

Inszenierung und Verortung von Identität in der computervermittelten Kommunikation. Rahmenanalytische Überlegungen am Beispiel des „Online - Chat“

von Julian Gebhardt (Erfurt)

Computervermittelte Kommunikation – ein „entkontextualisiertes“ Medium?

Der kommunikative Alltag wird zunehmend von Medien der interpersonalen Kommunikation durchdrungen. Allen voran der Computer bzw. dessen Vernetzung zu einem welt-umspannenden Informations- und Kommunikationsnetz erweitert das Spektrum der bestehenden Kommunikationsmöglichkeiten enorm. Zugleich kommt damit nicht nur Bewegung in die öffentliche, betriebliche und innerorganisatorische Kommunikation (Stichworte: „Telearbeit“, „Telelearning“, „E-Commerce“, usw.). Von dieser Entwicklung tangiert ist in besonderem Maße auch der Bereich der privaten Alltagskommunikation. An den stetig steigenden Nutzerzahlen des Internet und seinen Kommunikationsdiensten (z.B. „E-Mail“, „Diskussionsforen“, „Chat“) lässt sich eindrucksvoll beobachten, wie immer mehr Menschen den Computer bzw. das Internet nutzen, um mit anderen Menschen in Kontakt zu treten oder bestehende Bindungen aufrechtzuerhalten (vgl. Eimeren/Gerhard 2000: 344).¹

Von den Sozialwissenschaften sind diese Formen computervermittelter interpersonalen Kontaktnahmen bisher jedoch nur unzureichend erfasst und analysiert worden. Sowohl über die computervermittelte Kommunikation als solche, als auch über deren Nutzung ist nur wenig Verlässliches bekannt. Betrachtet man sich die seit etwa Mitte der 80er Jahre geführte Diskussion darüber, welche Veränderungen sich hinsichtlich des Interaktionsprozesses ergeben, wenn die Kommunikationspartner nicht wie in einer Face-to-Face Situation physisch präsent sind, sondern mittels eines Computers miteinander in Kontakt treten, so fällt auf, dass diese zumindest in den Anfangsjahren von einer ausgesprochen technikdeterministischen Lesart geprägt war. Die Grundannahme lautete, dass der Computer als Kommunikationsmedium gewisse objektive Merkmale aufweisen würde, welche nicht nur eine bestimmte Verwendungsweise festlegen, sondern auch den kommunikativen Output der an der Kommunikation beteiligten Personen determinieren würden.

Im Vordergrund stand hierbei die These, dass es sich bei der computervermittelten Kommunikation – aufgrund der Nicht-Sichtbarkeit der Kommunikationsteilnehmer – um eine „Entkontextualisierung“ und damit verbunden, um eine Verarmung zwischenmenschlicher Kommunikation handeln würde (vgl. Kiesler 1984; Ruther 1987; Culnan and Markus 1987). Die Kommunikation mittels eines Computers laufe in einem „sozialen Vakuum“ ab; ein für das Zustandekommen sozialer Interaktion notwendiger gemeinsamer Interpretationshorizont könne bei dieser Form der Kommunikation nicht aufgespannt werden. (vgl. zusammenfassend: Walther und Burgoon 1992).

¹ Insbesondere der E-Mail Dienst erfreut sich – den Angaben der ARD/ZDF-Online-Studie 2000 folgend – großer Beliebtheit: 82% der befragten Nutzer berichteten „mindestens einmal wöchentlich“ eine E-Mail zu empfangen oder zu versenden. Die Nutzung von Gesprächsforen, Newsgroups und Chats fällt zwar im Gegensatz dazu vergleichsweise gering aus, dennoch gaben 24% der Befragungspersonen an, einen dieser Dienste mindestens einmal wöchentlich zu besuchen. Vor allem bei Jugendlichen (14 – 19 Jahre) zählen die zuletzt genannten Anwendungen zu den meist genutzten Internetdiensten (ebenda: 342).

Erst allmählich und gestützt auf eine Reihe empirischer Forschungsarbeiten, welche den oben genannten Annahmen diametral entgegenstanden (z.B. Fulk, Schmitz & Schwarz 1996; Reid 1991; Baym 1998), setzte sich eine andere Sichtweise durch. So konnte beispielsweise Walther mit dem von ihm im Jahre 1992 entwickelten „social information processing“- Ansatz zeigen, dass die Qualität eines computervermittelten Kommunikationsprozesses viel weniger von „objektiven“ Eigenschaften des Computers abhängig war, als vielmehr von den Nutzungsweisen der Computernutzer selbst. Walther vertritt deshalb die These, dass sich die Menschen im Zuge aktiver Aneignungsprozesse in ihrem Nutzungsverhalten auf die Besonderheiten computervermittelter Kommunikation einstellen und gleichsam die gegebenen medialen Restriktionen kompensieren könnten (1992: 67). Seinen Beobachtungen zufolge würden die Nutzer auf diese Weise nicht nur Fähigkeiten entwickeln, um selbst in einem nichtangesichtigten Kommunikationskontext nonverbale und metasprachliche Hinweisreize auszusenden (Stichwort: „elektronische Parasprache“). Sie würden auch Kompetenzen dahingehend ausbilden, den Gesprächspartner anhand bestimmter „netzspezifischer“ Merkmale (z.B. Schreibstil, Tippgeschwindigkeit, usw.) zu verorten, d.h. sich ein „Bild“ des Gegenübers – etwa hinsichtlich dessen Einstellungen, Interessen und Motive – zu machen.

Wenngleich die Kommunikation vermittelt über einen Computer zweifelsohne mit bestimmten Restriktionen versehen ist, welche nicht zuletzt eine Einschränkung der verfügbaren Handlungsmöglichkeiten mit sich bringen, zeigen vor allem auch die Ergebnisse „ethnographisch“ ausgerichteter Studien, dass sich im Zuge eines von den Nutzern gestalteten „Rekontextualisierungsprozesses“ neue Handlungsperspektiven und Kontexte herausbilden (z.B. Jones 1998). Die computervermittelte Kommunikation kann also weder in sozialer noch in emotionaler Hinsicht a priori als „verarmt“ oder „defizitär“ ausgewiesen werden. Um zu einer angemesseneren Betrachtungsweise der in der computervermittelten Kommunikation ablaufenden Interaktionsprozesse zu gelangen, sollten demnach in erster Linie die sozialen Aneignungsprozesse und Nutzungsweisen der neuen Kommunikationstechnologien in den Mittelpunkt differenzierter und theoriegeleiteter empirischer Analysen gerückt werden.

