wayne interessiert's?“. Wenn etwas wayne ist, ist es ganz egal.

wb: kurz für (engl) welcome back. Die Spieler begrüßen so häufig einen Spieler, der nicht an der Tastatur (→ afk) war und sich beispielsweise mit → Re zurückmeldet. Variante: **webe**

Wipe: (engl) etwa: Abreibung. Bezeichnung für den Tod der kompletten Gruppe oder des → Raids.

WoW: kurz für *World of Warcraft*.

wtf: kurz für (engl) what the fuck (etwa: was zur Hölle).

y: kurz für (engl) why (warum).

Yogg: kurz für Yogg-Saron. → Boss in *WoW*.

zergen: der Versuch, Gegner mit einer großen Masse an Spielcharakteren zu überrennen und zu töten.

ZG: kurz für Zul'Gurub. → Instanz in *WoW*.

Zone: bestimmte Bereiche innerhalb der Spielwelt, die sich meist in Gestaltung und Levelhöhe der Gegner voneinander unterscheiden.

Transkriptionskonventionen

Wo[rt]	
[Wort]	simultanes Sprechen, Überlappung
Wort=Wort	schneller, unmittelbarer Anschluss/auffällige Verschleifung neuer Sprecherbeiträge oder Segmente (<i>latching</i>)
((lacht))	nonverbale Handlungen und außersprachliche Ereignisse
<<hustend> >	sprachbegleitende para- und außersprachliche Handlungen und Ereignisse sowie interpretierende Kommentare mit Reichweite
<<erstaunt> >	
()	Unverständliches
(Wort)	vermuteter Wortlaut, nicht sicher rekonstruierbar
{Wort}	Anonymisiertes
(...)	Auslassungen von Unrelevantem im Beispiel
((...))	Untranskribiertes, Auslassung im Transkript
(.)	Mikropause (kleiner als 0.2 Sekunden)
(-), (--), (---)	kurze, mittlere und längere Pause (0.2-0.5s, 0.5-0.8s, 0.8-1.0s)
(2.6)	längere, gemessene Pause (in Sekunden)
:, ::, :::	kurze, mittlere und lange Dehnung (0.2-0.5s, 0.5-0.8s, 0.8-1.0s)
akZENT	Fokusakzent, Hauptakzent einer Intonationseinheit
ak!ZENT!	extra starker Akzent
°h / h°	Ein- bzw. Ausatmen von ca. 0.2-0.5 Sek. Dauer
°hh / hh°	Ein- bzw. Ausatmen von ca. 0.5-0.8 Sek. Dauer
°hhh / hhh°	Ein- bzw. Ausatmen von ca. 0.8-1.0 Sek. Dauer
und_äh, nee_e	Verschleifungen innerhalb von Einheiten
?hm?hm,	Glottalverschlüsse
\	Abbruch

Tonhöhenbewegung am Ende von Intonationsphrasen:

?	hoch steigend
,	mittel steigend
-	gleichbleibend
;	mittel fallend
.	tief fallend

Transkripte

3er-Gruppe:

Transkript T3_1:

Name der Aufnahme: VC3_1

zugehöriger Chat: C3_1

Aufnahmedatum: 21.05.2009

Aufnahmezeit: 17:30:00 - 18:36:00

Aufnahmedauer: 01:06:00

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 2er-Gruppe.

Gemeinsames Leveln mit Nebenspielcharakteren.

Die Spieler spielen auf einem englischen Server, sodass häufiger englische Ausdrücke verwendet werden.

Teilnehmer: NEO

RON

((...))

18:03:58 NEO: [haste jetzt zwei stacks gekauft?

18:03:58 RON: [mh ich bin ma grad son bisschen

(---)

18:04:00 äh:: grad ma kurz aufm desktop

18:04:02 und ich muss mir mal: äh:: son bisschen durchlesen

18:04:06 wie man wie man frost-dk spielt

18:04:07 weil das hab ich bisher noch nie gemacht so richtig

((...))

Transkript T3_2:

Name der Aufnahme: VC3_2

zugehöriger Chat: C3_2

Aufnahmedatum: 20.06.2009

Aufnahmezeit: 21:40:00 - 00:10:00

Aufnahmedauer: 02:30:00

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 3er-Gruppe.

Gemeinsames Leveln mit Nebenspielcharakteren.

WES' Mikrofon ist kaputt, sodass er sich hauptsächlich über Chat mit den anderen verständigt.

Die Spieler spielen auf einem englischen Server, sodass häufiger englische Ausdrücke verwendet werden.

Teilnehmer: NEO

RON

WES

((...))

21:43:01 RON: <<Störung>fehlt nur noch WES->

21:43:01 <<Störung>(wo) is WES schon wieder;>

(27.0)

21:43:29 WES: °h is !DAS! ne !SCHEI!ße MAN;

(---)

21:43:32 [ich SCHMEIß das !DING! gleich aus_m !FENST!er raus ey. °hh

21:43:32 NEO: [<<erfreut>ah da BISTe ja wieder.>

(---)

21:43:36 NEO: ((Störung)) °h [<<amüsiert>WB:>

21:43:37 RON: [((lacht))

(1.6)

21:43:39 WES: !W! [<<Störung>!B!..>

21:43:39 RON: [nimm TESA;

21:43:41 °h teSA und tu es FESTkleben an dir;

<<Nachhall>(---)>

21:43:45 WES: es GEHT nicht.

21:43:46 es !GEHT! (-) !NICHT!. [°h

21:43:48 RON: [((lacht))

(2.7)

21:43:51 NEO: ((Störung)) °h HA;;

((...))

21:49:39 RON: WES auch wenn du [mich vielleicht nicht HÖRST wir PORTen dich jetzt;
21:49:39 NEO: [moment ich (-) muss kurz die PFLANZe ninjan?
<<Nachhall>(3.4)>
21:49:45 RON: a_NE: hören [TUT er uns] ja;
21:49:45 NEO: [kleinen moMENT;]
21:49:46 RON: aber (.) du kannst nich ANTWorten.
(--)
21:49:48 RON: <<amüsiert>vielleICHT->
(2.0)
21:49:50 NEO: [MANCHmal.
21:49:50 RON: [hm;
(2.2)
21:49:53 wenn er nichts TRINKT;
21:49:54 NEO: °h ich\
(0.9)
21:49:56 °h ich bin sofort DA kleinen <<lacht>moment;>
21:49:57 ich musste nur die PFLANZe <<Störung>holen;>
(-)
21:49:59 das GING nich anders;
(4.8)
21:50:04 ja is ja eGAL WES.
(2.0)
21:50:07 dann KANNSTe wenigstens was schreiben.
(4.5)
21:50:13 aber VORher das fenster aufmachen bitte;
(3.8)
21:50:18 RON: hast du KEINen ersatz?
21:50:19 ich hab meist NE: obwohl (.) darf ich gar NIX sagen;
21:50:21 ich hab momentAN auch keinen ersatz-
(1.0)
21:50:23 ich hab ersatzKOPF[hörer aber kein: ersatzMIKro;
21:50:24 NEO: [ich hab
(2.1)
21:50:28 ich hab <<Störung>beide(s);>
21:50:29 °h aber die sind total scheiße;
21:50:31 die ham irgendwie mal FÜNF euro gekostet,
21:50:32 und {meine freundin} und ich ham die mal MITgenommen so?
(-)
21:50:35 °h aber das_s (-) äh die tun WEH auf_n ohren nach ner weile;
(1.1)
21:50:38 RON: ojo das hatt ich halt bei meinem ALTen auch.
(2.3)
21:50:42 und ich hab so(wie)so so (.) SELTsame SEGelohren,
21:50:44 mir tun eigentlich grundsätzlich ALLE headsets nach längerer (.) zeit
weh; °h
(--)
21:50:48 bei DEM hier gehts einigermaßen;
21:50:49 aber DESwegen is_es auch so_n bisschen GRUND meiner te es scheuheit
eigentlich.
(3.1)
21:50:56 ah da is ja WES.
(1.6)
21:50:59 NEO: jo: (.) {meine freundin} hatte irgendwann ma eins für mich RAUSgesucht,
21:51:01 =irgendwie im INTerNet,
(.)
21:51:02 n HEADset, °hh
21:51:03 und dis is äh: PERFekt.
(--)
21:51:05 °h so richtig mit ohrenSCHÜTZern sozusagen.
(3.1)
21:51:11 RON: na ich hab jetzt auch so_n SENNheiser,
(1.6)
21:51:14 das is schon gar nich SO schlecht.
21:51:15 NEO: ja keine ahnung von WELCher firma meins i(s);
(2.3)
21:51:19 NEO: äh: klol?
(...))
21:58:57 RON: WES schreib einfach bescheid
21:58:58 wenns (---) so von der heilung nich klappt
(...)
21:59:26 ((lacht)) ja kann gut sein WES
21:59:28 dann (-) machen wirs lieber gleich von anfang an vorsichtig;
(1.0)
21:59:31 nachdem wir hier eh nix stunden und bla können,

((...))

22:26:24 NEO: [ja:
22:26:24 RON: [warum sagst=n nix WES
(1.1)
22:26:27 NEO: ja [genau.
22:26:27 RON: [(lacht))
(4.8)
22:26:33 RON: okay ich scroll mal hoch
(4.5)
22:26:39 RON: ne:i:n (---) ne:i:n
22:26:42 NEO: ja gen[AU mach dir n makro;
22:26:42 RON: [da seh ich nichts
(5.7) ((Interferenz))
22:26:49 achso äh du hast es geSAGT oKAY (---) jetzt
(4.9)
22:26:57 da sieht man mal [wie unglaublich wichtig ts fürs raiden ist.
22:26:58 NEO: [ich hatte das direkt so verstanden.

((...))

22:44:38 NEO: ihr müsst mich aber gut anleiten. ((Telefon klingelt))
(1.6)
22:44:42 WES: ja du musst beim [übernehmen einfach alle eier [kaputt machen.
22:44:42 RON: [ja:: du [gehst dann gehst
dann (.) an die kugel
(1.6)
22:44:47 un:d äh:: klickst da [drauf,
22:44:49 NEO: [ich ich hör grad gar nichts weil telefon
klingelt moment bitte.
(2.7)
22:44:54 RON: HA: das is jetzt NICHT gut,
(6.2)
22:45:01 WES: vor allen dingen net wenn ich so dumm: übernommen bin.
(2.9) ((Störung))
22:45:07 nich kaPUTT machen NEO
(5.3) ((Störung))

((...))

23:25:24 RON: ((lacht)) SKAL!PELL! wozu denn, °h h° (---)
23:25:28 () (-) TUPfer; (2.0)
23:25:32 SPREIZER; (1.8)
23:25:34 RON: skalPELL; (2.0)
23:25:37 skalPELL schwester;
23:25:37 NICH das BRATENmesser.
(14.2)
23:25:53 NEO: TJA ich glaub ich hab geADDet.
(7.1)
23:26:01 RON: <<mit Schweizer Akzent>>aber DAS macht NICHTS,>
(12.9)
23:26:16 RON: HACH WES die machen wir doch !LOCK!er SO; (3.5)
23:26:21 kannst du ma ruhig SKALPELLIEREN;

((...))

Transkript T3_3:

Name der Aufnahme: VC3_3

zugehöriger Chat: C3_3

Aufnahmedatum: 25.06.2009

Aufnahmezeit: 19:30:00 - 23:45:05

Aufnahmedauer: 04:15:05

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 3er-Gruppe.

Die Spieler töten mit ihren Nebenspielcharakteren Bossgegner in Instanzen.
WES spielt erst ab 20:44:40 Uhr mit.

Teilnehmer: NEO

RON

WES

((...))

19:32:30 RON: oHA: lololololol

((...))

21:02:59 NEO: ey das is:: s:so lol (-) das is so lol wie (.) wie mich dieses siegel heilt

((...))

21:05:49 WES: oh: wie ich HEUT schon wieder die kommentARE gelesen hab RON (.) von AKU; °h (-)

21:05:52 da hab ich grad schon=wieder digge EIER gekricht. (-) °h

21:05:54 wenn ich als (.) !OFF!i sowas SCHREIbe;

21:05:56 FUFFZich FUFFZich ma sehen wie ich BOCK hab; °hh

21:05:58 EY da krich was zuVIEL;

(---)

21:06:00 RON: ((lacht)) äh_ich_äh (.) meld mich einfach momentan jetzt\

(--)

21:06:04 ich HABS auch im OFFi forum geschrieben-

21:06:05 dass momentan so meine MOTivation irgendwie am TIEFpunkt is; °h

21:06:08 und ich DESwegen erstmal den andern PALAdinen bisschen VORzug lass; °h

(2,7)

21:06:14 EINFach ma entSPANnen am abend.

(---)

21:06:16 VIELLeicht kommt dann die lust wieder=

21:06:17 aber wenn ich dann heute schon_schon wieder auf MMO les-

21:06:19 dass der MIMIron hardmode (.) genervt worden is;

21:06:22 dann: ((lacht)) °h !ÄH!: (.) °h !NE:!

(5.1)

21:06:30 HALLo?

21:06:30 das is ein HARDmode? ((lacht))

21:06:30 °h der SOLL hart sein?

(4.4)

21:06:38 und zumindest zum (.) im ZEHNER fand ich den: (.)

21:06:41 fand ich den eigentlich GENAU richtig. °h

21:06:42 da wenn du mit den RICHTigen LEUTen reingehst,

21:06:44 is der DURCHaus schaffbar.

(2.3)

21:06:47 WES: m JA; (-)

21:06:48 [mit den richtigen LEUTen (-) du SAGST] es.

21:06:48 RON: [() hast bekommen?

((...))

21:19:14 NEO: jetzt hab ich viel mehr dps gemacht als ihr;

((...))

21:21:49 NEO: oh: ich hab den talisman ich hab den talisman oh:o:ho: oho:ho:ho:

21:21:52 also da hätt ich [getötet früher als magier (-) ich hätte getötet

21:21:53 RON: [((lacht))

(4.7)

21:22:00 ja das is schon ((lacht)) wenn man sich das ansieht

21:22:02 gar keine stats (-) und (--) äh: fünfzehn sekunden lang

(1.1)

21:22:07 hundertfünfsiebzig spellpower;

21:22:08 das is eigentlich totaler crap.

(1.3)

21:22:11 NEO: JA: (-) aber [DAmals hatteste ja nüscht

21:22:11 RON: [aber damals OP

(1.5)

21:22:15 NEO: das war so oberporno,

(8.4)

21:22:24 RON: oho soviel dunkeleisenerz,

(1.9)

21:22:28 da kann der WES nachher on rampage gehen

(1.7)

21:22:32 NEO: mh=mh

(---)

21:22:33 WES: na ich würd jetzt am liebschten jetzt schon abbauen (--) [((lacht))

21:22:36 RON: [((lacht))

(---)

21:22:37 NEO: mach doch klatschen [wir inzwischen n paar trash (--) mobs

21:22:38 RON: [sicher is sicher

(---)

21:22:41 WES: AU: JA:: (---) okay

(2.0)

21:22:44 RON: ja log eben um und dann (-) machen wir mal den (.) weg zu hannes

21:22:47 und zu: (-) garr schon mal f(rei)

(5.7)

21:22:54 WES: ich verlauf mich hier doch ich weiß e(s)

(16.1)
21:23:12 RON: o wir sahn (-) neo und ich sahn hier die epic LOOTS ab
(9.1)

((...))

21:24:46 RON: ah das sind ja DINGer das sind ja: (---) lavavernichter
(1.0)
21:24:51 die ham ja immer so random DINGSdaBUMsda aggro
(---)
21:24:54 [is ja nur DER und bla und blub
21:24:54 NEO: [achso::
(1.4)
21:24:57 ich verga(ß)
(1.0)
21:24:58 RON: ((lacht)) ich wollt dir jetzt nich den spaß verderben;
(--)
21:25:02 NEO: soll ich die beiden ma tanken?
(1.3)
21:25:04 RON: mh:: (-) der destroyer glaub ich war der der stunnt oder?
21:25:08 denn machen wir den [einfach ()
21:25:09 NEO: [ja:: leider::.
(...)
21:26:48 RON: hattest ja keinen klingenwirbel oder sowas ready oder?
(---)
21:26:51 NEO: ne
(1.2)
21:26:53 ja: pf adrush aber den will ich eigentlich immer nich benu(tzen)
(3.3)
21:26:58 das is der heilige [coo:lido:wn.
21:26:59 RON: [das is sowas was aso
(---)
21:27:01 was man sich für notfälle aufhebt.
(6.5)
21:27:09 NEO: ah:: mc den ganzen trash wie geil is das
21:27:12 und es geht so: schön.
(1.1)
21:27:15 wie ich das gehasst hab wenn hier irgendwelche assis geaddet haben
21:27:17 und wir dann gewipet sind OH: da bin ich immer so sauer geworden.

((...))

21:52:43 RON: <<Singsang>so dann lasst ihn uns mal umZERGorn>

((...))

22:03:50 RON: ach mach mit damage WES dann.
(1.2)
22:03:52 WES: das=s zu spät
(1.9)
22:03:55 RON: na das dauert doch noch ewig
(-)
22:03:56 der redet noch und redet noch
(-)
22:03:58 RON: skill eben um drück dir bla (---) n anregen.

((...))

22:10:53 NEO: feuerkern hab ich zwei.
(5.9)
22:11:00 geb ich dir gern.
(5.5)
22:11:06 WES: kannst grad ma: posten NEO?
(3.0)
22:11:11 NEO: jo mom
(1.5)
22:11:13 WES: dann seh ichs ob ichs [()
22:11:14 RON: [der da is grade bei (-) bei=äh (-) deconstructor
hardmode gedroppt
(1.6)
22:11:19 NEO: ja ni:ce (1.1) für wen?
(---)
22:11:23 FIN? [VIO?
22:11:23 RON: [ich schätz mal FIN hoff ich mal
(3.9)
22:11:29 mh: weil EIK is ja nich: [(-) nich dabei der is ja rausgegangen.
22:11:31 WES: [UAH::
(1.3)

22:11:34 ne der brauch sowieso den vom:
(1.8)

22:11:37 jo (.) brau i(ch)
(3.6)

22:11:42 NEO: ne ne ne ich will davon ni(chts)
(---)

22:11:44 ich hab davon nüscht
(3.3)

22:11:48 WES: danke NEO

((...))

22:35:24 NEO: <<liest>zusätzliche instanzen können nicht gestartet werden
22:35:26 bitte versucht es später erneut
(1.3)

22:35:29 RON: ((lacht)) ey lmaa

((...))

23:10:14 NEO: NP

((...))

23:23:16 WES: LOL?

((...))

23:38:19 RON: SO: (---)
23:38:21 dann würd ich mal SAGen,
23:38:22 =m:achen wir für heute SCHLUSS oder?
(1.3) ((Störung))

23:38:25 NEO: [HM hm,
23:38:25 RON: [war ja schonmal (--) gar keine SO [schlechte id bisher.
23:38:27 NEO: [!FEUER!schwinge; !FEUER!schwinge;

<<Nachhall> (1.0)>
(1.0) ((Nachhall))

23:38:29 ich SEHS, ich SEHS, ich SEH(S),
(1.7)

23:38:33 RON: ey [der hat (.) der hat genauso viel
23:38:33 NEO: [der hat auch wieder neunhundert
(-) ((Nachhall))

23:38:34 RON: der hat (-) GENau;
23:38:35 =nur soviel ha pe wie VAEL wollt ich grad sagen;
(--)

23:38:38 NEO: geNAU: (-)
23:38:39 also es müsste genau das GLEICHe drin sein;
(1.2)

23:38:42 WES: NEIN is=es [nich;
23:38:43 RON: [ähm::-
(-)

23:38:44 WES: weil ich hier nich diesen [DEbuff k]rieg-
23:38:44 RON: [(aber\)]
23:38:45 WES: und nich diesen DAmage raus (.) hau;
(1.3)

23:38:48 RON: äh: [nein nein nein WARTe mal aber (-) aber du kannst- (-)
23:38:48 NEO: [ja aber diesmal STIRBSTe ja auch nich.
23:38:50 RON: aber du kannst HEILen;
(-)

23:38:52 weil wir das nämlich [el o: ES (-) mäßig machen können.
23:38:53 NEO: [RICHTig.
(-)

23:38:55 RON: du kannst ja hier stehen und mich HEILen;
23:38:56 =während ich ihn da vorne TANK;
23:38:57 du bekommst dann gar keinen DEbuff ab;
(1.0)

23:39:00 von dem kram,
(-)

23:39:01 NEO: JA die frage is halt, (-)
23:39:02 du wirst doch von der SCHATTenflamme verzehrt;
23:39:04 =so wie das auf dem ONY-unha\ umhang draufsteht;
23:39:06 =du STIRBST doch davon. °h
(1.4)

23:39:08 RON: n: die f=m: [ich glaub man bekommt nur relativ viel SCHADen;
23:39:10 WES: [jo: (.) du brauchst den (-) ony-umhang.
23:39:11 RON: =STERBen glaub ich tut man nich:.
23:39:12 WES: =nei:n du STIRBST- (--)
23:39:14 und DER hält dich davon ab zu sterben.
(---)

23:39:16 RON: AH: okay-
23:39:17 =ja dann müssen wir uns den wohl BAUen:.
(--)

23:39:19 WES: ich::\
23:39:20 NEO: [aber ich würde=s dann einmal probIERen.
23:39:20 RON: [aber dann machen wirs doch wohl nich\--
23:39:21 ganz norMAL so wie früher?
23:39:23 dass=äh: dass ich den dann einfach hier [tanke,
23:39:24 NEO: [genau. (.) genau.
(--)) ((NACHhall))

23:39:26 RON: HIER, (.)
23:39:26 weil dann kannst du nämlich von da drüben HEILen,
23:39:28 =und bekommst den DEbuff von ihm gar nicht ab,
(1.2)
23:39:31 dann is das easy cheesy und dann HAUen wir den runter;
(2.1)
23:39:35 !YEAHYEAHYEAH!
23:39:36 dann machen wir das SOho;; (-)
23:39:37 und=äh dann: sag ich mal ruhe!STEIN!.
(2.7)
23:39:42 aber (.) WIRKlich (.) also: hat mir durchaus spaß gemacht.
23:39:45 =da sag ich mal DANKE dass das (-) °h heute möglich war hier-
(1.2)
23:39:49 NEO: OH j[a; da bin ich [auch dank[bar.
23:39:50 WES: [ja_a (.) find ich [AUCH; [das müssen wir ÖFTers machen.
23:39:50 RON: [also (.) [ALLes-\
23:39:52 RON: n\ (--)) nur wegen [() auf den RAID verzichtet hat.
23:39:53 NEO: [JA- vor allen=Dingen bwl is ja RICHTig anspruchsvoll
zu dritt.
(3.4)
23:39:59 bwl is ja ma RICHTig geil. (---)
23:40:01 das: find ich SOWas von porno, (.)
23:40:03 BLOß gut dass wir das gemacht haben. (-)
23:40:04 weil mc is ja nur DURCHmoschen. (-)
23:40:06 aber bwl, das geht ja RICHTig ab hier.
(1.8)
23:40:10 vor allen dingen zu DRITT halt;
(1.0)
23:40:12 RON: ja und bwl gibts richtig schöne SACHen;
23:40:13 =da gibts äh das KACK noob schwert-
(1.3)
23:40:16 HAC[H: ja: da wird mein herz immer noch weich;
23:40:17 WES: [das hatt ja AUCH style;
(-)
23:40:19 RON: das hatte RICHTig style;
23:40:20 i\ (-) ich ärger mich !SO! dass ich mitm kriegler die ganzen alten waffen
verkauft hab damals; (--)
zu anfang von bc-
23:40:24 RON: das mach ich NIEmals wieder;
23:40:25 (---)
23:40:27 weil des (.) [KOTZT mich einfach so an;
23:40:28 NEO: [n:jo-
(-)
23:40:30 RON: °h das (.) n=te ZWEI hab ich hm=behalten, (-)
23:40:32 aber: die ganzen ANDern sachen (.) hab ich halt leider weggeworfen; (1.1)
23:40:36 die ganzen WAFFen und=äh::\
22:40:38 =das einzige was ich mir an WAFFen behalten hab-
23:40:39 =war halt das SCHILD au:s a=qu vierzig;
(1.2)
23:40:42 NEO: [jo;
23:40:42 RON: [weil ich MUSSTe meine auch zusammenbauen mit (.) bla und blub-
(---)
23:40:46 das wollt ich nich WEGwerfen dann;
(5.6)
23:40:52 so:: judgeMENT? judgeMENT?
(3.2)
23:40:58 ye_HA; °h (---) yeah yeah ye_HA:.
(--)

23:41:02 WES: hey der hier hat ja auch [style;
23:41:03 RON: [hm:
(3.3) ((Störung))
23:41:07 drei[er !BO!nu::s;
23:41:07 WES: [den den ich JETZ grad anhab; (.)
23:41:08 der geFÄLLT mir auch;
(1.5)
23:41:10 RON: WAS denn? (5.1)
23:41:16 oh ich muss mal wieder <<lachend> bisschen> (.) platz auf der BANK [machen irgendwie;
23:41:18 WES: [ja DER hier;

(3.2)

23:41:22 NEO: der lebensspende edelstein is ja sogar SIEBen gold zwanzig wert;
23:41:25 das GEHT ja;
(1.5)

23:41:27 RON: uh:
(2.1)

23:41:30 NEO: talisman der ephemÄren macht- ohohohohoa- °h ((weinerlich))
(1.3)

23:41:34 beim HÄNDler verkauft; ((weinerlich))

23:41:36 RON: wo bist du denn WES; (---) wo biste; (.)

23:41:38 !AH! du hast den dolch gewonnen? (-)

23:41:40 jaJA der (-) der war recht HÜBSCH,
(12.7)

23:41:54 SO denn schauen wir [doch ma:l ()

23:41:55 NEO: [°hh ja:: das war auf jeden fall RICHTig nice. (-)

23:41:55 das wird [wiederholt. °h ich hoffe wir SCHAFFens diese i d noch.

23:41:58 WES: [aber der wird jetzt verKAhaut (-) der dolch;
(1.7)

23:42:03 NEO: °h also RON [ich KANN nur sagen ich hab jetzt\ <<Nachhall>(---)>

23:42:03 RON: [JA du bist ja woche\

23:42:06 NEO: ich hab jetzt SIEBentausendVIERhundertneununFÜNFzig.
(1.4)

23:42:10 RON: pf: (-) °h du STREBST auch ungemain;
(---)

23:42:13 NEO: ((lacht)) ah TOLL.
(2.7)

23:42:18 RON: ja [so INSGesamt bringt das schon\

23:42:18 WES: [EY das hat jetzt ZWEIhundertSECHSunsiebzig GOLD gebracht;
23:42:21 =der (.) der run die runs die wir jetzt gemacht haben;
(---)

23:42:24 NEIN; (-) vierhundertachtunZWANzig.
(1.3)

23:42:27 NEO: ja ich wollt grad SAGen das war MEHR;
(1.4)

23:42:30 und [äh:: bei MIR wur]de ja schon was ABgezogen wegen reppen.

23:42:30 WES: [ich hab reLOGS;]
(1.8)

23:42:35 ich hab reLOGS;
(1.5)

23:42:37 ja sechs=NDREIßig [G (-) wegen reppen;

23:42:38 RON: [njo;
(--)

23:42:40 WES: °h und=äh[h::

23:42:40 NEO: [!JA!: b [w L lohnt sich RICHTig;

23:42:41 RON: [für NÄCHStes mal-\

<<Nachhall>(1.1)>

23:42:43 für [NÄCHStes mal pack ich extra (.) SCHILD ein (.) und=äh AXT,

23:42:43 WES: [jo:,
(-)

23:42:47 RON: °h ja und WES wir gehen dann=äh ony-schuppen besorgen; oder?
23:42:49 =mal so die TAge jetzt wenn NEO nich da is am wochenende?
23:42:52 =dann rennen wir da einfach rein, ich hab\ [°hh

23:42:53 NEO: [=jo-
(-)

23:42:54 WES: jo KÖNN_n wir machen;

23:42:55 RON: =am wochenende (-) id genug frei,
(--)

23:42:58 dann können wir da=!O!der m: ich bin ja mit RON eh selber kürschner;
23:43:01 <<erschrocken> °h °h> wahababababa=WARte;

23:43:02 wieviel BRAUCHT man denn da;

23:43:03 =ich glaub ich hab nämlich mit RON [welche mal geKÜRSCHnert.

23:43:05 WES: [ZWEI;
(-)

23:43:06 NEO: zw:ei;
(1.4)

23:43:09 [nur zwei (-) pro umhang.

23:43:09 RON: [hm: weiß ich nich wie\ (---) weiß ich nich wie VIEL ich da noch hab;
(-)

23:43:12 naJA. (.) müssen wir mal gucken DANN;
(1.9)

23:43:15 a wie geSAGT ich nehm nächstes mal dann ä:hm bisschen (-) also schild und und=äh deff
axt mit,
(1.8)

23:43:22 und [vielleicht n paar andere noch sachen noch,

23:43:23 NEO: [WES bist du noch in dalaran?
(---) ((Nachhall))

23:43:25 ach !JA! [genau du bist ja [da;

23:43:25 RON: [da hinten steht [er;

23:43:26 WES: [ne: nur EINE brauch [ich;
23:43:27 NEO: [komma her;
(2.3) ((Störung))
23:43:30 WES: und n ASCHenstoff umhang.
(1.3)
23:43:32 den [kannste bestimmt mit RON [oder?
23:43:32 RON: [OH danke;;
(--)
23:43:33 NEO: [war noch\
23:43:34 war noch aus a q\ (.) [QU;
23:43:35 RON: [M::ÜSST-
(-)
23:43:36 NEO: kannste [auf den stapel drauf;\
23:43:36 RON: [müsst ich KÖNNen ja;;
(4.7)
23:43:42 NEO: tja: soll ich jetzt die riesenjägerdinger versch:e\ verKAUFen?
23:43:46 =oder (-) °h ÄH: (.) auf die kuscheltaurengildenbank <<lachend> legen.>
(1.4)
23:43:52 verkaufen is BESSer oder?
(1.7)
23:43:54 RON: na KLA:[R,
23:43:54 WES: [aber auf der kuscheltaurengildenbank gibts ein blut des !BERG!es; (-)
ninja !ES!; ((lacht))
(---) ((Nachhall))
23:44:01 RON: ((lacht))
(---)
23:44:02 WES: hat [mir] mein Atlas (hi[er]] angezeigt;
23:44:03 RON: [()] [SO:;]
23:44:04 WES: hat alte [()\
23:44:04 RON: [joa (ha=nein) ich\
(--)
23:44:06 ICH geh erst noch hier;\
23:44:07 ICH geh erst noch raus von (.) °h von dalaran;
23:44:10 =bevor ich mich AUSlogg- (-)
23:44:11 letzt=mal (.) bin ich hier eingeLOGGT?
23:44:13 und dann hats mich (.) DIREkt wieder rausgehauen,
23:44:14 und dann war ich aus ALLen channels draußen.
(--)
23:44:17 das hat mich son bisschen angeNERVT- (.)
23:44:18 mach ich NICH nochmal;
(5.3)
23:44:24 NEO: (echt?) (-)
23:44:25 aHA;=ich HAB aber hier keinen zugriff.
(1.3)
23:44:28 ja. (-) verSCHLOSSen.
(2.0)
23:44:31 da:s musst du: !SELBST! farm.
(---)
23:44:33 mh (.) °h also ich geh dann m jetzt ma SCHLAFen. (.)
23:44:35 ich WÜNSCH euch ne gute nacht [bis morgen.
23:44:36 WES: [hau rei:[n
23:44:37 RON: [!JO! (.) ich auch-
23:44:37 wir sehen UNS=äh wahrschein[lich morgen. bis DANN;
23:44:38 NEO: [achSO:; wann seid ihr morgen DA?
(--)
23:44:41 RON: [also ich bin erst so wieder gegen acht da;;
23:44:41 WES: [ähm: ()
(1.0)
23:44:44 NEO: okay dann bin ich schon WEG- (.) und WES DU?
(2.2) ((Nachhall))
23:44:48 WES: mh: gegen SIEBen;
(1.6)
23:44:51 NEO: hja alles KLAR.
23:44:51 =denn WÜNSCH ich euch n schönes wochenende.
23:44:53 °h wir SEHen uns sonntag [abend wahrscheinlich.
23:44:53 WES: [ja dir AUCH; (-)
23:44:55 CIAo.
23:44:56 RON: <<nebenbei essend> jo bis [DANN->
23:44:56 NEO: [ciao.
(2.0)
23:44:58 RON: <<nebenbei essend> m ich bin auch mal weg. gut NACHT;>
(1.3)
23:45:01 WES: lass dir=s SCHMECKen;
23:45:02 WES: GUTE nacht.
(--)
23:45:04 RON: <<lachend> mh=mh>

((...))

Transkript T3_4:

Name der Aufnahme: VC3_4

zugehöriger Chat: C3_4

Aufnahmedatum: 28.06.2009

Aufnahmezeit: 16:10:00 - 21:31:00

Aufnahmedauer: 05:21:00

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 3er-Gruppe.

Die Spieler töten mit ihren Nebenspielcharakteren Bossgegner in Instanzen.
Ab 19:02:00 spielen die Teilnehmer auf einem englischen Server weiter, so
häufiger englische Ausdrücke verwendet werden.

Teilnehmer: NEO

RON

WES

((...))

16:20:30 RON: m: ich glaub FIN is son bisschen ANgepisst dass wir (-) °hh
16:20:34 dass wir: hier was ANDres machen und=uns nich zum <<lachend>>RAID
anmelden;>
(2.5)
16:20:39 WES: waRUM?
(3.5)
16:20:43 RON: hach weil er gerade geSCHRIEBen hat (.) °hhh (-)
16:20:45 was wir=hier (.) was wir da MACHen und_äh- (.) °h
16:20:48 warum wir nicht dann RAIDen? (--)
16:20:49 gerade jetzt zu den HARDmod(es),
(15.9)
16:21:06 WES: was schreibst du ihm zuRÜCK?
(6.4)
16:21:14 RON: m_äh_ich hab ja im OFFichannel auch geSCHRIEBen, (.) °hh (-)
16:21:17 dass_ich momentAN irgendwie relativ wenich lust hab,
(4.4)
16:21:23 ich mein andere LEUTE raiden EINmal die woche oder ZWEImal die woche;
16:21:26 =ich bin sonst EH immer dabei. (.) °h
16:21:28 hab ich auch ruhig auch mal das RECHT mal NICH zu raiden.
(2.4)
16:21:34 WES: ((Störung)) °h ähm ich hab auch gar keinen BOCK mehr RON;
16:21:37 m momentAN.
16:21:37 bevor sich da net einige LEUTE äh::_in der ART wieder ÄNDern; (.) °h
16:21:41 man kann mit einigen GA\ über GAR nix mehr REDen,
16:21:42 die machen !GRUND!sätzlich genau das GEGenteil von dem was du SAGST? (-)
16:21:46 nur damit (-) irgendwie wa\ (.) ne andere MEINung da is, (.) °h (-)
16:21:50 de:s kotzt mich toTAL an, (--) °h
16:21:52 und dieses: STÄNDige runtergemache von IRGendwelchen leuten
16:21:55 und dieses °hh (--) ich:_äh: nehm mir LIEBer die leute mit die ich
LEIDen kann,
16:22:00 anstatt DIE leute die qualITÄT haben um irgendwelche HARDmodes zu
bestreiten,
16:22:03 =das geht mir gar net ab momentAN.
(2.1)
16:22:07 und soLANG das SO is dass man net die BESTe AUFstellung macht für=n: (.)
HARDmode-
16:22:10 =da hab ich: (.) keinen bock drauf.
(3.1)
16:22:14 RON: ja is auch völllich SINNfrei;
(1.4)
16:22:17 WES: jo. (-) und (.) geNAU das is das;
16:22:19 geNAU DA mach ich nimmer MIT. (-) °hh (---)
16:22:23 u:nd_äh (---) das kannst von mir aus auch ma ruhich im OFFichannel
SAGen-
16:22:25 dass ich DIR das:=so anvertraut hab. (.) °h
(3.0)
16:22:31 RON: !JA! gut dass\ wie heißt's\ wie heißt's denn so schön;
16:22:32 there is no I in team.
16:22:34 und das:=scheint halt leider zu viele\ !JAJAJAJAJAJA! !BITTEBITTE!
SCHEIßE. °hh
16:22:39 das hat RELativ LANG gedauert.
16:22:39 ((lacht)) [scheinen EINige IRGendwie einfach nich zu begreifen. °h
16:22:40 WES: [ja bei mir auch.

((...))

16:42:03 RON: ach btw was man (-) was man früher immer hier vergessen hat,

((...))

17:44:14 RON: h° °h !OH!:: OH=HOHO!HO!;=((lacht)) °h (1.7)
 17:44:19 RON: GANZ neuer !DROP!,
 (4.9)
 17:44:24 RON: ey=da=((lacht)) da geht man !EIN!MAL (-) geht man EINmal nach be we EL;
 17:44:28 RON: und bekommt ZWEImal dies\ (.) denSELBen random drop irgendwie. (--)
 17:44:31 mmpf; (2.0)
 17:44:33 ja schon große KLASSe eigentlich;
 <<Störung>(-->
 17:44:36 NEO: vor allen dingeN weil der FRÜHer f\ total SELTen war;
 17:44:37 den hatte bei uns KAUM jemand. (1.4)
 17:44:40 und meine GNOMFÜße hatten die erst RECHT nich an.

((...))

18:09:48 RON: aber: (.) DEN?
 18:09:49 DEN fand ich immer so (.) so UNglaublich beEIN[druckend;
 18:09:51 NEO: [bin wieder DA,
 18:09:52 RON: de\ <<Nachhall>(-)> mh=wB; (.)
 18:09:54 den KERL hier.
 18:09:54 also DER SAH immer schon (--) UNglaublich (--) GUT aus.
 (1.6)
 18:09:59 NEO: wer ICH?
 (1.4)
 18:10:01 RON: [JA, (-) !NEIN! chromAGGus; (--)
 18:10:01 WES: [(lacht)] JA,
 18:10:04 wir REDEN natürlich nur von [DIR NEO,
 18:10:04 NEO: [DANK:E;
 18:10:09 naJA wenn ihr mich hier auf dem THRON sitzen seht, dann: (-) STIMMT das
 schon;

((...))

18:37:14 RON: so wir (-) gehen dann alle vor dieses (--) äh: weiße viereck hier,
 18:37:18 da wo der boden kaputt is,
 (2.4)
 18:37:22 <<mit russischem Akzent>hier hier hier>
 (-)
 18:37:23 weil der steht nämlich jetzt gleich da hinten und fängt an da
 rumzuballern,
 (2.8)
 18:37:28 NEIN er steht diesmal da drüben lasst noch n stückchen nach links
 gehen hier,
 18:37:31 jetzt können wir direkt hier vor;
 (7.6)
 18:37:39 toll jetzt portet er sich [dahinter noch n stückchen näher zur wand
 18:37:40 NEO: [jetzt steht er hinter uns
 (---) ((Interferenz))
 18:37:43 RON: jo zur wand n bisschen
 (8.5)
 18:37:52 WES: oh stille son penner.
 (6.3)
 18:38:00 RON: komm mal direkt hier ran (---) bis zu mir,
 (2.3)
 18:38:04 so is okay (--) jetzt nich hinter die säule laufen dass er (--) ah:
 sehr schön.
 (6.1)
 18:38:14 er steht jetzt grade irgendwo ganz da HINTEN,
 (5.9)
 18:38:22 is links wir gehen n stück nach rechts,
 (35.8)
 18:38:59 steht SONSTwo passt,
 (25.8)
 18:39:26 ((lacht)) wie er sich immer so portet so PIFF: (.) PAFF ((lacht))
 (6.9)
 18:39:36 oh direkt bei uns (.) Rüber Rüber Rüber zum rechten eingang,

((...))

18:56:17 NEO: seh:r gu::t (.) PROGRESSORN

((...))

19:05:43 WES: lol wie ich jetzt grad den (.) gürtel der defias für fünfzig silber
 gekauft hab;
 19:05:46 ((lacht)) die sind so doo[f
 19:05:48 NEO: [rofl.

((...))

19:46:41 WES: <<leise>!ACH! wisst ihr was der der UNTERSchied jetzt is?>
 (---)

19:46:44 <<leise>dass IHR !ALLE! (.) diese (-) eine QUEST da gemacht habt.>
 (3.2)

19:46:50 RON: hm:: isch weiß es NISCHT; °h
 19:46:52 außerdem musst du wieder SCHREIen WES. (1.0)
 19:46:56 du lässt schon wieder NACH; ((lacht)) (-)
 19:46:57 <<Schweizer Akzent>ein Ricola vielleicht?>
 (---)

19:46:59 WES: OKAY;
 19:47:00 das headset is jetzt IN meinem MUND;
 (1.2)

19:47:03 RON: da gehört es HIN;
 (2.9)

19:47:07 WES: es drückt mir (---) auf mein ZÄPFchen im hals.
 (1.5)

19:47:12 RON: ((lacht)) (-) <<lachend>ja das=is ganz besonders TOLL.>
 (...)

19:49:48 WES: ah NE: ihr habt den NICH; (--)
 19:49:50 GUCKT ma was für=n buff ICH noch hab;
 19:49:52 ich dacht ihr habt den AUCH;
 19:49:53 das das wär (.) kein: WUNDer gewesen dass ihr denn so: (--)
 19:49:55 [DAMage macht.
 19:49:55 NEO: is ja !UN!FAIR,
 (---)

19:49:58 RON: ((Störung)) !UH!. (4.3)
 19:50:03 wo hast=n du DEN her;
 (1.1)

19:50:06 WES: °hh (-) nja: da war jemand=äh ONYxia killen halt. °hh
 19:50:11 als ich nach aukTION geguckt hab;
 (5.7)

19:50:18 RON: die machen sowas hier auf DEM SERVer;
 (4.7)

19:50:25 WES: JA mit ACHTzich und mit (---) ZWANzich LEUTen;
 19:50:29 RON: äh <<Schluckauf>wahrSCHEINlich.> (-)
 19:50:30 ACH verdammt SCHLUCKauf.
 (2.3)

19:50:34 NEO: hihi; (1.6)
 19:50:35 ((Störung)) ich HASSe schluckauf.
 (5.4)

19:50:42 WES: oh hier VOR[ne ()schwert für dich.
 19:50:42 NEO: [wo läufst=n DU hin;
 (4.2)

19:50:48 na ENDlich gibts !ACTION!.
 (3.7)

19:50:53 WES: hast du [Schildwall an?
 19:50:53 RON: [!ACTION!
 (1.2)

19:50:56 joja (1.4)
 19:50:58 also (.) halt BLOCKen hab ich an; ((lacht)) ((Schluckauf))
 19:51:00 <<lachend>ach verDAMMT;>
 (2.5)

19:51:04 WES: ((äfft Schluckauf nach))
 (1.8)

19:51:06 ((äfft Schluckauf nach))
 19:51:07 RON: <<lachend>FRESSE> (1.3)
 19:51:08 das is nich LUST[ich.
 19:51:09 WES: [((äfft Schluckauf nach))
 (6.6)

19:51:16 RON: jetzt sag ich NIX mehr;
 (2.6)

19:51:20 WES: ((äfft Schluckauf nach)) (--)
 19:51:20 ich geh mir gleich ((äfft Schluckauf nach)) (-)
 19:51:21 ma was zu ((äfft Schluckauf nach)) (-) TRINKen holen;
 19:51:23 glaub ich. ((äfft Schluckauf nach))
 (1.8)

19:51:26 RON: nach dem (.) ((äfft Schluckauf nach)) (.) BOSS; (-) ((räuspert sich))
 (...)

20:50:02 NEO: nein (--) ich hab jetzt zerlegen gelernt. (---) ROFL
 (...)

21:06:16 NEO: wieviel h p hast !DU! jetzt RON?
 (5.2)

21:06:23 RON: m: !A! p oder !H! p;
 (1.3)

21:06:25 NEO: H p aso geSUNDheit.

((...))

21:23:26 NEO: danKE (-) ne ich bin n nobo

((...))

21:23:40 NEO: aber is ja auch wayne

((...))

21:41:02 WES: {eine andere Gilde} hat wohl den DRACHen <<atmet ins Mikrofon>mh?> (-)

21:41:04 im <<atmet ins Mikrofon>ZEHNER;> (2.1)

21:41:07 von der QUEST; (---)

21:41:09 alle HARDmodes?

(-)

21:41:10 RON: TJA;

(3.1)

21:41:13 WES: ja die werden sich wahrscheinlich die BESTen leute zuSAMMensuchen;

21:41:16 um DAS zu machen. (.) °h

21:41:17 und nich nu::[r GIMPS mitnehmen weil se=sie] gut LEIDen können;

21:41:18 RON: [mpf (-) könnte SEIN;]

(7.4)

21:41:28 das WÜRD ich fast verMUTen;;

(-)

21:41:30 WES: RON (.) <<Störung>was hat denn eigentlich die AUSwertung ergeben?>

(2.3)

21:41:35 RON: von den:=äh: DINGen?

(1.2)

21:41:38 WES: <<lachend>ja[::,>

21:41:38 RON: [FRAGeBÖGen?

(---)

21:41:39 WES: ja?

(2.3)

21:41:42 RON: ja=!JA! dass wir ((lacht)) quasi weitermachen wie bisHER; °h (.)

21:41:45 dass=s keine KLARE te(n)DENZ gibt. °h

21:41:49 also=mh::: ne VIELzahl:: (.) der leute s::ind (-) irgendwie damit einverstanden;

dass man (---) irgendwie so:- °hh (.)

21:41:57 ja: mehr: n bisschen mehr eli!TÄ:R! und: (.) °h (.) !BLA:!

21:42:02 und=ähm::: (.) lieber mal auch die PEITSche statt ZUCKERBROT,

21:42:04 aber °h (.) naja SIEHST ja wie gut das funktionIERT.

(4.2)

21:42:12 WES: <<Störung>nein ich [() ähm\>

21:42:13 RON: [und die MEISTen denken dass sie (--) GUT spielen.

(1.0)

21:42:17 WES: ich meine auf !RAID! (-) bezug. <<atmet ins Mirkofon>h°> °hh

21:42:20 ähm: (.) was is jetzt die RICHTung;

21:42:22 mehr familiÄR oder mehr: (--) wir wollen was PACKen; <<atmet ins Mikrofon>°h>

(1.0)

21:42:27 RON: m=das is äh=eher UNentschieden.

(1.5)

21:42:30 m:it so=ner leichten tendENZ richtung eher wir wollen was PACKen; °h

(---)

21:42:34 aber: (.) die MEISTen leute glaub ich w\=äh:; h°=°h

21:42:38 mh:=die meisten leute WISSen::=WISSen nicht;

21:42:40 was man sich halt darunter VORstellen: (.) muss.

(1.4)

21:42:43 KANN.

((...))

Transkript T3_5:

Name der Aufnahme: VC3_5
zugehöriger Chat: C3_5
Aufnahmedatum: 22.05.2009
Aufnahmezeit: 20:19:00-22:40:46
Aufnahmedauer: 02:21:46
Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann
Kommentar: Gemeinsames Leveln einer 2er-Gruppe
Teilnehmer: NEO
RON

((...))

20:37:59 NEO: joa das is=schon ganz oK so;
20:38:00 also ich (.) würd sagen SO kann man durchAUS leveln.
(12.8)
20:38:15 wo BISTe?
(3.8)
20:38:20 RON: mh=musste gerade (--) meinen TELLer abgeben.
(1.2)
20:38:23 NEO: Aso;
20:38:24 RON: zum glück nich den\ (.) zum glück nich den LÖFFel;
(1.5)
20:38:27 NEO: ((lacht))=JA DAS is wirklich zum gl(ück.)

((...))

21:45:09 RON: <<lachend>ehä guck mal da liegt_n (.) TOTer TODesritter;
(---)
21:45:11 wie geht_n DAS?
21:45:12 NEO: ?mh(m?)
<<Störung>(1.2)>
21:45:12 joa ich weiß au_ni(ch;)

((...))

10er-Gruppe:

Transkript T10_1:

Name der Aufnahme: VC10_1
zugehöriger Chat: C10_1
Aufnahmedatum: 17.05.2009
Aufnahmezeit: 21:04:00 - 23:10:40
Aufnahmedauer: 02:06:40
Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann
Kommentar: 10er-Raid.

ADO ist im Voice-Chat-Channel anwesend, spielt aber nicht mit.
AZE hört um 21.36 Uhr auf zu spielen, AKU ersetzt ihn.

Teilnehmer: ADO NEO
AKU PER (Österreicher)
AZE (hört 21.36 Uhr auf, Ersatz AKU) TEO
GIL UMA (weiblich)
IVO URS
MEO ZAP

((...))

21:04:08 NEO: °h aber ich denk mal es KENNen alle die taktik oder?
(1.7)
21:04:12 URS: N:EIN,
21:04:13 NEO: also [auch\
21:04:13 TEO: [NEIN,
(1.8)
21:04:15 NEO: m_dis_SCHLECHT;
(1.9)
21:04:17 habt_ihr_nich_im_FORum_gelesen,
21:04:18 [oder_video_angeguckt? ((Nachhall))
21:04:18 URS: [(u:nd-)
(9.5)
21:04:29 ja: jemand kann ja schnell erKLÄren oKAY;
21:04:32 °hhh [FIN meint zwei heiler langen und ein <<Störung>TANK>;
21:04:33 NEO: [DU bist raidleiter;
21:04:36 URS: hä nieMALS ey;
21:04:36 =isch hab am ANFANG gesagt isch organisier das nur;
(---)
21:04:40 NEO: du hast aber die KRONE auf_m kopf-
(5.4)
21:04:46 URS: (was er MEINT,)
(2.4)
21:04:49 NEO: verDAMM(t.)

((...))

21:13:06 NEO: ((schnalzt mit der Zunge)) na <<Störung>DENN;>
(-)
21:13:07 URS: und äh_ähm:_NEO,
21:13:08 gib ma:: !MH!_moment;
21:13:11 !GIB! ma PER_n ZEICHen.
21:13:12 WIR folgen dann PER sozusagen;
(5.1)
21:13:18 NEO: MH fehlermeldung;
21:13:19 mach DU ma;
(1.4)
21:13:21 URS: NA is scho;

((...))

22:01:55 URS: achso he lö1.

((...))

Transkript T10_2:

Name der Aufnahme: VC10_2

zugehöriger Chat: C10_2

Aufnahmedatum: 18.05.2009

Aufnahmezeit: 22:00:00 - 22:37:55

Aufnahmedauer: 00:37:55

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid.

Yogg-Saron-"Firstkill": Dieser 10er-Raid besiegt zum ersten Mal den Computergegner Yogg-Saron.

Teilnehmer: DAN TEA (weiblich)
GIL TEO
IVO TIL
NEO UMA (weiblich)
PER (Österreicher) ZAP

((...))

22:29:41 IVO: () (-) haben wir eigentlich KAMPFfrausch wieder ready?
(2.6)

22:29:45 GIL: NJA-
(1.3)

22:29:47 IVO: ZÜNDen-
(30.0)

22:30:19 muss AUFladen,
(69.2)

22:31:28 GIL: ((Störgeräusch)) (-) neues ADD,
(---)

22:31:30 PER: SCHÖN langsam [weiter=s geht so schön
22:31:30 GIL: [KOMM ((Nachhall))
(12.1)

22:31:44 ((Störgeräusch)) nächstes ADD=da,
(14.5)

22:31:59 <<Rauschen>MIST.>
(31.8)

22:32:31 ((Störgeräusch)) ADD-
(6.3)

22:32:38 PER: ((Störgeräusch)) macht DAMAge auf das add dass sie alle weg sin;
(5.9)

22:32:46 GIL: da ADD,
(23.8)

22:33:10 PER: ADD,
(8.9)

22:33:19 GIL: OH;
(1.5)

22:33:21 PER: machen=wir DAS add auch noch,
22:33:22 und dann sollten wir=n umKLATSCHen.
(2.3)

22:33:25 viele: jaWOLL,
22:33:26 UMA: SAÜB[er. (-) [ASTrein.]
22:33:27 NEO: [RICHTig [nice] gratzi leute
22:33:28 TEO: :(ni:ce)- (---)
22:33:30 NEO: ((Störung)) (-) Super wirklich sup(er)
22:33:32 DAN: hm: (nice).
(4.5)

22:33:38 NEO: ((Störung)) (-) die heilung war PERFECT diesma (.) wirklich (.) RICHTig
gut;
(4.4)

22:33:46 UMA: °h [(das wird jetzt) gespeichert;
22:33:47 NEO: [weil gestern war der tank n PAAR mal °h richtig KRITisch bei den adds,
22:33:50 und diesmal hat er immer INSTant n_neuen heal gekriegt-
22:33:53 wenn=er n schlag abgekriegt hat=das war ABSolut geil.
(1.2)

22:33:56 UMA: °h ((schnalzt mit der Zunge)) ja GESTern hatte=ich ja beim letzten try: n disconnect?
22:34:00 °h [kam] dann zwar wieder relativ SCHNELL on,
22:34:00 NEO: [hm:]
22:34:02 UMA: a dann geht aber das [HEALbot] nich;
22:34:03 NEO: [ich wei:ß;]
22:34:03 UMA: da musst=du dann (.) SO heilen irgendwie,
22:34:05 und das is natürlich alles immer bisschen KACKE dann;
(---)

22:34:08 NEO: JA;
(2.4)

22:34:11 IVO: und natürlich nur CRAP drin;
(1.3)

22:34:14 GIL: N[OH:
22:34:14 DAN: [ECHT mal ne, ((lautes Ausatmen))

(2.1)
22:34:18 NEO: äh::m (1.5) braucht jemand [die (.) BRUST?
22:34:21 GIL: [will den dolch wer und die hosen,
(5.3)
22:34:28 NEO: also ich hab noch kein te ACHT teil;
22:34:29 deswegen würd ich für das TOKen passen-
22:34:30 wenn ihrs (.) äh:m (-) ((schnalzt mit der Zunge)) (-) noch braucht für (-) MEHR
setteile;
(3.4)
22:34:38 müsst ihr halt SAGen;
22:34:39 =TEA HASTE schon oder?
(2.0)
22:34:42 TIL: mh ich BRÄUCHTS noch; ((leise Musik))
(2.2)
22:34:47 GIL: mh brauch wer den dolch oder die: hosen?
22:34:49 =sonst nehm ich die MIT für verstärkergear.
(---)
22:34:51 IVO: nee brauch sonst NIEMand;
22:34:53 kann eben sonst niemand=n MELEE dolch tragen.
(2.8)
22:34:57 NEO: TIL [HASTE schon n teil (.) t acht?
22:34:57 IVO: [DAN aber der kann wenig damit ANfangen.
(1.2)
22:35:00 TIL: ein t ACHT komma fünf
(2.6)
22:35:04 NEO: also hast schon EINS? oder noch NICH;
(1.1)
22:35:06 TIL: ein ACHT <<Übertragungsstörung> komma fünfer;>
22:35:10 NEO: is SETbonus für dich.
(1.6)
22:35:12 TIL: ja das WÄR setbonus.
(---)
22:35:14 NEO: okay (---) dann ge ZET;
22:35:16 TIL: m: DANke:
(23.3)
22:35:31 UMA: ja immer der der FRAGT DAN ne?
(1.6)
22:35:34 DAN: ((lacht)) ich WUSSTe dass das kommt- ((lacht))
22:35:37 UMA: ((lacht))
(1.4)
22:35:39 DAN: aber=n kleinen SCREENshot mach ich für mich; °h
(-)
22:35:42 wo isn sein geSICHT (.) ah: hier;
(-)
22:35:44 UMA: mh: ich hab was geSCHRIEBen;
(1.3)
22:35:48 IVO: der hat=n geSICHT?
(1.8)
22:35:50 der is doch hässlicher als c'THUN und das will was HEIßen.
(2.8)
22:35:56 NEO: °h aber ich muss SAGen bin (-) beeindruckt
22:35:57 war RICHTig nice der try;
(---)
22:36:00 IVO: LOS alle mann aufstell(en).
(3.5)
22:36:05 ZAP reih dich EIN;
(5.8)
22:36:12 DAN: im KASTen. h°
(9.3)
22:36:23 IVO: so jetzt hab ich auch eins wo sein blut RAUSspritzt noch hinten,
(1.5)
22:36:27 oder was das sein soll dieser GRÜNe schleim;
((...))

Transkript T10_3:

Name der Aufnahme: VC10_3

zugehöriger Chat: C10_3

Aufnahmedatum: 10.06.2009

Aufnahmezeit: 19:10:00 - 22:25:10

Aufnahmedauer: 03:15:10

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid.

Teilnehmer:	LUI	TEA	(weiblich)
	MAT	TEO	
	NEO	TOM	
	OLI	UMA	(weiblich)
	PER	VIN	(Österreicher)

((...))

20:38:52 OLI: <<lachend>mo:ch:> (.) das sah DIESma EINdeutig aus; (2.6)
20:38:85 schneller auf beREIT geklickt als ich überhaupt=den beREITSchaftcheck
geMACHT hab.
(1.2)
20:39:02 TEO: ((lacht leise))
(7.0)
20:39:09 so muss das SEIN,
20:39:09 =das is disziPLIN,

((...))

21:15:51 NEO: ich=hol mir KURZ was zu trinken;
(2.7)
21:15:55 OLI: m:KEY:;
(...)
21:16:29 NEO: <<sehr kurz und leise>r(e)>
(...)
21:17:10 OLI: °h gut (-) dann GEHTS lo:s; (--> <<Störung>°hh> (.)
21:17:13 (wie) der NEO nich ma SAGT dass er wieder !DA! is.
(-)
21:17:16 NEO: e: (-) hab ICH (.) ich HAB re gesagt.
(1.1)
21:17:19 OLI: mh: dan[n:: war das] wohl zu KURZ:;
21:17:19 UMA: [aber nich zu UNS]
21:17:21 NEO: DO:CH,
(--)
21:17:22 OLI: auf das TASTE gedrückt oder so;
(1.1)
21:17:25 NEO: mh=MH könnte s(ein)
(---)
21:17:26 UMA: erst !RE! gesacht und DANN auf die taste gedrückt ne?
(--)
21:17:29 OLI: ((lacht))
21:17:30 NEO: ja ODER so;
21:17:30 das KANN ich jetzt nich mehr nach (---) prüfen.
(1.8)
21:17:34 hab mich schon geWUNDert warum ihr mich igno!RIE:R(T!.)
(1.6)
21:17:38 UMA: ((lacht))
21:17:38 TEO: LOS gehts;

((...))

21:53:07 LUI: ey wir KÖNN=doch nich vor jedem BOSS hier den=den !ARSCH! (.)
einziehen:;(-)
21:53:11 mh=beziehungsweise [die äh !EI!ER zuKLAPPen;
21:53:11 OLI: [HAM=wir doch GAR nich; ((Nachhall))
(---)
21:53:14 mh=wir ham=doch <<lachend>!JED!en boss bisher geLEGT;>
(2.6)
21:53:18 LUI: ja GUT das: MACHen: randoms AUCH mittlerweile mit denen;
(5.2)
21:53:26 ey wir sind (.) SUPER:: eLITe (.) spieler hier; ((hüstelt)) °h
21:53:31 OLI: ja:: aber ich bi[n:: SUPER eLITe UNTER equipt. (---)
21:53:32 NEO: [nich: WIRKlich.
21:53:35 OLI: als TAN[K
21:53:36 LUI: [das=s ja=eGAL; (---)
21:53:38 du (.) äh=holst dein equip wieder durch SKILL raus. (-)
21:53:40 ganz EINFach.
21:53:41 OLI: mh=das (.) das halt ich für=n geRÜCHT; (---)
21:53:44 [((lacht))

21:53:44 NEO: [ja genau DEN hat er ja im back\ (.) im black TEMPel verLOREN irgendwo;
(1.1)

21:53:48 OLI: mh=mh,
21:53:49 NEO: der OLI;
21:53:51 LUI: ey ich WEIB doch wie er bei (.) äh=äh bei Illidan immer um die\ (.)
21:53:53 um den KREIS getÄNZelt is da mit den FLAMMen;
21:53:55 das war toTAL !SU!PER immer;
(3.1)

21:54:01 NEO: JA und
21:54:02 da[NACH kam er dann auf [die flausige idee (-) er müsse jetzt (.) DD
spielen.

21:54:02 PER: [([)
21:54:02 ???: [(lacht [() ((Nachhall))
(1.3)

21:54:04 LUI: mh=mh? DAS stimmt; (,) DAS stimmt. (1.2)
21:54:10 wollt er dem LUI ZEIGen wo der HAKen hängt\ der HAMMer hängt.
(4.1)

21:54:17 NEO: doofer OLI.

((...))

Transkript T10_4:

Name der Aufnahme: VC10_4

zugehöriger Chat: C10_4

Aufnahmedatum: 12.06.2009

Aufnahmezeit: 21:25:00 - 0:56:20

Aufnahmedauer: 03:31:20

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid mit Nebenspielcharakteren.

In den ersten 35 Minuten der Aufnahme sind die Gespräche teilweise gestört, da die Internetverbindung nicht stabil war.

Da sich einige Spieler (AMO, AZE, BEN, EIK, GIL, OLI) während der Aufzeichnung abwechseln, sind hier mehr als 10 Spieler aufgezählt.

BEN hat Probleme, sich in das Spiel einzuloggen.

Teilnehmer:	AMO	OLI
	AZE	ROB
	BEN	RON
	EIK	ULI
	GIL	UMA (weiblich)
	GIX	WES
	LUI	ZAP
	NEO	

((...))

21:28:14 WES: wir ham alle sdv

((...))

21:28:21 GIX: oh da ham=wa jetzt drei auren (.) wtf

((...))

22:16:07 LUI: wo stehn denn HIER so die=ähm (--) die healÖR im ZEHNER so;
(-)

22:16:10 [für gewöhnlich.

22:16:10 UMA: [wirklich MITTich=ne?

22:16:12 LUI: aso=ich würd ja sagen EINer bleibt am EINGang stehn hier? ne?
(--)

22:16:15 einer geht da LINKS rum, einer RECHTS rum oder irgendwie so:? °h
(---)

22:16:17 RON: also der (.) der EINE TANKheiler kann hier auf die LINKE SEITE,
22:16:20 relativ am rand-

(--)

22:16:22 der andere hier auf die RECHTe SEITE,

(--)

22:16:24 und dann [TANKT ihr den RAID,

22:16:25 LUI: [mhm ?mh: ?mh:,

(-)

22:16:26 RON: und daher EINer in der MITTe stehen bleiben,

22:16:28 und=äh (--) ich STELL mich auf jeden fall irgendwo HIER hin dann?

(1.1)

22:16:32 [wenn ich ma:

22:16:32 LUI: [mhm ?mh: ?mh:,

(2.1)

22:16:36 RON: UMA kann AUCH hier irgendwo VOR kommen,
(4.0)
22:16:41 und dann kannst DU und AZE hinten bleiben;
22:16:43 UMA: !VOR! KOMMen?
(2.5)
22:16:46 RON: ja du bist doch SONST immer so ZUVORKommend,
(--)
22:16:49 AMO: ((lacht))
(-)
22:16:50 RON: ((imitiert grunzendes Lachen)) (-) naja oKAY;
(--)
22:16:52 LASSen wir den scheiß, °hh

((...))
22:35:00 WES: ich NOOB

((...))
22:52:58 RON: also ich ich spam dann normalerweise einfach komplett stumpf
einfach durch
(-)
22:53:01 bis die zwei dinger: (.) bis die zwei dinger tot sind
22:53:03 danach (--) muss ma eigentlich fast nix mehr heilen
(3.7)
22:53:10 GIX: s hört sich nach diagonal faceroll an
(1.0)
22:53:12 RON: ((lacht)) jo ((lacht))

((...))
23:24:50 GIX: ach AMO ähm bedarf first need u:nd gier second need ja,
(-)
23:24:54 AMO: njojo ich konnt=eh jetzt nich MITwürfeln;
(---)
23:24:57 äh: ich sach ja (.) damit ihr mehr HABT ne?
(---)
23:25:01 RON: [((lacht))
23:25:01 BEN: [kannste nich/ (---) ah hast schon geGIERT für die (.) brustplatte;
23:25:05 sonst HÄTT ich [jetz einfach gepasst hättest] du gewürfelt;
23:25:05 WES: [ja:: dann ()]
<<Nachhall>(1.4)>
23:25:08 AMO: ach gott PASST schon;
(--)
sowas [brauch ich EH nich,
23:25:10 GIX: [(wir beide haben jetzt) noch bedarf,
(2.0)
23:25:13 WES: seid ihr da?
(-)
dann kö[: ()
23:25:14 BEN: [jo klar bloß WEIL AMO konnte jetzt nich würfeln;
23:25:16 =sonst hätten wir einfach alle gePASST und dann- (---)
23:25:19 einfach nur RANdom hundred gewürfelt oder so;

((...))
23:48:36 WES: mh:: LUI? (-)
23:48:38 du musst nur mehr GEGENcasten; (2.0)
23:48:41 ((lacht))
(9.3)
23:48:51 auch !PRE!hotten auch LEUTE die VOLL sind. (-)
23:48:53 einfach VOLL durch.
(9.9)
23:49:03 BEN: ((Rauschen)) du darfst hier deinen !HEIL!erischen !FÄHIG!keiten FREIen
lauf lassen.
(3.3)
23:49:10 UMA: NA is=schon UNGewohnt wenn man ma dann ne ANDere rolle spielt so?
23:49:13 =und dann ganz ANDere [sachen machen muss?
23:49:14 BEN: [<<Rauschen>JO,>
(1.3)
23:49:16 UMA: [geht mir AU=so; ((Nachhall))
23:49:16 BEN: [ja das (.) das GUTE dadran is,
23:49:17 das Gute dadran is <<Störung>ja> dass man die BOSSkämpfe wesentlich
besser versteht,
wenn man sie auch mal aus=ner ANDern rolle <<Störung>sieht.>
23:49:21 in=ner ANDern [perspekti(ve)
23:49:23 UMA: [JA.
23:49:23 (---)

23:49:24 NEO: JA. (--)
23:49:25 deswegen SPIEL ich auch so gerne den MElee;
23:49:27 is n GANZ anderes spiel.

((...))

Transkript T10_5:

Name der Aufnahme: VC10_5
zugehöriger Chat: C10_5
Aufnahmedatum: 24.06.2009
Aufnahmezeit: 19:10:00 - 23:03:00
Aufnahmedauer: 03:53:00
Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid.
Teilnehmer: EVA (weiblich) TEA (weiblich)
FIL TOM
IVO UMA (weiblich)
LUI VIO
NEO ZAP

((...))

19:13:44 UMA: °h SO:: (1.8) sin=wir jetzt alle DA?
(16.5)
19:14:04 IVO: <<Störung> jo>
(-)
19:14:04 LUI: soll ich FAHren VIO,
19:14:05 oder: (-) wolltst du FAHren;
(--)
19:14:08 VIO: °h (.) m:ir is das eGAL;
19:14:09 wie de MAGST;
(1.4)
19:14:12 LUI: hoa dann lass mich=ma FAHren;
(1.1)
19:14:14 VIO: oKAY;
(9.0)
19:14:23 UMA: ja TEA: (-) b:rauch noch=n moment mit das KIND,
(3.8)
19:14:30 LUI: °h ((schnalzt mit der Zunge)) kann=se doch MITnehm:en;
(2.9)
19:14:34 hier in so=m CHOPPer oder so;
(3.8)
19:14:39 UMA: ((schnalzt mit der Zunge)) (---) EVA wir beide ma hier so=n:
HEMhemhemhemhemhem, ((imitiert Motorrad))
<<Störung>(4.2)>
19:14:48 EVA: kann ich doch gar nichts MACHen: auf so=nem chopper;
(1.8)
19:14:51 TEA: hi- ((sehr leise))
(2.5)
19:14:54 UMA: NEIN (-) das is ja auch MEINer;
19:14:56 also: [((lacht))
19:14:56 EVA: [ACHso:
19:14:57 boa PROLL
19:14:58 JA du bist fahren=DU fährst;
19:14:59 oKAY?
(1.2)
19:15:01 was ich oben [machen muss weiß ich;
19:15:01 UMA: [von mir aus,
(1.4)
19:15:03 EVA: also FRAUen am steuer is ne !GA:NZ! schlechte idee.
(6.4)
19:15:12 IVO: °h das problem is nur irgendwie besteht der halbe RAID aus frauen;
((Tastaturgeräusche)) (4.1)
19:15:19 EVA: denn weißt ja wer FÄHRT und wer: (.) NICHT fährt.
(6.9)
19:15:28 IVO: außerdem wo is das PROBLEM <<Störung> einparken> muss man ja mit ()
doch gar nich;
((Tastaturgeräusche)) (6.3)
19:15:37 EVA: mach meine ARGumentation hier nich kaPUTT; (.)
19:15:40 MÖCHTe nich fahren=sagen wir=s einfach mal SQ_O-
19:15:42 ich hab=s erst (-) bisher nur gesehen wie ich NICHT fahren muss; °hh

((...))

19:24:48 IVO: weiß jetzt auch jeder was PASSIEREN wird;

(5.1)
19:24:54 LUI: <<Rauschen>JA:,>
19:24:55 wir werden jede menge ADDS haben?
(---)
19:24:57 r:ot=äh:: BLAUe strah::len- (-)
19:25:00 FEUer:;
(---)
19:25:02 ((schnalzt mit der Zunge)) (.) äh:: wat noch?
(1.5)
19:25:04 IVO: äh NOCHmal blaue strahlen;
(1.1)
19:25:07 LUI: NOCHmal blaue strah: len öh::
(5.0)
19:25:14 naja und SOWas alles.
(2.5)
19:25:18 IVO: ja wichtig is halt nur aus dem FEUer raus,
19:25:19 und aus den: strahlen von: THORim raus;
19:25:22 weil die machen am ganzen RAID schaden;
19:25:23 wenn ihr da DRIN steht-
(1.1)
19:25:25 <<Tastaturgeräusche>und DAS nich grade wenig;>
(1.6)
19:25:28 UMA: und wir müssen dann aber EINen haben der hochfliecht;
19:25:30 NE?
(1.9)
19:25:32 IVO: nja das wär AUCH prakti(sch);
(6.3)
19:25:40 hm (.) HEXer ham=wir nich;
(1.1)
19:25:42 SHADow?
(1.7)
19:25:44 UMA: nein.
(1.5)
19:25:46 nur MAgEs;
(5.1)
19:25:52 IVO: ja die fr <<Störung>(-)> mages is <<Störung>(-)> n;
(2.3)
19:25:56 UMA: hm? (--) dat KAM nich an;
<<Störung>(1.8)>
19:25:59 IVO: <<lauter>die FRAge is nur ob mages das ALLEINE überleben;>
(8.4)
19:26:09 UMA: NEO HASTE das schon=ma:\
19:26:10 =ähm ach ne Eule ham=wir noch ja: hm
(2.5)
19:26:15 is auch nich=viel ANders; NE? h°
(1.0)
19:26:17 IVO: <<Tastaturgeräusche>ne nich WIRKlich;>
(3.1)
19:26:22 UMA: ((schnalzt mit der Zunge)) hast du das schon=ma gemacht NEO?
(1.3)
19:26:24 NEO: nenö;
(7.5)
19:26:32 UMA: mh:; h°
(1.5)
19:26:34 IVO: hat das überHAUPT schonmal jemand gemacht hier;
(5.9)
19:26:37 [Schlachtzug] TOM: jo
19:26:42 TOM: J[A-
19:26:42 IVO: [da[nn: SCHIEßen wir <<Störung>TOM> hoch.
19:26:42 UMA: [TO(M);
(2.0)
19:26:46 IVO: dann tauscht ma eben PLÄTze; (.)
19:26:47 TOM und NEO.
(---)
19:26:49 oder welcher TROLL das auch immer is;
(1.7)
19:26:52 JA NEO.
(9.3)
19:27:02 NEO: äh: dann gebt mir nochma kurz EINweisung zu dem: gefährht,
19:27:04 weil ich HABS noch nie gefahren;
(5.0)
19:27:11 IVO: äh STEIG nochmal aus TOM und buff denn mal durch;
(30.2)
19:27:43 mh::: wenn du die MELDung kriegst dass: TOM sich ins katapult geladen
hat,
19:27:47 dann drückst du die:n knopf ganz RECHTS,
(1.7)
19:27:50 un:d ja schießt DAMit TOM aufs: (--) auf den leviathan hoch?

19:27:54 UMA: (---)
 19:27:54 UMA: abe:r den levia[than ANvisieren;
 19:27:55 IVO: [sonst\
 19:27:56 UMA: sonst schieße ihn irgendwo in=ne botANik;
 19:27:58 IVO: also du musst schon: mit dem faden[kreuz ZIElen auf ihn.
 19:28:00 NEO: [mh
 19:28:01 (---)
 19:28:01 mh=mh, ((isst))
 (...)
 20:48:39 NEO: ich muss nochma kurz afk ich bin gleich wieder da;
 (118.4)
 20:50:57 IVO: komm nach HINTen-
 (14.0)
 20:51:11 ach BEN is ja gar nich dabei dann brauchen wir gar nich zusammen;
 (12.0)
 20:52:25 UMA: ach TEA kann auch entZAUBern ne?
 20:52:27 IVO: weil NEO is nämlich zu weit WEG;
 (1.0)
 20:52:29 Inso: jo KANN ich- ((leise))
 (11.2)
 20:52:41 IVO: mh: das war der FALSCHe;
 (43.2)
 20:53:25 NEO: ((Störung)) so RE sorry.
 (1.9)
 20:53:28 UMA: Wb;
 (1.8)
 20:53:30 IVO: Wb;
 (...)
 21:02:39 UMA: !OH!: WIEder vertEidigungs PLAtten:: !HÄN!de.
 (3.2)
 21:02:46 IVO: kannst du WEGtun wenn LUI sie nich wi(11.)
 (5.0)
 21:02:52 ZAP: <<Rauschen>ACH denn pack ICH die ma ein.>
 (3.5)
 21:02:57 UMA: VIO;
 (---) ((Störung))
 21:02:58 VIO: NE:: (---) BRAU ich nich.
 (1.3)
 21:03:01 UMA: ZAP (---) WAR das oder was;
 (---)
 21:03:04 ZAP: <<Rauschen>JO (-) ich hab auch [geWÜrfelt;>
 21:03:05 UMA: [ja stimmt.
 21:03:06 IVO: jetz jetz !JETZ! [SEH ichs auch am WÜrfeln ja;
 21:03:07 ZAP: [((räuspert sich))
 (...)
 21:10:31 VIO: ((Störung)) m=o[kay
 21:10:31 NEO: [TEA wie siehts aus mit eisblock?
 21:10:32 IVO: kann man da irgendwas machen?
 21:10:35 UMA: praktisch mit=m gewicht gesicht zur wand.
 (1.1)
 21:10:38 VIO: njo
 (---)
 21:10:39 TEA: öh keine ahnung ((leise))
 (1.2) ((Störung))
 21:10:41 IVO: müsst aber glaub ich gehen ((leise))
 (1.4)
 21:10:43 IVO: zumindest bei der lichtbombe oder? ((leise))
 (2.1)
 21:10:46 UMA: ((schmatzt)) (-) also ich hör TEA nich ich:
 (1.1)
 21:10:49 IVO: merkt eu[ch
 21:10:50 EVA: [ne das spricht
 21:10:50 IVO: [doch sie spricht leise
 (...)

25er-Gruppe:

Transkript T25_1:

Name der Aufnahme: VC25_1

zugehöriger Chat: C25_1

Aufnahmedatum: 19.06.2009

Aufnahmezeit: 19:55:00 - 21:48:25

Aufnahmedauer: 01:53:25

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

Ab 01:25:00 ist die Aufnahme zeitweise nicht vollständig, da die Internetverbindung gestört war.

Da EIK und PER noch vor 21 Uhr weg müssen, springen die Ersatzspieler IVO und RON ein.

FLO ist im Voice-Chat anwesend, spielt aber nicht mit.

Teilnehmer: AZE OLE
PER (Österreicher, ab 20.36 Uhr weg, Ersatz RON)
EIK (ab 20.57 Uhr weg, Ersatz IVO) RIA (weiblich)
FIN RON
FLO ROY
GIL SAM
GIX TAK
IVO TEA (weiblich)
KAI TOM
KEN ULI
LEA (weiblich) UMA (weiblich)
LUI VIN
NEO WES
NIK ZAP
BEN

((...))

21:01:34 IVO: äh: hat JEmand n stack KEkse für mich?
(1.3)

21:01:37 WES: °h wer is=n ICH;
(1.2)

21:01:39 IVO: I[VO.

21:01:39 KAI: [IVO.

((...))

Transkript T25_2:

Name der Aufnahme: VC25_2

zugehöriger Chat: C25_2

Aufnahmedatum: 02.07.2009

Aufnahmezeit: 19:05:00 - 21:25:50

Aufnahmedauer: 02:20:50

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

Da EIK, NAT und OLE weg müssen, springen die Ersatzspieler LEO, MAT und ADO ein.

Teilnehmer: ADO OLE (ab 20.13 Uhr weg, Ersatz ADO)
EIK (ab 20 Uhr weg, Ersatz LEO) PER (Österreicher)
EVA (weiblich) RIK
ISA (weiblich) RON
IVO SAB
JOE SAM
KAI STU
LEO TEA (weiblich)
LUC (Schweizer) TIL
LUI UMA (weiblich)
MAT UWE
NAT (ab 19.44 Uhr weg, Ersatz MAT) VIN
NEO VIO
NIK ZAP

((...))

19:10:18 KAI: EIK machst du heut wieder ne einteilung?
19:10:19 dürfen wir uns den kram selber suchen.

(2.6)

19:10:23 EIK: selber such(en)

(---)

19:10:25 KAI: sehr schön
 19:10:26 EIK: bis auf die leute die für die verwüster eingeteilt waren
 (2.6)
 19:10:31 ähm::
 19:10:34 KAI: und wer war für die
 19:10:35 oder meinste vom letzten mal.
 (1.5)
 19:10:37 EIK: mh:: [steht im raid-chat.
 19:10:38 WES: [guck ma im raid-channel
 (---)
 19:10:40 LUI: im raid-chat ((leise))
 (---)
 19:10:41 KAI: (ko)misch ich habs nich mitgesehen.
 19:10:43 ACH DA entschuldigung;

 ((...))
 19:15:32 KAI: JA? ((Kinderstimmen im Hintergrund))
 (7.3)
 19:15:40 LUI: MH?
 (2.8)
 19:15:43 KAI: verGISS es;
 19:15:43 ich !FANG!e schon wieder mal AN zu reden;
 19:15:45 =obwohl hier jemand NEBen mir steht und mit mir redet.
 (---)
 19:15:48 °h dann drück ich immer die SPRECHtaste;
 19:15:49 ich find das TOLL;
 (1.3)
 19:15:51 ((lacht))
 (2.1)
 19:15:54 ((schnalzt mit der Zunge)) beKLOPPT [also;
 19:15:54 UMA: [KAI is geSCHädicht;
 19:15:54 LUI: [(einfach) NIE wieder spielen;
 19:15:56 LUI: wenn du schon im nor[MALen gespräch die SPRECHtaste drückst, °hh
 19:15:57 KAI: [mehr RAUCHen; ((Nachhall))
 (---)
 19:16:01 LUI: MEHR <<Störung>rauchen> gern;

 ((...))
 19:19:30 LUI: lass uns ma:l eben jetzt hier (.) die ZWERge gleichzeitig alle PULLörn-
 (5.8)
 19:19:42 ((Schnalzt mit der Zunge)) (.) ich hab das achievement letzte mal nich
 beKOMM,
 19:19:44 obWOHL ich bei UMA im ähm äh::: BOMBer sitze hier.
 19:19:48 AUCH komisch ne? (---) HAHA-
 (5.0)
 19:19:54 NIK: da wär ich AUCH für; (-)
 19:19:55 ick war noch nie hier (.) donnerstags ALLEI(N); (---)
 19:19:57 hätt ich das AUCH ganz gern.
 (6.3)
 19:20:04 EVA: das_s jetzt n schlechter SCHERZ oder,
 19:20:06 wieso sind wir_n jetzt (.) durch die inSTANZ gefallen,
 (---)
 19:20:09 EIK: [du hast (.) wahr[scheinlich n turbo auf der RAMpe gezündet.
 19:20:09 ???: [<<leise>([])>
 19:20:09 KAI: [(yeah HAMMer-)
 (1.8)
 19:20:13 EVA: <<flüstert>scheiße;>
 (1.6)
 19:20:15 ???: ((lacht))
 19:20:15 EVA: SIEHSTe das kommt wenn man !FRAU!en !FAHR!en lässt;
 19:20:17 =SIEHSTe du WOLLTest so VIN. °hh
 (6.4)
 19:20:25 IVO: TOLL (.) ich hab ne FRAU als bei[fahrerin <<Nachhall>(---)>
 19:20:26 LUI: [mit erhöhter Stimmlage>ich hab DIE:sel
 getankt;
 19:20:27 IVO: [die kann keine KARte lesen. ((Nachhall))
 19:20:27 LUI: [ich hab DIE:sel getankt.>
 (3.4)
 19:20:33 KAI: ((schnalzt mit der Zunge)) !LUI! (-) das is NICH so <<Störung>witzig;>
 ((Kinderstimmen im Hintergrund))
 19:20:35 °h das hat meine FREUNDin aus der SCHULE tatsächlich
 <<Störung>gebracht.> ((Kinderstimmen im Hintergrund))
 19:20:38 KAI: ich HAB ma das [BILLIGste getankt.
 19:20:38 LUI: [nja:ja\
 19:20:39 KAI: !HE:RZ![lichen !DANK!. ((Nachhall))
 19:20:39 LUI: [JAja.