Der Rahmen computervermittelter Kommunikation

Möchte man die Vorgänge in der computervermittelten Kommunikation empirisch erforschen, so ist ein Analyseschema notwendig, das einerseits die Grenzen eines gegebenen sozialen Interaktionsprozesses erfasst, andererseits aber auch genügend Flexibilität bietet, den Umgang mit den gegebenen Restriktionen zu rekonstruieren. Ein solches Instrument stellt die Goffmansche Rahmenanalyse (Goffman 1977) dar, die sich einerseits ausdrücklich mit den Grenzen sozialer Situationen beschäftigt, andererseits aber auch untersucht, wie sich Menschen in Situationen, in denen ein aufeinander abgestimmtes Handeln erforderlich ist, zurechtzufinden lernen².

² In der Einleitung zur Rahmen-Analyse beschreibt Goffman den Kerngedanken seines Werkes: „Mir geht es um die Situation, um das, dem sich ein Mensch in einem bestimmten Augenblick zuwenden kann; dazu gehören oft einige andere Menschen und mehr als die von allen unmittelbar Anwesenden überblickte Szene. Ich gehe davon aus, daß Menschen, die sich gerade in einer Situation befinden, vor der Frage stehen: Was geht hier eigentlich vor? Ob sie nun ausdrücklich gestellt wird, wenn Verwirrung und Zweifel herrschen, oder stillschweigend, wenn normale Gewißheit besteht – die Frage wird gestellt, und die Antwort ergibt sich daraus, wie die Menschen weiter in der Sache vorgehen. Von dieser Frage also geht das vorliegende Buch aus, und es versucht ein System darzustellen, auf das man zur Beantwortung zurückgreifen kann“ (1977: 16).

Da das von Goffman vorgelegte Analyse-Modell quasi die soziologische Brille darstellt – dies im Sinne des von Glaser und Strauss (1998) beschriebenen „theoretischen Bezugsrahmens“ –, aus der heraus das Feld der computervermittelten Kommunikation im folgenden betrachtet wird, erscheinen einige erklärende Anmerkungen notwendig zu sein. Im Gegensatz zur traditionellen soziologischen Interaktionsforschung (z.B. Bales 1950) ist Goffman weniger an den Resultaten sozialer Interaktionen interessiert, sondern vielmehr am Zustandekommen des Interaktionsprozesses selbst. Unter anderem in der „Rahmen-Analyse“ geht er der Frage nach, wie ein Interaktionsprozess in den unterschiedlichsten Situationen und unter den verschiedensten Bedingungen von den Teilnehmern organisiert wird und mit Hilfe welcher „Interaktionspraktiken“ es den Akteuren gelingt, soziale Interaktionen aufeinander abzustimmen und aufrechtzuerhalten (vgl. Lenz 1991: 31f.). Von entscheidender Bedeutung ist hierbei die Frage nach den Kompetenzen, welche ein Individuum besitzen muss, um überhaupt interagieren zu können (vgl. Reiger 1992: 28ff.).

Diesbezüglich greift Goffman auf den von Gregory Bateson (1972) geprägten Begriff des „Rahmens“ zurück, welcher allgemein als „Organisationsprinzip“ für (soziale) Ereignisse bezeichnet werden kann und vor dessen Hintergrund die innerhalb eines Rahmens ablaufenden Handlungen erst verstanden werden können³. Rahmen werden von Goffman in einem doppelten Sinne konzipiert: Einerseits bezeichnen sie kognitive Orientierungen der Interakteure. Andererseits stellen sie reale Kommunikations- und Handlungssituationen dar und repräsentieren damit bestimmte rahmenspezifische Interaktionsanordnungen. Hinsichtlich der kognitiven Organisationsstrukturen – verstanden als „Rahmungs-wissen“ (Soeffner 1986: 76), welches ein Individuum in den Interaktionsprozess einbringen muss, um die in einer vorgefundenen Situation ablaufenden Handlungssequenzen angemessen interpretieren zu können – vermerkt Goffman an mehreren Stellen, dass diese bei jedem Menschen innerhalb eines bestimmten Kulturkreises vorhanden sind und als allgemein wirksam unterstellt werden können:

„Die Menschen haben eine Auffassung von dem was vor sich geht, auf diese stimmen sie ihre Handlungen ab, und gewöhnlich finden sie sich durch den Gang der Dinge bestätigt. Diese Organisationsprämissen – die im Bewusstsein und im Handeln vorhanden sind – nenne ich den Rahmen des Handelns“ (1977: 274).

Bezüglich der empirisch beobachtbaren realen Interaktionsrahmen hält Goffman fest, dass diese immer mit Regeln zu tun haben – das Verhalten der innerhalb eines Rahmens handelnden Akteure also immer mit bestimmten Erwartungen versehen ist. Zu nennen wären hier etwa die Einhaltung bestimmter Gruß- und Abschiedsrituale, die Verwendung bestimmter Anredeformen, das Vermeiden bestimmter Gesprächsthemen, die Angemessenheit der „persönlichen Fassade“ (z.B. Gesichtsausdruck, Sprechweise, Kleidung, usw.), sowie Anforderungen an das „Engagement“, welches ein Teilnehmer in den Interaktionsprozess einbringen muss. Je nach dem, wie der zugrundeliegende Rahmen einer bestimmten sozialen Situation (z.B. einer Theateraufführung, einer Gerichtsverhandlung oder einer Geburtstagsfeier) beschaffen ist, werden unterschiedlich hohe Erwartungen an das Handeln eines Akteurs gerichtet. Dies wiederum bedeutet, dass der Akteur sein Verhalten „rahmenadäquat“ steuern muss, wenn er die jeweils geltenden Regeln und „Situationsdefinitionen“ nicht verletzen möchte.

³ Dementsprechend versteht auch Soeffner Rahmen als „soziale Darstellungsformen, mit deren Hilfe die Gesellschaftsmitglieder sich gegenseitig anzeigen, in welchen erkennbaren, weil typisierbaren Handlungszusammenhängen sie sich gemeinsam mit ihren jeweiligen Interaktionspartnern zu befinden glauben.“ (1986: 76).