(5.8)
19:20:46 naja sie MEINen_s doch nur !GU:T!;
(6.3)
19:20:55 KAI: ((schnalzt mit der Zunge)) (.) wollten=wir das achievement jetzt !MACHEN!
oder NICH;
19:20:57 =weil irgendwie MACHT [ihr grade alle zwerge !PUTT!.
19:20:58 NIK: [JA (.) die FAHREN ja immer weiter v(or);
(5.8)
19:21:05 ADO: ja denn: fährt ma einer chopper VOR,
19:21:06 PULLT alles- (-) °hh (.)
19:21:08 den ganzen KLEINen gesocks;
19:21:09 und der rest [WARTet hier.
19:21:09 NIK: [() hört ma <<Störung>auf> den kram/ g=die zwerge
kaPUTTzuschießen;
19:21:12 sonst <<Störung>können=wir=s> verGESSen; (--)
19:21:13 <<Störung>müsst=ihr ma AUFhören mit SCHIEßen.>
(35.5)
19:21:50 m ihr DÜRFT die nich IMMer ka!PUTT!machen; (--)
19:21:52 !LASST! die doch mal <<Störung>!RAN!kommen;>
(8.1)
19:22:01 () von den zwergen schon ()
(8.4)
19:22:12 ADO: °h (.) ja GUT (.) dann/ (.) h° (-)
19:22:13 !EIN!ige wollen das achievement wohl DOCH nicht machen.
(22.7)
19:22:38 KAI: ((Schnalzt mit der Zunge)) °h obwohl hier KOMMEN grade ge!NUCH!,
(6.1)
19:22:46 NIK: JA nur man muss sie halt auch RANKommen <<Störung>la(ssen);>
19:22:47 wenn <<Störung>jetz> wieder manche denken OH ich KILL die mal diREKT
bevor sie HIER sind; (--)
19:22:51 und dann:/ (2.3)
19:22:54 JA: (.) BRINGTS halt nicht hier; (---)
19:22:56 äh=<<sehr kurz>!ÄH!> (--) einfach mal in [RUHE lassen.
19:22:58 KAI: [OH: !GEIL!.
19:22:59 NIK: jetzt KÖNNen=wirs schon wieder verGESSen; (---) !EY!.
<<Rauschen>(3.8)>
19:23:05 LUI: !JA:! beim !NÄCHST!en MA::L;
19:23:06 =is doch nicht SCHLIMM;;
(--)
19:23:08 NIK: muss man sich so=n !CLIPPER! kaufen hier den gib=s für
<<Störung>KINDER;>
19:23:11 so mit so=m !FROSCH! die ma/ die KNACKen immer; (-)
19:23:13 ((Störung)) dann kann man auch SOWat drücken. (---)
19:23:15 <<lauter>BRAUCH man nicht immer auf die ZWEI drücken;> (-)
19:23:17 oder auf die EINS; (1.5) ((hüstelt))
(7.7)
19:23:28 LUI: DIS wär ja nu !SCHÖN! gewesen.
(4.1)
19:23:33 KAI: äh (.) ich seh das ganz ANDERS,
19:23:34 =es is Angesagt gewesen dass wir das jetzt MACHEN, (--)
19:23:37 <<Kinderstimmen im Hintergrund>°h (.) und dann verdAMMT noch !EINS!,
19:23:39 dann wird al=es halt auch ge!MACHT!; (---)
19:23:41 dat kann wohl nicht ANgehen,
19:23:42 =dass die LEUTE hier anfangen da jetzt nicht drauf zu HÖRen was geSAGT
19:23:55 wird.>
(6.8)
19:24:02 LUI: das nennt sich ÜBER soll erfüllung.

((...))
(362.2)
19:56:09 NEO: was is=n JETZT los;
19:56:10 warum warten wir und keiner SAGT was;
(1.0)
19:56:12 is irgendwas kaPUTT?
(4.5)
19:56:17 JOE: nee du hastn DISCo;
(1.2)
19:56:19 NEO: ne: das glaub ich ni(ch);
(1.1)
19:56:21 JOE: ((lacht))
(5.9)
19:56:28 KAI: was gibts=n da zu überLEGen;
(2.0)
19:56:31 ((Störung)) gibts doch garnix zu überLEGen.
19:56:33 PULLen umhauen weiter.
(--)

19:56:35 ach LOOTen vergessen (.) schieße.
(2.8)

19:56:39 LUI: haben=wir doch AUTO loot;
(1.6)

19:56:41 brauchen wir gar ni mehr;

((...))

20:36:30 ADO: ((Störung)) UND der stab;
(7.1)

20:36:38 ADO: drei (---) zwei (---) EINS,
(4.5)

20:36:46 oh ffa,
(3.2)

20:36:50 ADO: noch Jemand?
(-)

20:36:51 KAI: ((lacht)) gz STU;
<<Nachhall>(1.2)>

20:36:54 ADO: drei zwo eins gz STU.
(9.9)

20:37:06 ADO: so dat WARS,
20:37:07 NEO: ich muss kurz afk ich bin gleich wieder da-
20:37:08 kleinen moment;
(1.4)

20:37:10 ADO: so und ich muss mir das jetzt erstma AUFschreiben.
(94.9)

20:38:47 ADO: ((Störung)) ihr hättet auch RUHIG schonma weitermachen

((...))

20:49:09 NEO: bin bereit,
(6.3)

20:49:15 ADO: JOE PER (---) <<Rauschen>WES; (.)>
20:49:18 PER: <<Rauschen>ahjo;>
(2.8)

20:49:21 ADO: JOE?
(34.5)

20:49:56 ja=er wirds schon HINbekommen-
(---)

20:49:58 fangt ma AN;
20:50:00 JOE: äh: [JOE re telefonat beENDet. °h
20:50:00 KAI: [jo
(1.5)

20:50:05 ADO: alles klar;

((...))

21:13:39 ADO: ((Störung)) (-) so ich muss mal (--) GANZ kurz runter-
21:13:41 meine MUTTer hat irgendwelche beDÜRfniss(e);
(2.9)

21:13:45 STU: OH;
(2.9)

21:13:49 RON: ((lacht)) zuRÜCKhalten zurückhalten;
21:13:52 =es WAR ne steilvorlage-
21:13:53 ich weiß es AUCH- °h
(--)

21:13:55 UMA: ((lacht))
(4.9)

21:14:01 RON: aber ADO is der CHEF und wir <<Störung>wollen> ja hier in der g\ (-) °h
im RAID bleiben,

(...)

21:14:20 ADO: SO da bin <<Störung>i(ch wieder,)>
(2.7)

21:14:24 NEO: WE be.
(5.1)

21:14:29 UMA: SCHNELL gings ja.

((...))

Transkript T25_3:

Name der Aufnahme: VC25_3

zugehöriger Chat: C25_3

Aufnahmedatum: 05.07.2009

Aufnahmezeit: 19:20:00 - 22:47:30

Aufnahmedauer: 03:27:30

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

Ab 02:20:00 ist die Aufnahme zeitweise nicht vollständig, da die Internetverbindung gestört war.

AKU und TAK sind im Voice-Chat zeitweise eingeloggt, spielen aber nicht mit.

Da LEA und TIL weg müssen bzw. CEM technische Probleme hat, springen die Ersatzspieler PER, NIK und FLO ein.

Teilnehmer: ADO ROB
AKU RON
BEN SAB
CEM (ab 22.28 Uhr weg, FLO Ersatz) SAM
EIK STU
FLO TAK
TIL (ab 19.35 Uhr weg, NIK Ersatz) IVO
JOE TIM
LEA (weiblich, ab 21.12 Uhr weg, PER Ersatz) TOM
LUC (Schweizer) ULI
LUI UMA (weiblich)
NAT UWE
NEO WES
NIK ZAP
PER (Österreicher) ZEO

((...))

19:46:17 NEO: so sorry hab sie jetzt n bisschen ABgewürgt;
19:46:19 kann losgehen;
(18.0)
19:46:38 seid ihr noch da?
(---)
19:46:40 TOM: ja,
19:46:40 BEN: mh=[mh:;
19:46:40 UMA: [ja::;
19:46:40 NIK: [alle nach HAUSE gegangen;
(-)
19:46:42 NEO: <<schmunzelnd>sehr schön;>

((...))

20:03:58 TIM: warum=warum gehen da leute auf die EHRENwache wenn noch n !HEIL!er da
is; °hh
20:04:02 ich=ich verSTEH <<Störung>(das)> nich. (-)
20:04:03 °h [irgendwie alle drei <<Störung>[unter> zwanzich proZENT;
20:04:03 WES: [das versteh ich AUCH nich;
20:04:04 ADO: [und tot;
<<Störungen>(14.6)>
20:04:20 CEM: zieh=ihn nach VORNe;
<<Störungen>(23.1)>
20:04:44 sorry aber seid ihr das ERSTe mal im gang?
20:04:46 weiß nich (.) hier klappt irgendwie GAR nichts;
(2.2)
20:04:49 TIM: ja f:: °hh (---) wozu ham=wir=hier mages und schamis daBEI,
20:04:54 wenn die !DICK!en nich STUNNen,
20:04:55 dann is da nix mit AGGRO oder mit !SPOTT!en;
20:04:56 is natürlich (.) RELativ SUBOptimal. °hhh (-)
20:04:59 aber GUT. hh°
<<Störung>(7.8)>
20:05:08 ADO: ja STERBT.
<<Störung>(42.3)>
20:05:51 SAM: äh macht mal den einen MOB noch kaputt;
(4.2)
20:05:56 NIK: JALLa;
(14.0)
20:06:10 WES: und !KOMMT! ma da !RAUS! bevor ihr den encounter startet;
20:06:13 DANKE::-
(29.4)
20:06:43 BEN: <<Fernseher im Hintergrund>für die MElees::
20:06:44 r:reißt euch n bisschen zuSAMMen wenns geht in der arena;
20:06:47 wenn ich seh dass da irgendwie (.) °h LUI mehr schaden kassiert
20:06:50 als der !TANK! in der arena,
20:06:51 dann: musst du mal GÜCKen-

20:28:22 LUI: ich EI:Le.
 <<leichte Störungen und Tastaturgeräusche>(87.5)>

20:29:51 ADO: wir KÖNNen dann.
 (3.3)

20:29:55 UMA: HUNTer können kein !ENG!lisch;

((...))

20:30:33 LUI: na wer KNACKT (irgendwann mal) die ZEHNTausend de pe es; (---)
 20:30:36 in der PHASe eins. MH?
 (2.3)

20:30:39 WES: darum GEHTS [nich;
 20:30:40 BEN: [magst du gleich diREKT die minus DKP haben?
 20:30:43 =oder: (--) <<Fernseher im Hintergrund>DARFS später auch sein nach=m
 tr(y;)> (3.4)

20:30:48 LUI: warum DAS denn JETZ?
 (1.6)

20:30:51 BEN: <<Fernseher im Hintergrund>das hab ich dir vor zwei trys
 <<Störung>erK(LÄRT);>
 20:30:53 dass du dich zuSAMMenreißen sollst;
 20:30:54 =wenn du mehr schaden kriegst als die !TANKS! gibts minus DKP. °h
 20:30:57 kannst ja verSUCHen deine elf K so zu SCHAFFen dann;> (2.0)
 20:31:01 und solltest du STERBen doppelt. <<Nachhall>(1.8)>
 20:31:04 aus DEM grund.
 (2.2)

20:31:07 LUI: <<Fernseher im Hintergrund>ja ich glaub du hast mich jetzt
 irgendwie !MISS!verstanden. (---) EGAL.>

((...))

21:09:45 BEN: der try sah jetzt mal (ganz) <<Geklappere>(.)> BESSer aus auf jeden
 fa(ll;)> <<Nachhall>(---)>

21:09:49 ADO: nja der war (.) ANNEHMbar, °h
 21:09:50 ähm: (1.2) TANKS sacht ma grad AN, (-)
 21:09:54 was=s diesmal SCHIEF gegangen?
 (2.4)

21:09:57 STU: ÄH:=ja=pf ich bin=f:: an dem UNbalancing verreckt, (.)
 21:10:00 ich hab dann: (.) BAUMrinde zwar noch gezÜNDet,
 21:10:02 aber das war anscheinend dann nich geNUG, (.) °hhh (-)
 21:10:05 der SPOT kam dann einfach zu !SPÄT!; hh° (-)
 21:10:07 und dann [hat er mich zer!FETZT!; h°
 21:10:07 WES: [und SAB war down;
 (1.7)

21:10:10 STU: !ACH! SAB war auch noch down;
 21:10:11 na gut dann (.) °hhh (.) das erklärt dann EINIGes=h°;
 (---)

21:10:14 IVO: ich hab keine meldung beKOMMen dass du ne unbalancing kassiert hast;
 (4.3)

21:10:21 STU: äh:: man sieht das eigentlich immer recht GUT,
 21:10:23 wenn man=wenn man die FRAMES dann halt so einstellt,
 21:10:24 dass man: (.) die TARGetS s=äh=auf TARGetS (setzt) äh. (.) °hh

((...))

21:48:45 ADO: is vielleicht noch jemandem etwas AUFgefallen was wir BESSer machen
 können;
 (8.2)

21:48:56 [vielleicht irgendwelche (.) FRAGEN?
 21:48:56 RON: [SPRECHT ruhig mit uns,
 (2.6)

21:49:00 wir sind jedem DANKbar der WERTvolle hinweise hat;
 (6.5)

21:49:09 BEN: um <<Störung>des::=äh::> missverständn=nochma/ <<Musik im
 Hintergrund>ständnis nochma VORzubeugen;
 21:49:13 =bei den melees machen wirs !SO!, °hh
 21:49:15 ZEO BEN ULI !LINKS:!,
 21:49:17 LUI LUC und RON !RECHTS:! hinter=m <<Störung>bo(ss und) da BLEIBT> ihr
 bitte auch,
 21:49:21 =und wechselt <<Störung>NICHT> durch den blitz die seiten;
 21:49:22 =wie=ich=s grad eben (.) mehrfach gesehen hab;>

((...))

Transkript T25_4:

Name der Aufnahme: VC25_4

zugehöriger Chat: C25_4

Aufnahmedatum: 09.07.2009

Aufnahmezeit: 18:55:00 - 21:55:00

Aufnahmedauer: 03:00:00

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

Von 02:28:30 bis 02:38:00 war die Internetverbindung unterbrochen, sodass in dieser Zeit nichts aufgenommen wurde.

ADO, EIK, ULI und WES sind im Voice-Chat zeitweise eingeloggt, spielen aber nicht mit.

Da NIK weg muss, springt der Ersatzspieler VIO ein.

Teilnehmer: ADO LUI
AKU MAT
AMO NEO
BEN NIK (ab 20.09 Uhr weg, Ersatz VIO)
EIK RIA (weiblich)
EVA (weiblich) ROY
FLO SAB
GIL STU
ISA (weiblich) TEA (weiblich)
IVO TOM
JIM ULI
JOE URS
KAI VIO
LEA (weiblich) ZAP
LUC (Schweizer)

((...))

(131.0)
18:57:25 LEA: N:Aben:d.
18:57:26 TOM: NA[bend;
18:57:27 JOE: [NAbend,
18:57:28 BEN: MOin;
18:57:29 EIK: HI;
(65.7)
18:58:35 LEA: mh:::
(5.3)
18:58:41 LUC: HI leute-
(2.2)
18:58:44 JOE: HALlo;
18:58:44 BEN: hi-
(15.6)
18:59:00 NEO: HUhu;
18:59:00 BEN: hi-
(46.0)
18:59:46 JIM: hI;

((...))

19:02:14 LUI: kann man mich HÖ:ren? ((sehr leise))
(7.6)
19:02:23 kann mich jemand HÖRen;=HALlo:- ((sehr leise))
(1.2)
19:02:25 BEN: du bist zu LEIse LUI;
19:02:27 mach ma deinen MIKROfonBOOster an oder so.
(1.5)
19:02:30 LUI: ja ich hab grade erst wieder neu instaLLIERT ();
(1.1)
19:02:35 BEN: (ich) versteh KEIN wort LUI=du bist zu LEIse;
19:02:37 <<Störung> ich hör zwar> DASS du redest-
aber NICH was.
(4.0)
19:02:43 IVO: °h immerhin HÖRST du ihn;

((...))

19:18:31 LUI: haLLO?
(2.5)
19:18:33 ROY: H[I-
19:18:33 JOE: [HALlo;
(-)
19:18:34 ROY: ja.
(--)

19:18:35 LEA: MENSCH LUI;
 19:18:36 [HALlo; ((Nachhall))
 19:18:36 LUI: [kann man mich hörn, ja?
 (--)
 19:18:37 JA=ich hab hier noch son BISSchen <<Störung> problEme;>
 19:18:39 mit=m: (.) andern SOUNDtreiber jetzt irgendwie,
 19:18:41 aber scheint zu gehn;
 (5.0)
 19:18:47 also ich bin jetzt_zu VERSTEHN; ja?
 (1.5)
 19:18:50 NEO: J[A:, <<Störung> [()>
 19:18:50 LEA: [JO:?
 19:18:51 KAI: [jau,
 (1.0)
 19:18:53 EIK: ENGelsglei[che st(imme);
 19:18:53 LUC: [extrem GUT-
 (2.0)
 19:18:56 LUI: sehr SCHÖN=obwohl ihr seid jetzt alle SEHR LAUT.
 (...)
 19:32:23 AKU: MH: sorry hat=n büschen länger geDAUERT;
 (5.7)
 19:32:30 BEN: <<Störung> (hallo)> zuSAMMen;
 (1.5)
 19:32:33 LUI: ((schmatzt)) HALlo: ((Nachhall))
 19:32:34 KAI: MO[in;
 19:32:34 JOE: [hi,
 (---)
 19:32:34 EIK: HI-
 (1.3)
 19:32:37 TEA: hi_[i;
 19:32:37 BEN: [j[o:;
 19:32:38 NEO: [und wb;
 (1.9)
 19:32:40 BEN: danke=danke;
 19:32:40 fang: wir ma an mit der EINteilung:-
 19:32:42 HOCHschießen werden wir gleich (-) TOM ISA (.) JIM <<Störung> und>
 NIK.
 (...)
 19:42:36 LUC: äh bei LUC auf der beLAGerungsmaschine is noch n PLATZ frei;
 (9.4)
 19:42:48 ich st:ehe HINter dem STERN;
 (...)
 19:49:01 AKU: ((Störung)) ja: MAX hört wahrscheinlich AUF LEA-
 19:49:02 und da: uns sowieso TANKS fehlen-
 19:49:04 =hab ich gesucht ich mach dann den [TANK (\)
 19:49:05 LEA: [MAX hat schon längst die GILDe
 verlassen;
 (--)
 19:49:08 AKU: 2m (.) joa;
 19:49:08 was ich ja nich MITkriege;
 19:49:09 von DAher-
 (1.1)
 19:49:11 LEA: desWEGen; ((lacht))
 (-)
 19:49:12 <<lachend>nein is ja auch völlich in ORDnung;> °h
 (...)
 20:08:17 BEN: ((Störung)) drei NEEDS, (.) drei geBOTE,
 (-)
 20:08:19 gratz LEA mit neununneunzig.
 (1.2)
 20:08:22 AKU: gz LEA.
 (1.8)
 20:08:25 LEA: DANke.
 (1.6)
 20:08:27 BEN: musst bitte SELber rausne(hmen);
 (...)
 21:09:42 IVO: äh:m JA.
 (--)

21:09:43 KAI: WARum is IVO down,
<<(1.5)>Störung>

21:09:45 IVO: <<Stimmlage höher und leiser werdend>weil ich vergessen hab TANK equip
anzuziehen?> (--)

21:09:47 <<hohe Stimme und leise>HUST>
<<Störung>(---)>

21:09:48 KAI: ((lacht [laut]))

21:09:49 AKU: [ich [HAB ihn;

21:09:49 SAB: [ja der hat n bisschen [VIEL reinbekommen oder so-

21:09:50 ???: [((lacht))

21:09:51 SAB: da konnt man kaum was GEGenheilen;
<<Störung>(5.2)>

21:09:57 AKU: mh VIO is AUCh down;
(1.9)

21:10:00 KAI: JO (.) nja;
(1.2)

21:10:02 °hh AU:i_aui <<Störung>(---)> <<lachend>DAS war gut IVO.>
(1.5)

21:10:06 AKU: der war ECht gut;
(---)

21:10:08 IVO: °hh JA: irgend[wie ich weiß nich (---) ich habs mit=m umSKILLen nich so;

21:10:09 KAI: [<<lacht> > das is so

21:10:13 ÄHNlich/ (---)
wie als MAX versucht hat den zu WIRBeln.
(9.8)

21:10:25 IVO: ja: ich hab mich SELBST schon gewundert;
(1.3)

21:10:27 dass der mich EINmal haut und ich auf fünf prozent bin;
(2.9)

21:10:32 AKU: jetzt weißt du wenigstens dass du einen nicht überLEB(st),
(1.6)

21:10:35 IVO: JA;
(1.2)

21:10:36 AKU: hast wenigstens n SCHILD angehabt hä,
(1.2)

21:10:39 IVO: ne: AUCh nich ();
(--)

21:10:42 <<lachend>°hh ich hab mich schön gewundert warum mein SCHILD nich gepullt
hat;> (1.3)

21:10:45 AKU: du bist kein DK denk dran;
(2.9)

21:10:49 IVO: wie:: (1.4) nich?

((...))

21:12:51 NEO: BEN du verSCHWENDer da stand doch schon=n fischma(hl).
(1.9)

21:12:55 BEN: ich habs doch nich geSE(hen);
(2.4)

21:12:59 SAB: [()

21:12:59 ???: [?hm?hm

21:12:59 AKU: (man [kann ja auch keinen CHAT-])

21:12:59 LEA: [BEN liest doch keinen CHAT] wisst ihr doch;
(1.1)

21:13:03 AKU: ACH: [LEA so sind se;

21:13:03 BEN: [das STEHT auch nich im chat bei mir;

21:13:04 <<Nachhall> mal (-)> mal abgesehen DAVon-

21:13:06 weil ich relativ SPÄT gestorben bin,

21:13:07 und deswegen relativ spät HIER war A(KU);
(2.0)

21:13:11 BEN: [da steht nur EINmal BEN bereitet fischmahl; ((liest))

21:13:11 NEO: [(); ((leise))
(1.3)

21:13:14 BEN: AUßerdem [haben=wir vorhin noch gesagt, (-)

21:13:15 AKU: [m=ISA? ((Nachhall))

21:13:16 BEN: hört auf KAI,

21:13:17 er hat gesacht NUR BEN stellt die dinger

21:13:19 =dann passIERT das nich; ((lacht))
(---)

21:13:21 KAI: JA.

((...))

22:56:45 AKU: is [dann au[ch FEIerabend für heute;

22:56:45 JOE?: [(rumgeh(en)-

22:56:45 LUI: [() lassen; ne? ((Nachhall))
(1.8)

22:56:48 AKU: ojoja,

(2.1)
22:56:51 BEN: (oh) (.) is ja scho=wieder ELF stimmt;
(1.2)
22:56:53 KAI: <<lachend> ja;>
(1.2)
22:56:56 BEN: die zeit die [RENNT;
22:56:56 AKU: [([])-
22:56:57 NEO: [ich bin EH schneller URS;
(3.5)
22:57:02 AKU: NEI URS [war schneller;
22:57:02 NEO: [sag ich doch;
(1.0)
22:57:04 NEO: NEIN ich war schneller;
(1.6)
22:57:06 AKU: (na) NEIN URS;
(1.4)
22:57:08 NEO: nein ICH, (--)
22:57:09 bei mir wars ganz EINdeutig ich,
(---)
22:57:11 LUC: NEO war eine sekunde schneller;
(1.6)
22:57:15 NEO: SIEHste?
(5.9)
22:57:21 AKU: für MICH war URS schneller;
22:57:22 ICH stand da nämlich scho(n);
(9.3)
22:57:32 JIM: jertz noch schnell a ka fümundzwan(zig);
(1.4)
22:57:35 JIM: ([]);
22:57:35 AKU: [könn_n wir MACHen;
(1.7)
22:57:38 wer noch LUST hat;
(1.1)
22:57:40 BEN: m:ja is=schon elf <<Störung> UHR>,
22:57:41 LASST uns ma lieber während der raidzeit machen wenn wir normalmode
machen,
22:57:43 BEN: =ham wir eh genug zeit;
(---)
22:57:45 KAI: (j)a; wollt ich grade <<Störung> SAGen> (-)
22:57:47 müssen wir [nich (aufs knie brechen) je(tzt),
22:57:47 [<<Software> member LEFT; >
(2.2)
22:57:51 LUI: was wolltst nich aufs [KNIE brechen, ((Nachhall))
22:57:51 BEN: [mit\
(1.1)
22:57:53 BEN: mit (.) mit (-) mit [TWINKS könn_n wir gerne ma <<Störung<(chen) (--)>
22:57:53 LUI?: [(((Würgegeräusch))
22:57:55 BEN: schon mit den MAINS sollten wir das dann auch in der raidzeit m
<<Störung>(achen) (--)>
22:57:58 BEN: so machen das die leu <<Störung> (te) (--) (---) ()>
(12.6)
22:58:13 EVA: <<Störung> (nacht allerseits)>
(1.2)
22:58:15 BEN: gut [NA acht;
22:58:15 [<<Software> member LEFT;>
22:58:15 AKU: [na dann SCHLAF gut;
22:58:16 TOM? NA acht;
(1.5)
22:58:18 <<Software> member LEFT;>
(1.9)
22:58:21 <<Software> member LEFT;>
(7.7)
22:58:29 <<Software> member LEFT;>
(3.2)
22:58:33 <<Software> member LEFT;> ((Nachhall))
((...))

Transkript T25_5:

Name der Aufnahme: VC25_5

zugehöriger Chat: C25_5

Aufnahmedatum: 12.07.2009

Aufnahmezeit: 19:10:00 - 21:56:20

Aufnahmedauer: 02:46:20

Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

FLO ist im Voice-Chat eingeloggt, spielt aber nicht mit.

Da EIK weg muss, springt der Ersatzspieler TIM ein.

Teilnehmer: ADO OLE
AKU ROB
EIK (Eik ist ab 21.01 Uhr weg, Ersatz TIM) RON
EVA (weiblich) ROY
FIN STU
FLO TEA (weiblich)
GIL TIL
GIX TIM
IVO TOM
JIM ULI
JOE UMA (weiblich)
LUC (Schweizer) UWE
LUI ZAP
NEO

((keine Voice-Chat-Beispiele aus dieser Aufnahme genutzt))

Chatmitschnitte

3er-Gruppe:

Chatmitschnitt C3_1:

zugehöriger Voice-Chat: VC3_1
zugehöriger Chat: C3_1+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 21.05.2009
Aufnahmezeit: 17:30:00 - 18:36:00
Aufnahmedauer: 01:06:00
Aufzeichnende: Julia Lüdemann
Kommentar: 2er-Gruppe.
Gemeinsames Leveln mit Nebenspielcharakteren.
Die Spieler spielen auf einem englischen Server.
Teilnehmer: NEO
RON

((keine Kommunikation der Teilnehmer im Chat))

Chatmitschnitt C3_2:

zugehöriger Voice-Chat: VC3_2
zugehöriger Chat: C3_2+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 22.05.2009
Aufnahmezeit: 21:40:00 - 00:10:00
Aufnahmedauer: 02:30:00
Aufzeichnende: Julia Lüdemann
Kommentar: 3er-Gruppe.
Gemeinsames Leveln mit Nebenspielcharakteren.
WES' Mikrophon ist kaputt, sodass er sich hauptsächlich über Chat mit den anderen verständigt.
Die Spieler spielen auf einem englischen Server, sodass häufiger englische Ausdrücke verwendet werden.
Teilnehmer: NEO
RON
WES

21:50:00 [Gruppe] WES: ja schon wieder nicht
21:50:10 [Gruppe] WES: ich schmeiss die scheisse aussem fenster naus !
21:50:14 [Gruppe] WES: ficken !
21:54:27 [Gruppe] WES: weil er zu weit wg iss
21:54:31 [Gruppe] WES: :P
21:55:18 [Gruppe] NEO: Runenschuppengurt
21:55:33 [Gruppe] WES: diese penner !
21:55:35 [Gruppe] WES: :P
21:55:46 [Gruppe] WES: ja bin ich
21:55:49 [Gruppe] WES: steht im chat
21:55:51 [Gruppe] WES: verdammt
21:59:24 [Gruppe] WES: wenss mit der heilung nicht klappt. werd ich wahrscheinlich keine zeit haben zum schreiben :P
22:00:02 [Gruppe] WES: sind die nicht 22 die bosse ?
22:01:34 [Gruppe] WES: mir fehlt 1 mana...
22:01:38 [Gruppe] WES: für 1k :P
22:02:15 [Gruppe] WES: 2
22:03:56 [Gruppe] WES: nee
22:04:11 [Gruppe] WES: kann mir aber den hilferuf vorstellen
22:04:44 [Gruppe] WES: der weite weg :(
22:07:03 [Gruppe] WES: 1 h ? mind . 2 h sind wir hier drin :P
22:10:28 [Gruppe] WES: muss ich anaconda nicht looten ?
22:10:40 [Gruppe] WES: achso
22:10:45 [Gruppe] WES: dachte ihr habt die eben geteilt :P
22:10:55 [Gruppe] WES: iihh
22:14:10 [Gruppe] WES: geaddet
22:14:49 [Gruppe] WES: moah, wie ich die ganze zeit mit entkranken versuche zu entmagieen :P
22:15:02 [Gruppe] WES: RON armschienen
22:15:17 [Gruppe] WES: Enchanting: Enchant Bracer - Minor Strength
22:15:36 [Gruppe] WES: Enchanting
22:16:53 [Gruppe] WES: NEO
22:16:57 [Gruppe] WES: +1 auf waffe ^^
22:17:53 [Gruppe] WES: off ?

22:18:03 [Gruppe] WES: ich brauch doch skillpunkte !!!!
 22:19:02 [Gruppe] WES: die andere
 22:19:09 [Gruppe] WES: hallo
 22:19:15 [Gruppe] WES: packt die waffen jetzt hier rein
 22:19:16 [Gruppe] WES: !!!!!
 22:19:19 [Gruppe] WES: trade unso
 22:19:36 [Gruppe] WES: achso :P
 22:19:41 [Gruppe] WES: wie du willst :P
 22:19:51 [Gruppe] WES: sonst noch was
 22:19:58 [Gruppe] WES: ich brauch soooooo viel skillpunkte :P
 22:20:35 [Gruppe] WES: was ist eigentlich mit skill lvl 18 ?
 22:20:53 [Gruppe] WES: jo
 22:21:18 [Gruppe] WES: dm war 15-17 ?
 22:22:48 [Gruppe] WES: kann ich schon
 22:22:55 [Gruppe] WES: 1 s im ah :P
 22:23:12 [Gruppe] WES: naja, iss bei uns auch so ^^
 22:23:35 [Gruppe] WES: nur da interessieren mich halt keine lvl 90 rezepte ob die für 1 s oder 50s drin stehen :P
 22:24:52 [Gruppe] WES: ooom
 22:26:02 [Gruppe] WES: oooooom
 22:26:07 [Gruppe] WES: das war das prob
 22:26:15 [Gruppe] WES: 400 mana bei pull
 22:26:29 [Gruppe] WES: :P
 22:26:31 [Gruppe] WES: hab ich
 22:26:33 [Gruppe] WES: ...
 22:26:38 [Gruppe] WES: aber leider nicht dran gedacht
 22:26:39 [Gruppe] WES: !
 22:26:59 [Gruppe] WES: oh ich nooob
 22:27:06 [Gruppe] WES: ich hab noch was tolles :P
 22:27:13 [Gruppe] WES: nein
 22:27:22 [Gruppe] WES: Faintly Glowing Skull
 22:27:45 [Gruppe] WES: jo :P
 22:27:52 [Gruppe] WES: der hätt grad gerecht
 22:30:02 [Gruppe] WES: Enchanting: Enchant Bracer - Minor Agility
 22:30:04 [Gruppe] WES: `?
 22:30:11 [Gruppe] WES: Enchanting: Enchant Chest - Lesser Mana?
 22:31:02 [Gruppe] WES: :P ja
 22:31:07 [Gruppe] WES: aber iss grad schlecht
 22:31:08 [Gruppe] WES: :P
 22:31:20 [Gruppe] WES: ich bekomme auch grad hunger
 22:31:41 [Gruppe] WES: jo 10
 22:33:06 [Gruppe] WES: sammel die perfekten und die normalen deviatgeschuppen NEO
 22:33:09 [Gruppe] WES: für den gürtel
 22:33:17 [Gruppe] WES: du brauchst 4 normale
 22:33:21 [Gruppe] WES: und 6 perfekte
 22:33:41 [Gruppe] WES: kannst du aber erst mit skill 165-180 kürschnern
 22:37:13 [Gruppe] WES: yeaaaahhhhhh :P
 22:37:15 [Gruppe] WES: dankö
 22:37:38 [Gruppe] WES: wie ich direkt 2 mp5 mehr hab
 22:38:00 [Gruppe] WES: nee
 22:39:56 [Gruppe] WES: morgen fahr ich an die tanke
 22:40:03 [Gruppe] WES: und kauf mir nen headset
 22:40:13 [Gruppe] WES: die haben doch sowas ?
 22:40:24 [Gruppe] WES: die müssen !!!
 22:40:33 [Gruppe] WES: sonst werd ich aggro glaub ich
 22:40:44 [Gruppe] WES: ncoh nen tag dieses getippse
 22:46:23 [Gruppe] WES: nop
 22:46:39 [Gruppe] WES: iss ja auch net canvas :P
 22:46:50 [Gruppe] WES: Calico Gloves
 22:50:47 [Gruppe] WES: i need a short brask
 22:50:55 [Gruppe] WES: breake
 22:51:09 [Gruppe] WES: can we do a short pause
 22:51:10 [Gruppe] WES: _
 22:51:49 [Gruppe] WES: wobei das mit der pat glaub ich dir net so wirklich NEO
 22:51:57 [Gruppe] WES: die haben wir schon alle eben gepulld >PO
 22:52:02 [Gruppe] WES: >P
 22:52:14 [Gruppe] WES: jo schon klar
 22:54:09 [Gruppe] WES: an die aggrp kommt eh keiner ran >P
 22:55:21 [Gruppe] WES: nicht soweit
 22:55:43 [Gruppe] WES: ``
 22:56:46 [Gruppe] WES: bleib mal wer stehen
 22:56:49 [Gruppe] WES: ich häng mich an
 22:56:55 [Gruppe] WES: ich versuch zu flicken
 22:59:08 [Gruppe] WES: wie du mich immer beim casten unterbrichst !
 22:59:14 [Gruppe] WES: wenn du wegläufst ^^
 23:08:40 [Gruppe] WES: ich bau den micro kopf auseinander !
 23:08:47 [Gruppe] WES: aggro
 23:09:39 [Gruppe] NEO: afk rauchen

23:11:42 [Gruppe] WES: nee
 23:11:57 [Gruppe] WES: doch ne pat :P
 23:16:06 [Gruppe] WES: nein
 23:20:21 [Gruppe] WES: das blöde dabei war einfach, dass der sich 500 mal hochgeheilt hat !
 23:20:29 [Gruppe] WES: mein "burst" reicht nicht aus :p
 23:21:07 [Gruppe] WES: ich bin immer noch am bauen
 23:21:11 [Gruppe] WES: komme ja zu nix
 23:21:22 [Gruppe] WES: andauernd muss ich uns vorm wipen bewahren !!! :P
 23:24:11 [Gruppe] WES: wir brauchen die für die q
 23:25:19 [Gruppe] WES: mom , muss grad skalpell hohlen
 23:25:34 [Gruppe] WES: micro aufmachen
 23:25:37 [Gruppe] WES: mom
 23:25:38 [Gruppe] WES: warte
 23:26:10 [Gruppe] WES: wie er nicht hört :P
 23:26:12 [Gruppe] WES: oder liest
 23:27:02 [Gruppe] WES: 8
 23:27:14 [Gruppe] WES: 6 kästchen
 23:27:20 [Gruppe] WES: 8 deviat
 23:33:55 [Gruppe] WES: zurück wegen fear
 23:35:02 [Gruppe] WES: kiste
 23:35:06 [Gruppe] WES: kommt mal zurück
 23:35:24 [Gruppe] WES: ja in inrgendeiner waren doch noch handschuhe vom set ?
 23:35:26 [Gruppe] WES: oder nicht ?
 23:36:01 [Gruppe] WES: kann grad net looten
 23:36:56 [Gruppe] WES: relog
 23:37:01 [Gruppe] WES: iss grad buggie bei mir
 23:41:59 WES sagt: wuttränke!
 23:52:58 [Gruppe] WES: sorry aber ich flick grad mein micro
 23:53:05 [Gruppe] WES: das geht mir auffen sack
 23:56:25 [Gruppe] WES: 1 mob
 00:00:16 [Gruppe] WES: lass ihn die mobs pullen, dann iss sicher, das er dabei bleibt ! :P
 00:05:38 [Gruppe] WES: dann nimm mit
 00:08:33 [Gruppe] WES: m2

Chatmitschnitt C3_3:

zugehöriger Voice-Chat: VC3_3

zugehöriger Chat: C3_3+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)

Aufnahmedatum: 25.06.2009

Aufnahmezeit: 19:30:00 - 23:45:05

Aufnahmedauer: 04:15:05

Aufzeichnende: Julia Lüdemann

Kommentar: 3er-Gruppe.

Die Spieler töten mit ihren Nebenspielcharakteren Bossgegner in Instanzen.
WES spielt erst ab 20:44:40 Uhr mit.

Die Spieler unterhalten sich in den verschiedenen Chat-Channels auch mit anderen Gildemitgliedern.

Die Teilnehmer sind mit ihren Nebenspielcharakteren Mitglieder einer anderen Gilde. Diese hat ihren eigenen Chat-Channel [Twink-Gilde], in dem die Spieler kommunizieren.