Soziale Rahmen – verstanden als „handlungspräformierende Strukturen“ (Höflich 1998a: 143) – sind zwar von der Gesellschaft einerseits vorgegeben und relativ stabil, sie werden aber andererseits im Alltagshandeln immer auch wieder verändert und neu geschaffen. Wie Thomas Eberle (1991: 187) treffend bemerkt, werden soziale Rahmen „nicht nur ´erkannt`, sondern auch durch konkrete Handlungen konstituiert“. Rahmen und Rahmung können demnach als die „zwei Seiten einer Medaille“ (Willems 1997: 47) bezeichnet werden, wobei sich gerade in der Praxis der Rahmung – damit ist die faktische (Inter-)Aktion gemeint – der offene und (dadurch) auch anfällige Charakter der Ordnung von Interaktionsprozessen zeigt (vgl. ebenda: 46).

Fasst man nun einen über den Computer vermittelten Kommunikationsprozess als solch eine reale Handlungs- bzw. Interaktionssituation auf, so lässt sich auch diese als ein (sozialer) Rahmen beschreiben und erklären. In Anlehnung an die Überlegungen Joachim Höflichs soll deshalb im folgendem vom Rahmen der computervermittelten Kommunikation gesprochen werden (vgl. hierzu ausführlich: Höflich 1998) und dabei der Frage nachgegangen werden, wie Menschen mit einem solchen Rahmen (hier: der Rahmen des „Online-Chats“⁴) umgehen⁵.

Rekonstruktion der Interaktions- und Erlebnisprozesse von „Online-Chattern“

Das Erkenntnisinteresse der Studie lag im wesentlichen darin begründet, eine Antwort auf folgende Fragen zu erhalten: Welche Situation findet eine Person vor, wenn sie sich in die sogenannte Welt des „Online-Chats“ begibt? Was bedeutet es für ein Individuum, innerhalb eines (Chat-)Rahmens zu (inter-)agieren? Welche Kompetenzen muss ein (Chat-)Teilnehmer beherrschen, um trotz der gegebenen medialen Restriktionen sozial handeln und dabei bestimmte kommunikative Interessen verwirklichen zu können?

Diesen Fragen wurde mittels einer Rekonstruktion der Interaktions- und Erlebnisprozesse der in einem „Online-Chat“ handelnden Akteure nachgegangen. Aufgrund des Forschungsziels der vorliegenden Untersuchung und der damit verbundenen Orientierung am „interpretativen Paradigma“ (Wilson 1981) – hierzu zählt unter anderem das Prinzip der „Offenheit“, „Flexibilität“ und „Prozesshaftigkeit“, sowie die umfassende Kommunikation mit denjenigen Personen, die Gegenstand der Forschung sind (vgl. Hoffmann-Riem 1980: S. 346ff.) – wurde auf eine sogenannte „klassische“ qualitative Untersuchungsmethode zurückgegriffen: die mündliche Befragung der Interviewpartner anhand eines Leitfadenterviews in einer Face-to-Face Situation.

Wie bereits erwähnt, war die umfassende Rekonstruktion der Bedeutungsstrukturierungen sogenannter „Online-Chatter“ das zentrale Anliegen der Studie. Dies geschah auf der Grundlage von insgesamt zehn durchgeführten Interviews, wobei die Befragungspersonen nach folgenden Kriterien

⁴ Bei einem „Online-Chat“ handelt es sich um eine synchrone computervermittelte Kommunikationsform zwischen zwei oder mehreren Gesprächsteilnehmern, welche im Gegensatz zu asynchronen Kommunikations-technologien (z.B. E-Mail) während der Kommunikationssituation zeitlich präsent sind und spontan aufeinander reagieren können bzw. müssen. Folgende „Online-Chats“ wurden in die Untersuchung aufgenommen: „IRC“ (Internet Relay Chat), „ICQ“ (I Seek You), sowie eine Reihe weiterer sogenannter „Multi-User Chats“. Die als „MUD“ (Multi-User-Dungeons) bezeichneten internetbasierten Varianten der traditionellen Rollen-Fantasie-spiele wurden nicht berücksichtigt, da es hierbei weniger um das „Chatten“ (dt: plaudern) an sich, sondern vielmehr um die Ausgestaltung interaktiver Spielmöglichkeiten geht.

⁵ Dies geschieht auf der Basis einer explorativen Studie über das sogenannte „Chatten“, welche im Jahr 2000 im Rahmen einer Master-Abschlussarbeit an der Universität Augsburg durchgeführt wurde.

ausgewählt wurden: da sich die Interviewpartner „sachkundig“ zum Thema äußern sollten, wurde beschlossen, nur solche „Chatter“ zu befragen, welche mit den Gegebenheiten der computervermittelten Kommunikation, vor allem aber mit denen des „Online-Chats“ eng vertraut waren. Dies bedeutete, dass sie über einen längeren Zeitraum hinweg (seit mindestens einem Jahr) Erfahrungen bezüglich der Handlungsmöglichkeiten im Chat gesammelt hatten und sich überdies einigermaßen regelmäßig und intensiv mit dieser Kommunikationsform (der Durchschnitt lag bei etwa knapp sechs Stunden pro Woche) beschäftigten. Eine zweite Voraussetzung bestand darin, dass die Befragungspersonen überwiegend mit Fremden bzw. mit Menschen in Kontakt standen, welche sie erst durch das „Chatten“ kennen gelernt hatten. Diese Einschränkung wurde deshalb getroffen, weil das Interesse der Untersuchung vor allem auch darauf abzielte, diejenigen (Interaktions-)Techniken zu erforschen, welche einander unbekannte Menschen im „Chat“ anwenden, um sich ein Bild vom anderen zu machen – ein Problem, das sich bei einander bekannten Gesprächspartnern so nicht stellt. Die der Studie zugrundeliegende Untersuchungsgruppe wurde folgendermaßen ermittelt: drei Interviewpersonen konnten aufgrund eines Aushangs in zwei „Internet-Cafes“ gewonnen werden. Vier weitere Gesprächspartner wurden nach dem „Schneeball-Prinzip“ durch die zuerst befragten Personen ermittelt⁶. Die restlichen drei Interviewpersonen rekrutierten sich aus einem an der Universität Augsburg abgehaltenen kommunikationswissenschaftlichen Seminar.

Hinsichtlich des „Chat-Verhaltens“ kann festgehalten werden, dass die befragten Interviewpartner vor allem Gesprächsforen im „IRC“ sowie in verschiedenen anderen „Multi-User-Chats“ besuchten, welche vornehmlich als Ableger unterschiedlicher Mediengattungen im Internet angeboten werden (Hörfunk, TV und Print). In der Regel hielten sich die Befragungspersonen in etwa zwei bis drei verschiedenen solcher Chat-Räume auf. Im Vordergrund stand hierbei die „zwanglose“ und „unverbindliche“, d.h. auf „small-talk“ basierende Kommunikation mit Fremden, sowie die „Pflege“ sogenannter „Chat-Bekanntschaften“⁷.