Nur die Teilnehmer der 3er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Teilnehmer: NEO
RON
WES

19:40:26 FLO flüstert: post ! ^^
 19:40:36 Zu FLO: Dicker Silithidenbrustschutz Auge von Moam
 19:49:25 Zu FLO: gefällt mir, dein posting :)
 19:54:35 FLO flüstert: was fürn posting?
 19:54:45 Zu FLO: das final fantasy ding^^
 19:55:07 Zu FLO: also die musik^^
 19:55:34 FLO flüstert: achso ^^
 20:55:28 [Gruppe] NEO: kurz afk !!
 20:55:33 [Gruppe] NEO: 3min
 21:03:08 [Twink-Gilde] FLO: noch kein progress raid NEO? ^^
 21:03:47 [Twink-Gilde] ZAP: Wer bekommt den Thunderfury NEO
 21:03:49 [Twink-Gilde] NEO: WES muss vielleicht weg :(
 21:03:52 [Twink-Gilde] ZAP: :p
 21:03:55 [Twink-Gilde] NEO: <--- !
 21:04:04 [Twink-Gilde] FLO: dann hätten wir ja doch naxx machen können !
 21:04:10 [Twink-Gilde] FLO: is nur an euch gescheitert *hust
 21:04:21 [Twink-Gilde] ZAP: überlege ob ich das auch mal mit meinem Pala farm :D
 21:04:30 [Twink-Gilde] FLO: ich will tf mit meinem magier !
 21:04:38 [Twink-Gilde] ZAP: :P
 21:04:48 [Twink-Gilde] ZAP: hätte auch was
 21:04:52 [Twink-Gilde] FLO: geht ja jetzt weil dks rumgeheult haben ^^
 21:05:16 [Twink-Gilde] ZAP: aber ich wurde mit meinem alli pala schon geflamed weil ich zu vanilla wow zeiten ashkanti hatte :D

21:05:38 [Twink-Gilde] FLO: ^^
21:05:59 [Twink-Gilde] FLO: was stand nochmal auf der klinge? waffe von A.L.?
21:06:02 [Twink-Gilde] FLO: oder sowas
21:06:11 [Twink-Gilde] NEO: nee das war die palawaffe
21:06:13 [Twink-Gilde] NEO: mom
21:06:17 [Twink-Gilde] NEO: ashkandi^^
21:06:24 [Twink-Gilde] FLO: joa, danach hab ich auch gefragt
21:06:33 [Twink-Gilde] NEO: achso dann ja^^
21:06:47 [Twink-Gilde] FLO: stand für Anduin Lothar wenn ich mich nich irre?
21:06:50 [Twink-Gilde] NEO: Ashkandi, Großschwert der Bruderschaft
21:06:57 [Twink-Gilde] ZAP: Die Initialen A.L. sind in den Schwertgriff eingeztzt
21:07:32 [Twink-Gilde] ZAP: Hab das ding bei nem Random run vor Silvester bekommen. Alle würfeln und 2 palas würfeln ne 100. Beim 2ten mal hab ich dann ne 98 rausgehaund :D :D :D
21:32:02 [Gilde2] FLO: die faustwaffen modelle von 3.2 bei horde schau ja geil aus xD
21:32:11 [Gilde2] FLO: fast wie nen boxhandschuh mit stacheldraht =p
21:32:23 [Gilde2] ULI: post ma ts
21:32:47 [Gilde2] FLO: hab
21:33:45 [Gilde2] FLO: die pvp faustwaffen sehn ganz nett aus
21:34:19 [Gilde2] GIL hat den Channel verlassen.
21:34:31 [Gilde2] FLO: und auf den pvp lh schwertern sind blutflecken :D
21:34:50 [Gilde2] GIX: das ist rost
21:35:22 [Gilde2] FLO: sieht ziemlich nach nem blutigen hand abdruck aus
21:39:13 [Twink-Gilde] FLO: ich muss sagen
21:39:15 [Twink-Gilde] FLO: mir is langweilig
21:55:57 [Schlachtzugsleiter] RON: Runed Orb
21:56:09 [Gruppe] NEO: Donnerzorn, Gesegnete Klinge des Windsuchers
21:58:28 [Schlachtzug] WES: Auge der Brutmutter
22:03:44 Majordomus Exekutus schreit: Seht Ragnaros - den Feuerfürsten! Er, der schon uralte war, als eure Welt noch jung war. Verneigt euch vor ihm, Sterbliche! Verneigt euch vor eurem Untergang!
22:03:58 Ragnaros schreit: ZU FRÜH! IHR HABT MICH ZU FRÜH ERWECKT, EXEKUTUS! WAS HAT DIESE STÖRUNG ZU BEDEUTEN???
22:04:13 Majordomus Exekutus schreit: Diese ungläubigen Sterblichen, mein Fürst! Sie drangen in Euer Allerheiligstes ein und trachteten danach Eure Geheimnisse zu stehlen!
22:11:10 [Schlachtzugsleiter] RON: Sorthalis, Hammer of the Watchers
22:11:26 [Gruppe] NEO: Feuerkern
22:11:30 Ihr wollt mit WES handeln.
22:13:15 Zu FLO: KEN left {Gilde}?
22:13:21 FLO flüstert: joa
22:13:24 Zu FLO: warum?
22:13:28 FLO flüstert: hatte streß mit EIK, ka was da genau gelaufen is
22:13:35 Zu FLO: son mist
22:13:44 Zu FLO: muss ich wohl doch im raid schurkinen^^
22:13:48 FLO flüstert: ^^
22:15:36 FLO flüstert: nich ein drop für mich in nexus ^^
22:15:47 FLO flüstert: aber immerhin 3 achievements =P
22:16:25 [Mages] JOE: Jetzt wird das buffen wieder kompliziert^^
22:17:47 [Mages] JOE: {JLT}
22:18:05 [Mages] TEA: hö?
22:20:19 [Mages] TEA: mach mal gescheite aufteilung, ich hab keinen buff
22:20:36 [Mages] LEO: haben wir ja nur wurde dann gepullt :D
22:20:41 [Twink-Gilde] FLO: gz !
22:20:59 [Gilde2] LEO: ich bin noch frost :>
22:21:00 [Twink-Gilde] FLO: der name bauer war schon belegt, sonst hätt ich mir nen bauer jenkins gemacht =(
22:21:26 [Gilde2] FLO: worum gehts?
22:21:51 [Mages] LEO: LEO-JOE-TEA
22:21:52 [Mages] TEA: ja dann buff jetzt
22:24:45 [Mages] LEO: so wer bufft nun was wenn ich fragen darf? :>
22:24:55 [Mages] JOE: {JLT}
22:25:00 [Mages] LEO: ok
22:26:23 [Twink-Gilde] FLO: Gelenkbänder des Halsabschneiders mir fiel grad mal ein das man ja epische armschienen kaufen kann ^^
22:35:17 Zusätzliche Instanzen können nicht gestartet werden, bitte versucht es später erneut.
22:37:57 FLO flüstert: hm, soll ich mir Schal des zerschmetterten Riesen aus gbank nehmen? :>
22:38:29 Zu FLO: Umhang der Beherrschung hab ich aus nax 10er
22:38:50 [Schlachtzugswarnung] RON: NEO IS RAUCHEN UND ICH IN DER KÜCHE - IN \$ MIN GEHT'S RUND HIER :)
22:39:03 FLO flüstert: joa, FLO hat aber level 70 kram an ^^
22:44:23 [Mages] JOE: neu buffen bitte
22:45:12 WES sagt: nicht kaputt machen NEO
23:25:04 [Gruppe] NEO: Blutfangarmschienen
23:26:13 [Gruppe] NEO: Sturmgrimms Gewänder
23:26:15 [Gruppe] NEO: Sturmgrimms Bedeckung
23:45:01 [Gilde2] NEO: nachti
23:45:04 [Gilde2] NEO: bis morgen
23:45:05 [Gilde2] EIK: gn8

Chatmitschnitt C3_4:

zugehöriger Voice-Chat: VC3_4

zugehöriger Chat: C3_4+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)

Aufnahmedatum: 28.06.2009

Aufnahmezeit: 16:10:00 - 21:31:00

Aufnahmedauer: 05:21:00

Aufzeichnende: Julia Lüdemann

Kommentar: 3er-Gruppe.

Die Spieler töten mit ihren Nebenspielcharakteren Bossgegner in Instanzen.

Die Spieler unterhalten sich in den verschiedenen Chat-Channels auch mit anderen Gildemitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 3er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Ab 19:02:00 spielen die Teilnehmer auf einem englischen Server weiter, sodass häufiger englische Ausdrücke verwendet werden.

Teilnehmer: NEO

RON

WES

16:24:11 [Mages] LEO: focus bitte
16:24:19 [Mages] LEO: ausserdem hat wer eine flask bitte? :D
16:24:55 [Mages] JOE: Nein, tut mir leid, ich habe nur knapp genug für mich selbst
16:25:54 [Mages] LEO: focus!
16:25:59 [Mages] LEO: kkthx :D
16:29:12 [Mages] FLO: hat einer von euch noch 1 oder 2 fläschchen die er mir leihen kann?
16:29:31 [Mages] LEO: ich hab selber kene :&
16:30:38 [Mages] JOE: auch nur 2 mit
16:30:50 [Mages] NEO: tz tz
16:46:02 [Mages] JOE: buff bitte
16:49:06 [Mages] LEO: HALLO
16:49:12 [Mages] LEO: HALLO mage op
16:49:19 [Mages] LEO: außer arcan mages
16:49:24 [Mages] LEO: <3 JOE ^^
16:49:31 [Mages] JOE: Fresse
16:49:43 [Mages] LEO: :/
16:49:50 [Mages] JOE: Glühender Zorn 0/2
16:50:41 [Mages] LEO: {JOEs NAME} ^^
16:50:48 [Mages] LEO: MIMIMIMIMIMI :>
16:50:58 [Mages] JOE: mach mal schaden...^^
16:51:10 [Mages] LEO: das sagte der arcan nub
16:51:16 [Mages] LEO: ^^
17:03:24 [Mages] LEO: focus
17:30:25 [Gruppe] NEO: kurz afk
18:10:27 [Gruppe] NEO: oomhang^^
18:28:05 [Mages] LEO: focus
18:32:37 [Mages] LEO: focus
18:54:37 WES schreit: ich habe feuer gemacht !!!
18:55:58 [Gruppe] NEO: Ring des Meisterdrachentöters
19:03:42 [Gruppe] WES: Staff of the Friar
19:18:12 [Gruppe] NEO: Wappen des Kommandanten
19:19:36 [Gruppe] NEO: Bänder von Serra'kis
19:19:44 [Gruppe] NEO: Nagakampfhandschuhe
19:19:57 [Gruppe] NEO: Nagaherzbohrer
19:20:03 [Gruppe] NEO: Rute des Schlafwandlers
19:20:08 [Gruppe] NEO: Gazeträumerhose
19:20:20 [Gruppe] NEO: Algenfäuste
19:20:52 [Gruppe] NEO: Märtyrerkette
19:31:47 Ihr zappelt beim Warten auf Weißskalp der Schattenfänge nervös herum.
19:31:57 Ihr seht Weißskalp der Schattenfänge nervös an.
19:32:20 Zu RON: laaaangweilig
19:32:34 RON flüstert: :)
19:32:39 Zu RON: ich hasse ewiges addon-eingestelle
19:32:58 RON flüstert: jo
19:33:42 Zu RON: zumal es jetzt eh keine rolle spielt, weil die mobs so lowskilled sind
19:33:51 RON flüstert: ^^
19:34:01 Zu RON: nachher bei den soldaten mit silence siehts anders aus
20:00:45 [Gruppe] NEO: telefon
20:01:37 [Gruppe] RON: du oder WES?
20:01:44 [Gruppe] NEO: <--
20:01:46 [Gruppe] RON: k
20:55:31 [Gruppe] WES: Catch 10 torches in a row.
20:56:20 [Gruppe] NEO: Manatrank
21:09:12 Großknecht Silixiz sagt: *Hust* Wer da? *hust*
21:21:24 [Gruppe] NEO: Manatrank

10er-Gruppe:

Chatmitschnitt C10_1:

zugehöriger Voice-Chat: VC10_1

zugehöriger Chat: C10_1+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)

Aufnahmedatum: 17.05.2009

Aufnahmezeit: 21:04:00 - 23:10:40

Aufnahmedauer: 02:06:40

Aufzeichnende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen der 10er-Gruppe hinaus im
Gildenchanel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 10er-Gruppe sind hier aufgeführt.

AZE hört um 21.36 Uhr auf zu spielen, AKU ersetzt ihn.

Teilnehmer:	AKU		PER	(Österreicher)
	AZE	(hört 21.36 Uhr auf, Ersatz AKU)	TEO	
	GIL		UMA	(weiblich)
	IVO		URS	
	MEO		ZAP	
	NEO			

21:06:13 [Schlachtzug] UMA: re
21:06:25 [Schlachtzug] URS: wb^^
21:06:44 [Schlachtzug] UMA: könnt ihr porten?
21:08:04 [Schlachtzug] URS: wer will vergelter machen ?
21:09:54 GIL sagt: rofl, hab umgespecct aber TEO hat immer noch erdschild
21:11:04 [Schlachtzug] AZE: 14433 k life die mach ich allein platt^^
21:11:19 [Schlachtzug] PER: wer geht runter?
21:11:35 ZAP winkt GIL zu.
21:12:45 URS flüstert: wart noch^^
21:12:47 [Schlachtzugsleiter] NEO: alle sind bereit^^
21:17:31 [Gilde] LOR: abend
21:20:43 Zu URS: danke dir :)
21:21:42 ZAP winkt AZE zu.
21:22:03 UMA haut AZE kräftig auf den Schädel. Ätsch!
21:22:22 [Schlachtzug] TEO: alles klar =)
21:23:08 [Gilde2] URS: dd für yogg 10er^^
21:31:43 URS flüstert: buff^^
21:38:27 Zu URS: und jetzt lass uns rocken !^^
21:54:28 [Schlachtzug] PER: kurz klo
21:55:49 [Schlachtzug] PER: re
22:03:14 URS liebt PER.
22:03:32 [Schlachtzug] GIL: wir könnten ja auch mit 3 heilern probieren =D
22:24:41 [Schlachtzug] GIL: könnten es ja ma mit 3 heilern versuchen, am dmg scheiters ja wohl kaum oda?
22:26:17 Zu URS: UMA stirbt einfach immer...
22:34:26 [Gilde] AZE: so n8
22:36:49 Zu URS: ich bin ja son bisschen unzufrieden mit dem ergebnis eben
22:37:28 UMA sagt: mom
22:37:28 URS flüstert: awas finds gut
22:37:36 Zu URS: der muss mal down
22:37:50 Zu URS: JETZT
22:37:59 URS flüstert: jo will den tot sehen
22:38:01 UMA sagt: mom
22:38:05 UMA sagt: tele
22:38:30 UMA sagt: da
22:41:16 [Schlachtzug] MEO: lohnt noch ne flask oder 23 uhr ende?
22:41:27 [Schlachtzugsleiter] URS: 2-3 gehen noch ^^
22:41:31 [Schlachtzugsleiter] URS: bomb dir noch eine rein :P
22:41:46 [Schlachtzugsleiter] URS: hab auch noch 45 min eine drin^^
22:41:55 [Schlachtzug] NEO: 55 min^^
22:54:15 [Schlachtzug] GIL: aggro
22:55:18 Zu AKU: habt ihr auch mehrere p3-trys gebraucht beim ersten mal?
22:55:36 Zu AKU: erscheint mir einfach, wenn man da ist
22:57:00 IVO wirft Sara einen Kuss zu.
22:57:59 [Gilde] JIM: boah bei uns geht heute die welt unter
22:58:27 [Gilde] OLE: ich habs schon hinter mir
22:59:05 [Gilde] JIM: seit einer std. is das gewitter direkt über uns
22:59:14 [Gilde] JIM: bgut nicht direkt
22:59:20 [Gilde] JIM: aber rummst wie sau
22:59:36 [Schlachtzug] MEO: NextPortal 0:05
23:08:41 [Schlachtzug] GIL: 7%
23:09:36 [Gilde] MEO: gn8
23:10:05 [Gilde] NEO: nachti

Chatmitschnitt C10_2:

zugehöriger Voice-Chat: VC10_2

zugehöriger Chat: C10_2+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)

Aufnahmedatum: 18.05.2009

Aufnahmezeit: 22:00:00 - 22:37:55

Aufnahmedauer: 00:37:55

Aufzeichnende: Julia Lüdemann

Kommentar: 10er-Raid.

Yogg-Saron-"Firstkill": Dieser 10er-Raid besiegt zum ersten Mal den Computergegner

Yogg-Saron.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen der 10er-Gruppe hinaus im Gildenchannel mit anderen Gildenmitgliedern und im allgemeinen Channel mit fremden Spielern.

Nur die Teilnehmer der 10er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Teilnehmer:	DAN	TEA	(weiblich)
	GIL	TEO	
	IVO	TIL	
	NEO	UMA	(weiblich)
	PER	(Österreicher)	ZAP

22:07:44 TEO spielt nebenbei mit seinem Titansiegel von Dalaran
22:07:47 TEO Fängt die Münze. Kopf!
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt6}{rt2}{rt2}{rt6}{rt2}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt6}{rt2}{rt6}{rt2}{rt2}{rt2}{rt6}{rt2}{rt2}{rt2}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt6}{rt2}{rt6}{rt6}{rt2}{rt2}{rt2}{rt6}{rt2}{rt2}{rt2}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt2}{rt2}{rt2}{rt2}{rt6}{rt6}{rt6}{rt6}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt2}{rt2}{rt2}{rt2}{rt2}{rt2}{rt2}{rt2}
22:10:13 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt7}{rt6}{rt6}{rt6}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt6}{rt7}{rt6}{rt6}{rt7}{rt6}{rt6}{rt6}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt6}{rt6}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt6}{rt6}{rt6}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt2}{rt2}{rt6}{rt7}{rt2}{rt7}{rt7}{rt2}{rt7}{rt6}{rt2}{rt2}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt2}{rt2}{rt2}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt2}{rt2}{rt2}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt2}{rt2}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt7}{rt2}{rt2}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt7}{rt7}{rt7} {rt7}{rt7}{rt7}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt6} {rt6}{rt6}{rt6}
22:10:14 [Gilde] FLO: {rt6}{rt6}{rt6}{rt6} {rt6}{rt6}{rt6}{rt6}
22:15:26 [Gilde] IVO: Netter Bug...durchs Portal ins Hirn, gleichzeitig vom Tentakel gegript, wieder oben und nach Ablauf der Hirnphase übernommen obwohl ich die ganze Zeit oben war -.-
22:15:52 [Gilde] LOR: rofl der sagt lololol
22:15:58 [Gilde] KAI: das passiert, wenn du vom tentakel gegriffen wirst, und gleichzeitig ins portal gehst
22:16:10 [Gilde] KAI: den bug kannst du immer wieder bekommen, wenn du vom tentakel ergriffen wirst
22:16:25 [Gilde] IVO: Und das passiert wenn du meinen Satz nicht ganz liest KAI ;)
22:16:44 [Gilde] KAI: hm..... ?
22:17:05 [Gilde] KAI: wieso?
22:17:08 [Gilde] IVO: Dass das passiert wenn man gleichzeitig durchs Portal geht und gegript wird stand in der ersten Hälfte^^
22:17:22 [Gilde] KAI:k, sry
22:17:51 [Gilde] LOR: KAI is erst 12 lesen ist nicht seine stärke
22:18:39 [Schlachtzug] GIL: soll cih ele speccen?
22:33:24 TEA hat den Erfolg "Der Abstieg in den Wahnsinn" errungen!
22:33:24 TEA hat den Erfolg "Das macht mich wahnsinnig" errungen!
22:33:34 [Gilde] BEN: gz ! =)
22:33:35 IVO jubelt!
22:33:38 FLO flüstert: gz
22:33:41 [Gilde] UMA: thx ^^
22:33:43 [Gilde] ZAP: thx
22:33:44 [Gilde] KAI: gz^^
22:33:47 [Schlachtzug] TIL: war leider lhit down :S
22:33:50 [Schlachtzug] DAN: Das macht mich wahnsinnig
22:33:50 [Gilde] GIL: =D
22:33:59 [Gilde] DAN: ty
22:34:16 [Gilde] NEO: Königsbann Gamaschen des Unersättlichen Brustschutz des abtrünnigen Bezwingers
22:34:39 [Schlachtzug] TIL: 1
22:34:46 [Gilde2] LUI: Gz
22:34:59 TEA flüstert: nimm halt, hab gute robe
22:35:22 [Schlachtzug] DAN: gogo wer schreibt in /1 ?^^
22:35:39 Zu RON: und ihr?^^
22:35:43 [Allgemein] UMA: yeah
22:35:52 [Allgemein] TEO: wir haben die dicksten
22:35:56 [Allgemein] KOR: yeah
22:35:56 [Allgemein] SAB: fjdn
22:35:57 [Allgemein] EIK: gratzi ;)
22:36:01 [Allgemein] UMA: thx
22:36:03 [Allgemein] SP5: ahhh gz leviathan down?
22:36:05 RON flüstert: sind zu 9t und wird nicht unterbrochen in pl

22:36:11 Zu RON: ja nice
 22:36:16 Zu RON: hab aber ID^^
 22:36:24 [Allgemein] DAN: {Gilde} mit 2 grps uldu clear
 22:36:32 [Gilde] LOR: was gedroppt?
 22:36:35 [Allgemein] SP6: gz
 22:36:36 [Gilde] DAN: crap
 22:36:38 [Gilde] LOR: und gz
 22:36:38 [Gilde] GIL: Gamaschen des Unersättlichen Königsbann
 22:36:41 [Gilde] LEA: ein hit trinket LOR
 22:36:43 [Gilde] UMA: müll ^^
 22:36:44 [Gilde] TIL: Brustschutz des abtrünnigen Bezwingers :D
 22:36:44 [Allgemein] SP7: gz
 22:36:58 [Gilde] LOR: omg
 22:37:07 [Gilde] LOR: das ist sehr schlecht^^
 22:37:19 [Allgemein] UMA: thx und hf ... baba für heute ^^
 22:37:30 [Gilde] LOR: ich kill nun flickwerk^^

Chatmitschnitt C10_3:

zugehöriger Voice-Chat: VC10_3
 zugehöriger Chat: C10_3+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
 Aufnahmedatum: 10.06.2009
 Aufnahmezeit: 19:10:00 - 22:25:10
 Aufnahmedauer: 03:15:10
 Aufzeichnende: Julia Lüdemann
 Kommentar: 10er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen der 10er-Gruppe hinaus im
 Gildenchannel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 10er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Teilnehmer:	LUI	TEA	(weiblich)
	MAT	TEO	
	NEO	TOM	
	OLI	UMA	(weiblich)
	PER	VIN	(Österreicher)

19:12:52 [Schlachtzugsleiter] UMA: OLI is eh noch nicht fertig
 19:13:39 [Gilde] KAI: hey^^
 19:13:42 [Gilde] KAI: fc
 19:13:53 [Schlachtzug] TEA: Verzauberkunst: Stiefel - Große Seelenstärke
 19:14:15 [Gilde] FLO: wo kann man blassblatt, golddorn und sowas in dem skill bereich farmen? ^^
 19:14:29 [Gilde] ZEO: Blassblatt Schlingendortal
 19:14:36 [Gilde] ZEO: dorn*
 19:14:37 [Gilde] UMA: sumpfe
 19:14:41 [Gilde] UMA: da wo der tempel ist
 19:14:50 [Gilde] FLO: kk, danke
 19:18:12 [Schlachtzug] VIN: jo zum trash reichts mir auch neben dem tele, is auch bald zuende ^^
 19:19:49 [Gilde] TAK: hiho
 19:19:58 [Gilde] KAI: hoi
 19:35:17 OLI sagt: tz !
 19:43:26 [Gilde] GIX: <--- need
 19:43:33 [Gilde] GIX: zum erlernen ^^
 19:45:02 [Schlachtzug] TOM: WES fahr du mal bitte ^^
 19:45:32 [Schlachtzug] TEO: pyrid ist ne eisenerz sorte --'
 19:58:03 Zu RON: wir haben btw nichtmal levi bisher geschafft
 19:58:11 Zu RON: haben mit 2 türmen versucht...
 20:18:44 OLI entschuldigt sich bei Euch. Tut mir leid!
 20:24:30 [Schlachtzug] TEO: mein sec. specc is heal... hab nicht einmal ansatzweise retri klamotten
 20:27:52 [Schlachtzug] PER: juhu^^ merci
 20:28:41 [Schlachtzug] TEA: hier oben liegt noch ein schön gelooteter mob^^
 20:28:53 [Schlachtzug] TEA: zum bergbauen
 20:29:37 [Gilde] JOE: ui, nl
 20:30:02 Zu RON: ich hasse es
 20:30:06 RON flüstert: ^^
 20:30:08 Zu RON: ignis wipe
 20:30:15 RON flüstert: o0
 20:30:29 Zu RON: ich hab echt keine lust mehr auf das gegimpe hier
 20:30:43 RON flüstert: wollte dich ja laden :P
 20:31:00 Zu RON: ich hatte URS zugesagt, war aber das letzte mal
 20:31:13 Zu RON: dann mach ich lieber mittwochs nix als das hier
 20:31:43 Zu RON: wir sind hier wieder bis 12 drin und kommen nich mal bis yogg
 20:32:10 Zu RON: von hardmodes brauch ich garnicht erst anzufangen
 20:32:47 Zu RON: auch die gruppenzusammenstellung is nich so toll
 20:33:12 Zu RON: weder melee noch castersupport
 20:33:50 RON flüstert: hier is auch nicht optimal - weil NAT unbedingt wieder AKU und FLO laden musste
 anstatt ne physical grp zu baun
 20:35:48 Zu RON: ignis wipe 2
 20:38:24 UMA flüstert: gut, dass die anderen grp gleich 4 schamis hat

20:38:33 Zu UMA: echt kein kommentar
20:38:38 UMA flüstert: jep
20:38:42 Zu UMA: sonst reg ich mich wieder unnötig auf
20:44:42 Zu RON: wieder auch im 3. try der tank tot aber trotzdem noch gelegt
20:45:39 [Schlachtzug] MAT: dann lieber für meinen schami^^
20:47:55 [Schlachtzug] PER: gogo
20:50:19 [Gilde] KIR: pewpew!?
20:50:29 [Gilde] KAI: gz
20:50:30 [Gilde] NIK: uzuzuz
20:50:30 [Gilde] GIX: PANAMAPOWER !!!
20:50:40 [Gilde] EIK: Pläne: Treter des Schicksals
20:50:44 [Gilde] GIX: Pläne: Treter des Schicksals
20:51:03 [Gilde] OLI: <-- !
20:51:29 [Gilde] OLI: und gz
20:51:40 [Gilde] AKU: Muster: Schärpe der uralten Kraft viel wichtiger ;)
20:51:47 [Gilde] PER: need
20:51:51 [Gilde] FLO: ich auch ^^
20:52:09 [Gilde] ADO: Sash of Ancient Power :-P
20:52:44 [Gilde] NEO: und ich erst need !
20:53:33 [Gilde] FLO: leiht mir wer die runendinger kugeln? ^^
20:53:40 [Gilde] FLO: kriegt er wieder sobald ich marken hab =P
20:58:54 Zu RON: Recount - Schaden gemacht für XT-002 Dekonstruktor 20:53:34-20:57:34
20:58:55 Zu RON: 1. NEO 1311482 (5534.6, 23.3%)
20:58:55 Zu RON: 2. LUI 1075452 (4631.4, 19.1%)
20:58:55 Zu RON: 3. TOM 833367 (3716.6, 14.8%)
20:58:55 Zu RON: 4. TEA 767489 (3822.2, 13.6%)
20:58:55 Zu RON: 5. PER 691389 (3195.5, 12.2%)
20:58:55 Zu RON: 6. TEO 522064 (2161.3, 9.2%)
21:14:38 [Gilde] LEA: gz
21:15:01 [Gilde] AKU: gz
21:15:42 OLI zeigt auf PER.
21:16:55 Zu RON: rat wipe 1
21:17:15 Zu RON: ständig irgendwer afk
21:17:31 [Schlachtzug] TEA: kam nix an
21:17:51 RON flüstert: -.-
21:19:14 Zu RON: rat wipe 2
21:19:21 RON flüstert: -.- -.-
21:19:26 Zu RON: tank zu spät/garnicht despellt
21:20:17 [Schlachtzug] OLI: 120g !
21:21:08 Zu RON: und wir machen NICHT den hardmode^^
21:25:52 [Gilde] TAK: gz
21:26:05 [Gilde] KAI: gz
21:26:07 [Gilde] GIX: und wieso geht das ned im 25er ZEO? ^^
21:26:10 [Gilde] NIK: gz
21:26:22 [Gilde] TIM: Kaffee + Milch = Milchkaffee
21:29:16 [Schlachtzug] TEA: tele, ich skill mal frost
21:30:48 [Schlachtzug] OLI: ma eben 3-4mins afk
21:31:00 [Schlachtzug] NEO: ich auch kurz
21:31:29 [Schlachtzug] VIN: pause bis 21:45 ...
21:31:55 [Schlachtzug] MAT: logg solange aus
21:47:37 TOM spuckt auf TEO.
21:47:58 TOM boxt TEO gegen die Schulter.
21:48:17 TOM ruft nach Heilung!
21:48:24 TOM ruft nach Heilung!
21:50:16 Zu RON: wir hatten eben erstmal ne viertelstunde pause...
21:50:34 TOM winkt Stahlbrecher zu.
21:50:38 TOM greift an.
21:50:47 TOM bittet Stahlbrecher zu warten.
21:51:22 [Schlachtzug] PER: gogo nimmer viel zeit
21:51:23 [Schlachtzug] VIN: Recount - Tode für Alle Daten
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 1. OLI 10 (12%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 2. PER 10 (12%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 3. VIN 9 (10.8%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 4. LUI 9 (10.8%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 5. TEO 8 (9.6%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 6. TEA 8 (9.6%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 7. NEO 8 (9.6%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 8. UMA 7 (8.4%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 9. TOM 7 (8.4%)
21:51:24 [Schlachtzug] VIN: 10. MAT 7 (8.4%)
21:52:45 [Schlachtzug] TEA: der hat wohl beine^^
21:58:34 [Gilde] KAI: gz
22:05:21 [Gilde] TAK: gz
22:07:17 [Schlachtzug] PER: bin mal was essen
22:07:58 [Gilde] KAI: gz#
22:08:27 [Gilde] OLI: danke <3
22:09:45 [Gilde] KEN: n8
22:11:39 [Schlachtzug] VIN: wri hatten doch erst pause

22:15:21 Zu RON: stehen vor kologarn, PER is sich n schnitzel braten
 22:15:22 [Schlachtzug] PER: re
 22:16:23 TOM sagt Euch, dass Ihr etwas angreifen sollt.
 22:16:42 [Gilde] EIK: spamer ;P gz
 22:16:46 [Gilde] TAK: GZ
 22:16:54 [Gilde] TIM: gratz bevor sich OLI wieder beschwert :D
 22:16:59 Zu RON: nc
 22:16:59 [Gilde] KAI: gz7u
 22:17:03 [Gilde] KAI: gzgzgz
 22:17:07 Zu RON: wir stehen immernoch vor kologarn
 22:17:13 [Gilde] OLI: go me not of zeh nüsse oida !
 22:17:15 [Gilde] UMA: der ist wie immer afk ^^
 22:17:22 [Gilde] TIM: na dann :D
 22:20:27 [Gilde2] FLO: sind morgen mittag leute für naxx 10er zu haben? =P
 22:20:31 [Gilde] NIK: ujujuj
 22:20:36 [Gilde] KAI: gz^^
 22:20:37 [Gilde] BEN: gz =)
 22:20:45 [Gilde] ZEO: Heute ist Erfolgstag :P
 22:21:08 [Gilde] TIM: solange es keine Kekse gibt, sinds nichtmal welche !
 22:24:10 [Schlachtzugsleiter] TEO: es hat keinen sinn mehr ohne dich :'(

Chatmitschnitt C10_4:

zugehöriger Voice-Chat: VC10_4
 zugehöriger Chat: C10_4+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
 Aufnahmedatum: 12.06.2009
 Aufnahmezeit: 21:25:00 - 0:56:20
 Aufnahmedauer: 03:31:20
 Aufzeichnende: Julia Lüdemann
 Kommentar: 10er-Raid mit Nebenspielcharakteren.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen der 10er-Gruppe hinaus im
 Gildenchanel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 10er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Da sich einige Spieler (AMO, AZE, BEN, EIK, GIL, OLI) während der Aufzeichnung
 abwechseln, sind hier mehr als 10 Spieler aufgezählt.

BEN hat Probleme, sich in das Spiel einzuloggen.

Teilnehmer:	AMO	OLI
	AZE	ROB
	BEN	RON
	EIK	ULI
	GIL	UMA (weiblich)
	GIX	WES
	LUI	ZAP
	NEO	

21:26:15 UMA macht sich über die Dummheit von XT-002 Dekonstruktor lustig.
 21:27:03 OLI hustet Euch an.
 21:27:08 GIX sagt: boah schneebälle
 21:27:10 GIX sagt: fiiiies
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Fläschchen der endlosen Wut: NEO
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Kein Fläschchen: ROB, BEN, OLI, UMA, WES, GIL, ZAP, AZE, LUI, GIX, RON
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Zaubermachtelixier: AZE, LUI
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Elixier der Willenskraft: LUI
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Nur ein Elixier: AZE
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Kein Fläschchen oder Elixier: ROB, BEN, OLI, UMA, WES, GIL, ZAP, GIX, RON
 21:29:52 [Schlachtzug] UMA: Kein Essen-Buffer: ROB, BEN, OLI, WES, GIL, ZAP, LUI, GIX, RON
 21:29:55 [Elitistnoobs] NEO: über 4k AP !
 21:29:59 [Schlachtzug] OLI: mir egal !
 21:30:04 GIX sagt: stasi
 21:30:11 [Elitistnoobs] OLI: du ?
 21:30:14 UMA sagt: noch aus alten zeiten so gewohnt ^^
 21:30:23 [Schlachtzug] NEO: über 4k AP, OLI !
 21:30:33 AZE sagt: VEB horch und guck
 21:30:34 GIX sagt: 4566 als tank =P
 21:30:38 [Schlachtzug] NEO: voll gebufft^^
 21:30:38 [Schlachtzug] LUI: rofl...vergessen
 21:30:55 OLI sagt: nur 4222 !
 21:31:00 OLI sagt: ungebufft
 21:31:03 OLI sagt: also
 21:31:06 OLI sagt: flask food unso
 21:31:16 [Schlachtzug] LUI: UMA, die stalinorgel
 21:31:40 Zu ROB: machste mir schnell 2 enchants bitte?
 21:32:27 AZE schläft ein. Zzzzzzz.
 21:38:17 Zu RON: vor dir im dmg ! :)))
 21:39:25 Zu OLI: warst leider doch vor mir im dmg :((
 21:39:26 OLI macht sich über die Dummheit von WES lustig.
 21:39:35 OLI flüstert: war doch abzuwarten :P

21:39:54 Zu OLI: schau mal equip an^^
21:39:58 OLI flüstert: deswegen ja
21:39:59 Zu OLI: Gesichtsmaske der Netherklinge^^
21:40:03 OLI flüstert: und ich hab die rotha versaut
21:40:08 WES sieht OLI an und schlägt die Hände vor ihr Gesicht.
21:40:14 OLI sagt NEIN zu WES. Auf keinen Fall.
21:40:20 WES findet das OLI ein gimp ist...
21:42:05 Zu RON: ich war garnicht so weit hinter OLI^^
21:43:24 Zu RON: haste gesehn?
21:47:33 [Schlachtzug] OLI: eben afklo
21:47:46 [Schlachtzug] RON: /run ChatFrame1:SendMessage(format("Avoidance with Stoneskin
Gargoyle: %.2f%%", GetDodgeChance() + GetParryChance() + 6 + 1/(0.0625 + 0.956/
(floor(GetCombatRatingBonus(CR_DEFENSE_SKILL))*0.04))))
21:47:54 Zu RON: das macht noch viel mehr spaß als erwartet^^
21:49:15 [Schlachtzugsleiter] ZAP: laggt das nur bei mir?
21:55:40 GIX sagt: 57.87 %
21:56:01 [Schlachtzug] OLI: re sry
21:56:25 [Schlachtzug] OLI: grad unverhoffter besuch gekmmen
22:00:07 [Schlachtzug] OLI: schau ma @ ts RON
22:00:10 [Schlachtzug] NEO: wie heißt sie denn, OLI?
22:00:12 [Schlachtzug] OLI: und sag mir wie das lied heisst !
22:00:59 [Schlachtzug] OLI: war n kumpel der mich dazu nötigen wollte party machen zugehen... hab aber
keene lust
22:02:32 [Schlachtzug] GIX: zauberwort: adoption
22:03:11 OLI gratuliert RON.
22:07:34 [Schlachtzug] GIX: wts Das Auge der Offenbarung ^^ noch im inv
22:07:44 [Schlachtzug] OLI: lölchen
22:14:48 [Schlachtzug] GIX: darf ich ^^
22:29:51 [Schlachtzug] AZE: gz
22:31:16 [Schlachtzug] NEO: buffs plz
22:38:21 Zu RON: ich werd nich ordentlich gebufft ! :(
22:41:08 Zu RON: wasn los? du flamest garnicht mehr mit mir ! :(
22:41:13 RON flüstert: hehe
22:42:49 [Elitistnoobs] WES: also da wär AZE auch besser aufgehoben... in der liga naxxprogress...
22:43:04 [Elitistnoobs] OLI: xD
22:46:05 OLI fängt spontan zu tanzen an.
22:54:15 [Schlachtzug] OLI: is wohl last try for me... wollt um 23uhr weg normal
22:54:42 [Elitistnoobs] NEO: AZE wusste eben wohl nicht, dass zuerst die katzen gemacht werden, oder?
22:54:48 [Schlachtzug] AZE: jo wäre auch für 23.00 uhr ende
22:55:12 [Gilde2] GIX: 2 dds lust ab 23 uhr in ulduar 10er einzuspringen?
22:55:24 [Gilde2] HAL: {AMOs Name} würde
22:55:40 [Gilde2] BIL: d.h.??
22:55:42 AZE lässt die Hose runter und zeigt Auriaya das blanke Hinterteil.
22:56:07 [Gilde2] BIL: ab wo bis wann;)(
22:56:18 [Gilde2] GIX: hinter auraya
22:56:21 [Gilde2] OLI: auraiya open end
22:56:21 [Gilde2] OLI: !
22:56:33 [Gilde2] AMO: troh gief da infe!
22:57:41 [Gilde2] BIL: falls ihr eule gleich braucht
22:59:46 [Schlachtzug] AZE: so bin auch raus ,viel spass noch
22:59:55 [Schlachtzug] BEN: stunden später grml .. =/
23:00:02 Zu BEN: wb :)
23:00:07 [Schlachtzug] OLI: häääf fan unso
23:00:19 Zu BEN: Recount - Schaden gemacht für Auriaya 22:56:40-22:58:58
23:00:19 Zu BEN: 1. RON 369701 (3411.8, 19.5%)
23:00:19 Zu BEN: 2. OLI 313181 (2469.7, 16.5%)
23:00:19 Zu BEN: 3. UMA 309287 (2927.7, 16.3%)
23:00:19 Zu BEN: 4. NEO 281702 (2401.8, 14.8%)
23:00:19 Zu BEN: 5. AZE 239980 (2060.1, 12.6%)
23:00:19 Zu BEN: 6. GIX 204983 (1696.2, 10.8%)
23:00:22 [Schlachtzug] AMO: hiho
23:00:25 [Schlachtzug] AMO: ts plx
23:00:27 [Schlachtzug] AMO: und port
23:00:33 BEN flüstert: ^^
23:00:49 Zu BEN: wollte dir letzten kampf posten
23:00:57 Zu BEN: aber ging irgendwie nich
23:01:16 Zu BEN: da war ich erster
23:02:15 [Schlachtzug] AMO: ts?!
23:02:16 [Schlachtzug] GIX: {Gilde} ts
23:02:24 [Schlachtzug] AMO: hab den net pc neu gemacht
23:02:30 [Schlachtzug] GIX: frag deinen papa
23:02:45 [Schlachtzug] AMO: urlow ders am telen
23:03:06 [Schlachtzugsleiter] ZAP: TS² IP: {IP}
23:03:09 [Schlachtzugsleiter] ZAP: TS² PW: {Passwort}
23:04:33 [Schlachtzug] AMO: runterziehen plx
23:05:03 Zu BEN: hab mir jetzt 2nd spec sword/combat gekauft^^
23:05:11 BEN flüstert: ^^
23:06:05 [Schlachtzug] GIX: so wie in der ikea werbung: portest du noch, oder raidest du schon? ^^

23:08:30 [Schlachtzug] GIX: mach mal hp shout, wir haben keine priest mehr
 23:13:00 GIX tanzt mit Auriaya.
 23:22:48 [Schlachtzug] AMO: lol wollt den boss wieder ins target nehmen sterb und klick auf freilassen
 23:24:03 Zu RON: wenigstens down...^^
 23:24:06 RON flüstert: jo
 23:24:18 Zu RON: hab sogar mehrmals gekickt
 23:24:31 UMA würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:35 ZAP würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:35 Ihr habt gepasst bei: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:36 LUI würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:38 RON würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:42 WES würfelt nicht für: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:24:52 GIX hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Gier' ausgewählt
 23:25:17 BEN hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Bedarf' ausgewählt
 23:25:23 ROB hat für Brustplatte des titanischen Zorns 'Bedarf' ausgewählt
 23:25:23 Wurf für Bedarf: 67 für Brustplatte des titanischen Zorns von BEN
 23:25:23 Wurf für Bedarf: 88 für Brustplatte des titanischen Zorns von ROB
 23:25:23 ROB gewinnt: Brustplatte des titanischen Zorns
 23:25:24 ROB bekommt Beute: Brustplatte des titanischen Zorns.
 23:32:15 [Gilde2] GIL: bin ich schon drin oder was?!
 23:35:00 BEN flüstert: Recount - Schaden gemacht für Letzter Kampf
 23:35:00 BEN flüstert: 1. BEN 215992 (4015.5, 17.8%)
 23:35:00 BEN flüstert: 2. AMO 183580 (3250.9, 15.1%)
 23:35:00 BEN flüstert: 3. UMA 173623 (4163.6, 14.3%)
 23:35:00 BEN flüstert: 4. RON 171647 (3584.9, 14.2%)
 23:35:00 BEN flüstert: 5. GIX 167383 (2935.5, 13.8%)
 23:35:00 BEN flüstert: 6. NEO 162793 (2927.9, 13.4%)
 23:35:00 BEN flüstert: 7. WES 132756 (2327.8, 10.9%)
 23:35:15 BEN flüstert: geht ja 4 k xD für n bissi faceroll mit pvp gear xD
 23:35:17 Zu BEN: schon nice^^
 23:35:28 Zu BEN: giev waffe^^
 23:35:33 BEN flüstert: jou!
 23:42:23 GIX sagt: schau mal ROB: Sognadelring ^^
 23:42:40 AMO sagt: den hab ich vor 2 wochen verschenkt...^^
 23:42:44 AMO sagt: den ring
 23:42:46 ROB sagt: Oo
 23:42:51 [Allgemein] ROB: kaufe Sognadelring
 23:50:24 GIL sagt: sdw fjeden plx
 23:50:39 AMO sagt: und sdk
 23:52:10 [Gilde2] ULI: na klasse mein teufelsjäger wurd {Nickname} genannt =P
 00:08:43 RON flüstert: wenn cih nicht immer mitheilen müsste^^
 00:08:56 Zu RON: jo dann wärs glaube aussichtslos^^
 00:13:01 Zu RON: heul
 00:13:22 RON flüstert: ^^
 00:13:36 Zu RON: so schwer is der doch eigentlich nich
 00:14:03 RON flüstert: ne
 00:15:22 [Schlachtzug] NEO: kurz afk pipi
 00:22:43 GIX schreit: Echoooooooooo
 00:28:21 [Elitistnoobs] WES: ja... um so grosser wird die unlust
 00:28:49 [Elitistnoobs] NEO: ich will ihn trotzdem down haben :)
 00:29:03 [Elitistnoobs] WES: da sind trys dabei, in denen hab ich 10s kein heal bekommen...
 00:29:04 [Elitistnoobs] NEO: ich krieg ja eh nix
 00:29:13 [Elitistnoobs] NEO: jo habs gesehn
 00:29:31 [Elitistnoobs] WES: "liegt ja an meinem glasgear" hust
 00:29:41 [Elitistnoobs] ULI: nooooooooooob
 00:29:46 [Elitistnoobs] NEO: ...
 00:30:12 [Elitistnoobs] WES: nee, tank in frozen blow in 5-8 s nur 1 grosse heilung...
 00:30:28 [Elitistnoobs] ULI: ihr könnt ja garnix...alles müssen die machen...10 sec kein heal bedeutet nur das du so wenig aggro machst das se sonst den boss ziehen würden...!!!
 00:30:32 GIL sagt: giev wasser ^^
 00:30:48 GIL sagt: thx
 00:31:35 [Elitistnoobs] ULI: ich freu mich scho drauf ma mim hexer mitzugehen =P
 00:32:07 [Elitistnoobs] WES: no
 00:32:44 [Elitistnoobs] ULI: wieder kb zu lvln
 00:34:48 [Schlachtzug] AMO: br ready?
 00:35:18 [Schlachtzug] AMO: LUI?
 00:39:36 [Schlachtzug] AMO: klo
 00:41:30 [Schlachtzug] EIK: Mar'lis Berührung!
 00:41:42 [Schlachtzug] GIX: pff
 00:48:12 [Schlachtzug] AMO: würd den nehmen
 00:48:16 [Schlachtzug] AMO: darf ich needen?
 00:48:33 [Schlachtzug] WES: war mal kurz
 00:48:44 [Schlachtzug] WES: achso, iss ja kein main mehr dabei
 00:48:47 [Schlachtzug] WES: würfel mit ^^
 00:49:04 BEN flüstert: aber aber die STATS =)
 00:49:12 Zu BEN: ach egal^^
 00:50:38 NEO sagt: zu viert weiter?! :P

00:50:44 BEN sagt: xD
00:50:54 NEO sagt: legt freya mit weniger als 5 mann^^
00:53:51 Zu RON: jetzt anderer server?
00:54:20 RON flüstert: jo

Chatmitschnitt C10_5:

zugehöriger Voice-Chat: VC10_5
zugehöriger Chat: C10_5+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 24.06.2009
Aufnahmezeit: 19:10:00 - 23:03:00
Aufnahmedauer: 03:53:00
Aufnehmende/Transkribierende: Julia Lüdemann
Kommentar: 10er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen der 10er-Gruppe hinaus im
Gildenchannel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 10er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Teilnehmer: EVA (weiblich) TEA (weiblich)
FIL TOM
IVO UMA (weiblich)
LUI VIO
NEO ZAP

19:10:12 ZAP tanzt mit Tanzende Flammen.
19:10:27 [Schlachtzug] TOM: kurz 2 min afk ._.
19:16:26 TOM flüstert: willst du fahren oder soll ich?
19:16:33 Zu TOM: fahr du
19:16:36 TOM flüstert: ;_
19:26:37 [Schlachtzug] TOM: jo
19:29:14 [Allgemein] TIM: 1 +1 = 4 ! HA !
19:29:24 [Allgemein] ZAP: mathe ass
19:29:30 [Allgemein] TIM: sag ich doch !
19:29:32 [Allgemein] SAB: !
19:30:00 [Allgemein] BUR: TIM war der beste in der 2ten klasse und das für 3 jahre!
19:30:29 [Allgemein] TIM: jawohl, ich hab immern Bienchen bekommen :D
19:30:34 [Allgemein] BUR: :D
19:30:39 [Gilde] LEA: gz
19:30:53 Zu KEN: gzi^^
19:30:59 [Gilde] KEN: ^^ thx
19:33:29 TOM flüstert: schiß mich hoch XD
19:35:33 [Gilde] AZE: watten KAI verhaust du kleine allys:-)
19:35:45 [Gilde] KAI: ich versuchs.....
19:35:50 [Gilde] AZE: ^^
19:35:53 [Gilde] JIM: ja das is geil, die wehren sich nicht
19:35:56 [Gilde] KAI: die bubbeln allekomischerweise.....
19:36:09 [Gilde] AZE: angst+
19:38:43 [Gilde] JIM: boah du tier!
19:38:43 [Gilde] KAI: peinlich, peinlich.....
19:39:03 [Gilde] KAI: da sieht man nur, wie faul ich war^^
19:39:23 [Gilde] AZE: dann lass dir das fell ausstauben^^
19:43:47 [Gilde2] GIL: wer mitm twink bock auf drak tharon hero daily?
19:43:52 [Gilde2] GIL: oder main =D
19:46:51 [Gilde] PER: nabend
19:46:57 [Gilde] KAI: hiho
19:46:57 [Gilde] BUR: hi
19:47:01 [Gilde] UMA: haben bei euch die chopper funktioniert? also schaden gemacht?
19:47:26 [Gilde] AZE: <<fährt superbike no chopper^^
19:47:30 [Gilde] UMA: beim leviathan?
19:47:53 [Gilde] LUI: Superbike...pff
19:48:05 [Gilde] AZE: immer paarungsbereit^^
19:49:15 [Gilde] AZE: @LUI alles unter 10000 u/min ist standgas^^
19:49:45 [Gilde] GIL: und alles unter 200 ist schrittgeschwindigkeit!
19:50:04 [Gilde] AZE: wat 200 die parken schritt ist 250^^
19:50:22 [Gilde] GIL: ja AZE du musst es ja wissen xD
19:50:25 [Gilde] LUI: Hmmm...meine macht bei 60 im 4ten Gang 1200 U/min^^
19:50:30 [Gilde] GIL: wie man unter nem lkw parkt ;]
19:51:16 [Gilde] AZE: jo weiß er man paßt auch zwischen durch falls der bremsweg mal zu kurz wird ^^
19:51:47 [Gilde] AZE: ich nenne das dann immer little kick inside
19:53:07 [Gilde] AZE: nein spass bei seite im verkehr kann man ordentlich fahren ,dafür hab ich ja ne
rennstrecke vorm haus wo man auch richtig fahren kann^^
19:53:48 [Gilde] GIL: nürburgring oder sachsenring? ^^
19:54:41 [Gilde] AZE: weder noch ,wenn dann oschersleebe (börde) F1 strecke sind knapp 20 km von mir
19:56:51 [Schlachtzug] NEO: noch nicht bereit
19:57:26 [Schlachtzugsleiter] UMA: sag bescheid, wenn du soweit bist
19:57:40 [Schlachtzug] NEO: jo mom mama^^
19:57:48 [Schlachtzugsleiter] UMA: würg sie ab ^^
19:57:55 [Schlachtzug] NEO: geht

19:58:02 [Schlachtzug] NEO: nicht^^
19:58:07 [Schlachtzugsleiter] UMA: lol
19:58:18 [Schlachtzug] VIO: sag du musst panzerfahren :>
19:59:05 [Schlachtzug] IVO: Kauf dein ein Band auf dem "Ja Mama" ist
19:59:16 [Schlachtzug] IVO: Und spiel das dann immer in Endlosschleife^^
20:00:07 [Gilde] AZE: so onlinelehrgang fängt an bis dann
20:04:03 Zu RON: na endlich isser da^^
20:04:14 Zu RON: und ich häng jetzt hier in ulduar ab^^
20:04:47 [Gilde] MAT: moin moin
20:04:55 [Gilde] UMA: huhu
20:05:16 [Gilde] NEO: hi
20:05:16 [Gilde] KAI: hio
20:05:23 [Gilde] WES: huhu
20:05:34 [Gilde] RON: hi
20:07:28 [Gilde] FLO: moin
20:07:29 [Gilde2] FLO: hi
20:07:37 [Gilde2] FLO: wer lust auf ne 10er? naxx oder so?
20:07:47 [Gilde2] FLO: vielleicht ulduar mit twinks und gucken wie weit man kommt
20:07:48 Zu FLO: :(
20:07:51 FLO flüstert: ^^
20:07:53 FLO flüstert: =P
20:08:05 FLO flüstert: wieviele türme macht ihr?
20:08:06 [Gilde2] BEN: twink ulu wär nice
20:08:11 [Gilde2] BEN: uldu*
20:08:25 [Gilde2] MIK: wär mitn pala dabei^^
20:08:40 Zu BEN: das is ja son bisschen fies^^
20:08:51 BEN flüstert: was den?
20:09:01 Zu BEN: will auch twink uldu^^
20:09:10 Zu BEN: wir machen immernoch den 1.^^
20:10:14 [Gilde2] FLO: gut gut ^^
20:10:36 [Gilde2] BEN: y?
20:10:37 [Gilde2] FLO: ach mist, ihr seid alle schon in gruppen, so kann ich nich planen und gleichzeitig internet surfen !
20:10:57 [Gilde2] BEN: du sollst ja auch nicht surfen und planen xD
20:11:08 [Gilde2] FLO: dann surf ich nur =P
20:11:16 [Gilde2] FLO: AKU und ADO wollen auch mit =P
20:17:45 Zu RON: machen wir demnächst noch schicke alte inis?
20:17:48 [Gilde2] FLO: uh, uns gehört tausendwinter, das könnten wir auch schnell machen ^^
20:17:57 RON flüstert: klar^^
20:18:00 Zu FLO: du bist ja so fies^^
20:18:25 FLO flüstert: ;D
20:22:56 RON flüstert: mc war ja heute reset :)
20:23:05 Zu RON: genau !
20:23:16 FLO flüstert: nur 6 leute und niemand will mehr mit =(
20:23:20 Zu RON: was denkst du, wie sich BEN dann ärgert, wenn ich die erste hälfte hab^^
20:23:25 Zu FLO: :(
20:23:26 RON flüstert: wenn ihr fetig seid kömmer gerne rein
20:23:42 Zu RON: bin ich extrem dafür^^
20:24:02 [Gilde2] CEM: und das war wirklich über das ah da?
20:24:47 RON flüstert: machtbloß nicht zu lang :)
20:24:58 Zu RON: wir haben den ersten noch nicht down^^
20:29:15 Ihr bejubelt TEA.
20:29:20 TEA haucht Euch einen Kuss zu.
20:29:21 Ihr bejubelt TEA.
20:29:29 [Schlachtzug] VIO: mhm.. freigelassen -.-
20:30:14 [Gilde] EIK: gz unso
20:30:19 [Gilde] KAI: gz
20:30:25 [Gilde] CEM: welchen habter stehnlassen?
20:30:28 [Gilde] FLO: gz
20:30:52 [Schlachtzug] ZAP: Macht des Leviathans
20:30:54 [Schlachtzug] IVO: Might of the Leviathan Firestrider Chestguard
20:30:59 [Schlachtzug] ZAP: Feuerschreiterbrustschutz
20:31:52 [Gilde] NEO: verkaufe Pläne: Stachelbewehrte Todesbringer nur 50k gold /w me !!!
20:32:06 [Gilde] TIM: wer will den son Cräp :p
20:32:21 [Gilde] BUR: 2 silber bekommste dafür
20:32:23 [Gilde] JIM: is ja günstig
20:32:34 [Gilde] CEM: zahlt OLE aus der portokasse!
20:32:37 [Schlachtzug] ZAP: Tisch plz
20:32:40 [Gilde] NEO: jo deswegen^^
20:39:31 [Gilde] TIM: hoi
20:39:33 [Gilde] KAI: hoi Bör
20:41:12 [Gilde] CEM: gz :P
20:41:48 [Schlachtzugsleiter] UMA: Klingenschuppenklaue
20:42:26 [Schlachtzugsleiter] UMA: Sturmgehärteter Gurt
20:42:49 [Gilde] LUI: Nichts neues^^
20:43:09 [Gilde] FLO: er hat seinen fehler eingesehn !
20:44:06 [Gilde] LUI: 3.8 erst >>>>Urlaub
20:44:07 [Schlachtzug] NEO: kurz afk tablette nehmen

20:44:24 ZAP tanzt mit Tanzende Flammen.
20:44:37 [Gilde] IVO: Ich hab gedacht die zerkochen?
20:46:23 [Gilde] FLO: MAX fängt streit an ! =(
20:46:31 ZAP tanzt mit Tanzende Flammen.
20:46:48 [Schlachtzug] EVA: narung aufnahme
20:46:50 [Schlachtzug] EVA: *
20:48:04 [Schlachtzug] LUI: Pfff
20:48:38 [Schlachtzug] ZAP: Hast deine Frau geärgert? :D
20:51:17 [Gilde] TIM: OKTSCHAU, bis später
20:54:17 TEA flüstert: brauch neuen buff pls^^
20:55:27 TEA flüstert: thx
21:02:37 [Schlachtzugsleiter] UMA: Stulpen des Eisenwerks
21:02:39 [Schlachtzug] FIL: Umhang n
21:03:15 [Schlachtzugsleiter] UMA: Schal des Verwalters
21:03:32 [Schlachtzug] FIL: n
21:04:38 [Schlachtzug] ZAP: mag wer Trank der wilden Magie oder Geschwindigkeitstrank?
21:06:15 [Schlachtzugsleiter] UMA: Mimirons Repetiergewehr
21:08:22 [Gilde] JOE: Hallo
21:08:22 [Mages] JOE: Hallo
21:08:44 [Mages] FLO: hi
21:08:51 [Gilde] FIL: hi
21:09:05 [Gilde] UMA: hiho
21:09:45 [Gilde2] JOE: << Falls noch ein DD für Ulduar gesucht wird
21:11:02 Zu TEA: ich hör dich nich :(
21:11:08 [Schlachtzug] TEA: noch nicht getestet, aber müsste normal gehen
21:13:51 TEA flüstert: geht
21:15:09 TEA flüstert: also bei lichtbombe geht eisblock
21:25:32 [Schlachtzug] EVA: tee
21:26:36 Zu RON: was machste in ulduar?! :(
21:26:44 RON flüstert: meine id versauen
21:26:56 Zu RON: ich wollte mich jetzt demnächst hier verkrümeln :(
21:27:41 Zu TEA: flask noch 7 minuten^^
21:27:46 TEA flüstert: jo^^
21:27:54 Zu TEA: meinst du das reicht?! :P
21:28:02 TEA flüstert: hmm^^
21:31:55 [Gilde] LEA: Muster: Schuhe des Retters so die nächsten schuhe im angebot
21:32:28 [Gilde] TIM: wieder nur auf Schuhe fokussiert :p
21:36:55 [Gilde] JOE: gz
21:37:05 [Schlachtzugsleiter] UMA: Aesirs Schneide
21:38:18 [Schlachtzugsleiter] UMA: Machtverstärkender Ring
21:38:21 Zu LUI: lol?
21:38:36 Zu LUI: hallo? mainchar und raid und so?!?
21:38:47 Zu LUI: warum lässt du dir das wegnehmen?
21:38:57 LUI flüstert: ist doch 10er. ist halt so
21:39:09 Zu LUI: trotzdem sinnvolle lootvergabe^^
21:39:17 LUI flüstert: sicherlich ärgerlich^^
21:39:18 [Schlachtzug] EVA: los euchen tanz^^
21:39:22 [Schlachtzugsleiter] UMA: Helm der verschleierten Energien
21:39:57 [Schlachtzug] TOM: ebend afk
21:41:57 [Schlachtzug] NEO: also ich finde ja, die sind alle DICK
21:42:08 [Schlachtzug] NEO: zwerge halt
21:44:18 [Gilde2] NEO: kann mich jmd ersetzen?
21:44:57 [Gilde2] BUR: dich kann man nich ersetzen "schleim" ^^
21:45:18 [Schlachtzug] TOM: =(
21:45:27 [Gilde2] NEO: doch heut schon^^
21:50:09 Zu JIM: haste zeit und lust mich zu ersetzen?
21:50:38 JIM flüstert: nicht wirklich sry
21:51:41 TEA tröstet Euch.
21:54:21 [Schlachtzug] IVO: Disarmed
21:59:50 [Gilde] JIM: 3 ulduar grp heute?
21:59:57 [Gilde] LEA: jo
22:00:01 [Gilde] JIM: hui
22:02:01 [Schlachtzugsleiter] UMA: Schulterenschutz der feierlichen Wache
22:02:09 Zu LUI: Recount - Schaden gemacht für Letzter Kampf
22:02:09 Zu LUI: 1. LUI 1099160 (4600.3, 20.8%)
22:02:09 Zu LUI: 2. NEO 1028489 (4488.7, 19.5%)
22:02:09 Zu LUI: 3. TEA 780717 (3613.8, 14.8%)
22:02:16 Zu LUI: grml !
22:02:24 LUI flüstert: hihi
22:02:41 [Schlachtzugsleiter] UMA: Steinwache
22:06:32 [Schlachtzug] TEA: kurz klo
22:07:55 [Schlachtzug] TEA: re
22:08:42 [Schlachtzug] NEO: ich sags ja^^
22:08:59 [Schlachtzug] NEO: doofer boss für armes NEO
22:12:29 Zu RON: DC?
22:13:03 RON flüstert: eigentlich vorgetäuscht - hab drüben gewartet, aber keiner kam
22:13:11 Zu RON: :(
22:13:28 [Schlachtzugsleiter] UMA: Gürtel des geschickten Kletterers

22:14:17 [Schlachtszugsleiter] UMA: Elementarer Fokussstein
22:15:08 [Schlachtszug] ZAP: Vote 4 Thorim
22:15:09 Zu RON: Gürtel des geschickten Kletterers !!!!! für {Twink} geninjat^^+
22:15:23 [Schlachtszug] ZAP: aber HM :D
22:15:43 RON flüstert: nize^^
22:17:06 [Schlachtszug] TOM: oO
22:17:17 Ihr zeigt auf TOM.
22:17:23 TOM heult.
22:17:24 EVA krault TOM liebevoll das plüschige Fell.
22:17:28 EVA massiert die Schultern von TOM.
22:17:39 TEA flüstert: buff pls
22:20:36 [Schlachtszugsleiter] UMA: Blutzermalmerknüppel
22:24:59 Zu RON: ich will hiernach rpogress0rn
22:25:08 Zu RON: machen jetzt thorim hardmode
22:30:39 TEA flüstert: die blitzkugel macht sogar eisblock kaputt
22:30:48 Zu TEA: ^^
22:50:05 TEA flüstert: buff pls
22:52:45 TEA zeigt auf Thorim.
22:53:20 [Gilde] EIK: gz
22:54:11 [Gilde] KAI: gz
22:54:52 [Gilde] EIK: acuh euch gz^^
22:54:59 [Gilde] BEN: gz =)
22:55:02 [Schlachtszugsleiter] UMA: Handwickel der Resonanz
22:55:09 [Gilde] KAI: gz^^ hier hagelts ja heute =)
22:55:30 [Gilde] LUI: Joa..wir bemühen uns auch^^
22:55:36 [Gilde] IVO: Echt?
22:55:46 [Schlachtszugsleiter] UMA: Schiftung des abtrünnigen Eroberers
22:57:40 TOM dankt Euch.
22:58:13 [Gilde] ZEO: nabend
22:58:44 [Gilde] JOE: omg
22:58:46 [Gilde] JOE: gz^^
22:59:36 [Gilde] UMA: nachti
22:59:56 Zu RON: ich geh dann jetzt wohl schlafen
23:00:12 RON flüstert: dito - ein furchtbarer abend
23:00:29 Zu RON: aber ihr habt doch die hardmodes wenigstens geschafft^^
23:00:38 RON flüstert: erm... 2
23:00:48 Zu RON: na gut^^
23:00:54 [Gilde] LUI: gn8
23:01:02 RON flüstert: und ich hatte eh sowas von keinen bock
23:01:02 Zu RON: wann kommste morgen on? ich kann außer spielen nix machen
23:01:07 [Gilde] JIM: cu
23:01:08 Zu RON: :P
23:01:25 RON flüstert: erst kurz vor 7 - aber werd wohl eh nicht raiden
23:01:31 Zu RON: schade
23:02:42 IVO wirft MAX einen Kuss zu.
23:02:48 Ihr bejubelt FLO.
23:02:56 Ihr zeigt auf FLO.
23:03:11 FLO hustet Euch an.
23:03:23 FLO flüstert: was machst grad noch so?!
23:03:25 Ihr winkt FLO zum Abschied. Lebt wohl!
23:03:33 Zu FLO: ich muss ins bett :(
23:03:39 FLO flüstert: joa, ich auch ^^
23:03:45 Zu FLO: bis morgen :)
23:03:48 FLO flüstert: das tolle an dem helm is
23:03:53 FLO flüstert: wenn er eingeblendet is
23:04:00 FLO flüstert: sieht man selbst ihn trotzdem nich ^^
23:04:09 FLO flüstert: weil nur front bedeckt =P
23:04:10 Zu FLO: ^^
23:04:18 Zu FLO: hrhr

25er-Gruppe:

Chatmitschnitt C25_1:

zugehöriger Voice-Chat: VC25_1
zugehöriger Chat: C25_1+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 19.06.2009
Aufnahmezeit: 19:55:00 - 21:48:25
Aufnahmedauer: 01:53:25
Aufzeichnende: Julia Lüdemann
Kommentar: 25er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen des 25er-Raids hinaus im
Gildenchanel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 25er-Gruppe sind hier aufgeführt. Da EIK und PER noch vor 21
Uhr weg müssen, springen die Ersatzspieler IVO und RON ein.

Teilnehmer:	AZE	PER	(Österreicher)
	BEN	RIA	(weiblich)
	EIK	RON	
	FIN	ROY	
	GIL	SAM	
	GIX	TAK	
	IVO	TEA	(weiblich)
	KAI	TOM	
	KEN	ULI	
	LEA	UMA	(weiblich)
	LUI	VIN	
	NEO	WES	
	NIK	ZAP	
	OLE		

19:55:19 GIX begrüßt UMA mit einem herzlichen Hallo!
19:55:28 [Schlachtzug] ROY: mehr base health!
19:55:30 [Schlachtzug] ROY: fc
19:55:31 ULI dankt ZAP.
19:55:38 Zu BEN: hardmode XT?
19:55:52 BEN flüstert: ne normal hatten nicht das setup für hart
19:55:58 Zu BEN: jo :(
19:56:01 [Gilde] ROY: was macht der eigentlich jetzt hat der ne neue gilde?
19:56:08 [Gilde] TIM: is bei {Gilde}
19:56:20 [Schlachtzug] TEA: wer is ich
19:56:50 [Gilde] EVA: hi
19:56:54 [Gilde] KAI: hoi
19:56:55 [Gilde] EIK: huhu
19:56:56 [Gilde] KAI: 7raid
19:56:56 [Gilde] LUI: huhu
19:57:01 [Gilde] UMA: hiho
19:57:37 [Schlachtzug] GIL: bei dem hab ich so ca 20 frames
19:57:39 [Schlachtzug] GIL: pro kampf
19:57:52 [Schlachtzug] LUI: nichtmal...voll die Diashow
19:57:56 [Schlachtzug] ROY: is das bei dir viel oder wenig?
19:58:02 [Schlachtzug] GIL: pro kampf? ^^
19:58:24 [Schlachtzug] SAM: 60fps konstant ^^
19:58:32 [Schlachtzug] GIL: need auch nasarechner
19:59:38 [Gilde] TIM: im going down down down
19:59:47 [Gilde] OLE: +down
20:00:04 [Gilde] TIM: ach Gott, ich wusste da fehlt was essenzielles !
20:00:07 KEN heult sich an der Schulter von BEN aus.
20:00:37 [Gilde] OLE: tat es das? ich wollte einfach mal was schreiebn
20:00:56 [Gilde] GIX: pi ist genau 3!
20:00:57 [Gilde] TIM: ich bin mal aufm Twink, aber noch im {Gilde}chan und TS vertreten
20:00:59 [Gilde] ROY: das sind die vorteile wenn man tot ist
20:01:02 [Mages] FLO: hast gesehn das der manareg für feuermagier gebufft wird demnächst? ^^
20:01:15 [Mages] NEO: jo wird porno :)
20:01:23 Ihr dankt TEA.
20:01:23 [Mages] FLO: jeder ignite tick 1% mana :D
20:01:26 [Gilde] LUI: tod sein hat viele Vorteile
20:01:28 Ihr haucht TEA einen Kuss zu.
20:01:35 TEA lächelt Euch schüchtern an.
20:01:38 [Gilde] SAM: man muss net mehr arbeiten...
20:01:39 [Mages] FLO: ffb magier gehn doch dann mit 95% mana aus kampf ^^
20:01:43 [Schlachtzug] GIX: überleben?
20:01:43 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
20:01:52 [Gilde] LUI: zb
20:01:59 [Schlachtzug] OLE: Heroisch: Mit offenen Armen
20:02:49 [Schlachtzug] RIA: klar
20:03:10 [Schlachtzug] PER: br?
20:03:44 [Gilde] ROY: ay caramba
20:04:44 [Schlachtzug] GIL: is das hardmode?

20:04:56 [Schlachtzug] GIX: nein
 20:05:01 [Schlachtzug] GIL: warum machen wir das dann? ^^
 20:05:08 [Schlachtzug] GIX: k.a. ^^
 20:05:24 [Schlachtzug] GIX: im 10er wars ganz einfach
 20:05:28 [Schlachtzug] TEA: wollten den lustigen leichenhaufen sehen
 20:08:17 [Schlachtzug] ROY: kampfraushc am anfang wo alle leben?
 20:08:21 [Schlachtzug] PER: geb LEA ss
 20:08:43 [Schlachtzug] WES: geb demjenigen ss der im arm ist
 20:09:12 GIX lacht LEA aus.
 20:09:18 EIK sagt NEIN zu GIX. Auf keinen Fall.
 20:09:20 EIK haut GIX kräftig auf den Schädel. Ätsch!
 20:09:26 GIX ist schrecklich gelangweilt von EIK.
 20:09:46 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
 20:09:53 [Schlachtzug] OLE: Kein Essen-Buffer: ULI, KEN
 20:09:57 [Schlachtzug] ROY: wo dann jetzt der kr?
 20:10:39 [Schlachtzug] NIK: nach dem ersten mal greifen
 20:10:58 [Schlachtzug] OLE: nochmal zum mitschreiben: die ersten 6 gegriffenen Leute rausschießen, dann nur Körper Focus!
 20:13:02 [Schlachtzug] GIL: hmm
 20:13:11 [Schlachtzug] GIL: eigtl kann er ja keine neuen pakcen dann
 20:13:39 [Schlachtzug] GIL: ich würd die im arm trotzdem heilen damit der nich so schnell neue grippt
 20:13:59 Zu RON: huhu :)
 20:14:19 RON flüstert: hi
 20:14:54 Ihr bejubelt TEA.
 20:15:07 [Schlachtzug] UMA: kurz afkind füttern
 20:15:44 [Schlachtzug] KAI: klo
 20:17:08 Zu KEN: geile waffen haste da an^^
 20:17:14 KEN flüstert: ober crap :D
 20:17:23 [Schlachtzugswarnung] OLE: normal
 20:17:26 [Schlachtzug] GIL: !
 20:17:27 KEN flüstert: ^^ need neue :D
 20:17:31 Zu KEN: ^^
 20:17:38 [Schlachtzugsleiter] FIN: Die folgenden Spieler sind AFK: UMA
 20:17:41 [Schlachtzug] ROY: ein döner pita normal?
 20:17:42 GIX kichert LEA belustigt an.
 20:21:50 [Schlachtzug] BEN: Schulterpolster des Monoliths Unbeirrbare Armschützer Roben des Umbralschlägers
 20:22:09 [Schlachtzug] BEN: Schulterpolster des Monoliths30 dkp
 20:22:17 [Schlachtzug] BEN: 3
 20:22:19 [Schlachtzug] BEN: 2
 20:22:21 [Schlachtzug] BEN: 1
 20:22:24 [Schlachtzug] BEN: Schulterpolster des Monolithsffa
 20:22:28 [Schlachtzug] BEN: 3
 20:22:31 [Schlachtzug] BEN: 2
 20:22:34 [Schlachtzug] BEN: 1
 20:22:41 [Schlachtzug] BEN: Unbeirrbare Armschützer15 dkp
 20:22:52 [Schlachtzug] ZAP: n 332,5
 20:23:07 Zu TEA: wie bombst du beim geröll?
 20:23:11 [Schlachtzug] BEN: Roben des Umbralschlägers30 dkp
 20:23:20 [Schlachtzug] BEN: 3
 20:23:21 [Schlachtzug] BEN: 2
 20:23:21 [Schlachtzug] AZE: n21
 20:23:22 TEA flüstert: blizzard
 20:23:26 WES zeigt auf OLE.
 20:23:39 WES dankt OLE.
 20:23:40 [Schlachtzug] AZE: thx^^
 20:23:46 WES haut OLE kräftig auf den Schädel. Ätsch!
 20:23:55 Zu TEA: setz mal als erstes die bombe dann flammenstoß und als dritte blizzard, macht mehr dmg
 20:24:35 GIX schreit: BEN, ich nutze erneuerung nur so nebenher =)
 20:24:37 Zu TEA: dann haste zusätzlich noch nen egnite auf den steinen^^
 20:24:38 TEA flüstert: mal testen
 20:24:43 Zu TEA: versuch mal
 20:24:50 Zu TEA: müsste besser sein
 20:24:51 FLO flüstert: hast du die robe nich geneedet?
 20:25:22 BEN schreit: und dann? xD
 20:25:36 EIK schreit: nochmal erneuerung
 20:25:45 GIX schreit: pöööh
 20:25:53 OLE schreit: Vergreisung
 20:26:35 Zu FLO: nein hab doch keinen sethelm
 20:26:44 FLO flüstert: na und? :D
 20:26:51 FLO flüstert: den kann man für marken kaufen ^^
 20:26:54 [Schlachtzug] GIX: mit nem hasen?
 20:27:18 [Schlachtzug] LUI: ^^
 20:27:33 Zu FLO: naja ich hab eben nich so nachgedacht, weil ich ziemlich platt vom lernen bin^^
 20:27:40 FLO flüstert: schlimm ^^
 20:27:46 [Schlachtzug] LUI: brauch ich doch nicht mehr
 20:27:49 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
 20:27:55 Zu FLO: ich dachte nur, setbonus >> einzelitem

20:28:12 FLO flüstert: einzelitem+setbonus >> deine variante ^^
 20:28:19 Zu FLO: ...
 20:28:21 Zu FLO: :P
 20:28:35 [Schlachtzug] OLE: Kein Fläschchen oder Elixier: ROY, GIL, ULI
 20:28:51 [Schlachtzug] ROY: muh
 20:29:20 [Schlachtzug] ROY: ich meinte mit muh dass ich tot bin
 20:34:08 [Schlachtzug] ULI: muss ma 5 min afk
 20:34:32 OLE schreit: Hunteritem!
 20:34:36 OLE schreit: giev
 20:34:39 OLE schreit: nau
 20:34:44 OLE würfelt. Ergebnis: 100 (100-100)
 20:34:49 [Schlachtzug] KEN: hab gehört ich brauch noch eins
 20:34:50 [Schlachtzug] GIL: xD
 20:34:59 [Schlachtzug] BEN: Platinband der Aesir20 dkp
 20:35:02 [Schlachtzug] ROY: fc
 20:35:04 [Schlachtzug] ROY: !!
 20:35:09 [Schlachtzug] GIL: gz ROY
 20:35:10 [Schlachtzug] LUI: Pissorn
 20:35:12 [Schlachtzug] PER: viel erfolg euch noch
 20:35:13 [Schlachtzug] ROY: NOOO!
 20:35:22 Ihr winkt allen zum Abschied. Lebt wohl!
 20:35:24 [Schlachtzug] BEN: 3
 20:35:25 [Schlachtzug] BEN: 2
 20:35:26 [Schlachtzug] BEN: 1
 20:35:29 [Schlachtzug] BEN: Platinband der Aesirffa
 20:35:55 [Schlachtzug] BEN: Buchband des Entschlossenen35 dkp
 20:36:00 [Gilde] KAI: cu PER
 20:36:07 [Schlachtzug] BEN: 3
 20:36:07 [Schlachtzug] BEN: 2
 20:36:08 [Gilde] PER: bis morgen sollt ich nüchtern sein cyas^^
 20:36:08 [Schlachtzug] BEN: 1
 20:36:10 [Schlachtzug] BEN: Buchband des Entschlossenenffa
 20:36:12 [Gilde] UMA: tü
 20:36:38 [Schlachtzug] BEN: Runenbeschriebene Klinge30 dkp
 20:36:41 [Schlachtzug] NEO: n109
 20:36:51 [Schlachtzug] TAK: afklo
 20:36:51 FLO flüstert: post mal
 20:36:53 KEN flüstert: gz!
 20:37:07 Zu FLO: Runenbeschriebene Klinge
 20:37:11 [Schlachtzug] KEN: crazy
 20:37:12 [Schlachtzug] KEN: :D
 20:37:13 OLE sagt: ich kann heilen!
 20:37:15 [Schlachtzug] GIX: krass
 20:37:17 FLO flüstert: nice ^^
 20:37:17 Zu KEN: danke :)
 20:37:26 OLE sagt: Tier heilen
 20:37:28 TEA flüstert: gz^^ beißen sich grad viele in ar... weil sie es nich tragen können, habs damals auch füs mindest bekommen
 20:37:39 Zu TEA: wie geil^^
 20:37:46 Zu TEA: hab gedacht, es wird teuer^^
 20:37:51 [Schlachtzug] GIX: uuh der GIL
 20:38:01 [Schlachtzug] WES: kommt keiner mehr drüber ^^
 20:38:06 TEA flüstert: die eulen suchen grad ihren befederten po^^
 20:38:16 [Schlachtzug] NEO: FRAGE+
 20:38:17 [Schlachtzug] VIN: gz
 20:38:17 [Schlachtzug] GIL: säns
 20:38:39 [Schlachtzug] KEN: was ein zufall^^
 20:38:43 [Schlachtzug] KEN: hab genau 16 Schleierstaub!
 20:38:45 [Schlachtzug] UMA: nomma kurz afkind verarztzen diesmal ^^
 20:38:45 [Schlachtzug] KEN: handel an!
 20:38:49 [Schlachtzug] TEA: 10 stück
 20:38:58 [Schlachtzug] GIX: bei dem essen bestimmt kein wunder UMA ^^
 20:39:00 [Schlachtzug] KAI: Traumsplitter ? weilblau?
 20:39:15 [Schlachtzug] TAK: re
 20:39:15 [Schlachtzug] LUI: ohoh...sie hat es nimma gelesen
 20:39:20 KAI flüstert: Traumsplitter ?oder wie ?
 20:39:24 Zu KAI: jo
 20:39:25 [Schlachtzug] GIX: puuh glück gehabt 0)
 20:39:30 ROY sagt: son junkfood
 20:39:32 KAI flüstert: ich hab welche mit
 20:39:37 OLE sagt: mir fehlt noch \$\$\$
 20:39:55 KEN flüstert: für umsonst! :D
 20:40:33 [Schlachtzug] KEN: ruf mich an den sachsenfarmer
 20:40:38 [Schlachtzug] GIL: NI HAO
 20:41:20 ROY sagt: neue buffs bitte
 20:42:08 [Schlachtzug] TEA: Plündern nordischer Stoffe
 20:44:24 [Schlachtzug] KEN: du sagst es man kann :D
 20:44:53 FLO flüstert: wer hatte das fragment bekommen?

20:45:02 Zu FLO: ich glaub GIL
20:45:11 Zu FLO: und da sag ich NC dazu
20:45:44 [Schlachtzug] KEN: nerf dornen bei dudus in arena!
20:46:26 [Schlachtzug] KEN: grüne epix
20:46:38 [Schlachtzug] ROY: need resi
20:46:38 RON flüstert: hast du keksor?
20:46:45 Zu RON: +
20:46:59 [Schlachtzug] SAM: resi hol mi mitm traktor ab
20:47:14 [Schlachtzug] ROY: sdm undso bitte
20:47:36 [Schlachtzug] AZE: jo komm gleich
20:47:37 Zu TEA: buff plz
20:47:46 [Schlachtzug] KEN: Beute: OLE!
20:47:47 Zu TEA: danke dir :)
20:47:51 TEA flüstert: np
20:47:55 KEN zeigt auf Eisenwurzelpeitscher.
20:48:09 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
20:50:46 [Gilde] ROB: hmm warum hasst mich mein pc?
20:50:59 [Gilde] GIX: charakter !
20:51:33 [Schlachtzug] AZE: 2 loots noch ^^
20:51:59 [Schlachtzug] WES: ja ich bin tot !
20:52:10 [Schlachtzug] AZE: schlecht
20:53:03 [Gilde] ROB: [Glyph "Looten"]
20:53:14 RON sagt: das vieh hinten loot ich nach dem boss keine panik
20:53:25 [Schlachtzug] GIL: 12 aoe looten
20:53:29 [Schlachtzug] VIN: die großen kann man eh nicht kräutern ^^
20:53:34 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
20:53:42 [Schlachtzug] EIK: zeigt ma bissel eigeninitiative und lootet ohne ansage...
20:55:58 [Schlachtzug] GIL: tele
20:56:11 [Schlachtzug] GIL: doch nicht, aufgegeben
20:57:10 [Schlachtzug] ZAP: eventl wars wichtig
20:57:26 [Schlachtzug] GIL: wo kämen wir denn hin, wenn hier jeder einfach so anrufen könnte
21:00:27 [Schlachtzug] ROY: gebt ihr usn melees kein heal?
21:00:29 [Schlachtzug] ROY: alle tot
21:01:31 [Schlachtzug] UMA: nö
21:01:44 [Schlachtzug] VIN: ihr bekommt heal aber nicht genug, um im hurrikan stehn zu bleiben
21:01:56 [Schlachtzug] KEN: mehr pumpen ;!:D
21:02:02 [Schlachtzug] ROY: als ob 6 leute drin warn
21:02:04 [Schlachtzug] KEN: wollen auch afk leechen^^
21:05:07 [Schlachtzug] GIL: vlit
21:05:23 [Schlachtzug] GIL: och nö
21:05:29 GIX lässt KEN gegenüber die Muskeln spielen. Oh, echt stark!
21:05:30 [Schlachtzug] WES: moh
21:05:43 UMA sagt: nu fall schon raus ^^
21:05:50 KEN sagt: ^^
21:05:54 UMA sagt: ^^
21:06:22 [Schlachtzug] TEA: die looterei ist schon mysteriös, grad an dem mob vorbei da war nix drin
21:06:26 RON sagt: gibts n füsçh?
21:06:33 GIX sagt: mussu angeln
21:06:47 RON sagt: danke ZAP
21:06:48 OLE sagt: hab nur Dicke Fellkleidungsfetzen
21:07:00 RON sagt: eben buffs einwerfen
21:07:13 RON sagt: ok
21:07:15 GIX bejubelt Flämming!
21:07:17 UMA sagt: sonst kommt OLEs böses neues addon und frißt dich ^^
21:07:24 RON sagt: erst nachm engage^^
21:07:26 OLE sagt: !
21:07:27 [Schlachtzug] ROY: klick
21:07:27 [Schlachtzug] OLE: Kein Fläschchen oder Elixier: RON, SAM
21:07:27 [Schlachtzug] OLE: Kein Essen-Buff: BEN, KEN
21:07:30 RON sagt: ich zögere noch rausd :P
21:07:31 RON sagt: -d
21:09:00 [Schlachtzug] WES: Wirke Wiedergeburt auf SAM
21:14:12 RON flüstert: muahaha alles weggewütet ;-)
21:14:18 [Gilde] BUR: nabend
21:14:22 [Gilde] KAI: hopi
21:14:24 Zu RON: jo total RON^^
21:14:27 [Gilde] SAM: hoi
21:14:30 [Gilde] UMA: hi
21:14:33 [Schlachtzug] BEN: Stulpen der rücksichtslosen Vergeltung Beinplatten des abtrünnigen Eroberers
21:14:33 [Gilde] NIK: huhu
21:14:34 [Gilde] TAK: galoppi??
21:14:36 Zu RON: also synonym für kranker schaden !
21:14:42 RON flüstert: ;-)
21:14:47 [Schlachtzug] BEN: Stulpen der rücksichtslosen Vergeltung 25 dkp
21:14:48 TEA erhält Beute: Schleierstaubx5.
21:14:53 [Schlachtzug] BEN: 15*
21:15:00 [Schlachtzug] BEN: 3