Von den insgesamt zehn befragten „Chattern“ waren sieben Personen männlich und drei weiblich. Davon gehörten acht der Altersgruppe der 20 bis 29 Jährigen und zwei der Gruppe der 30 bis 40 Jährigen an. Bis auf einen Teilnehmer hatten alle Befragungspersonen ein Abitur. Je zur Hälfte bestand die Untersuchungsgruppe aus Studenten und Angestellten.

Die durchgeführten Interviews bewegten sich – je nach Erfahrungsschatz und Antwort-bereitschaft der Befragungspersonen – in einem zeitlichen Rahmen von einer dreiviertel Stunde bis hin zu zwei Stunden, wobei der Durchschnitt bei etwa anderthalb Stunden lag⁸.

⁶ Zwei der so gewonnen Interviewpartner waren bei einer Rundfunkanstalt als „Online-Redakteure“ tätig und übernahmen dort die Gestaltung und Betreuung diverser im Internet angebotener Chat-Räume. Da sie sich schon aufgrund ihrer Arbeit sehr intensiv mit den Vorgängen in einem Chat auseinandersetzen müssen, handelte es sich bei diesen Befragungspersonen um zwei äußerst kompetente „Chatter“. So konnten sie einerseits als sehr erfahrene Interviewpartner befragt werden, andererseits war es auf diese Weise möglich, die von mir gewonnenen Eindrücke mit zwei „Experten“ ausführlich zu diskutieren und kritisch zu hinterfragen.

⁷ Motive, wie etwa der Aufbau tiefergehender Beziehungen oder auch das Flirten im Chat, spielten für die hier befragten Nutzer den eigenen Angaben zufolge – auch wenn sich solche Momente immer wieder ergeben könnten – eine eher untergeordnete Rolle.

⁸ Die Auswertung und Analyse der so gewonnen Texte orientierte sich in ihrem Ablauf an der von Lamnek (1995b: 107ff.) beschriebenen „interpretativ-reduktiven“ Methode.

Verortung und Inszenierung des Selbst im „Chat“

Im folgenden werden einige der gewonnenen Ergebnisse exemplarisch vorgestellt, wobei lediglich zwei der untersuchten Aspekte herausgegriffen werden: der Umgang mit dem Problem der Verortung einer im Chat präsentierten (Medien-)Identität (1), sowie die Handhabung der Selbstdarstellung im Chat (2). Während sich der erste Aspekt auf die Techniken bezieht, mit deren Hilfe die Teilnehmer versuchen, das Verhalten der anderen zu interpretieren und ihnen auf diese Weise eine bestimmte Rolle zuzuschreiben, fokussiert der zweite Punkt diejenigen Strategien, welche eingesetzt werden, um bei den anwesenden Teilnehmern einen bestimmten Eindruck von sich selbst hervorzurufen und diesen gegebenenfalls aufrechtzuerhalten.

Gleichzeitig werden damit zwei der zentralen Aspekte in der Soziologie Erving Goffmans aufgegriffen, denn die Art und Weise, wie Menschen ihre Handlungen koordinieren und aufeinander abstimmen, ist – seinen Ausführungen zufolge – in ganz entscheidendem Maße davon abhängig, wie sie sich in sozialen Situationen darstellen und gegenseitig wahrnehmen (vgl. Oswald 1984: 211).

Verortung des Gesprächspartners

Tritt ein Akteur in eine soziale Situation ein, so muss er sich das, was vor sich geht (einigermaßen) verständlich machen („Interpretationszwang“) und den anderen gleichzeitig (hinlänglich) zu erkennen geben, als was und wie er selbst vorgeht bzw. vorzugeben beabsichtigt („Kundgabezwang“) (Willems 1997: 53). In diesem „Identifikations- und Signifikationspiel“ (Goffman 1981: 11ff.) versuchen die Teilnehmer so viele Informationen wie möglich über den anderen einzuholen, um sich aufgrund dieser Informationen ein Bild des Gegenübers zu machen und gleichzeitig zu ermitteln, was von ihnen erwartet wird bzw. was sie von dem oder den anderen erwarten können. Ein solcher Vorgang des gegenseitigen Verortens wird von Hettlage in Anlehnung an Goffman wie folgt beschrieben:

„Wenn Menschen zusammentreffen[...]versuchen sie für gewöhnlich Informationen übereinander (hinsichtlich Status, Fähigkeiten, Glaubwürdigkeiten, Einstellungen, etc.) zu erhalten oder ins Spiel zu bringen, um sich in einem möglichst vorteilhaften Licht darzustellen“ (1991: 111).

Jeder Sender übermittelt hierbei zum einen absichtlich und bewusst Informationen, die er mittels Sprache, Gesten oder statusanzeigenden Symbolen zur Verfügung stellen möchte. Zum anderen sendet jeder Teilnehmer aber durch sein Auftreten, sein Verhalten und seine Erscheinung immer auch entgegen seinem Willen Informationen aus, die von den Interaktionspartnern dazu benutzt werden, eine betreffende Person einzuschätzen und die „Echtheit ihrer Darstellung“ zu prüfen (vgl. Willems 1997: 96ff.). Besondere Bedeutung erlangen hier die von einem Individuum kaum in den Griff zu bekommenden körperlichen Ausdruckselemente, wie zum Beispiel Erröten, Schwitzen oder Zittern. Für den Akteur stellen diese insofern ein Problem dar, als sie von den Menschen als fundamentales Deutungsschema zur Überprüfung der Vorstellung, die man sich von der Rolle des anderen macht, herangezogen werden (Goffman 1981: 110f.).

Während den Interakteuren in einer angesichtigen Interaktionssituation zahlreiche solcher „Verortungsmerkmale“ (z.B. Gestik, Mimik, physische Erscheinung, Geschlecht, Alter, etc.) zur Einschätzung des Interaktionspartners zur Verfügung stehen (vgl. Goffman 1994: 137ff.), ist zu vermuten, dass solche Merkmale im Falle der besonderen Bedingungen der computervermittelten Kommunikation nicht oder nur unzureichend vorhanden sind. Die Frage stellt sich also, welche Möglichkeiten die

Teilnehmer im Chat haben, den Gesprächspartner zu charakterisieren und diesem eine bestimmte Identität zuzuschreiben.