21:15:01 [Schlachtzug] BEN: 2
21:15:02 [Schlachtzug] BEN: 1
21:15:05 [Schlachtzug] BEN: Stulpen der rücksichtslosen Vergeltungffa
21:15:08 [Schlachtzug] BEN: 3
21:15:10 [Schlachtzug] BEN: 2
21:15:11 [Schlachtzug] BEN: 1
21:15:19 [Schlachtzug] BEN: Beinplatten des abtrünnigen Eroberers2x 30 dkp
21:15:24 [Schlachtzug] GIX: n 141
21:15:40 [Schlachtzug] RON: nur für heal wenn dann
21:15:48 [Schlachtzug] RON: also traut euch :)
21:15:51 [Schlachtzug] ZAP: für retri eventl
21:15:51 [Schlachtzug] SAM: dito
21:15:54 [Schlachtzug] ZAP: aba gib RON
21:16:27 SAM würfelt. Ergebnis: 17 (1-100)
21:16:28 Zu TEA: ich hatte eben garkeinen buff, glaub ich !
21:16:30 RON würfelt. Ergebnis: 32 (1-100)
21:16:30 IVO würfelt. Ergebnis: 75 (1-100)
21:16:33 ZAP würfelt. Ergebnis: 22 (1-100)
21:16:42 Zu TEA: pöses TEA :(
21:16:44 [Schlachtzug] OLE: IVO (Gruppe 5) hat mit einem Wurf von 75 gewonnen! (1-100)
21:16:59 TEA flüstert: dacht hat ich gebufft, hmm
21:17:39 Zu KEN: staub gibts bei gelegenheit zurück btw^^
21:17:43 KEN flüstert: ^^
21:20:34 [Schlachtzug] LUI: harhar
21:20:38 [Schlachtzug] ROY: im tode vereint: LUI + ROY
21:22:46 [Schlachtzug] ROY: ich habe meinen sterbehorizont von den bossen zu den trashmobs verlagert
21:22:50 [Gilde] ROB: sagt mal wer was im ts
21:23:06 [Gilde] KAI: haben wir
21:23:08 [Gilde] KAI: was gehört?
21:23:14 [Gilde] ROB: SOUND ICH HABE SOUND
21:23:18 [Gilde] ROB: AAAAAAAAAAAAH
21:23:23 [Gilde] ROB: GOTT SEI GEPRIESEN
21:23:33 [Gilde] ROB: hört ihr mich?
21:23:44 [Gilde] ROB: damn
21:23:54 [Gilde] GIL: du hast kein MICRO GOTT SEI GEPRIESEN =P
21:24:28 [Schlachtzug] LUI: help
21:24:29 [Gilde] ROB: mic boost is an
21:24:31 Zu RON: !
21:24:34 RON flüstert: :(
21:24:45 [Gilde] GIX: hast auch dein mic angeschlossen? 0)
21:25:02 [Gilde] ROB: hmm joah bin mir aber auch nicht sicher obs der richtige anschluss is
21:25:14 [Gilde] GIX: schau einfach auf die farben ^^
21:25:25 [Gilde] ROB: sind alle vergoldet
21:25:29 [Gilde] ROB: auch net beschriftet
21:25:38 [Schlachtzug] ROY: viel verloren gehen kann da nich
21:25:43 [Gilde] GIX: keine symbole an der karte?
21:25:51 [Schlachtzug] SAM: mit ner maschine überlebste bestimmt ...
21:26:01 GIX schubst Euch runter.
21:26:11 [Gilde] NIK: dann sind da kleine symbole drunter evil
21:26:15 UMA haut GIX kräftig auf den Schädel. Ätsch!
21:26:15 ZAP schreit: Die Fahrkarten bitte!
21:26:17 [Gilde] NIK: schau einfach mal richtig hin
21:26:22 OLE sagt: NEEEEIIIIIIIN
21:26:25 OLE sagt: *hüpf*
21:26:29 ROY sagt: willste n schokobon?
21:26:42 WES klammert sich an GIX fest und zieht in mit in die tiefe !
21:26:45 [Gilde] ROB: kein licht
21:26:45 [Schlachtzug] RON: netter versuch
21:26:51 [Gilde] ROB: nicht genug !
21:26:52 SAM schreit: Eine Wahnsinnsfahrt, eingestiegen und es geht los
21:26:55 [Schlachtzug] AZE: och nö
21:27:31 [Schlachtzug] TEA: kurz nachm kind schauen
21:27:38 [Schlachtzug] LEA: frag mal WES der kann dir das erklären wie das geht ;)
21:28:14 [Schlachtzug] SAM: sollst dich net immer vom pala stunden lassen, LUI ^^
21:28:23 [Schlachtzug] LUI: pfffff
21:28:33 GIX wirft lässig seinen abgenutzten Trollwürfel
21:28:33 GIX würfelt. Ergebnis: 3 (1-6)
21:28:33 GIX würfelt. Ergebnis: 6 (1-6)
21:28:42 ROY sagt: oi
21:28:43 RON sagt: muahah
21:28:46 [Schlachtzug] SAM: einfach entwaffnen, dann kann dich mimiron net mehr stunden und mit ner rakete abschießen
21:28:53 [Schlachtzug] LUI: omg..ich bin nicht first
21:29:06 ZAP sagt: woran bin ich gestorben?
21:29:06 BEN wirft WES einen Kuss zu.
21:29:10 [Schlachtzug] SAM: änder deinen nick in firstmandown
21:29:12 ZAP sagt: ich war aufm desktop --
21:29:13 UMA sagt: bombe

21:29:14 KEN sagt: an deinem skill :D
21:29:20 KAI sagt: spontane Zell-explosion
21:29:33 [Schlachtzug] SAM: firstmandown oder minesweeper
21:29:44 SAM bejubelt LUI!
21:30:03 [Gilde2] FLO: wer war nochmal ingi? ^^
21:30:11 [Schlachtzugsleiter] FIN: Die folgenden Spieler sind AFK: WES
21:30:44 [Schlachtzug] KEN: :D
21:31:25 [Schlachtzug] GIX: sadistische tendenzen
21:31:29 [Schlachtzug] GIL: PvE = Player versus Enviroment = Umgebung = Tram
21:31:30 [Schlachtzug] SAM: GIL, du hast da wat am kinn ^^
21:31:38 RON sagt: IVO noch prot?
21:31:40 Zu TEA: und haste das bomben vorhin probiert?
21:31:46 [Schlachtzug] ROY: kuhglocke?
21:31:47 IVO sagt: Ja
21:31:51 SAM klatscht aufgeregt für GIL in die Hände.
21:31:54 [Schlachtzug] GIL: mowl
21:31:55 [Schlachtzug] GIL: !
21:31:59 RON sagt: dann richtest du am besten heal, ich mana
21:32:00 GIX sagt: der will das mount leechen ^^
21:32:04 [Schlachtzug] GIL: das ist damit der kopf gerade hängt
21:32:06 [Schlachtzug] UMA: darf ich meinen schutzgeist im cd auf LUI halten? ^^
21:32:06 OLE sagt: psssst
21:32:07 [Schlachtzug] ROY: zeig mir deine glöckchen
21:32:12 OLE sagt: also was heißt leechen
21:32:15 TEA flüstert: ja
21:32:16 OLE sagt: ist es schon mainz!
21:32:21 Zu TEA: und was sagste?
21:32:24 GIX sagt: mainzelmännchen
21:32:31 BEN sagt: OLE träumt wieder =D
21:32:33 [Schlachtzug] LUI: mach noch witze du böses mädchen
21:32:36 OLE schläft ein. Zzzzzzz.
21:32:40 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
21:32:43 GIX sagt: bei schlauen leuten hei0t das : seniert ^^
21:32:45 [Schlachtzug] UMA: pöse frau
21:32:46 [Schlachtzug] SAM: alle sind breit ^^
21:32:46 BEN weckt OLE.
21:32:49 OLE träumt von 29815857 Mounts.
21:36:48 Zu RON: :(
21:36:56 RON flüstert: beim ausweichen direkt rein --
21:37:02 TEA flüstert: muss ja besser sein, weil im bestfall 3 sachen drauf sind
21:38:51 [Schlachtzug] ROY: oh mist
21:39:00 [Schlachtzug] GIL: uh dann kippt LUI auch gleich
21:40:36 [Schlachtzug] KEN: verpennt damn
21:41:31 Zu RON: wie ich erster war biseben
21:42:03 Zu RON: GOGO
21:42:20 [Schlachtzug] ROY: lol nice
21:42:23 [Schlachtzug] GIL: tight
21:42:40 ULI dankt TAK.
21:43:14 [Schlachtzug] BEN: Taillenschutz des Schöpfers Stulpen des abtrünnigen Bezwingers
21:43:16 [Schlachtzug] BEN: Stulpen des abtrünnigen Beschützers
21:43:54 [Schlachtzug] UMA: ich schmiess jetzt mal endlich das kind ins bett
21:44:07 [Schlachtzug] GIX: raue sitten
21:44:17 [Schlachtzug] SAM: aber nicht vor die bettkante ^^
21:44:17 [Schlachtzug] GIL: der aktuelle rekord liegt bei 9m
21:44:20 [Schlachtzug] BEN: Taillenschutz des Schöpfers Stulpen des abtrünnigen Bezwingers
21:44:23 [Schlachtzug] BEN: Stulpen des abtrünnigen Beschützers
21:44:25 [Schlachtzug] NEO: wenns nen wasserbett is^^
21:44:28 [Schlachtzug] BEN: Taillenschutz des Schöpfers15 dkp
21:44:45 [Schlachtzug] BEN: 3
21:44:46 [Schlachtzug] BEN: 2
21:44:47 [Schlachtzug] BEN: 1
21:44:51 [Schlachtzug] BEN: Taillenschutz des Schöpfersffa
21:45:01 [Schlachtzug] BEN: 3
21:45:03 [Schlachtzug] BEN: 2
21:45:04 [Schlachtzug] BEN: 1
21:45:16 [Schlachtzug] BEN: Stulpen des abtrünnigen Bezwingers20 skp
21:45:18 [Schlachtzug] NEO: n109-waffe
21:45:19 [Schlachtzug] TOM: n 173,5
21:45:20 [Schlachtzug] VIN: n 123,5
21:45:26 [Schlachtzug] KAI: n 50,5
21:45:38 [Schlachtzug] NEO: n79^^
21:45:49 Zu BEN: 70
21:45:49 FLO flüstert: - die waffe =P
21:45:52 ROY sagt: NEO wins
21:45:59 [Schlachtzug] OLE: Es ist kein Spieler mit dem Namen mich online.
21:46:02 [Schlachtzug] WES: hmm ich pass für den tank ! nur mal so als denkanstoss
21:46:16 [Schlachtzug] VIN: YES
21:46:20 [Schlachtzug] VIN: all in, endlich ;)

21:46:26 [Schlachtzug] KAI: gz
21:46:26 VIN dankt allen.
21:46:29 [Schlachtzug] BEN: Stulpen des abtrünnigen Beschützers20 dkp
21:46:29 Zu WES: so unterschiedlich sind die menschen^^
21:46:33 [Schlachtzug] ULI: n 90,5
21:46:36 [Schlachtzug] TAK: n165
21:46:36 OLE gratuliert VIN.
21:46:36 [Schlachtzug] NIK: n 100,50
21:46:44 WES flüstert: :P
21:46:47 [Schlachtzug] ULI: passe
21:46:53 Zu WES: Heldenhafte Frostfeuerhandschuhe hab ganz dickes need bei handschuhen :(
21:47:07 WES flüstert: :P
21:47:13 [Schlachtzug] ROY: 145-51= verlust :D
21:47:15 Zu WES: das is nich lustig !
21:47:51 [Gilde2] FLO: ne hero oder non hero instanz? ^^
21:48:23 [Gilde2] ZAP: Wer Bock auf naxx? 10er, 25er egal

Chatmitschnitt C25_2:

zugehöriger Voice-Chat: VC25_2
zugehöriger Chat: C25_2+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 02.07.2009
Aufnahmezeit: 19:05:00 - 21:25:50
Aufnahmedauer: 02:20:50
Aufzeichnende: Julia Lüdemann
Kommentar: 25er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen des 25er-Raids hinaus im
Gildenchannel mit anderen Gildenmitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 25er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Da EIK, NAT und OLE weg müssen, springen die Ersatzspieler LEO, MAT und ADO
ein.

Teilnehmer:	ADO	OLE (ab 20.13 Uhr weg, Ersatz ADO)
	EIK (ab 20 Uhr weg, Ersatz LEO)	PER (Österreicher)
	EVA (weiblich)	RIK
	ISA (weiblich)	RON
	IVO	SAB
	JOE	SAM
	KAI	STU
	LEO	TEA (weiblich)
	LUC (Schweizer)	TIL
	LUI	UMA (weiblich)
	MAT	UWE
	NAT (ab 19.44 Uhr weg, Ersatz MAT)	VIN
	NEO	VIO
	NIK	ZAP

19:08:49 RON flüstert: genau sowas will ich. die raiden 3 mal die woche (3std jeweils) mit nem kleinen
kader und sind trotzdem n gutes stück weiter als wir
19:08:57 Zu RON: jo
19:09:13 RON flüstert: mir wärs sogar egal wenn die weniger weit wären, aber halle, die raiden halb so
vieö
19:09:17 RON flüstert: *hallo
19:09:19 Zu RON: aber bei denen fallen dann auf jeden fall auch raids aus, wenn mal 2 leute fehlen
19:09:23 RON flüstert: und *viel
19:09:34 Zu RON: ^^
19:09:40 [Schlachtzugsleiter] EIK: SAB, STU, OLE, RON und NAT fahren die verwüster - der rest teilt sich
selber zu
19:09:49 RON flüstert: das wird da selten passieren. 3mal die woche 3 std da fall ich vlt 2mal im jahr
aus
19:10:16 Zu RON: fahren wir zusammen?
19:10:37 [Gilde2] GIX: wieviel minuten vor der schlacht despawnen die bosse in ak ?
19:11:53 Zu RON: kommste zu mir? :P
19:12:03 RON flüstert: moment
19:12:04 Ihr winkt RON zu.
19:12:07 [Gilde2] JOE: Mit 15min kommt eine Warnung
19:12:26 [Schlachtzug] EVA: wer brauch noch einen beifahrer?
19:12:36 [Schlachtzug] TIL: ich brauch noch nen port pls ^^
19:12:42 [Schlachtzug] OLE: warum?
19:12:44 [Schlachtzug] LUC: need auch mitfahrgelegenheit! :D
19:12:48 [Schlachtzug] OLE: TIL, ich bin nun sogar zweimal zur Instanz gereist... und Du stehst immer
noch in OG... warum...?
19:12:55 [Schlachtzug] TIL: war nicht aufgestellt und war deswegen erstmal in og AH
19:13:20 [Gilde2] GIX: kann ich jemanden für nen raid missbrauchen, dann geh ich mal zg =)
19:13:23 [Schlachtzug] OLE: hmm
19:13:23 [Schlachtzug] UWE: brauch jmd noch n beifahrer?
19:13:34 [Gilde2] FLO: mich
19:13:42 [Schlachtzug] TIL: und mit zeppelin und dann ulduar fliegen dauert ewig

19:14:24 [Schlachtzug] PER: eher mal im ts ansagen. chat les ich nur neben bei
19:14:31 [Schlachtzug] TIL: danke
19:14:49 [Schlachtzugsleiter] EIK: so dann nochma: SAB, STU;OLE, NAT und moi fahren die verwüster - NIK und PER werden auf den boss geschossen . der rest verteilt sich selbstständig
19:15:09 [Schlachtzug] KAI: <--- OLEs schütze
19:15:38 OLE umarmt KAI.
19:16:24 [Schlachtzug] NEO: braucht jmd noch nen beifahrer?
19:16:26 [Schlachtzug] RON: ich rauch auch kein würgetang
19:16:35 [Schlachtzug] RON: mist - beaten by LUI
19:16:55 [Schlachtzug] LUC: kann ich au i-wo mitfahrn? :D
19:17:20 [Schlachtzug] LUI: Es heißt das Gnome ganz normaler Statur waren, bis sie anfangen Würgetang zu rauchen.
19:17:36 [Schlachtzug] SAM: niemals
19:17:50 PER sagt: und wenn ich lande wens geht beim boss stehen
19:18:06 [Schlachtzug] IVO: Ich hab gedacht sie wären normal groß bis es zum Hobby mancher Leute wurde andere Leute mit Baumstämmen auf den Kopf zu hauen
19:18:08 Zu OLE: kannst du auch noch andere kräuter außer würgetang gebrauchen?
19:18:12 [Schlachtzug] EVA: das warPygmäenschiffshalter LUI
19:18:30 OLE flüstert: jein
19:18:38 [Schlachtzug] LUI: Hmm..ja...kann sein
19:20:25 [Schlachtzug] RON: muahahahaha
19:20:36 [Schlachtzug] RON: ich bin nicht der einzige idiot hier, ich wusste es :)
19:30:16 [Schlachtzug] PER: bei dry
19:30:34 [Schlachtzug] PER: jo
19:34:25 [Schlachtzug] NIK: ihr könnt doch nich einfach in nen verwüster mit nem zeichen einsteigen
19:34:32 [Schlachtzug] NIK: PER und ich müssen darein
19:35:52 JOE flüstert: zieh dir mal sachen an
19:36:09 Zu JOE: du bist gut^^
19:36:23 JOE flüstert: ich hab hier nur 22k leben angezeigt
19:36:27 JOE flüstert: komek
19:36:43 Zu JOE: anzeigefehler
19:36:48 JOE flüstert: kk
19:37:06 JOE flüstert: fahr mal reparieren, hab pyrit leer gemacht^^
19:41:21 JOE flüstert: kein pyrit
19:42:28 JOE flüstert: kein pyrit
19:44:36 [Schlachtzug] OLE: Bindungen des Mechanikers Leuchtender Ring der Wiedergewinnung
19:44:37 [Schlachtzug] OLE: Handlappen des Konstrukteurs
19:44:56 [Schlachtzug] OLE: Bindungen des Mechanikers 15 DKP
19:45:00 [Schlachtzug] LUC: n0
19:45:02 RIK dankt SAM.
19:45:05 [Schlachtzug] LUC: (sklave) :D
19:45:12 [Schlachtzug] LUC: danke
19:45:15 [Gilde2] GIX: wan kenobi?
19:45:21 [Schlachtzug] OLE: Leuchtender Ring der Wiedergewinnung 20 DKP
19:45:24 [Schlachtzug] UMA: n
19:45:25 [Schlachtzug] VIN: n30
19:45:27 [Schlachtzug] STU: n
19:45:28 [Schlachtzug] TEA: n 338,5
19:45:28 [Schlachtzug] JOE: n 47
19:45:37 [Gilde2] KAI: MAT = MAT = MAT
19:45:44 [Schlachtzug] UMA: n800 irgendwas
19:45:46 [Schlachtzug] STU: n352
19:45:48 [Schlachtzug] UMA: 848,5
19:46:22 [Schlachtzug] SAM: gogo frauengebote :D
19:46:38 [Schlachtzug] OLE: Handlappen des Konstrukteurs 15 DKP
19:46:54 [Schlachtzug] OLE: Handlappen des Konstrukteurs ffa
19:47:10 [Schlachtzug] SAM: wenn dir son mist gefällt, dann such mal nach charlie auf youtube, LUI ^^
19:47:18 [Schlachtzug] LUI: kk^^
19:47:18 [Schlachtzug] JOE: chaaaarlie
19:47:30 [Schlachtzug] VIO: charlie.. we go to candy mountain, charlie!
19:47:38 [Schlachtzug] SAM: the vortex is open, it will bring a thousand years of darkness ^^
19:47:42 [Schlachtzug] JOE: watch out for the blablabla
19:47:57 [Schlachtzug] NIK: you are the banana king
19:48:02 EVA massiert die Schultern von VIO.
19:48:05 EVA krault VIO liebevoll das plüschige Fell.
19:48:07 [Schlachtzug] SAM: oh yes, of course, it explodes
19:48:11 [Schlachtzug] JOE: put a banana in your ear
19:48:16 JOE sagt: Hier gibts frische Kekse!
19:48:25 [Schlachtzug] SAM: damn, they took my freakin kidney
19:49:47 [Schlachtzug] PER: ich könnt umlernen^^
19:50:35 [Mages] TEA: wer bufft wen
19:50:51 [Mages] JOE: ich hab dich gebufft
19:50:56 [Mages] NEO: ich buffe JOE
19:51:06 [Schlachtzug] SAM: ring ring
19:51:13 [Schlachtzug] JOE: hello?
19:51:14 [Schlachtzug] KAI: Yes?
19:51:18 [Schlachtzug] SAM: ring ring
19:51:22 [Schlachtzug] JOE: hello

19:51:23 [Schlachtzug] IVO: häää?
19:51:31 [Schlachtzug] SAM: you have a bad connection ><
19:51:40 [Schlachtzug] KAI: STFU, moron
19:51:58 [Schlachtzug] SAM: KAI, Look out for the? BlehBlehBlehs!
19:52:51 [Schlachtzug] KAI: häh?
19:53:47 [Schlachtzug] SAM: och KAI, du kennst ja gar nix :D
19:53:54 Zu RON: aufstellung hier wie im 10er?
19:54:08 [Schlachtzug] KAI: hm.....ne, ich glaub nicht das ich das kenn
19:54:22 [Schlachtzug] SAM: guckma nach charlie auf youtube
19:54:25 Zu RON: also hinterm boss kuscheln und dann nach links/rechts mit bombe
19:54:27 [Schlachtzug] KAI: kk
19:54:27 [Schlachtzug] SAM: fang aber mit teil 1 an
19:54:33 RON flüstert: jojo
19:54:54 Zu RON: wollt nur sicher gehen. hatte den hm im 25er bisher nicht itgemacht
19:55:01 Zu RON: +m
19:55:52 KAI stirbt fast vor Langeweile. Das Leben ist ja sooo hart!
19:56:04 [Schlachtzug] UMA: ./raready?
19:56:24 [Schlachtzug] RON: sind grad am überlegen
19:56:33 [Schlachtzug] RON: wie wir für hm setupen^^
19:56:54 [Mages] TEA: das der neue hardmode, warten bis man schwarz wird^^
19:57:00 [Mages] JOE: hehe
19:57:06 [Mages] NEO: leider :(
19:57:21 [Mages] JOE: der lange kampf gegen die raidleitung...^^
19:58:13 LUI erzählt SAM einen Witz.
19:58:15 [Schlachtzug] TEA: kurz kind ins bett bringen
19:58:30 SAM bricht in herzhaftes freundliches Gekicher aus.
19:58:50 [Schlachtzug] LEO: nabend
19:58:53 [Mages] JOE: Jetzt wird das gebuffe wieder anspruchsvoller^^
19:58:57 [Schlachtzug] LUI: huhu
19:59:11 [Schlachtzug] RON: PER kannst du bitte einen sarg stellen?
19:59:20 [Schlachtzug] RON: mist
19:59:36 [Schlachtzug] PER: aber liebend gerne
19:59:42 [Mages] NEO: ich buffe LEO und LEO bufft JOE
19:59:52 IVO fängt spontan zu tanzen an.
19:59:56 [Mages] NEO: k?
19:59:57 [Schlachtzug] TEA: re
20:00:22 [Schlachtzug] UMA: unter meiner hand bildet sich eine pfütze
20:00:23 [Schlachtzug] NEO: wb TEA
20:00:30 [Schlachtzug] KAI: igitt, UMA
20:00:30 [Schlachtzug] TEA: thx
20:00:34 [Schlachtzug] LUI: igtt
20:00:36 [Schlachtzug] KAI: wo hast du nur deine hand?
20:00:42 [Schlachtzug] LUI: NEIN
20:00:44 [Schlachtzug] ISA: ^^
20:00:45 LEO flüstert: hast du flask dabei? :>
20:00:53 [Schlachtzug] UMA: nur weil LUI zu geizig für ne klima ist
20:00:53 [Schlachtzug] SAM: har !
20:00:54 Zu LEO: logo
20:01:08 [Schlachtzug] SAM: hm mein ventilator liegt noch aufm schrank
20:01:10 [Schlachtzug] KAI: was hat ne klima mit LUIs potenz zu tun?
20:01:19 [Schlachtzug] UMA: nix
20:01:22 [Schlachtzug] LUI: DAS frage ich mich auch
20:01:27 [Schlachtzug] UMA: DU hast damit angefangen!
20:01:30 [Schlachtzug] KAI: hrhr....ein ventilator hätte auf jeden fall mit LUIs potenz zu tun^^ ...scheibe für scheibe
20:01:34 Zu LEO: danke
20:01:39 [Schlachtzug] LUI: aua
20:01:51 UMA kuschelt sich an LUI.
20:04:30 Zu RON: hm 2k dps mehr als LEO ...
20:04:34 STU heult.
20:06:55 Zu RON: das kann ja was werden heute
20:07:05 LUI erklärt EVA zur Miss Fischmahl
20:07:15 MAT dankt KAI.
20:07:50 KAI erklärt TEA zur Miss Keks.
20:08:16 LEO sagt: Knochenschinder des wütenden Gladiators
20:08:20 LEO sagt: hmm fc :&
20:08:27 [Schlachtzug] UMA: wer findet mich?
20:08:35 KAI zeigt auf UMA.
20:09:05 [Schlachtzug] LUI: Wer WILL Dich finden?
20:09:20 [Schlachtzug] IVO: Du wenn euer Kind nervt?
20:09:25 [Schlachtzug] SAM: du schwimmst in einem wasserloch aus schweiß
20:13:24 [Mages] NEO: hats bei euch auch gelaggt?
20:13:35 [Mages] NEO: konnte zeitweise den instantpyro nicht raushaun
20:13:35 [Mages] JOE: wie sau
20:13:45 [Mages] JOE: 1,2 sek verzögerung
20:13:47 [Mages] NEO: weil hat immer feuerball weitergecastet
20:13:57 [Mages] TEA: jo gleiche problem
20:14:23 RIK hat UMA gern geholfen.

20:14:27 [Mages] NEO: und am rechner kanns nich liegen...^^
 20:14:40 [Mages] JOE: +
 20:14:53 [Schlachtszugsleiter] ADO: isn port drin?
 20:14:58 [Schlachtszug] PER: mom
 20:15:01 [Gilde] JIM: Huhu
 20:15:02 [Mages] JOE: und ich hab endlich smorc gekauft^^
 20:15:03 [Gilde] LUI: Jeeehhaaa
 20:15:07 [Gilde] UMA: webe ^^
 20:15:09 [Gilde] RIK: hiho^^
 20:15:10 [Gilde] NEO: wb^^
 20:15:11 [Gilde] EIK: wb
 20:15:15 [Gilde] JIM: danke
 20:15:16 [Gilde] KAI: hiho
 20:15:32 VIN dankt STU.
 20:17:44 LUI klopft mit dem Fuß auf den Boden, während er auf VIO wartet.
 20:17:54 RIK lässt ein lautes Pfeifen hören.
 20:18:28 RIK beginnt zu singen.
 20:18:56 UMA hält sich mal lieber die Ohren zu
 20:19:23 LUI badet UMAs Hand in Palmoliv
 20:19:32 UMA liebt LUI.
 20:23:47 [Schlachtszug] SAM: mehr ist mit dem gear einfach net drin ^^
 20:24:03 [Gilde2] MAX: nabend
 20:25:31 [Gilde2] SAM: nabend du
 20:33:59 [Schlachtszug] LUI: Naja
 20:34:04 Zu KAI: danke dir
 20:34:10 KAI flüstert: ^^
 20:34:22 UMA dankt UWE.
 20:34:26 Zu KAI: is schon fast so schlecht wie der gruppe 2 10er raid gestern
 20:34:35 KAI flüstert: =)
 20:34:45 [Schlachtszug] SAM: yo
 20:34:58 KAI flüstert: ich geh mit meinen noooooobs, die aus der alten gilde, mit blauem equip,locker durch bis freya und thorim =)
 20:35:04 KAI flüstert: im 10er =)
 20:35:07 [Schlachtszugsleiter] ADO: Brass-lined Boots Horologist's Wristguards Twisted Visage
 20:35:17 Zu KAI: jo mein schurke hat auch schon was gelegt hier
 20:35:26 KAI flüstert: hardmodes gehen zwar nicht ausser levi, aber.... schlecht sind die nciht, wenn ich mir zur zeit den quark hier ansehe
 20:35:28 [Schlachtszugsleiter] ADO: Brass-lined Boots 25dkp
 20:35:33 Zu KAI: aber das gestern war echt ne beleidigung
 20:35:39 [Schlachtszug] EVA: n 76
 20:35:43 KAI flüstert: wer war bei?
 20:35:52 [Schlachtszug] PER: kurz afklo
 20:35:53 [Schlachtszug] EVA: ty
 20:35:54 Zu KAI: die ganze no dmg-dealer
 20:36:05 [Schlachtszugsleiter] ADO: Horologist's Wristguards 15 dkp
 20:36:10 [Schlachtszug] MAT: n 75,5
 20:36:14 Zu KAI: heiler UMA und LUI
 20:36:15 [Schlachtszug] LEO: bin mal kurz afk
 20:36:27 KAI flüstert: du gehst tierisch ab inner dps , mit deinem equip. da können sich andere mal ne scheibe abschneiden^^... z.b LEO oder JOE
 EVA liebt VIO.
 20:36:28 EVA massiert die Schultern von VIO.
 20:36:35 [Schlachtszugsleiter] ADO: Twisted Visage40 dkp
 20:36:51 STU würfelt. Ergebnis: 100 (1-100)
 20:36:46 Zu KAI: jo aber nützt nix, wenn man tot umfällt^^
 20:36:49 [Schlachtszugsleiter] ADO: Twisted Visage ffa
 20:36:52 [Schlachtszug] STU: !
 20:37:03 Zu STU: gzi^^
 20:37:18 STU flüstert: danke^^
 20:37:20 [Schlachtszug] NEO: kurz afk
 20:38:29 [Schlachtszug] SAM: kurz tee auffüllen
 20:38:54 SAB denkt, dass LUC total sexy ist.
 20:39:34 LUC ist einfach zu sexy.
 20:39:44 [Mages] JOE: ich kreutz
 20:42:07 [Schlachtszug] LEO: re
 20:42:12 [Schlachtszug] SAM: wb
 20:45:05 Zu RON: wie immer nicht heilbar...
 20:45:16 RON flüstert: ^^
 20:45:20 [Schlachtszug] UMA: ich liebe ruckel- und standbilder
 20:45:33 Zu RON: von wegen ruckeln
 20:45:40 Zu RON: gehirn-ruckeln wohl eher
 20:45:42 [Schlachtszug] LUI: Bazooka-Joew
 20:45:45 [Schlachtszug] LUI: -w
 20:47:51 [Mages] JOE: Buff bitte
 20:47:52 [Schlachtszugsleiter] ADO: Belt of the Sleeper 15 dkp
 20:48:11 [Schlachtszugsleiter] ADO: Belt of the Sleeper ffa
 20:48:35 [Schlachtszug] JOE: afk telefon
 20:48:54 Zu FLO: willstest du rein?

20:49:00 Zu FLO: machen jetzt kologarn
20:49:01 Bereitschaftscheck von ADO.
20:49:08 Zu FLO: willste tauschen?
20:49:08 FLO flüstert: hm, brauch nich unbedingt
20:49:36 [Schlachtzug] JOE: tele
20:49:37 KAI sagt: meine möhren sind alle =(
20:49:45 [Schlachtzugsleiter] ADO: kannst trotzdem spielen?
20:49:47 RON sagt: moar möars!
20:49:51 MAT sagt: fluppe?
20:49:53 KAI sagt:und der kohlrabi auch :/
20:49:55 IVO sagt: Meine Kippen auch :(
20:54:21 Zu RON: wie du 1. bist^^
20:54:41 [Schlachtzugsleiter] ADO: Shoulderpads of the Monolith Malice Bracers of Unleashed Magic
20:54:48 [Schlachtzugsleiter] ADO: Shoulderpads of the Monolith 30 dkp
20:54:48 Zu RON: ich muss mich mit 1. magier begnügen^^
20:54:58 [Schlachtzug] IVO: kurz afk
20:55:01 [Schlachtzugsleiter] ADO: Shoulderpads of the Monolith ffa
20:55:15 [Schlachtzug] STU: ah stopp
20:55:19 [Schlachtzug] STU: will die dochnet :>
20:55:26 RON flüstert: vergelterboss
20:55:39 [Schlachtzug] LEO: kann man mir dieses
20:55:44 [Schlachtzug] LEO: vireck weg amchen? ^^
20:55:45 RON flüstert: 3 mobs beisammen und öfters mal execute phase
20:55:49 [Schlachtzug] LEO: vier*
20:55:58 [Schlachtzugsleiter] ADO: Malice 35 dkp
20:56:03 [Schlachtzug] LUC: n -viel
20:56:23 [Schlachtzug] LUC: lol geil danke ;D
20:56:30 [Schlachtzugsleiter] ADO: Bracers of Unleashed Magic 15 dkp
20:56:33 [Schlachtzug] NEO: n82
20:56:36 [Schlachtzug] SAM: n70
20:56:54 [Schlachtzug] SAM: gibse NEO
20:57:02 Zu ADO: 20
20:57:05 [Schlachtzug] SAM: yo passe
20:57:10 UMA flüstert: mittwoche keine zeit oder keinen bock mehr?
20:57:12 Zu SAM: vielen dank
20:57:16 UMA flüstert: -e
20:57:21 SAM flüstert: bist eh öfter dabei :D
20:57:32 Zu UMA: muss schau, wann meine prüfung jetzt ist. erstmal nicht mit mir rechnen
20:57:57 FLO flüstert: und, hab ich was verpasst? ^^
20:58:02 [Schlachtzug] IVO: Re sry
20:58:56 UMA flüstert: ok
21:00:29 Zu FLO: Armschienen der entfesselten Magie an mich !
21:01:17 Zu SAM: das mit dem passen ist irgendwie abhanden gekommen, deswegen vielen dank
21:01:25 Zu SAM: machen nicht mehr all zu viele
21:01:32 FLO flüstert: gz ^^
21:01:37 SAM flüstert: kein ding ^^
21:01:39 FLO flüstert: Armschienen der entfesselten Magie <3
21:01:53 Zu FLO: ^^
21:02:11 Zu FLO: vor allem hat SAM für mich gepasst :)
21:02:15 Zu FLO: also mindest
21:04:20 [Schlachtzug] TEA: packt mal unseren möhrenknabberer noch mit in die mt liste pls^^
21:09:11 [Schlachtzug] LEO: WTF
21:09:16 [Schlachtzug] LEO: hat diese defender
21:09:32 [Schlachtzug] LEO: nichts anders zu tun als auf mich einzukloppen -.-
21:10:28 [Schlachtzug] LUC: SRY wegen CR ned annehmen, war in comabtlog am nachschauen ;D
21:10:31 [Schlachtzugsleiter] ADO: Platinum Band of the Aesir Libram of the Resolute Ring of the Faithful Servant
21:10:38 [Schlachtzugsleiter] ADO: Platinum Band of the Aesir 20 dkp
21:10:54 [Schlachtzugsleiter] ADO: Platinum Band of the Aesir ffa
21:11:12 KAI sagt: STU for tank ^^
21:11:13 EVA massiert die Schultern von VIO.
21:11:27 [Schlachtzugsleiter] ADO: Libram of the Resolute 35 dkp
21:11:36 UMA tanzt mit EVA.
21:11:37 EVA tanzt mit UMA.
21:11:45 [Schlachtzugsleiter] ADO: Libram of the Resolute ffa
21:12:00 [Schlachtzug] IVO: -.- muss nochmal kurz afk
21:12:01 [Schlachtzugsleiter] ADO: Ring of the Faithful Servant 20 dkp
21:12:09 [Schlachtzug] ZAP: n 324
21:12:10 Zu RON: du warst schon wieder 1.^^
21:12:18 RON flüstert: adds
21:12:19 Zu RON: ich denk, du bist so crappy equipt^^
21:12:31 RON flüstert: inzwischen nur noch an 5 slots
21:12:36 Zu RON: ich wurd kurz vorm bomben einmal gekickt von dem mistviech^^
21:13:37 [Schlachtzug] MAT: kurz klo
21:14:10 [Gilde] LUC: ogog?
21:14:17 [Gilde] KAI: OGOG
21:14:21 [Gilde] UMA: ja, ogog
21:14:24 [Gilde] LUC: aha

21:14:26 [Gilde] SAM: okok
 21:14:33 [Gilde] LUC: heisst das bei {Gilde} so also?
 21:14:53 [Gilde] UMA: ist schon uralt diese verballhornung von gogo
 21:15:12 [Schlachtzug] LUC: SDM plz
 21:15:17 [Schlachtzug] SAM: yo
 21:15:22 [Schlachtzug] LUC: danke
 21:15:44 [Schlachtzug] JOE: mdw bitte
 21:19:14 SAM fängt spontan zu tanzen an.
 21:22:22 [Gilde] EIK: gz^^
 21:22:27 Zu RON: also auf den dmgmeter bin ich stolz !
 21:22:46 RON flüstert: LUI 1 wer hätte das vor 2 jahren gedacht :)
 21:22:49 [Schlachtzugsleiter] ADO: Drape of the Drakerider Remorse Belt of the Fallen Wyrm
 21:22:53 Zu RON: ^^
 21:22:57 [Schlachtzugsleiter] ADO: Drape of the Drakerider 15 dkp
 21:23:01 Zu RON: nur wegen der trashmobs
 21:23:05 [Schlachtzug] LUI: n 580 oder so
 21:23:31 Zu RON: hab auf razorscale 240k mehr dmg gemacht als er^^
 21:23:33 [Schlachtzugsleiter] ADO: Remorse 30 dkp
 21:23:39 RON flüstert: hehe
 21:23:51 [Schlachtzugsleiter] ADO: Remorse ffa
 21:24:00 Zu RON: auf den drachen war ich ganz krass erster^^
 21:24:05 RON flüstert: jo
 21:24:14 Zu RON: so wies sein soll^^
 21:24:16 [Schlachtzugsleiter] ADO: Belt of the Fallen Wyrm 15dkp
 21:24:25 [Schlachtzug] ZAP: n 304
 21:24:34 Zu RON: obwohl ich zum schluss oom war^^
 21:24:39 RON flüstert: hehe
 21:24:41 [Schlachtzug] PER: kurz afklo
 21:24:45 Zu RON: hab immer feuerball, kurz warten feuerball^^
 21:24:59 Zu RON: aber nur die letzten 4 casts oder so
 21:25:06 RON flüstert: mkey

Chatmitschnitt C25_3:

zugehöriger Voice-Chat: VC25_3
 zugehöriger Chat: C25_3+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
 Aufnahmedatum: 05.07.2009
 Aufnahmezeit: 19:20:00 - 22:47:30
 Aufnahmedauer: 03:27:30
 Aufzeichnende: Julia Lüdemann
 Kommentar: 25er-Raid.
 Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen des 25er-Raids hinaus im
 Gildechannel mit anderen Gildemitgliedern.
 Nur die Teilnehmer der 25er-Gruppe sind hier aufgeführt.
 Da LEA und TIL weg müssen bzw. CEM technische Probleme hat, springen die Ersatz
 spieler PER, NIK und FLO ein.