In der Goffmanschen Identitäts-Konzeption wird zwischen der Person, die darstellt (inszenierende Person) und dem dargestellten Selbst, also der Rolle, die eine Person wahrnimmt, unterschieden. Diese Trennung macht vor allem im Bereich der computervermittelten Kommunikation Sinn. So ist gerade hier zwischen der Person, die hinter dem Monitor sitzt (dem Darsteller) und zwischen der dargestellten Person, die im Chat agiert, zu unterscheiden. Im besonderen Maße wird hier augenfällig, dass letztere Identität (das dargestellte Selbst) mit der realweltlichen Identität einer Person in keinerlei Verbindung stehen muss. Aus diesem Grund schlägt Höflich bei dem Problem der Präsentation und Wahrnehmung von Identität im Falle der computervermittelten Kommunikation vor, nicht von aufeinandertreffenden Personen, sondern von sich begegnenden, konstruierten und wahrnehmbaren „Medienidentitäten“ zu sprechen (1998a: 148). So gesehen nehmen die im Chat anwesenden Interakteure also nicht auf reale Personen Bezug, sondern auf die von einem Teilnehmer offenbarten Ausschnitte seiner Persönlichkeit.

Wie den Antworten der befragten Nutzer zu entnehmen ist, sind sie sich dieser Tatsache durchaus bewusst. So wurde von den Befragungspersonen immer wieder darauf hingewiesen, dass man bei dieser Interaktionsform im Prinzip keine Möglichkeit habe, anhand irgendwelcher Merkmale auf die „reale“ Identität des Chatpartners und damit auf die hinter dem Computermonitor agierende Person (d.h. den „Darsteller“) zu schließen. Einzige Möglichkeit, „reale“ Daten über einen im Chat anwesenden Teilnehmer abzufragen, sei beispielsweise der im „IRC“ (Internet Relay Chat) verfügbare /who is user – Befehl, welcher zumindest die Internet-Adresse eines Nutzers verrät. Vor allem technisch versierte Nutzer gaben an, die von einem Teilnehmer nur schwer zu manipulierende Internet-Adresse quasi als verlässlichste Informationsquelle für die Verortung der realweltlichen Identität eines Chatteilnehmers heranzuziehen. Auf diese Weise könne man zumindest Auskunft darüber erhalten, von welchem Provider aus sich der Gesprächspartner in den Chat eingeloggt hat, also z.B. über eine Universität, einen Online-Dienst oder eine bestimmte Organisation. Jeweils würde man dann Vermutungen darüber anstellen, ob der Gesprächspartner Student, Angestellter oder Mitglied einer bestimmten Institution ist.

Die Frage nach der tatsächlichen Identität einer Person ist jedoch – zumindest für die hier befragten Nutzer – auch nicht die ausschlaggebende. Bei der Einschätzung des Interaktionspartners würde man nämlich viel mehr Wert darauf legen, ob das Gespräch mit diesem Aussicht auf eine erfolgreiche Realisation der eigenen Kommunikationsabsichten haben könnte oder ob dies nicht zu erwarten ist. Dies kann als Hinweis darauf genommen werden, dass es zur Organisation der zu meist lockeren und zwanglosen (Chat-)Konversationen – so die Beschreibung der Interviewpartner – nur eine untergeordnete Rolle spielt, inwiefern die Angaben eines betreffenden Gesprächspartners bezüglich dessen realer Identität – sofern diese im Chat überhaupt thematisiert wird – der Wahrheit entsprechen oder rein fiktiver Natur sind⁹:

⁹ Wie wir weiter unten noch sehen werden, ändert sich dies natürlich dann, wenn von den Teilnehmern eine Intensivierung der im Chat initiierten Kontakte oder gar ein „Rahmenwechsel“ (z.B. ein Face-to-Face Treffen) eingeplant wird. In solchen Fällen würde man sich den Interviewpersonen zufolge nämlich nicht mehr nur auf die von einem Chatpartner abgegebenen Angaben (z.B. hinsichtlich Alter, Geschlecht, Aussehen, usw.) verlassen, sondern weitere „Prüfkriterien“ einführen und zusätzliches „Beweismaterial“ anfordern.

„Sie zeigen mir halt die Identität, die sie im Netz haben und mit der gehe ich um, und ob sie im wahren Leben eine ganz andere haben, spielt für mich eigentlich keine große Rolle. Also ich fühle mich jetzt auch nicht betrogen, wenn mir einer was anderes erzählt, als was er in Wirklichkeit macht. Wer beschreibt sich schon immer ehrlich?[...]Ich gehe da ja einfach nur rein, um mich zu unterhalten und da ist es mir nicht so wahnsinnig wichtig, wer das jetzt in Echt ist. Entweder ich habe dem etwas zu sagen oder eben nicht[...]“ (Student, 23 Jahre)

Obwohl die befragten Personen erstaunlicherweise die Ansicht vertraten, dass ihre Gesprächspartner in der Regel ehrlich seien, waren sich doch alle im klaren darüber, dass man sich der „Echtheit einer Darstellung“ nie ganz sicher sein könne und es deshalb angebracht sei, nicht alles zu glauben, was eine Person von sich erzählt. Dies wurde bei der Identifikation des Chatpartners von allen Befragungspersonen – unabhängig davon, wie lange sie sich bereits mit dieser Kommunikationsform auseinandergesetzt hatten – stets berücksichtigt.

Anzumerken ist an dieser Stelle, dass die Ungewissheit bezüglich der wahren Identität eines Gesprächspartners für die hier befragten Nutzer gerade das Interessante und Reizvolle an dieser Form der Kommunikation darstellt. So betonten sie den Reiz, sich beim Chatten sein Gegenüber einfach vorstellen zu können, ohne dabei von äußeren Merkmalen (etwa dem An- und Aussehen einer Person) beeinflusst zu werden:

„Für mich ist es eine komplett andere Ebene, ob ich jetzt jemanden Face-to-Face vor mir habe oder eben im Chat. Im Chat habe ich die Freiheit, mir von dem anderen vorzustellen, was ich möchte. Wenn ich mich jetzt mit einem bestimmten Menschentyp gerne umgebe, dann kann ich mir ja einbilden, mein Gegenüber wäre so, wie ich es gerne hätte. Im Chat ist es mir völlig egal, ob er einen Schnauzer oder ein goldenes Kettchen trägt, weil da unterhalte ich mich ja gut mit ihm.“ (Studentin, 24 Jahre)

Es ist also zu vermuten, dass im Chat bestimmte Aspekte der realen Identität eines Interaktionspartners (z.B. dessen Aussehen) offensichtlich in den Hintergrund rücken und statt dessen der Inhalt der von ihr abgegebenen Kommentare an Bedeutung gewinnt. Die fehlenden Informationen bezüglich der realen Identität eines Gesprächspartners werden dabei – quasi als eine von den Nutzern angewendete Interaktionsstrategie – durch die „Imagination“ des Gegenübers ersetzt und teilweise ausgeglichen (vgl. hierzu ausführlicher Döring 1999: 232f.).