Teilnehmer:	ADO	ROB
	BEN	RON
	CEM (ab 22.28 Uhr weg, FLO Ersatz)	SAB
	EIK	SAM
	FLO	STU
	TIL (ab 19.35 Uhr weg, NIK Ersatz)	IVO
	JOE	TIM
	LEA (weiblich, ab 21.12 Uhr weg, PER Ersatz)	TOM
	LUC (Schweizer)	ULI
	LUI	UMA (weiblich)
	NAT	UWE
	NEO	WES
	NIK	ZAP
	PER (Österreicher)	ZEO

19:20:56 [Schlachtzug] STU: war noch im bg, net mitbekommen das es losgeht ^^
 19:21:14 [Schlachtzug] CEM: ROB glaube ich
 19:21:20 [Schlachtzug] LUI: UMAs^^
 19:21:22 [Schlachtzug] SAB: not CEM
 19:21:25 [Schlachtzug] SAB: ^^
 19:21:42 [Schlachtzug] CEM: ROB macht!
 19:21:43 [Schlachtzug] ROB: aura ham wir beide
 19:21:49 [Schlachtzug] STU: rdy
 19:24:43 JOE flüstert: gz
 19:24:51 Zu JOE: danke^^
 19:24:58 [Schlachtzug] CEM: NIK und UWE am portstein?
 19:24:59 JOE flüstert: hab meine auch hier bekommen
 19:25:01 [Schlachtzug] CEM: port plx!^^
 19:25:01 [Schlachtzugsleiter] EIK: Erobererstulpen der Kirin Tor
 19:25:04 Zu JOE: toll^^

19:25:07 [Schlachtzug] NEO: +
19:25:16 [Schlachtzugsleiter] EIK: Teufelsgewebte Hosen des wütenden Gladiators
19:25:29 [Schlachtzug] CEM: ah stimmt da war ja was :D
19:25:35 [Schlachtzugsleiter] EIK: Nachtweisenhandschützer des Eroberers
19:25:44 [Schlachtzug] TIM: n2
19:25:55 [Schlachtzugsleiter] EIK: Zieratbeinplatten des wütenden Gladiators
19:26:18 [Schlachtzug] TIM: --
19:26:40 RON flüstert: jo
19:26:47 RON flüstert: aber kann wenig
19:26:49 Zu RON: haste spellpower
19:26:53 Zu RON: kannst den?
19:27:03 RON flüstert: schau grad
19:27:06 SAB wirft ZAP einen Kuss zu.
19:29:52 RON flüstert: hm leider nicht :/
19:30:14 [Schlachtzug] UWE: kommste kurz NIK?
19:32:06 [Schlachtzug] SAM: was ist mit den 3 teilen?
19:32:09 [Schlachtzug] SAM: dudu-brust dissen?
19:32:15 [Schlachtzug] TIM: Remark : Druide
19:32:54 [Handel] SP1: verkaufe Schleierstaub ganz billig pls w Me
19:33:51 [Schlachtzug] WES: wie ich mich verflogen hab
19:34:38 [Handel] SP2: mage und kriegler tank vorm flammenschlund
19:34:51 [Allgemein] SP3: suchen tank für Kara twinkrun! dickes heal ist dabei!
19:35:08 [Handel] SP4: im AH - Klarer Waldsmaragd Schillernder Waldsmaragd
19:36:22 [Schlachtzug] TIM: wo gehts hin ?
19:36:22 [Schlachtzug] ZEO: was stehtn noch ?
19:36:25 [Schlachtzug] TIM: essen wirn Eis ?
19:36:29 [Schlachtzug] ZEO: oki
19:38:05 Zu ADO: kannst du mich gleich nochmal reinporten bitte? is schon peinlich :(
19:39:11 [Schlachtzug] LUI: Die Heiler sind im Xtra channel wegen Heilerbesprechung. Ich geh jetzt innen
Xtrachannel wegen Offtankbesprechung!
19:39:24 [Schlachtzug] TIM: nein, wir gehen Eis essen !
19:39:24 [Schlachtzug] LUI: Fer4ti
19:39:25 [Schlachtzug] TIM: Lüger
19:39:44 [Schlachtzug] LUI: Wir sind fertig
19:40:00 [Schlachtzug] CEM: TIM is selbern küger!
19:40:06 [Schlachtzug] LUI: Ich mache Thunder Armor und hau ansonsten drauf
19:40:06 [Schlachtzug] CEM: WIR SIND SO KLUG K L U K
19:40:19 [Schlachtzug] ROB: oh CEM
19:40:20 [Schlachtzug] IVO: glug?
19:40:21 [Schlachtzug] ROB: lern schreiben
19:40:26 [Schlachtzug] ROB: da fehlt nen h
19:40:33 [Schlachtzug] ROB: KLHUK
19:40:33 [Schlachtzug] LUI: Kluch?
19:40:35 [Schlachtzug] CEM: vor dem e?
19:40:49 [Schlachtzug] TIM: n1 Q Dry
19:41:01 [Schlachtzug] CEM: g-fiq
19:41:04 [Schlachtzug] CEM: ah q-fiq
19:41:17 [Schlachtzug] STU: jo die is nice :P
19:41:22 Zu BEN: mit einem schlag nen fettes equip upgrade...
19:41:51 BEN flüstert: ^^
19:42:21 [Schlachtzug] JOE: Hand des Toten hab ich auch^^
19:42:30 [Schlachtzug] LUI: jaaaa
19:44:52 [Schlachtzug] NEO: kurz moment
19:44:56 [Schlachtzug] NEO: mama
19:45:03 [Schlachtzug] NEO: telefon
19:45:31 [Mages] JOE: Ich schafe links
19:46:49 [Schlachtzug] ZEO: need 3654 Stärke wie mein Ghoul
19:46:50 [Schlachtzug] ZEO: °°
19:47:17 [Schlachtzug] LUI: Das aber n kräftiges kleines Kerlchen, wa
19:47:23 [Schlachtzug] ZEO: fjeden
19:47:34 [Schlachtzug] ZEO: Glyphe 'Ghul' Gierige Tote ^^
19:47:35 [Schlachtzug] UMA: noch ein heiler zeit und lust für mittwoch 10er ulduar?
19:47:37 [Schlachtzug] IVO: DAFür dass er schon anfängt zu schimmeln
19:47:48 Zu BEN: hab 46,46% crit so wie ich hier stehe, da kommt noch einiges oben drauf im kampf^^
19:48:05 [Schlachtzug] WES: ---->>>>>>> /range <<<<-----
19:48:06 [Schlachtzug] WES: ---->>>>>>> /range <<<<-----
19:48:07 Zu BEN: und 4er bonus^^
19:48:07 [Schlachtzug] WES: ---->>>>>>> /range <<<<-----
19:48:07 [Schlachtzug] ROB: wir hatten bei den zwergen einen der bei nightbane in kara immer kommt ein
vöglein geflogen gesungen hat --
19:48:13 BEN flüstert: nice => bei mir sinds knapp 53
19:48:17 [Schlachtzug] LUI: Naja..er riecht halt etwas streng im Schritt
19:48:17 Zu BEN: uha
19:48:30 Zu BEN: Eroberergamaschen der Kirin Tor schau mal 4er bonus^^
19:48:37 BEN flüstert: wenn dukelmond procced usw gibts och mehr
19:48:44 Zu BEN: jo fett
19:48:53 BEN flüstert: jo der boni is nice
19:49:09 [Schlachtzug] LUI: Sack^^

19:49:14 [Schlachtzug] ZEO: :D
19:49:26 [Schlachtzug] ZEO: ./kuss
19:49:52 [Schlachtzug] LUI: ZEO, ZEO
19:49:56 [Schlachtzug] ZEO: was los
19:50:22 [Schlachtzug] STU: da
19:50:41 [Mages] JOE: Ich schafe links im gang
19:51:30 WES schreit: NIK, komm zu mir !!!
19:52:34 [Schlachtzug] ZEO: RON pack die Axt weg !
19:52:37 [Schlachtzug] ZEO: =)
19:52:47 [Schlachtzug] RON: :)
19:52:53 WES schreit: er reisst mich von meinem NIK weg... ich will meinen ele !!!
19:53:43 [Schlachtzug] SAM: 1
19:54:01 NIK kuschelt sich an JOE.
19:54:07 NIK streichelt ADO.
19:54:12 ROB schreit: CEM is dicht !
19:54:33 [Schlachtzug] RON: warbringer
19:54:52 [Schlachtzug] RON: und geht nur auf die 4 leute deiener grp also da die stärksten dds rein
19:55:24 [Schlachtzugswarnung] BEN: Abstandskcheck mit "/range" aktivieren!
19:56:45 CEM sagt: nup!
19:57:26 [Schlachtzug] RON: siehe chat oben :P
19:58:22 [Schlachtzugsleiter] EIK: ich relog ma eben
19:59:01 EIK ist jetzt online.
19:59:44 ZAP bereitet ein Fischmahl zu!
20:00:21 Bereitschaftskcheck von EIK.
20:00:21 TIM sagt NEIN zu UWE. Auf keinen Fall.
20:00:27 UWE nickt TIM zu.
20:00:28 Ihr bekommt einen Gegenstand: Teuflischer Gesundheitsstein.
20:01:55 Thorim schreit: Eindringlinge! Ihr Sterblichen, die Ihr es wagt, Euch in mein Vergnügen einzumischen, werdet... Wartet... Ihr...
20:02:04 Thorim schreit: Ich erkenne Euch... in den Bergen... Aber Ihr... was geht hier vor? Wo bin ich?
20:02:11 Sif schreit: Thorim, mein Lord! Aus welchem anderen Grund sollten die Eindringlinge in Euer Heiligtum gekommen sein, als um Euch zu töten? Sie müssen aufgehalten werden!
20:02:39 [Schlachtzugswarnung] EIK: *** Sturmhammer auf >EIK< ***
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: Recount - Schaden genommen für Letzter Kampf
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 0. Total 1529826 (100%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 1. TIM 284543 (18.5%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 2. LUI 168724 (11%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 3. IVO 155955 (10.1%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 4. RON 146880 (9.6%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 5. BEN 101678 (6.6%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 6. ULI 87898 (5.7%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 7. EIK 77579 (5%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 8. ZEO 76396 (4.9%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 9. JOE 73559 (4.8%)
20:06:42 [Schlachtzug] BEN: 10. LUC 55324 (3.6%)
20:07:27 [Schlachtzug] RON: jemand zufällig ne Seal of Blood Glyphe im Rucksack?
20:07:42 [Schlachtzug] IVO: Ich hätt eine in der offskillung^^
20:07:47 [Schlachtzug] ULI: relogg
20:08:16 [Schlachtzug] WES: also man hat jetzt nochmal gesehen, was passiert, wenn man im gang am ersten miniboss zu weit weg steht... direkt hinterm mob kuscheln !!!
20:08:32 [Schlachtzug] TIM: genau, hört auf das Federvieh !
20:08:42 [Schlachtzug] WES: !
20:08:56 [Schlachtzug] UWE: jou
20:09:15 [Schlachtzug] ZEO: wie alle nach BENs fisch geiern ^^
20:10:05 [Schlachtzugsleiter] EIK: STU?
20:10:07 [Schlachtzug] STU: da
20:14:17 [Schlachtzug] ROB: add ko0mmt gang runter
20:16:07 CEM blickt mitleidig auf TIM herab.
20:17:43 Zu JOE: hab wegen IVO noch nicht gebufft^^
20:17:49 JOE flüstert: hehe, ok^^
20:17:59 Zu JOE: musst nicht immer :P
20:18:33 JOE flüstert: hab doch extra die glyphe drin^^
20:18:41 Zu JOE: hehe
20:19:49 [Gilde] KAI: hoi
20:19:53 [Gilde] UMA: hi KAI
20:20:46 [Schlachtzug] LUC: jez
20:20:50 [Schlachtzug] LUC: rdy
20:27:32 [Schlachtzug] NEO: konzentriert euch mal lieber, ich war eben nich der einzige, der scheiße war
20:27:33 [Schlachtzug] LUC: für das game braucht mann ne tastatur?
20:27:39 [Schlachtzug] ROB: was kann ich gegen die schmerzen in der nase tun die beim facerollen entstehen?
20:27:57 [Schlachtzug] IVO: Machs wie Michael Jackson
20:27:57 [Schlachtzug] TIM: MJ Style, lass sie dir abnehmen
20:28:00 [Schlachtzug] ROB: meien schaumstofftastatur kommt erst nächste woche
20:28:02 [Schlachtzug] NIK: wtf LUC warum sagst du das erst jeze
20:28:19 [Schlachtzug] NIK: ich spiel das mit nem joysick
20:28:34 [Schlachtzug] TIM: kein Lenkrad ?
20:28:34 [Schlachtzug] ULI: ...

20:28:38 [Schlachtzug] ROB: und wie willste mit nem joystik facerollen?
 20:28:47 [Schlachtzug] ULI: habt ihrs jetz
 20:28:48 [Schlachtzug] NIK: da sind oben 7 tasten drauf
 20:28:50 [Schlachtzug] IVO: Ich spiel auch öfters mit meinem "Joystick"
 20:28:53 [Schlachtzug] NIK: die treff ich alle auf einmal ^^
 20:28:55 [Schlachtzugswarnung] ADO: weniger gimpen, mehr konzentrieren bitte
 20:29:12 [Schlachtzug] LUI: Das Singstarmicro oder die Guitar von GuitarHero3 funktionieren nicht so gut
 20:29:27 [Schlachtzug] CEM: die guitar?^^
 20:29:38 [Schlachtzug] ROB: xD
 20:29:40 [Schlachtzug] LUI: Ja?
 20:29:49 [Schlachtzug] TIM: das war denglisch
 20:29:57 [Schlachtzug] LUI: Right
 20:30:00 [Schlachtzug] CEM: huntards?
 20:32:32 [Schlachtzug] SAM: down
 20:35:42 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): LUI(3) TOM(1) TIM(1) JOE(1)
 20:36:19 [Schlachtzug] RON: mach erst in p2
 20:36:51 [Schlachtzug] NIK: in p2 musst du ganz nah dran stehen wegen dem blizzard
 20:36:57 [Schlachtzug] NIK: sonst gehst raus ganz normal
 20:37:34 [Schlachtzug] NEO: kurz afklo
 20:38:34 [Schlachtzug] SAM: mal gucken, ob das netz bei dem funzt ^^
 20:38:54 [Schlachtzug] RON: denke nicht - hammer funzt au nicht
 20:38:57 [Schlachtzug] ZEO: irgendwas fehlt
 20:38:58 [Schlachtzug] STU: da
 20:39:02 [Schlachtzug] ZEO: so 600 ap ° °
 20:45:30 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): TIM(3) UWE(2) EIK(2) LUI(1)
 SAM(1) IVO(1) ADO(1) WES(1) NEO(1) UMA(1) TOM(1)
 20:46:54 [Schlachtzug] CEM: muss kurz ma pissen sry
 20:47:10 [Schlachtzug] LUC: me2
 20:47:27 [Schlachtzug] UMA: wie kommt das? ich schwitz hier alles sofort aus ...
 20:47:56 [Schlachtzug] IVO: Wie? keine Klimaanlage UMA?
 20:48:03 [Schlachtzug] UMA: nope :-(
 20:48:10 [Schlachtzug] LUC: re
 20:48:12 [Schlachtzug] LUI: Doch..ich atme eiskalt
 20:48:22 [Schlachtzug] UMA: und LUI weigert sich, mit dem palmwedel mir zuzufächeln
 20:48:25 [Schlachtzug] IVO: Nur hast du Mundgeruch
 20:48:39 [Schlachtzug] ZEO: genau LUI ! fächer lieber anstatt da rumzuspalten
 20:48:42 [Schlachtzug] LUI: Unangenehmer Nebeneffekt
 20:48:43 [Schlachtzug] ZEO: LUI*
 20:48:58 [Schlachtzug] UMA: das ist der {Wortspiel mit Nickname} ^^
 20:49:01 [Schlachtzug] CEM: re
 20:49:09 [Schlachtzug] ZEO: {Wortspiel mit Nickname}
 20:49:26 [Schlachtzug] LUI: Wie macht der ZEO das nur?
 20:49:30 [Schlachtzug] ZEO: was los
 20:49:35 [Schlachtzug] LUI: Die/das
 20:49:51 [Schlachtzug] ZEO: ich nix verstehn
 20:49:54 [Schlachtzug] ZEO: ° °
 20:50:40 [Schlachtzug] IVO: Die ZEO ist richtig LUI, immerhin ist ZEO der Plural von {Wortspiel mit Nickname}
 20:50:56 [Schlachtzug] ZEO: alright ° °
 20:56:26 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): SAB(2) ULI(2) TIM(2) UWE(1)
 ZAP(1) NEO(1) NAT(1) IVO(1) TOM(1)
 20:57:09 [Schlachtzug] SAM: ich hearth mal eben und hol frostresi
 20:57:29 [Schlachtzug] IVO: Gibts nicht auch ne MC Glyphe?
 20:57:59 [Schlachtzug] SAM: die dauer ist net so das problem
 20:58:08 [Schlachtzug] SAM: wens bricht, dann bricht es halt, eher der dmg durch blizz
 20:58:18 [Schlachtzug] BEN: Inschriftenkunde: Glyphe 'Gedankenkontrolle'
 20:58:24 [Schlachtzug] SAM: beim cl,gedöhns muss ich laufen, beim blizz will ich net unbedingt auch unterbrechen
 21:00:37 [Schlachtzug] ZEO: kurz 2min afk
 21:01:13 [Schlachtzug] UWE: 1
 21:01:21 [Schlachtzug] UWE: Juwelenschleifen
 21:01:28 [Schlachtzug] SAM: 16 hit
 21:01:30 [Schlachtzug] RON: was muss man denn überhaupt reinigen in p2 (außer vlt wenn da n add is)? hab ich bei dem encounter was verpasst?
 21:01:48 [Schlachtzug] IVO: Es geht ums Add glaub ich
 21:01:52 [Schlachtzug] RON: ah ok
 21:02:00 [Schlachtzug] RON: dachte schon
 21:02:30 [Schlachtzug] ZEO: re
 21:03:05 [Schlachtzug] RON: da
 21:03:15 [Schlachtzug] LUI: 17 min du doof
 21:03:18 WES sagt: öhm, nein UMA ! :P
 21:03:28 UMA sagt: öh, aber viele
 21:03:31 ZEO sagt: LUI hör auf an Untoten zu riechen !
 21:03:34 UMA sagt: soll ich OLE spielen? ^^
 21:03:35 WES sagt: :P
 21:10:04 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): UWE(1) RON(1) JOE(1)
 21:11:20 [Schlachtzug] LEA: euch noch viel erfolg, ich muss los
 21:11:24 [Schlachtzug] SAB: relog

21:11:26 [Schlachtungzug] JOE: bb
21:11:30 Zu LEA: viel spaß
21:11:30 [Schlachtungzug] TIM: kurz afklo
21:11:32 UMA sagt: tü
21:11:54 [Gilde2] ADO: PER?
21:12:00 LEA flüstert: danke dir auch ;)
21:12:01 [Gilde2] PER: jo
21:12:06 Zu LEA: naja geht so^^
21:12:13 [Gilde2] ADO: logste um? brauchen dich
21:12:14 LEA flüstert: ach du machst das schon ;)
21:12:20 [Gilde2] PER: kk
21:12:37 [Schlachtungzug] ZEO: boahh die Cola vom Burger King besteht echt nurnoch aus 80 % Wasser und 20 % Colasirup -.-
21:12:59 [Schlachtungzug] NEO: bei Mc's vorhin war auch keine kohlenensäure drin
21:13:07 [Schlachtungzug] NEO: total eklig
21:13:17 [Schlachtungzug] ZEO: musste direkt hingehen und stonieren ^^
21:13:31 [Schlachtungzug] NEO: jo aber ich hatte sonen durst^^
21:13:33 [Schlachtungzug] ZEO: aufn tisch hauen und sagen .. so und jetzt bitte ne anständige
21:13:35 [Schlachtungzug] ROB: wenn ihr wüsstet was die noch alles rienmachen :D
21:13:48 [Schlachtungzug] NEO: vor allem musst ich meinen burger schon umtauschen^^
21:13:54 [Schlachtungzug] NEO: da wollt ich nich nochmal hin
21:14:03 [Schlachtungzug] ZEO: NAT nimmt immer seine eigene Cola mit zum Megges
21:14:10 [Schlachtungzug] NEO: ^^
21:14:15 [Schlachtungzug] LUI: Cola`?
21:14:19 [Schlachtungzug] UMA: vor allem sind die viiiiel zu teuer geworden!
21:14:20 [Schlachtungzug] LUI: Wodka
21:14:25 [Schlachtungzug] ROB: NAT trinkt keine cola munkelt man
21:14:42 [Schlachtungzug] ZEO: NAT trinkt nur eiweißshakes
21:14:47 [Schlachtungzug] SAM: bei NAT gibts nur vodka intravenös
21:14:57 [Schlachtungzug] ROB: ne NAT trinkt nur hausgebrannten
21:15:03 [Schlachtungzug] WES: MTs bitte refreshen
21:15:04 [Schlachtungzug] PER: gang oder arena? und wo steh ich dann?
21:15:10 [Schlachtungzug] WES: gang
21:23:06 [Schlachtungzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): UWE(1) LUC(1) ADO(1) JOE(1) BEN(1) NIK(1) TOM(1) WES(1) ZEO(1) SAB(1) LUI(1)
21:24:26 [Schlachtungzug] ULI: kurz afk
21:24:55 [Schlachtungzug] SAB: es stand auch nur ZAP und ich an der posi
21:25:06 [Schlachtungzug] SAB: sollte da nich noch nen 2 sein?
21:25:09 [Schlachtungzug] SAB: 3
21:25:11 [Schlachtungzug] RON: NAT^^
21:25:17 [Schlachtungzug] RON: ist jezt 3ter tankheiler
21:25:32 [Schlachtungzugsleiter] EIK: ich nehm an das weiß er
21:26:03 [Schlachtungzugsleiter] EIK: ts ansage das du down bist? ACH mom du bist ja seid 20 Uhr nich mehr im ts chan - beweg dein arsch hier rein
21:26:18 [Schlachtungzug] ULI: re
21:26:22 [Schlachtungzug] TIM: das heißt Popo !
21:26:24 [Schlachtungzug] NEO: wb ULI
21:26:31 [Schlachtungzug] IVO: -.-
21:26:40 [Schlachtungzug] LUI: Gratz^^
21:27:20 [Schlachtungzug] LUI: wb^^
21:27:26 [Schlachtungzug] NEO: wb^^
21:28:31 [Schlachtungzug] ZEO: irgendwas fehlt
21:28:32 [Schlachtungzug] ZEO: mom
21:30:37 [Gilde] TAK: nabend
21:33:02 [Schlachtungzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try):
21:37:14 ZEO schreit: DRAUF !
21:37:18 ZEO schreit: ATTAGGGGGGGE !
21:43:03 [Schlachtungzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): RON(3) ROB(2) IVO(1) LUI(1) JOE(1) LUC(1) STU(1) ZAP(1) ADO(1) NIK(1) SAB(1) NAT(1) TOM(1)
21:43:49 [Schlachtungzug] JOE: respawn
21:49:06 [Schlachtungzug] ROB: nicht sterben? mehr fällt mir momentan net ein
21:49:08 [Schlachtungzug] NEO: fischmahl?^^
21:49:14 [Schlachtungzug] NIK: hat jeder sowas ähnliches Trank der wilden Magie
21:49:23 [Schlachtungzug] NEO: need mana :(
21:49:25 [Schlachtungzug] LUI: kk
21:49:33 [Schlachtungzug] ROB: Geschwindigkeitstrank
21:49:56 CEM sagt: re
21:50:17 [Schlachtungzug] LUI: Jaaa...SAM...nimm das Ad
21:50:25 [Schlachtungzug] SAM: Ed
21:50:32 [Schlachtungzug] LUI: Feste^^
21:50:33 [Schlachtungzug] NIK: ich nehme ein B
21:50:35 [Schlachtungzug] TIM: mit was fütterst du LUI eigentlich UMA ?
21:50:42 [Schlachtungzug] LUI: pfff
21:50:49 [Schlachtungzug] SAM: jetzt kommts...
21:50:51 [Schlachtungzug] SAM: Bulletten ^^
21:50:56 [Schlachtungzug] LUI: ^^
21:58:18 [Schlachtungzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): LUI(2) NIK(1) LUC(1) SAM(1) JOE(1) RON(1) ZAP(1) SAB(1) ZEO(1) UMA(1)

21:59:09 [Schlachtzug] WES: und wenn ihr alle lieb und brav seit, dann gibts bei onkel BEN noch kekse ! :P

21:59:22 [Schlachtzug] TIM: hauptsache, die sind nicht schwarz

21:59:30 [Schlachtzug] IVO: Aber meine Mama hat immer gesagt ich soll keine Kekse von fremden Onkels annehmen

21:59:47 [Schlachtzug] IVO: Aha...TIM diskriminiert Kekse!

21:59:58 [Schlachtzug] NEO: und ich bin echt der einzige mit latenzproblemen hier?

22:00:00 [Schlachtzug] BEN: aber den fisch isst er die ganze zeit ^^

22:00:15 [Schlachtzug] IVO: Meine Mama hat nie was von Fisch gesagt!

22:00:33 [Schlachtzug] NEO: wie ihr immer den doofen chat für sonen mist missbraucht :(

22:00:58 [Schlachtzug] ZAP: GS plz

22:00:58 [Schlachtzug] IVO: Würden wir ihn nicht mißbrauchen wär der Chat denn dann noch doof?

22:01:11 [Schlachtzug] SAM: nö bisher keine lags

22:01:20 [Schlachtzug] LUI: UMA meint..."Ich dispell mir den Arsch nach vorne!"

22:01:25 [Schlachtzug] NEO: hab ständig latenzsprünge infight

22:01:32 [Schlachtzug] NEO: nervt total

22:01:47 [Schlachtzug] SAM: einmal standbild gehabt vorm disc, ansonsten ok

22:02:26 [Schlachtzug] RON: da

22:02:27 [Schlachtzug] UMA: nur, wenn ich vorm blizzard weglaufen muss is dispellen schwierig

22:03:17 Zu FLO: <-- n

22:03:21 FLO flüstert: hm?

22:03:33 Zu FLO: mom^^

22:08:19 Zu FLO: Erobererstulpen der Kirin Tor !!!

22:08:27 FLO flüstert: gz

22:08:32 Zu FLO: bei emalon !

22:08:37 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): IVO(1) TIM(1) BEN(1) ZEO(1) LUC(1) SAB(1) NIK(1) ULI(1) JOE(1)

22:08:39 FLO flüstert: nice :D

22:09:01 Zu FLO: dann auf 4er bonus gegangen und durch den zusätzlichen hit noch Leitfähige Kordel angezogen

22:09:20 [Schlachtzug] ZEO: EIK schon sinnlos das zu posten wenn die tanks sowieso down sind und der boss dann noch 6 mit dem ding erwischt ..

22:09:43 [Schlachtzug] SAB: relog

22:09:49 [Schlachtzug] ZEO: ich hab nix gesagt *hust* :)

22:09:50 FLO flüstert: nice :D

22:10:32 Zu FLO: willste mich ersetzen ?

22:10:38 Zu FLO: hab latenzprobleme

22:10:48 Zu FLO: der kill is möglich

22:10:49 FLO flüstert: hm, eigentlich grad keine große lust mehr

22:10:58 FLO flüstert: dämliches arbeiten hat mich fertig gemacht ^^

22:11:05 [Schlachtzug] ZEO: kurz klo

22:11:06 Zu FLO: ich kann nich ordentlich casten wegen scheid internet

22:11:11 Zu FLO: jo versteh ich gut

22:12:34 [Schlachtzug] ZEO: rre

22:14:37 [Schlachtzug] JOE: fix afklo

22:15:14 [Schlachtzug] NEO: kann ich schnell eine rauchen gehen?

22:15:53 [Schlachtzug] NEO: also kurz afk

22:16:05 [Schlachtzug] SAB: afk

22:16:10 [Schlachtzug] SAM: juhu zeit zum Neubandagieren ^^

22:16:15 [Schlachtzug] JOE: re

22:19:16 [Schlachtzug] ROB: is im icq on

22:19:28 [Schlachtzug] ROB: antwortet aber net

22:19:40 [Schlachtzug] TIM: petze ...

22:20:44 [Schlachtzug] WES: im icq werden personen teilweise noch als online geführt, wenn der server das verbindungsabbruchsignal nicht bekommt...

22:20:58 [Schlachtzug] ROB: sein pc geht nimma an er is grad bei seinem vater drin

22:21:02 [Schlachtzug] ROB: gewitter bei denen

22:21:12 Zu FLO: -

22:21:17 [Schlachtzug] LUC: need auch gwitter

22:21:19 [Schlachtzug] SAM: re

22:21:24 [Schlachtzug] LUC: is zu heiss hier

22:21:31 [Schlachtzug] WES: FLO iss doch da ^^

22:21:38 Zu FLO: vorhin bei 2 trash-viechern telefoniert und 7,5k dps mit klicken gemacht^^

22:21:39 [Schlachtzug] WES: ninja den schnell

22:22:00 FLO flüstert: uh ^^

22:22:23 Zu FLO: wenn der proc 2,3 mal obenbleibt, kommt hammer-dps bei rum^^

22:22:25 ULI sagt: re

22:22:46 [Schlachtzug] WES: ein männlein hängt im walde ganz still und stuuuumm...

22:23:11 [Schlachtzug] WES: es hat ums purpurhälzchen ein stricklein druuummmmm...

22:23:12 [Schlachtzug] LUI: Kann ich noch pissorn?

22:23:26 [Schlachtzug] LUI: wech^^

22:23:30 [Schlachtzug] ZAP: Das musst du wissen ob du das noch kannst

22:25:40 FLO flüstert: hab heute das schild von malygos abgestaubt !

22:25:47 Zu FLO: wow toll !

22:25:54 [Schlachtzug] SAM: kurz klo

22:26:17 [Schlachtzug] LUI: re

22:26:45 [Schlachtzug] LUI: SAM mit seinem Klumpfuss brauch bezimmt ewig^^

22:27:50 [Schlachtzug] SAM: re

22:27:54 [Schlachtzug] SAM: ey hör auf
 22:28:06 [Schlachtzug] SAM: so schnell, wie es halt mit einem fuß geht
 22:28:16 [Schlachtzug] JOE: desktop
 22:28:16 [Schlachtzug] LUI: ^^
 22:28:25 [Schlachtzug] NIK: ich kenn das SAM ich spiel mit einem stumpf
 22:28:31 [Schlachtzug] LUI: Ich hab dich doch lieb {SAMs Name}
 22:28:35 [Schlachtzug] SAM: hehe
 22:28:39 [Schlachtzug] NIK: das garnich so einfach mit dem stumof und der protese die richtige taste zu treffen
 22:28:44 [Schlachtzug] SAM: bin mal gespannt, wat der doc morgen sagt
 22:28:59 [Schlachtzug] WES: hallo FLO
 22:29:00 [Schlachtzug] WES: :P
 22:29:02 [Schlachtzug] SAM: sers
 22:29:07 [Schlachtzug] LUI: Hmmm...ich kannte nen Hexer mit Stumpf auf Nathrezim
 22:29:07 [Schlachtzug] IVO: Notamputation wahrscheinlich SAM
 22:29:15 [Schlachtzug] WES: freut mich das du dich überwinden konntest nach dem anstrengenden tag ! :P
 22:29:43 [Schlachtzug] SAM: nene Zeh ist ja dran, IVO. Es geht ums belasten, darf atm net auftreten
 22:29:57 [Schlachtzug] ZEO: SAM hat nur 2 Zehn
 22:29:58 Zu FLO: buff du JOE bitte
 22:30:05 [Schlachtzug] ZEO: !
 22:30:16 [Schlachtzug] FLO: wo soll ich gleich stehn?
 22:30:16 [Schlachtzug] SAM: yo
 22:30:21 [Schlachtzug] SAM: und beide am selben fuß
 22:30:24 [Schlachtzug] LUI: Schnautze ZEO^^
 22:30:30 [Schlachtzug] ROB: UMA
 22:30:32 [Schlachtzug] ROB: glaub
 22:30:36 [Schlachtzug] ZEO: LUI was los ^^
 22:30:42 [Schlachtzug] FLO: kk
 22:30:43 [Schlachtzug] LUI: Nöchts
 22:30:47 [Schlachtzug] ZEO: warum so muffelig ? ^^
 22:30:52 [Schlachtzug] LUI: Ich?^^
 22:30:53 [Schlachtzug] ZEO: keine Untoten mehr ? xD
 22:30:57 [Schlachtzug] JOE: GOGO Gadgeto-Skill!
 22:37:32 [Schlachtzugsleiter] EIK: Lightning Charge fails (this try): UMA(2) LUI(1) LUC(1) TOM(1)
 22:37:44 Zu FLO: bei mir war ich grad erster :)
 22:37:50 FLO flüstert: gz ^^
 22:38:41 [Mages] JOE: {N>F>J}
 22:39:34 Zu FLO: Recount - Schaden gemacht für Letzter Kampf
 22:39:34 Zu FLO: 1. NEO 1520371 (5056.3, 7.1%)
 22:39:34 Zu FLO: 2. ZEO 1473190 (4260.7, 6.9%)
 22:39:34 Zu FLO: 3. ADO 1340871 (4497.5, 6.2%)
 22:39:34 Zu FLO: 4. ULI 1325223 (3987.7, 6.2%)
 22:40:55 [Schlachtzug] STU: da
 22:41:39 [Schlachtzug] UMA: alles gerettet

Chatmitschnitt C25_4:

zugehöriger Voice-Chat: VC25_4

zugehöriger Chat: C25_4+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)

Aufnahmedatum: 09.07.2009

Aufnahmezeit: 18:55:00 - 21:55:00

Aufnahmedauer: 03:00:00

Aufzeichnende: Julia Lüdemann

Kommentar: 25er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen des 25er-Raids hinaus im Gildechannel mit anderen Gildemitgliedern.

Nur die Teilnehmer der 25er-Gruppe sind hier aufgeführt.

Da NIK weg muss, springt der Ersatzspieler VIO ein.

Teilnehmer:	AKU	LUI
	AMO	MAT
	BEN	NEO
	EVA (weiblich)	NIK (ab 20.09 Uhr weg, Ersatz VIO)
	FLO	RIA (weiblich)
	GIL	ROY
	ISA (weiblich)	SAB
	IVO	STU
	JIM	TEA (weiblich)
	JOE	TOM
	KAI	URS
	LEA (weiblich)	VIO
	LUC (Schweizer)	ZAP

18:54:42 [Gilde] MAT: huhu

18:55:14 TEA ist jetzt online.

18:55:26 TEA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.

18:55:51 [Schlachtzug] ZAP: AKU stell mal hero plz

18:55:52 [Schlachtzug] TEA: hi

18:56:46 [Gilde] ROY: hi
18:56:51 IVO hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
18:57:12 JIM hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
18:57:38 [Schlachtzug] JIM: kurz relogg, addon abstellen
18:58:56 EVA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
18:59:30 [Gilde] OLE: hallo
18:59:33 [Gilde2] OLE: huhu
18:59:36 [Gilde] NEO: hi OLE
18:59:38 [Gilde] JOE: hi
18:59:40 [Gilde] EVA: hi du
19:00:15 [Gilde] AMO: hiho
19:00:23 [Gilde] OLE: Ich bin total wahnsinnig!
19:00:33 [Gilde] KAI: gz
19:00:35 [Gilde] JIM: gz
19:00:39 [Gilde] EIK: gz^^
19:00:45 [Gilde] BEN: gz ^^
19:00:47 [Gilde] GIL: gz
19:00:49 [Gilde] EVA: gz
19:01:06 [Gilde] AKU: das ist wahnsinn warum schickst du mich in die hölle ;)
19:01:06 [Gilde] SAB: gz
19:01:11 [Gilde] OLE: Danke ^^
19:01:31 [Gilde] EIK: jetzt haben wir sogar offiziell nen wahnsinnigen...
19:02:23 Zu OLE: dickes GZ! :)
19:02:27 OLE flüstert: Danke :)
19:03:57 ISA ist jetzt online.
19:04:22 ISA hat sich dem Schlachtzug angeschlossen.
19:04:50 [Schlachtzug] ISA: huhu, verzeiht das Schulfest hat etwas länger gedauert :(
19:05:26 [Schlachtzug] NEO: ohje du gehst noch auf ein schulfest?! :P
19:05:27 [Schlachtzug] URS: haben ja noch netmal angefangen :P
19:05:47 [Schlachtzug] ISA: Ne aber hie in der steiermark is erst ab morgen schulfrei und die Kinder hatten fest^^
19:05:58 [Schlachtzug] NEO: hehe
19:06:00 [Schlachtzug] TEA: werd nächsten freitag auch mit schulfest genötigt
19:06:01 [Schlachtzug] ROY: bundesland?
19:06:17 [Schlachtzug] ISA: Österreich...Steiermark
19:06:22 [Schlachtzug] ISA: oder was meinst nu^^
19:06:23 [Schlachtzug] ROY: achso
19:07:16 ROY kniet vor LUI.
19:10:03 [Gilde] OLE: das Achievment hat mich übrigens ca. 12000g gekostet
19:10:16 [Gilde] FLO: die hättest du auch mir geben können !
19:10:26 [Gilde] OLE: das lustige ist, dass ich durch das Achievement bisher 17000g eingenommen habe, weiter steigend
19:10:43 [Gilde] JIM: das wäre es mir nicht wert
19:10:51 [Gilde] JOE: Wollen alle Fotos mit dir oder was?^^
19:10:51 [Gilde] LUC: wie den das?
19:10:54 [Gilde] OLE: was, 5000g daran zu verdienen?
19:11:13 [Gilde] JIM: nein, aber so ruf bei den heinis zufarmen bis zur vergasung
19:11:15 [Gilde] OLE: an dem ganzen kleinen Mist der da abfällt, LUC
19:11:17 [Gilde] URS: die zeit die man dafür opfert^^
19:11:56 [Gilde] STU: gab nur nen titel für den erfolg oder?
19:12:28 [Gilde] OLE: jo
19:16:30 [Gilde] ROY: mit 4 türmen?
19:18:58 [Schlachtzug] BEN: der start verschiebt sich noch um wenige minutern bitte kurz geduld =)
19:19:22 [Schlachtzug] ZAP: kurz afklo
19:19:29 [Schlachtzug] ROY: 2 min afk
19:21:22 [Schlachtzug] JIM: und nachher stehen wir zu 5. vorm leviathan ;)
19:21:51 [Schlachtzug] JOE: afk tele
19:22:11 [Schlachtzug] KAI: k..... dann auch mal flott klo
19:22:30 [Schlachtzug] LUI: Waaaarg..Fliegeralarm
19:22:39 [Schlachtzug] JOE: re
19:22:57 [Gilde] FLO: hm, ich find meine hose nich wieder, dabei hat ich sie vorhin noch an
19:23:09 [Gilde] LUI: Rofl
19:23:09 [Gilde] IVO: Hast du sie immernoch an?
19:23:19 [Gilde] OLE: im Kühlschrank
19:23:30 [Gilde] LUI: Eventuell hast was drübergezogen
19:23:32 [Gilde] FLO: gefunden
19:23:35 [Gilde] IVO: Und ich seh schon, OLE macht seinem neuen Titel alle Ehre
19:23:46 [Gilde] OLE: arglarglurgelgurgel
19:23:55 [Gilde] IVO: qed
19:24:01 [Gilde] OLE: :)
19:24:09 [Schlachtzugsleiter] BEN: lebenstur bitte zerstören setup reicht heute nicht für 4t
19:24:23 [Schlachtzugsleiter] BEN: +m
19:24:57 [Schlachtzug] LUI: eben pissorn
19:26:17 [Gilde] OLE: viel Spaß euch, bis morgen
19:26:21 [Gilde] AMO: cu
19:26:53 Zu FLO: MAX?^^
19:26:58 Zu FLO: was is da los?
19:27:16 [Schlachtzug] LUI: re

19:27:23 [Gilde] JIM: hmm was da los
19:27:36 [Schlachtzug] AMO: wb
19:27:44 [Gilde] URS: forum^^
19:27:52 [Gilde] JIM: kann ich noch nicht lesen den teil
19:27:59 [Gilde] JIM: you know i'm your slave
19:28:00 [Gilde] URS: no time atm
19:28:39 [Gilde] STU: naja unzuverlässige leute, egal wieviel skill sie haben, braucht man wirklich nicht :P
19:29:43 [Gilde] KAI: aber so gute wie ihn brauchen wir schon
19:29:44 [Gilde] NEO: warum geht er dann sofort raus aus der gilde?
19:29:57 [Gilde] NEO: kann doch pause machen. versteh ich nicht
19:30:20 FLO flüstert: er macht pause
19:30:30 [Gilde] IVO: MAX ist tlws schwer zu verstehen...aber mal Themenwechsel, haben wir heute überhaupt ne Raidleitung?
19:30:32 [Gilde] STU: das auf jeden fall @ KAI ^^
19:30:47 Zu FLO: aber dann braucht er sich doch noch nicht zu verabschieden und die gilde zu verlassen
19:30:56 FLO flüstert: joa ^^
19:31:46 Zu FLO: weil ich bin nächste woche nicht da. soll ich auch die gilde verlassen?^^
19:32:09 [Schlachtzug] LUC: schnell afk
19:32:34 FLO flüstert: währ glaub ich besser :D
19:32:43 Zu FLO: :(
19:33:44 Zu FLO: will aber nich !
19:33:54 [Schlachtzug] LUC: re
19:35:23 [Schlachtzug] ISA: ja
19:38:11 [Schlachtzug] ISA: ich hab das aber mitn schiessen noch nie gemacht
19:38:22 [Schlachtzug] ISA: na nur das ihr wisst^^
19:39:14 [Schlachtzug] ISA: und was mach ich dann wenn ich fliege?
19:39:27 [Schlachtzug] LUI: Reißleine ziehen
19:39:28 [Schlachtzug] ISA: ^^
19:39:41 [Schlachtzug] JIM: omg ich werde sterben
19:39:57 [Schlachtzug] ISA: ok
19:40:57 [Schlachtzug] FLO: was soll ich machen? irgendwo mitfahren oder so?
19:41:29 [Schlachtzug] LUI: Wenn du ne Hose anhast, kannst bei mir aum Chopper
19:41:34 [Schlachtzug] ISA: ^^
19:41:43 [Schlachtzug] FLO: dann nehm ich wohl doch besser ne eigene
19:43:55 [Schlachtzug] ISA: öhm ok
19:44:03 [Schlachtzug] ISA: :)
19:47:23 [Gilde] PER: nabend
19:47:26 [Gilde] ROY: hi
19:48:13 [Gilde] ROY: ne bin ncihtma drin
19:48:54 [Gilde] LEA: omg der komische tank von neulich wieder ;D
19:50:32 [Schlachtzug] JIM: kann ich fix noch paar buffs haben?
19:53:11 [Schlachtzug] FLO: ich hoffe WIM beeilt sich mit dem aimbote für die dinger hier
19:56:49 [Schlachtzug] ISA: Meinst mich? ne bin unten gestorben
19:57:31 [Schlachtzug] TOM: jo ok
19:58:04 [Gilde] ROY: 230k :D
19:58:27 [Gilde] NEO: weil du den besten nachlader hast !
19:58:38 [Gilde] WES: ! :P
19:58:46 [Gilde] ROY: stimmt schon
19:58:48 [Gilde] EIK: so viel erfolg ich bin dann auchma wech
19:59:07 [Gilde] NEO: bb
20:05:56 [Gilde] WES: GZ
20:06:18 [Schlachtzug] SAB: relogg
20:06:19 WES flüstert: und was gedroppt ?
20:06:31 Zu WES: Bindungen des Mechanikers
20:06:36 Zu WES: Leuchtender Ring der Wiedergewinnung
20:06:42 Zu WES: Betankungshandbuch für den Leviathan
20:06:51 [Schlachtzugsleiter] BEN: Bindungen des Mechanikers15 dkp
20:06:59 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
20:07:06 WES flüstert: sonst nix ?
20:07:13 [Schlachtzugsleiter] BEN: Bindungen des Mechanikers15 dkp
20:07:16 Zu WES: ne kugel noch
20:07:16 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
20:07:17 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
20:07:18 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
20:07:22 [Schlachtzugsleiter] BEN: Bindungen des Mechanikersffa
20:07:32 WES flüstert: hmm, gibts da nicht 1 besseres item, wenn man ihn auf hm macht ?
20:07:33 [Schlachtzug] STU: passe für KAI
20:07:40 [Schlachtzugsleiter] BEN: Leuchtender Ring der Wiedergewinnung20 dkp
20:07:41 Zu WES: war ja nicht hardmode
20:07:45 [Schlachtzug] LEA: n468
20:07:46 [Schlachtzug] TEA: n 191,5
20:07:48 [Schlachtzug] JOE: n 60
20:07:49 WES flüstert: achso, doch nicht 4 türme ?
20:07:52 WES flüstert: wieviele ?
20:07:55 Zu WES: nee setup
20:08:04 Zu WES: nur gimps hier^^
20:08:08 WES flüstert: jo schon klar

20:08:27 Zu WES: AKU mit dk^^
20:08:29 Zu WES: ...
20:08:30 [Schlachtszugsleiter] BEN: Betankungshandbuch für den Leviathan30 dkp
20:08:48 [Schlachtszug] TEA: n 191,5
20:08:59 JOE sagt: Hier gibts frische Kekse!
20:09:17 [Schlachtszug] TEA: danke
20:09:19 [Schlachtszug] NIK: so haut rein bb bis morgen oder nachher
20:09:21 [Schlachtszug] KAI: jemand einen arktischen pelz bei, den ich ihm abkaufen darf?
20:09:26 ZAP sagt: Die sind von gestern. Die sind schon trocken
20:09:26 [Mages] JOE: Wie buffen?
20:09:37 [Schlachtszug] TEA: kurz afkind
20:10:04 [Mages] URS: URS>FLO>NEO>JOE
20:10:13 [Mages] URS: JOE> TEA^^
20:10:14 [Mages] NEO: {J-T-N-F-U}
20:10:25 [Mages] JOE: TEA?
20:10:38 [Mages] URS: ja TEA ^^
20:10:48 [Mages] URS: wir machen meisn da waren mehr buchstaben !^^
20:10:55 [Mages] JOE: raff ich net...
20:11:00 [Mages] JOE: ^^
20:11:07 [Schlachtszug] AMO: kurz klo
20:11:10 [Schlachtszug] JOE: fix afk
20:11:14 [Mages] URS: was raffste da net Oo
20:11:20 [Mages] NEO: ich buff FLO und fertig :)
20:11:21 [Schlachtszug] TEA: re
20:11:25 [Schlachtszug] NEO: wb
20:11:34 [Schlachtszug] ISA: omg^^
20:11:53 LEA flüstert: NEO hast du zufällig die mats für die ringverzauberung dabei? Würd ich dir nachher wieder geben
20:12:00 [Schlachtszug] JIM: @VIO, port angekommen?
20:12:15 Zu LEA: nee leider hab ich nix bei
20:12:18 [Mages] TEA: wen ich? war afk
20:12:24 LEA flüstert: schade aber ok ;)
20:12:34 [Schlachtszug] TEA: mdw bitte
20:12:42 Zu LEA: tut mir leid :(
20:12:58 [Schlachtszug] NEO: TEA buff plz
20:13:28 [Mages] TEA: URS wollte, was denn nun
20:13:32 Zu TEA: buff plz
20:14:13 [Mages] TEA: buffen klapp nicht, kann nicht 2 buffen
20:14:32 [Mages] URS: NEO sag an
20:14:43 [Mages] NEO: {JTNFU}
20:19:33 WES flüstert: wieso AKU mit dk ?
20:20:08 [Schlachtszugsleiter] BEN: Klingenschuppenschulterenschutz 30 dkp
20:20:13 [Mages] TEA: bufft mal neu, JOE hat nix
20:20:20 [Schlachtszug] ZAP: n 347
20:20:25 [Mages] URS: {U F N J T}
20:20:29 WES flüstert: omg...
20:20:38 [Mages] URS: oki ? ^^
20:20:57 [Mages] TEA: wegen mir ja^^
20:21:10 [Schlachtszugsleiter] BEN: Siegel der Abwehr35 dkp
20:21:11 [Mages] JOE: omg, wegen des ganzen kampfes nix?^^
20:21:18 [Schlachtszugsleiter] BEN: 3
20:21:20 [Schlachtszugsleiter] BEN: 2
20:21:21 [Schlachtszugsleiter] BEN: 1
20:21:23 [Schlachtszugsleiter] BEN: Siegel der Abwehrrffa
20:21:27 [Schlachtszug] AKU: n
20:21:51 [Schlachtszugsleiter] BEN: Armschienen der Brutmutter Armschienen der Brutmutter15 dkp
20:22:02 Zu BEN: warum equipen wir jetzt doch twinks? ich denk, es gibt genug tanks...
20:22:24 BEN flüstert: schau mal auf die gilde von dem dk ^^
20:22:31 Zu BEN: hab ich gesehen
20:22:32 [Schlachtszugsleiter] BEN: 3
20:22:33 [Schlachtszugsleiter] BEN: 2
20:22:33 [Schlachtszugsleiter] BEN: 1
20:22:35 Zu BEN: als er invitet wurde
20:22:36 [Schlachtszugsleiter] BEN: Armschienen der Brutmutterffa
20:22:43 Zu BEN: aber is mir nich ganz klar^^
20:22:47 BEN flüstert: AKU spielt keinen hexer mehr
20:22:53 Zu BEN: na dann
20:22:54 [Schlachtszug] STU: dankö
20:23:34 Zu AKU: warum spielste den hexer nicht mehr?
20:23:43 AKU flüstert: les forum
20:23:47 Zu AKU: :(
20:23:47 AKU flüstert: MAX
20:23:51 BEN flüstert: macht ihm keinen spass mehr
20:23:57 KAI mustert LEA von oben bis unten.
20:24:09 BEN flüstert: sonst hätten wir ihn ja nicht geladen wegen keine twinks in gilde und so =)
20:24:16 Zu BEN: jo genau
20:24:35 Zu BEN: aber erscheint mir trotzdem zu einfach das wechseln des chars^^
20:24:45 Zu BEN: {NEOs Twink} im raid INC !

20:27:18 [Schlachtzug] KAI: göttlich, wir haben wieder einen Trauma-Warri.....
 20:27:19 [Schlachtzug] TEA: achja, ordnet mal die maintank liste^^
 20:30:44 [Schlachtzug] TEA: bei mir auch nciht
 20:32:01 Ihr liebt LEA.
 20:33:28 [Mages] TEA: 3 ohne buff
 20:33:39 [Mages] NEO: buff
 20:33:49 KAI mustert LUC von oben bis unten.
 20:33:50 [Mages] NEO: !
 20:33:52 KAI lacht LUC aus.
 20:34:19 [Mages] TEA: {U F N J}
 20:37:50 [Schlachtzug] GIL: drecks ui bug
 20:38:15 [Schlachtzug] GIL: ignis is not a vehinle bla wtf?
 20:39:07 ROY sagt: scheiss dc
 20:39:11 Zu BEN: immerhin 3.
 20:39:18 BEN flüstert: ;-)
 20:39:21 Zu BEN: :)
 20:39:46 [Schlachtzugsleiter] BEN: Flammenpirscherstiefel25 dkp
 20:39:53 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:39:54 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:39:55 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:39:58 [Schlachtzugsleiter] BEN: Flammenpirscherstiefelffa
 20:40:10 [Schlachtzug] STU: danke
 20:40:20 [Schlachtzugsleiter] BEN: Pyrolichtreif20 dkp
 20:40:21 [Schlachtzug] FLO: n47
 20:40:24 [Schlachtzug] TOM: n170
 20:40:24 [Schlachtzug] GIL: n 84,5
 20:40:24 [Schlachtzug] NEO: n125
 20:40:25 [Schlachtzug] URS: n138
 20:40:28 [Schlachtzug] JOE: n 60
 20:40:35 Zu BEN: 55
 20:40:41 Zu LEA: :)
 20:41:04 Zu FLO: gzi
 20:41:22 [Schlachtzugsleiter] BEN: Rußbedeckter Mantel30 skp
 20:41:28 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:41:29 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:41:31 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:41:34 [Schlachtzugsleiter] BEN: Rußbedeckter Mantelffa
 20:41:38 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:41:41 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:41:44 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:42:02 [Schlachtzug] GIL: für 30 skp nehm ichs =P
 20:42:26 [Mages] URS: need buff :>
 20:42:39 [Schlachtzug] IVO: re
 20:42:44 FLO flüstert: endlich Titanring des Zauberschocks weg ^^
 20:44:35 [Schlachtzug] STU: ah TEA wie konntest du das entzaubern =(
 20:44:41 [Schlachtzug] STU: hätte dick need gehabt^^
 20:44:53 [Schlachtzug] URS: buffs bitte
 20:45:28 Zu BEN: warum nich?
 20:45:39 BEN flüstert: wird eng =)
 20:45:43 Zu BEN: ^^
 20:50:22 [Schlachtzug] MAT: kurz klo
 20:50:23 [Schlachtzugsleiter] BEN: Messinggefütterte Stiefel25 dkp
 20:50:27 [Gilde2] RON ist dem Channel beigetreten.
 20:50:38 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:50:38 Zu BEN: 7RA KURZ KLO
 20:50:39 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:50:41 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:50:46 Zu BEN: SRY
 20:50:52 [Schlachtzugsleiter] BEN: Messinggefütterte Stiefelffa
 20:50:56 [Schlachtzug] NEO: kurz klo
 20:50:57 BEN flüstert: np =)
 20:50:59 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:51:05 [Schlachtzug] EVA: kur afk tee holen
 20:51:16 [Schlachtzug] ROY: wie viel machtd as
 20:51:21 [Schlachtzugsleiter] BEN: Schulterplatten des Dekonstruktors30 dkp
 20:51:23 [Schlachtzug] JOE: ich nehm stern
 20:51:28 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:51:30 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:51:32 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:51:32 [Schlachtzug] MAT: re
 20:51:35 [Schlachtzugsleiter] BEN: Schulterplatten des Dekonstruktorsffa
 20:51:36 [Schlachtzug] AMO: n
 20:52:05 [Schlachtzugsleiter] BEN: Verzerrte Visage40 dkp
 20:52:22 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
 20:52:23 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
 20:52:24 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
 20:52:28 [Schlachtzugsleiter] BEN: Verzerrte Visageffa
 20:52:30 [Schlachtzug] RIA: n

20:52:39 [Gilde] ROY: bin mal kurz essen dauert nicht lang
20:54:43 [Schlachtzug] EVA: da ist mal weg... da ist man tot
20:54:52 [Schlachtzug] EVA: danke
21:00:40 [Gilde] ROY: wieder da
21:02:32 [Gilde] ROY: wie viel
21:02:46 [Schlachtzug] EVA: hat wer kekse?
21:02:58 [Schlachtzug] AMO: re
21:03:07 [Schlachtzug] JIM: Summoning >>4280 hp Soulwell << Yummie!
21:03:35 [Schlachtzug] LUI: Schlag den {Wortspiel mit Nickname} hat er gespielt
21:07:50 EVA massiert die Schultern von VIO.
21:07:52 EVA krault VIO liebevoll das plüschige Fell.
21:07:58 VIO kuschelt sich an EVA.
21:08:17 [Gilde] ROY: mdw
21:08:35 [Schlachtzug] MAT: kk
21:11:17 EVA massiert die Schultern von VIO.
21:11:18 EVA krault VIO liebevoll das plüschige Fell.
21:11:25 [Schlachtzug] FLO: mit eisblock passiert das auch oft
21:11:40 [Schlachtzug] JIM: ganz fix klo, sonst wird es fies
21:11:48 EVA bereitet ein Fischmahl zu!
21:12:44 BEN bereitet ein Fischmahl zu!
21:13:08 GIL sagt: doppelt gemoppelt hält bess0r
21:16:16 Zu BEN: lol?
21:16:21 BEN flüstert: =)
21:16:28 Zu BEN: wie stumpf nich zugehört wird^^
21:16:54 BEN flüstert: jup das ist genau das was ich meine man macht sich die mühe was zu erklären und es wird einfach dreist nicht zugehört =(
21:17:06 Zu BEN: einfach unglaublich
21:17:11 BEN flüstert: wetten das die hälfte das mit dem focus eben auch nicht mitbekommen hat?
21:17:19 Zu BEN: und das ist ja nunmal sehr einfach zu befolgen gewesen^^
21:17:28 BEN flüstert: ;-)
21:17:29 Zu BEN: jo glaub ich auch
21:19:02 JOE sagt: Gegenzauber genutzt!
21:24:40 STU lacht ROY aus.
21:24:50 [Schlachtzug] JIM: so viel zeit muss sein
21:25:21 [Schlachtzug] ROY: 64 schaden über tod OH man
21:26:07 Zu FLO: na toll! 10k haste mich noch überholt :(
21:26:24 FLO flüstert: war zwischendurch oom und hab frostfeuer benutzt weil soviel billiger ^^
21:26:32 [Schlachtzugsleiter] BEN: Eisenbeschlagener Mantel30 dkp
21:26:35 Zu FLO: hrhr
21:26:39 [Mages] URS: 1-4 mages ftw !
21:26:41 [Schlachtzug] EVA: n88
21:26:52 [Mages] NEO: so muss das !
21:27:01 [Schlachtzug] ROY: gz
21:27:03 [Mages] TEA: pfff
21:27:06 [Schlachtzugsleiter] BEN: Runenverzierte Eisenhautstiefel25 dkp
21:27:11 [Mages] NEO: du kannst ja nix dafür, TEA
21:27:18 [Mages] NEO: sonst wärs 1-5^^
21:27:18 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:27:19 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:27:20 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:27:20 [Mages] URS: du bist halt ne frau^^
21:27:22 [Schlachtzugsleiter] BEN: Runenverzierte Eisenhautstiefelffa
21:27:29 [Mages] NEO: hat URS gesagt °!
21:27:31 [Schlachtzug] STU: passe
21:27:54 [Schlachtzugsleiter] BEN: Beinwickel der Überladung25 dkp
21:28:07 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:28:09 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:28:12 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:28:19 [Schlachtzugsleiter] BEN: Beinwickel der Überladungffa
21:28:22 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:28:23 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:28:24 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:28:39 [Schlachtzug] NEO: crap
21:29:20 [Schlachtzug] MAT: mdw pls
21:29:31 Zu FLO: aber das mit dem anregen hab ich gut gemacht eben^^
21:29:36 FLO flüstert: joa =P
21:29:48 Zu FLO: einfach schnell reagieren kann gut helfen^^
21:30:11 VIO pfeift EVA zu.
21:31:10 [Mages] TEA: dreckseisblock
21:32:51 [Schlachtzug] AMO: lol
21:32:57 [Schlachtzug] AMO: bin runtergefallen
21:33:17 Zu URS: adds bomben ! :)
21:33:30 Zu URS: dmg cheater !^^
21:35:56 [Schlachtzug] AMO: kann man hier unten rezzen?
21:35:57 [Schlachtzug] AMO: ^^
21:36:12 VIO kuschelt sich an EVA.
21:36:34 [Schlachtzugsleiter] BEN: Riesenbann Götze des heulenden Windes
21:36:36 [Schlachtzugsleiter] BEN: Eisenheiler

21:36:48 [Schlachtzugsleiter] BEN: Riesenbann35 dkp
21:36:53 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:36:54 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:36:56 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:36:59 [Schlachtzugsleiter] BEN: Riesenbannffa
21:37:02 [Schlachtzug] LUI: n
21:37:33 Zu BEN: imba für krieger^^
21:37:36 [Schlachtzugsleiter] BEN: Götze des heulenden Windes35 dkp
21:37:38 [Gilde] GIX: schalömchen !
21:37:43 [Gilde] ISA: huhu
21:37:43 BEN flüstert: nicht nur krieger ^^
21:37:43 [Gilde] AKU: hi
21:37:44 [Gilde] JIM: huhu
21:37:47 [Gilde] KAI: huhuh
21:37:50 Zu BEN: war ironisch^^
21:38:01 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:38:01 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:38:03 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:38:03 Zu BEN: gibt glaub bessere
21:38:07 [Schlachtzugsleiter] BEN: Götze des heulenden Windesffa
21:38:16 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:38:17 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:38:18 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:38:25 [Schlachtzugsleiter] BEN: Eisenheiler30 dkp
21:38:26 [Schlachtzug] JOE: n 60 !
21:38:27 [Schlachtzug] URS: n138
21:38:29 [Schlachtzug] STU: n380
21:38:30 [Schlachtzug] TEA: n 161,5
21:38:31 [Schlachtzug] TOM: n170
21:41:29 Zu FLO: ich lagge die ganze zeit :(
21:41:45 FLO flüstert: ;(
21:41:50 [Mages] NEO: buff und so?
21:49:32 [Schlachtzug] ISA: afklo
21:49:48 [Schlachtzugsleiter] BEN: Schulterplatten des Ewigen30 dkp
21:49:53 [Schlachtzug] IVO: n145
21:49:55 [Schlachtzug] AMO: n 0
21:49:55 Zu FLO: die schieß katze hat mich locker 5 mal gesilenced
21:50:01 FLO flüstert: joa, mich auch
21:50:05 Zu FLO: eher öfter
21:50:07 FLO flüstert: da mach ich dann immer 2x arkanschlag
21:50:19 FLO flüstert: dann macht arkane explosion auch mehr schaden wenn der schwarm da is ^^
21:50:25 [Gilde] GIX: WES?
21:50:33 Zu FLO: hm jo aber is mir eigentlich zu teuer
21:50:40 Zu FLO: also mana
21:50:43 FLO flüstert: 2x arkanschlag kostet weniger als feuerball ^^
21:50:45 [Schlachtzugsleiter] BEN: Weinen der Sirene35 dkp
21:50:53 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:50:54 Zu FLO: ich mein ja AE
21:50:54 FLO flüstert: der erste kostet doch nur 1 /3 vom feuerball
21:50:58 FLO flüstert: achso :>
21:50:59 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:51:00 [Gilde] GIX: onkel WES?
21:51:00 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:51:04 [Schlachtzugsleiter] BEN: Weinen der Sireneffa
21:51:31 [Schlachtzugsleiter] BEN: Amicia der stoischen Wacht30 dkp
21:51:56 [Gilde] ZAP: gz
21:51:58 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:51:59 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:52:00 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:52:02 [Schlachtzugsleiter] BEN: Amicia der stoischen Wachtffa
21:52:04 [Gilde] LUC: pssst
21:52:14 [Schlachtzugsleiter] BEN: 3
21:52:14 [Gilde] FLO: meins is auchnoch garnich so alt
21:52:15 [Schlachtzugsleiter] BEN: 2
21:52:15 [Schlachtzugsleiter] BEN: 1
21:52:28 [Gilde] GIX: Episich
21:52:30 [Gilde] GIX: XD
21:52:40 [Gilde] GIX: 5,1
21:52:45 [Gilde] FLO: Episich 14.6
21:52:46 [Gilde] JIM: immer ruhig, das brauch ich auch noch^^
21:53:56 [Schlachtzug] ISA: re
21:53:56 WES flüstert: (26,5 Schaden pro Sekunde)Benötigt Stufe 34Trefferchance: Vergiftet das Ziel 25
21:54:04 WES flüstert: hab ich aufem progressserver gekauft
21:54:07 WES flüstert: schwert
21:54:21 [Schlachtzug] ROY: hardmodes sind kein content ghostcrawler
21:54:23 Zu WES: tempo?
21:54:58 [Schlachtzug] FLO: wolln wir nachher noch schnell sartharion gehn damit URS das

21:55:03 caster schmuckstück da abstauben kann?^^
[Gilde] GIX: hmmm gleich ist lk winter. wie der BEN nicht weiß wo ich bin *hust
hust* ^^

Chatmitschnitt C25_5:

zugehöriger Voice-Chat: VC25_5
zugehöriger Chat: C25_5+Servermeldungen (vollständiger Chat mit allen Servermeldungen)
Aufnahmedatum: 12.07.2009
Aufnahmezeit: 19:10:00 - 21:56:20
Aufnahmedauer: 02:46:20
Aufzeichnende: Julia Lüdemann
Kommentar: 25er-Raid.

Die Teilnehmer unterhalten sich auch über die Grenzen des 25er-Raids hinaus im
Gildenchannel mit anderen Gildenmitgliedern.
Nur die Teilnehmer der 25er-Gruppe sind hier aufgeführt.
Da EIK weg muss, springt der Ersatzspieler TIM ein.

Teilnehmer:	ADO	OLE
	AKU	ROB
	EIK (Eik ist ab 21.01 Uhr weg, Ersatz TIM)	RON
	EVA (weiblich)	ROY
	FIN	STU
	GIL	TEA (weiblich)
	GIX	TIL
	IVO	TIM
	JIM	TOM
	JOE	ULI
	LUC (Schweizer)	UMA (weiblich)
	LUI	UWE
	NEO	ZAP

19:10:28 GIL sagt: könnten ja trash schonmal machen
19:10:51 OLE sagt: dachte wir machen ohne Trash!?
19:11:05 GIL sagt: ja dann pull boss OLE mit irre auf FIN
19:11:06 LUI sagt: Incl. dachte ich
19:11:15 OLE sagt: geht los
19:11:17 ZAP sagt: Bist du Wahnsinnig OLE? :P
19:11:25 OLE sagt: jaaaaaaaa ^^
19:11:29 OLE sagt: gnihihihihihiiii
19:11:33 [Mages] JOE: {J N T}
19:11:34 [Mages] TEA: reifenfolge?
19:11:38 [Gilde] LUC: sry hab um 8vor 7 in planer geschaut da war nichts drin und nun bin ich zu spät
-.-
19:11:40 UMA sagt: irre auf GIL ... geil ^^
19:11:45 OLE setzt den wirren Blick auf.
19:11:46 GIL sagt: pff
19:11:49 GIL sagt: ich hätt gevanisht
19:12:30 [Mages] TEA: buff pls
19:13:48 OLE sagt: lootet bittte schön, EVA wirds euch danken
19:13:58 [Mages] TEA: und nochmal pls
19:14:51 [Schlachtzug] EVA: lootet bitte
19:16:05 [Schlachtzug] OLE: hui, wieviele Gier machen im 25er Twinkrun
19:16:07 [Schlachtzug] OLE: ach wartet
19:16:45 EVA dankt UMA.
19:19:32 OLE sagt: Loots!
19:20:23 [Schlachtzug] JIM: lila in 5 sek
19:21:55 [Schlachtzug] ROB: ah wtf hat wer nen stack kekse?
19:23:05 GIL sagt: sec afk
19:23:10 LUC sagt: 2
19:23:13 LUC sagt: 1
19:23:14 LUC sagt: 0
19:23:55 IVO wirft LUI einen Kuss zu.
19:27:01 [Schlachtzug] EVA: LUC GIX bitte looten
19:27:15 [Schlachtzug] GIL: jez fang du nich auch noch damit an =P
19:27:22 [Schlachtzug] LUC: name calling! _:_
19:27:35 EIK sagt: Kick > 56876 < raus
19:28:24 [Schlachtzug] JIM: lila in 5 sek
19:30:01 EVA dankt UMA.
19:30:03 ROB sagt: Gamaschen der gequälten Erde
19:30:11 [Schlachtzug] OLE: Gamaschen der gequälten Erde 25 DKP
19:30:20 [Schlachtzug] OLE: Gamaschen der gequälten Erde ffa
19:30:27 [Schlachtzug] GIL: n
19:30:39 [Schlachtzug] GIL: für ffa
19:30:47 [Schlachtzug] GIL: halt
19:30:51 [Schlachtzug] GIL: bin am essen
19:31:15 [Mages] JOE: neu buffen bitte
19:31:29 [Schlachtzug] ZAP: LUI mach dich mal lauter

19:33:58 OLE schreit: looten
19:34:12 UMA schreit: es gibt puten?
19:34:13 GIX pfeift UMA zu.
19:34:42 ULI sagt: relogg
19:34:58 UMA sagt: JOE is putzig???
19:35:20 RON sagt: tdy
19:35:21 JOE sagt: klar!
19:35:23 RON sagt: *rdy
19:35:34 [Schlachtzug] EVA: jo
19:35:42 [Schlachtzug] JOE: mdw
19:36:49 [Schlachtzug] JOE: mdw bitte noch
19:41:54 ULI dankt GIX.
19:42:01 [Schlachtzug] OLE: Nymphenherzglücksbringer 20 DKP
19:42:11 [Schlachtzug] EVA: n88
19:42:40 [Schlachtzug] OLE: Beinplatten des abtrünnigen Beschützers 30 DKP
19:42:43 [Schlachtzug] UWE: n 102.5
19:43:07 [Schlachtzug] OLE: Beinplatten des abtrünnigen Beschützers ffa
19:43:18 [Schlachtzug] EVA: sry n
19:44:14 [Gilde] KAI: nabend
19:44:19 [Gilde] MAT: huhu
19:50:16 [Schlachtzug] GIL: ja!
19:50:18 [Schlachtzug] GIL: geschafft!
19:50:22 [Schlachtzug] ZAP: :D
19:50:23 [Schlachtzug] ZAP: gz
19:55:39 [Schlachtzug] JOE: buffen bitte
19:55:49 STU tröstet EVA.
19:56:01 ROY blickt mitleidig auf EVA herab.
19:57:59 STU stirbt fast vor Langeweile. Das Leben ist ja sooo hart!
20:03:04 [Schlachtzug] STU: schlechter kill :P
20:03:37 [Schlachtzug] LUI: Ja? Ich habe zum ersten mal überlebt^^
20:03:39 [Schlachtzug] OLE: Klaue des Wahnsinns Stulpen des abtrünnigen Beschützers
20:03:41 [Schlachtzug] OLE: Stulpen des abtrünnigen Bezwingers Pläne: Treter des Schicksals
20:03:58 [Schlachtzug] OLE: Klaue des Wahnsinns 30 DKP
20:04:01 [Schlachtzug] LUC: n (weis nicht wieviel)
20:04:06 [Schlachtzug] EVA: n68
20:04:47 [Schlachtzug] OLE: Stulpen des abtrünnigen Beschützers 20 DKP
20:04:50 [Schlachtzug] UWE: n 72.5
20:04:50 [Schlachtzug] ROB: n82
20:04:53 [Schlachtzug] LUI: n 584
20:05:19 [Schlachtzug] LUI: ty
20:05:27 [Schlachtzug] OLE: Stulpen des abtrünnigen Bezwingers 20 DKP
20:05:28 [Schlachtzug] AKU: n424
20:05:33 [Schlachtzug] LUC: n -6
20:05:38 [Schlachtzug] LUC: passe :D
20:05:52 [Schlachtzug] OLE: Pläne: Treter des Schicksals
20:07:48 [Schlachtzug] TEA: neue buffs pls
20:08:19 [Schlachtzug] TEA: ausd, wille mdw pls
20:10:37 [Schlachtzug] JOE: epic!
20:10:54 [Schlachtzug] OLE: Handschutz des Chaos 15 DKP
20:11:05 [Schlachtzug] OLE: Handschutz des Chaos ffa
20:12:08 [Gilde] TIM: guten Abend
20:12:15 [Gilde] KAI: hoi
20:12:16 [Gilde] EIK: sers
20:13:36 [Gilde] UMA: hi
20:13:46 [Schlachtzug] TEA: afkind
20:14:35 [Schlachtzug] JIM: ich bann links
20:15:02 [Schlachtzug] JOE: ich sheep kreis
20:22:08 [Schlachtzug] GIL: Spektraler Helm der Verteidigung n 2nd für tank eq
20:22:20 [Schlachtzug] ROY: 2 min afk
20:22:28 [Schlachtzug] LUC: den braucht er selber
20:26:13 [Schlachtzug] JIM: ganz schnell kliko
20:26:16 [Schlachtzug] JIM: klo
20:27:30 [Schlachtzug] JIM: sry re
20:27:53 [Schlachtzug] JIM: wo stehe ich? rechts?
20:28:03 [Schlachtzug] JIM: links?
20:28:08 [Schlachtzug] ROY: nich bei meienr latenz sry
20:28:13 [Schlachtzug] EVA: nur zu zweit?
20:28:28 OLE sagt: Kick [1] drin
20:28:29 OLE sagt: Kick [1] drin
20:28:30 OLE sagt: Kick [1] drin
20:28:47 [Schlachtzug] TIL: k
20:28:57 ROY sagt: Gruppe 1 Kick raus!
20:29:04 ROY sagt: mom bin g2
20:29:23 ROY sagt: Gruppe 2
20:29:23 ROY sagt: Kick raus!
20:29:30 ROY sagt: Gruppe 2
20:29:30 ROY sagt: Kick raus!
20:29:33 ROY sagt: Gruppe 2

20:29:34 ROY sagt: Kick raus!
20:29:34 ROY sagt: Gruppe 2
20:29:34 ROY sagt: Kick raus!
20:37:47 [Schlachtzug] UMA: ich bin drei öltanks
20:38:05 [Schlachtzug] IVO: Oo...hast du Zugenommen?
20:38:12 OLE lacht.
20:38:25 [Schlachtzug] UMA: aber voll
20:38:33 [Schlachtzug] LUI: Man lacht keine pummeligen Frauen aus, OLE
20:38:42 OLE lässt die Münze entscheiden ob UMA gleich IVO killt. Kopf: Ja
20:38:42 OLE spielt nebenbei mit ihrem Titansiegel von Dalaran
20:38:44 OLE fängt die Münze. Zahl!
20:38:47 [Schlachtzug] JIM: hier ich bin auch für 3
20:38:51 OLE sagt: Mist
20:39:02 [Schlachtzug] TEA: mdw noch pls
20:39:37 [Schlachtzug] FIN: Alle sind bereit
20:47:21 [Schlachtzug] OLE: Metallisches Band des Leidenden Götze des Verderbers Szepter der verlorenen Seelen
20:47:27 [Schlachtzug] OLE: Metallisches Band des Leidenden 20 DKP
20:47:29 [Schlachtzug] ROB: n82
20:47:56 [Schlachtzug] ULI: 2 min afk
20:48:02 [Schlachtzug] OLE: Götze des Verderbers 35 DKP
20:48:12 [Schlachtzug] OLE: Götze des Verderbers ffa
20:48:22 [Schlachtzug] OLE: STU (Gruppe 4) hat mit einem Wurf von 79 gewonnen! (1-100)
20:48:39 [Schlachtzug] OLE: Szepter der verlorenen Seelen 35 DKP
20:48:41 [Schlachtzug] JOE: n 60
20:48:42 [Schlachtzug] NEO: n 125
20:48:43 [Schlachtzug] TEA: n 191,5
20:48:57 [Schlachtzug] GIX: buh ich hab mich aufs würfeln gefreut ^^
20:48:59 Zu OLE: 104
20:49:13 [Schlachtzug] EVA: kaffee holen afk
20:49:38 [Schlachtzug] TEA: afk kurz
20:49:52 ROY bittet ROB zu warten.
20:50:01 ROY klopft mit dem Fuß auf den Boden, während er auf FIN wartet.
20:50:29 [Schlachtzug] LUI: wer? Ich?
20:50:46 [Schlachtzug] ROB: welche grps gehen runter?
20:50:53 [Schlachtzug] ROB: k
20:50:54 [Schlachtzug] EVA: re
20:51:05 [Schlachtzug] TEA: re
20:51:05 STU flüstert: magst mir mal eben healmeter für alle daten posten?^^
20:51:16 [Schlachtzug] TIM: namd
20:51:17 Zu STU: jo mom
20:51:55 Zu STU: Recount - Geheilt für für Alle Daten
20:51:55 Zu STU: 1. STU 5559861 (2611.8, 26.6%)
20:51:55 Zu STU: 2. ZAP 4034417 (2095.2, 19.3%)
20:51:55 Zu STU: 3. UMA 3360947 (1965.6, 16%)
20:51:55 Zu STU: 4. GIL 2447826 (1544.0, 11.7%)
20:51:55 Zu STU: 5. GIX 1671009 (1022.0, 8%)
20:51:55 Zu STU: 6. IVO 1347172 (735.1, 6.4%)
20:51:55 Zu STU: 7. RON 1080872 (606.2, 5.1%)
20:51:58 STU flüstert: danke
20:52:01 [Schlachtzug] LUI: wie ich auf Thunder Armor reduziert werde..
20:52:08 [Schlachtzug] GIX: und?
20:52:26 [Schlachtzug] JIM: Oh ein Schaf. Hmm Sunder Armor
20:52:31 [Schlachtzug] JOE: kings
20:52:34 [Schlachtzug] GIX: dachte imemr das heißt sunder amor. hmmm
20:52:45 [Schlachtzug] LUI: Dachttest du?
20:52:54 [Schlachtzug] GIX: aber donnerrüstung ist auch cool
20:52:55 [Schlachtzug] LUI: vielleicht hast du recht...wer weiß
20:52:55 [Schlachtzugsleiter] FIN: Die folgenden Spieler sind AFK: ULI
20:53:52 [Schlachtzug] ULI: sry re
20:53:59 [Schlachtzug] JIM: Summoning >>4280 hp Soulwell << Yummie!
20:54:22 [Schlachtzug] GIX: kack hybrid. fc ^^
20:54:41 GIX droht TIM mit der ewigen Verdammnis.
20:54:49 TIM sagt: wtf ...
20:55:15 [Schlachtzug] OLE: TrashRespawnTimer 17:42
20:55:16 GIX sagt: wtf und hdf und... xy löschen ^^
20:55:21 [Schlachtzug] LUI: TrashRespawnTimer 31:01
20:55:21 [Schlachtzugsleiter] FIN: Alle sind bereit
20:55:27 [Schlachtzug] GIL: segen der rettung!
20:56:20 ROY sagt: lag
20:59:24 [Schlachtzug] GIL: oO
20:59:42 [Schlachtzug] GIL: cd
21:00:15 [Schlachtzug] STU: bin im tentakel!!!!
21:00:15 STU schreit: STU im tentakel!!!!
21:02:46 [Gilde] ROY: test??
21:02:50 [Gilde] ROY: ich lebe mit 1 leben??
21:02:50 [Gilde] OLE: durchgefallen
21:02:57 [Gilde] ROY: seht ihr mich?

21:03:01 [Gilde] OLE: in der Tat
21:03:09 [Gilde] OLE: 40%
21:03:12 [Gilde] OLE: 77
21:03:14 [Gilde] OLE: 100
21:03:18 [Gilde] ROY: gefühlte 10 dcs eben
21:03:55 [Gilde] TAK: nabend
21:04:03 [Gilde] JOE: hi
21:06:17 [Schlachtzug] TIM: erzählen wir mal keinem, dass ich vergessen hab umzuskillen ><
21:06:34 [Schlachtzug] UMA: psssst
21:06:38 [Schlachtzug] IVO: schäm dich, diesmal hab selbst ich an alles gedacht^^
21:06:50 [Schlachtzug] JOE: also ich hätts wirklich keinem erzählt^^
21:07:08 Zu FLO: Recount - Schaden gemacht für Yogg-Saron 20:55:43-21:05:21
21:07:08 Zu FLO: 1. NEO 3317787 (6334.7, 9.1%)
21:07:08 Zu FLO: 2. ADO 2972996 (5449.9, 8.1%)
21:07:08 Zu FLO: 3. TEA 2564730 (5337.2, 7%)
21:07:08 Zu FLO: 4. UWE 2457291 (4926.2, 6.7%)
21:07:08 Zu FLO: 5. JIM 2311022 (4393.9, 6.3%)
21:07:08 Zu FLO: 6. RON 2238229 (4462.7, 6.1%)
21:07:08 Zu FLO: 7. ULI 2123357 (5162.7, 5.8%)
21:07:08 Zu FLO: 8. LUI 2033902 (5003.2, 5.5%)
21:07:08 Zu FLO: 9. JOE 1793777 (5665.9, 4.9%)
21:07:18 Zu FLO: 10. OLE 1689506 (4780.7, 4.6%)
21:07:43 [Schlachtzug] GIX: dafür haste immer noch merh dmg gemacht als manch anderer TIM =)
21:07:48 FLO flüstert: nice ^^
21:08:03 [Schlachtzug] TIM: Tankspecc macht ueber Dmg !
21:08:04 Zu FLO: weiß nich, was die anderen caster immer so machen^^
21:08:17 [Schlachtzug] GIX: wtf dornen ^^
21:08:18 [Schlachtzug] OLE: TrashRespawnTimer 4:48
21:08:21 Zu FLO: aber 100 dkp für Szepter der verlorenen Seelen !!!
21:08:29 Zu FLO: pornoloot ! :PP
21:08:32 [Gilde] EIK: gz
21:08:36 [Gilde] JOE: schön
21:08:38 [Gilde] NIK: thx^^
21:08:41 [Gilde] ROY: waaaahnsinn
21:10:19 [Schlachtzug] STU: da
21:12:04 FLO flüstert: als ich den zauberstab bekommen hab war er billiger ^^
21:14:21 [Gilde] NIK: Kein Fläschchen oder Elixier: NIK
21:14:21 [Gilde] NIK: Kein Essen-Buff: NIK
21:14:30 [Gilde] EIK: - dkp
21:14:30 [Gilde] OLE: Skandal
21:14:38 [Gilde] NIK: ohh^^
21:14:45 [Gilde] TAK: katastrophe
21:14:52 [Gilde] NIK: so ein mist
21:18:08 [Gilde] ROY: buggy portal besessen
21:22:29 [Schlachtzug] TIM: kurz trinken holen
21:23:59 Zu TEA: flask noch 3 minuten :)
21:24:14 TEA flüstert: länger leb ich eh nich
21:24:20 Zu TEA: ach quatsch
21:24:42 [Schlachtzug] TIM: am stoart !
21:24:43 [Schlachtzug] STU: da
21:24:56 [Schlachtzug] JOE: mdw
21:24:57 [Schlachtzug] TEA: mdw noch
21:24:58 [Schlachtzug] TIM: Arp > Fisch !
21:27:44 [Schlachtzug] LUI: ^^
21:28:18 [Schlachtzug] ROB: weniger pilze als buffood benutzen?
21:29:03 OLE gähnt müde.
21:29:17 RON sagt: rdy
21:29:23 RON sagt: not
21:29:26 RON sagt: mdw
21:31:29 [Schlachtzug] ULI:
21:31:39 [Schlachtzug] LUI: wieviele das so sind
21:33:14 [Schlachtzug] JOE: Hat jemand einen frostlotus oder ein Frostwurm für mich?
21:33:43 [Schlachtzug] ULI: hp flaks für alle!
21:33:47 Zu JOE: gib mir irgendwann wieder
21:33:51 JOE flüstert: ok^^
21:33:56 JOE flüstert: Danke
21:34:00 Zu JOE: np
21:34:04 [Schlachtzug] ULI: flask*
21:47:27 [Gilde] EIK: gz
21:47:44 [Gilde] TAK: gz
21:48:19 [Schlachtzug] OLE: Erdformer 40 DKP
21:48:21 [Schlachtzug] TIL: n390
21:48:25 [Schlachtzug] RON: n 600+
21:48:58 UWE flüstert: man kann 20 dkp oder so creidt nehmen oder so, kann das sein?
21:48:59 [Schlachtzug] STU: gz
21:49:06 Zu UWE: genau
21:49:10 [Schlachtzug] OLE: Schal der heimgesuchten Erinnerungen 15 DKP
21:49:18 Zu UWE: kannst auf -20

21:49:24 [Schlachtzug] OLE: Schal der heimgesuchten Erinnerungen ffa
21:49:30 [Schlachtzug] LUI: also echt
21:49:42 [Schlachtzug] OLE: JIM (Gruppe 5) hat mit einem Wurf von 90 gewonnen! (1-100)
21:50:00 [Schlachtzug] OLE: Mantelung des abtrünnigen Bezwinners 35 DKP
21:50:04 [Schlachtzug] TIL: n200
21:50:04 [Schlachtzug] TOM: n170
21:50:07 [Schlachtzug] NEO: n 21
21:50:09 [Schlachtzug] TIM: n 56,5
21:50:09 [Schlachtzug] LUC: n -6^^
21:50:26 Zu OLE: 41
21:50:33 ROY sagt: NEO gewinnt mit 41
21:50:48 [Schlachtzug] STU: gz
21:50:51 [Schlachtzug] TIL: gz
21:50:51 [Schlachtzug] TOM: danke
21:51:04 TIM klatscht aufgeregt für TOM in die Hände.
21:51:08 [Schlachtzug] OLE: Mantelung des abtrünnigen Beschützers 35 DKP
21:51:09 [Schlachtzugsleiter] FIN: n 120
21:51:10 [Schlachtzug] JOE: gute nacht dann
21:51:10 [Schlachtzug] ULI: n 174
21:51:10 [Schlachtzug] GIL: n 72
21:51:11 [Schlachtzug] UWE: n 72.5
21:51:14 [Schlachtzug] ROB: n82
21:51:15 [Schlachtzug] OLE: n411
21:51:17 FLO flüstert: was hat er gedropt? ^^
21:51:33 Zu FLO: Schal der heimgesuchten Erinnerungen Erdformer
21:51:45 [Gilde] JOE: Nacht
21:51:46 FLO flüstert: und, hat RON den hammer? ^^
21:51:47 Zu FLO: 1 orangenes fragment^^
21:52:10 Zu FLO: nein 4k dps - TIL hat ihm das ding weggeninjat
21:52:25 FLO flüstert: schlimm ^^
21:52:36 [Schlachtzug] GIL: bwl! ^^
21:52:52 [Schlachtzug] STU: aq !
21:52:54 [Schlachtzug] STU: need da noch ruf ._.
21:53:11 [Schlachtzug] STU: wenn ich weiterhin nur aq20 abfarme dauert das noch 30 ids :P
21:53:21 [Schlachtzug] NEO: hehe