Bezüglich der Verortung einer im Chat präsentierten (Medien-)Identität kann einerseits festgehalten werden, dass hier insgesamt zu wenige Informationen über eine Person eingeholt werden können, um verlässliche Rückschlüsse auf deren realweltliche Existenz zu ziehen. Andererseits ergab die Auswertung der durchgeführten Interviews aber auch, dass die von einem Gesprächsteilnehmer bewusst oder unbewusst ausgesendeten Informationen durchaus ausreichend dafür sind, diesem eine bestimmte „Persönlichkeit“ zuzuschreiben, Rückschlüsse auf dessen Absichten und Interessen zu ziehen und aufgrund dieser Informationen das eigene Handeln zu planen und auszurichten. Wie sich herausstellte, werden hierbei die fehlenden Verortungsmerkmale (z.B. Aussehen, Stimme, Kleidung, etc.) durch chatspezifische Bezüge ersetzt. Im folgenden werden die wichtigsten Merkmale zur Charakterisierung des Chatpartners herausgearbeitet.

Zentrales und grundlegendes erstes Verortungsmerkmal ist der von einer bestimmten Person gewählte „nickname“, d.h. das Pseudonym unter dem ein Teilnehmer im Chat auftritt. Dieser wird als Hinweis darauf genommen, welche Kommunikationsziele der andere verfolgt und ob verbunden damit die Kontaktaufnahme zu dieser Person als subjektiv „lohnend“ erachtet wird. So berichteten

beispielsweise die befragten Nutzer, dass die „ernsthaften“ Kommunikationsinteressen eines Teilnehmers bereits an einem „seriösen“ Namen zu erkennen seien, ebenso wie ein entsprechend expliziter „nickname“ auf dessen provozierenden Absichten hindeuten würde¹⁰.

Neben dem „nickname“, der quasi als „Primäridentifikationsschlüssel“ gleich eine „ganze Grammatik von Erwartungen“ (Goffman 1977: 339) und ein entsprechendes Handeln bei den Interaktionspartnern hervorruft, wird eine Person aber auch anhand des von ihr angewendeten Schreibstils charakterisiert. So berichteten die Interviewpersonen übereinstimmend, dass ein Chatpartner ebenso danach beurteilt wird, von welchen Inhalten seine Botschaften getragen werden und verbunden damit wie sich dieser in einer rein textbasierten Kommunikationsumwelt auszudrücken versteht. Für die Einschätzung des Gegenübers spielen solche darstellerischen Fähigkeiten eine bedeutende Rolle, denn sie entscheiden darüber, ob ein Teilnehmer beispielsweise als sympathisch oder unsympathisch, interessant oder langweilig, gebildet oder ungebildet eingestuft wird.

Die Anwendung der netzspezifischen Sprachstile übernimmt hierbei eine wichtige Funktion, denn – nach Aussage der befragten Interviewpersonen – gibt sie dem informationssuchenden Teilnehmer Auskunft darüber, welche (Chat-)Kompetenzen ein in Frage stehender Interaktionspartner besitzt. Diesbezüglich ist insbesondere der Umgang mit der sich in den Computernetzwerken stetig weiterentwickelnden „elektronischen Parasprache“ (Asteroff 1987) zu nennen. Je nach dem, ob und wie kreativ man diese einsetzt, wird man von den anwesenden „Chattern“ entweder als „Newbie“ (so werden in der Sprache der Chatter die „Netz-Neulinge“ genannt) oder als „Oldbie“ (Bezeichnung für einen erfahrenen „Chatter“) identifiziert¹¹. Das Interessante hierbei ist, dass die unterschiedlichen netzspezifischen Sprach-Codes (z.B. „emoticons“, „acronyme“ und „asterisken“) neben der emotionsanzeigenden Funktion also immer auch eine nicht zu unterschätzende statusvermittelnde Symbolkraft und damit eine gruppendifferenzierende Funktion besitzen. Wie die befragten Interviewpartner anschaulich beschrieben, würde die Anwendung bzw. Nichtanwendung dieser Codes in ganz entscheidendem Maße ihr Verhalten gegenüber einer bestimmten Person beeinflussen und damit auch ob sie den Kontakt zu dieser suchen oder meiden. Wie die Analyse der Interviews ergab, legen vor allem erfahrene und technisch sehr versierte NutzerInnen großen Wert auf den Einsatz der „elektronischen Parasprache“:

¹⁰ Bechar-Israeli (1995) teilt die von ihm in einer Untersuchung zur Verbreitung unterschiedlicher Typen von „nicknames“ im IRC in verschiedene Kategorien ein, welche (vermutlich) jeweils unterschiedliche Gesprächsinteressen der User widerspiegeln. Sehr häufig enthielten die von ihm protokollierten „nicks“ selbstbezogene Informationen über Geschlecht, Alter und Persönlichkeit (z.B. „Lady24“, „Shydude“, „Handsome“) oder Hinweise auf bestimmte Vorlieben des Namensgebers, so etwa für computerbezogene Themen (z.B. „Hacker“, „Pentium“, etc.), für bestimmte Musikrichtungen (z.B. „Mozart“, „Zappa“, etc.) oder auch für bestimmte Filmgenres (z.B. „Rainman“, „Terminator“, „Momo“, etc.). Auf die zur Organisation einer Chatkonversation wichtige Funktion des „nickname“ weist auch Nicola Döring (1999: 97f.) hin. Sie fand in einer von ihr durchgeführten Studie über das „Online-Chatten“ heraus, dass die Bedeutung der oftmals phantasievollen und eigentümlichen „nicks“ den Teilnehmern nicht selten einen willkommenen Anlass dafür liefern, um mit Gleichgesinnten ins Gespräch zu kommen, was – nebenbei bemerkt – die Organisation einer kommunikativen Beziehung natürlich erheblich erleichtert.

¹¹ Welche Konsequenzen dies für einen betreffenden Teilnehmer hat, hängt jedoch stark von den Mitgliedern einer jeweiligen (Chat-)Gruppe ab. Wie die Interviewpartner berichteten, würden manche Gruppen sehr ablehnend auf Neulinge ohne Chat-Erfahrung reagieren, wohingegen andere mit sehr viel Geduld und Einfühlungsvermögen versuchen würden, den Neuankömmling in die Vorgänge des Chats einzuweisen und auf diese Weise in die Gruppe zu integrieren.

„Also im Chat da geht das halt über das Tippen[...]was sie sagen und wie sie es sagen[...]ob sie lustig sind oder nicht, ob sie langweilig oder interessant sind[...]Also mit Langweilern unterhalte ich mich nicht[...]Da selektiert man schon sehr schnell und unterhält sich auch nur noch mit dem harten Kern. Das sind vielleicht fünf oder zehn Leute[...]Die sind dann irgendwie auf dem gleichen sprachlichen Level und benutzen zum Beispiel auch die smilies und so weiter, um besser kommunizieren zu können. Sonst dauert das auch alles viel zu lange[...]und mit denen hat man dann einfach mehr zu reden, als mit anderen[...]Also man bekommt schon mit am Tippen, wer der andere ist und wie weit man mit dem gehen kann.“ (Student, 24 Jahre)

Im Gegensatz dazu zeigte sich, dass sogenannte „Chat-Neulinge“ solchen Personen gegenüber, welche sich durch die Verwendung der verschiedenen Symbole und Zeichen als erfahrene „Chatter“ präsentieren, eher skeptisch eingestellt sind:

„Ich schaue da halt erst mal, was die Leute schreiben[...]oder wie die schreiben[...]So versuche ich dann herauszufinden, ob die für mich interessant sein könnten oder nicht[...]und wenn ich sehe, daß die da mit diesen Bildchen, Smilies und Abkürzungen oder was es da sonst noch so alles gibt, herumhantieren[...]dann denke ich mir halt, daß das irgend welche Leute sind, die den ganzen Tag nichts anderes zu tun haben, als sich in irgend welchen Chaträumen aufzuhalten und wahrscheinlich Probleme haben, sich irgendwie anders zu unterhalten oder Kontaktschwierigkeiten haben und dann weiß ich genau: O.K., das ist niemand für mich!“ (Student, 22 Jahre)

Ein weiteres Kriterium, welches bei der Auswahl möglicher Gesprächspartner von Bedeutung ist, sind die technischen Kompetenzen des Gegenübers und damit dessen „Rahmenwissen“ bezüglich der im Chat verfügbaren technischen Befehle und Funktionen (z.B. die Möglichkeit des „Flüsterns“ oder das Wechselns des Gesprächskanals). Wiederum sind es vor allem die sehr routinierten und erfahrenen „Chatter“, welche solche Fähigkeiten als entscheidend dafür ansehen, ob die angestrebten Kommunikationsziele mit einer entsprechenden Person realisiert werden können und damit auch ob die Interaktion als subjektiv befriedigend empfunden wird¹². Die zur Überprüfung der Fähigkeiten eines anderen Chatteilnehmers angewendeten Interaktionsstrategien werden in der Sprache der „Chatter“ als „abchecken“ bezeichnet:

„Man checkt die Leute halt erst mal ab, bevor man sich auf sie einläßt. Man testet halt erst mal aus, was der andere für einer ist, was er drauf hat oder ob er Ahnung vom Chatten hat[...]ist das jetzt z.B. der ´typische` AOL-User (so wird – taxierend – ein Abonnent des kommerziellen Online-Dienstes America Online genannt, d. V.) oder ist der irgend so ein Technik-Freak? Man fragt dann halt erst mal, ob er einem mal eine ´private-message` schicken kann[...]oder ob er Dich mal in einen ´private-room` einladen kann[...]und dann sieht man ja gleich, ob der etwas drauf hat oder nicht[...]Also im IRC ist das schon so ein Status-

¹² Von welcher Bedeutung solche (technischen) Interaktionskompetenzen für die Organisation der im Chat ablaufenden Gespräche sind, wird deutlich, wenn man sich die folgende prekäre, aber durchaus alltägliche Interaktionssituation vorstellt, bei der ein Gesprächsteilnehmer einem anderen etwas „Vertrauliches“ oder „Intimes“ mitteilen möchte, dieser aber – aufgrund mangelnder interaktionspraktischer Kenntnisse – seine (Rück-)Antwort nicht an den entsprechenden Adressaten, sondern statt dessen an den öffentlichen Chat und somit an alle anwesenden Teilnehmer absendet.

symbol, was einer drauf hat oder wer sich auskennt und wer nicht[...]und im IRC wirst Du schon genau abgecheckt.“ (Soldat, 23 Jahre)

Ein für die Einschätzung eines Gesprächspartners nicht weniger bedeutsames Verortungsmerkmal, welches von den befragten Interviewpersonen – unabhängig davon, ob es sich hierbei um einen „Chat-Freak“ oder eher um einen „Gelegenheits-Chatter“ handelte – genannt wurde, ist das Verhalten, welches ein Teilnehmer im Chat zeigt. So wird ein Chatpartner beispielsweise auch danach beurteilt, ob er allgemeine „netzspezifische“ Umgangsformen (z.B. die „Netiquette“) beherrscht und ob er sich in den von einer bestimmten Nutzergruppe entwickelten und auch zur Anwendung gebrachten Verhaltenserwartungen (z.B. Sprachstile, Umgangsformen, Gesprächsthemen, usw.) auskennt. Jeweils haben solche praxisbezogenen Kenntnisse – insbesondere natürlich deren erfolgreiche Demonstration – sehr großen Einfluss darauf, wie eine entsprechende Person von den anderen eingestuft wird bzw. ob diese als Gesprächspartner akzeptiert oder abgelehnt wird. Nicht zu letzt spielt hierbei auch eine Rolle, ob man sich in einem „öffentlichen“, d.h. für jedermann zugänglichen „Chat-Raum“ oder in einem „private-room“ (z.B. in einem 1 zu 1 Chat) befindet. Je nach dem, wie sich der Chatpartner im „Privaten“ bzw. in der „Öffentlichkeit“ verhält – z.B. welche Fragen er stellt oder welche Informationen er von sich Preis gibt – wird dieser entweder ein glaubwürdiger oder aber zweifelhafter Charakter zugeschrieben:

„Also wenn jetzt jemand gleich anfängt irgend welche intimen Dinge von sich zu erzählen, dann denke ich mir sowieso, dass das alles erfunden ist[...]dann kann ich das einfach nicht glauben, denn wenn es wirklich wahr wäre, dann würde er das ja wohl kaum in einem Raum sagen, wo alle mithören können, also da werde ich dann schon eher skeptisch und bin erst mal vorsichtig, was ich dem alles erzähle.“ (Studentin, 21 Jahre)

Die genannten Beispiele sollten ausreichend deutlich gemacht haben, dass auch in einem nichtangesichtigen Kommunikationskontext zahlreiche netzspezifische Verortungsmerkmale herangezogen werden können, um einen infragestehenden Interaktionspartner einzuschätzen (z.B. hinsichtlich dessen Interessen, Motive, Glaubwürdigkeit, Status, usw.) und auf dieser Grundlage das eigene Handeln zu planen und gemäß des jeweiligen Rahmens auszurichten. Ebenso wie bei einer Face-to-Face Interaktion gilt damit auch im Chat, dass jede Handlung einer Person – gleichgültig ob regelkonform oder regelverletzend – etwas „Bedeutsames“ über sie ausdrückt und somit eine Verortung der von ihr dargestellten (Medien-)Identität durch die anderen Teilnehmer erlaubt. Je intensiver und häufiger sich dabei bestimmte Personen im Chat treffen, werden die medial vermittelten Identitäten nach und nach ergänzt und gleichsam mit einer „elektronischen Biographie“ (Höflich 1998a: 149) bestückt. Allerdings sind hierfür – so haben die Gespräche mit den Interviewpartnern deutlich zum Vorschein gebracht – häufige und regelmäßige (Chat-)Treffen über längere Zeiträume hinweg notwendig. Immer wieder wurde darauf hingewiesen, dass man bei einer computervermittelten Kommunikationsbeziehung im Vergleich zu einer Face-to-Face Begegnung wesentlich mehr Zeit brauchen würde, um beispielsweise bei einer angestrebten Intensivierung der im Chat initiierten Kontakte bestimmte Informationen über den anderen hinsichtlich dessen Einstellungen und Absichten einzuholen und sich damit ein umfassenderes Bild über den Charakter einer Person zu machen. Trotz dieser Restriktionen, kann jedoch festgehalten werden, dass Kommunikation unter dem Vorzeichen der Nichtsichtbarkeit eben nicht zu einer Einebnung des Kommunikationskontextes führt, sondern dass die Nutzer in einem aktiven Rahmungs- und Rekontextualisierungsprozess neue kommunikative Kontexte erschaffen, welche eine gegenseitige Verortung der Gesprächspartner durchaus ermöglichen.

Diesbezüglich muss allerdings auch darauf hingewiesen werden, dass – den Angaben der hier befragten Interviewpersonen zufolge – die im Chat erhältlichen Informationen bezüglich einer Person zwar durchaus ausreichend dafür sind, die zumeist auf „small-talk“ basierenden Gespräche zu bewältigen. Sollen die hier initiierten Kontakte jedoch persönlicher und zuverlässiger gestaltet werden, seien die vorhandenen Identifikationsmöglichkeiten jedoch nicht mehr ausreichend, d.h. die Teilnehmer müssten dann zusätzlich zu den medial vermittelten Eigenschaften einer Person, auch externe Identitäts- und Glaubwürdigkeitsaufhänger (Stimme, Foto, etc.) zur Identifikation des Gegenübers heranziehen. Hierbei wird nicht selten der Gesprächsrahmen gewechselt und auf andere Kommunikationsformen (z.B. Telefon, Brief, E-Mail, sowie Face-to-Face Kontakte) zurückgegriffen:

„Also zum Beispiel hatte ich mit einer Person über vier Monate hinweg regelmäßig Kontakt im Chat. Irgendwann haben wir uns dann[...]also wir haben uns super verstanden[...]auch ganz lange E-Mails geschickt. Und so haben wir uns wirklich gut kennengelernt[...]Das sind ja wahnsinnig tiefe Einblicke, die Du da mit der Zeit rüberkriegst[...]also wir haben dann auch miteinander telefoniert, denn irgendwann heißt es dann schon: mich interessiert, wie Deine Stimme klingt! Ruf doch einfach mal an![...]Und mit der Zeit möchtest Du dann ja auch wissen, wie der andere aussieht[...]und dann tauscht Du selbstverständlich auch Fotos aus[...]Also ab da, wo es dann wirklich persönlich wird, wo es nicht mehr dieses reine chatten und smalltalken ist, finde ich, gehört das einfach dazu, dass Du weißt, wie die Leute aussehen[...]“ (Online-Redakteurin, 27 Jahre)

Auf diese Weise können die fehlenden Bezüge zur Identifikation des anderen also sukzessive ergänzt und weiter ausgebaut werden. Gleichzeitig kann dies als Hinweis darauf genommen werden, dass der Chat zwar bei der Anbahnung einer kommunikativen Beziehung eine durchaus bedeutende Rolle spielen kann, deren weitere Ausgestaltung (vor allem hinsichtlich persönlicher und verbindlicher Bezugnahmen) in aller Regel jedoch zusätzliche Kommunikationsformen und -techniken erfordert und zwar insbesondere dann, wenn der Chat als Kontaktbörse oder als Medium zur Partnersuche genutzt wird (vgl. hierzu ausführlicher: Döring 2000; Herlyn 2001).

Die Inszenierung des Selbst im Chat

Bei dem Versuch, ein bestimmtes Bild bei den anderen hervorzurufen, tritt jeder Interaktionsteilnehmer im Sinne Goffmans als „Informationspolitiker“ (Willems 1997: S. 96) auf, der fortwährend Informationen gewinnen, liefern und verbergen muss und deshalb prinzipiell darauf bedacht ist, die maximale Kontrolle über sein Verhalten zu erlangen, was wiederum ein hohes Maß an Selbstdisziplin und dramaturgischen Fähigkeiten erfordert. Ein wesentlicher Unterschied zwischen einer Face-to-Face und einer computervermittelten Begegnung besteht darin, dass die Kommunikationsteilnehmer im ersteren Fall bereits durch ihre Anwesenheit miteinander kommunizieren bzw. nonverbal interagieren können. Dies hingegen im Chat nur mittels absichtsvoll eingebrachter Ausdrucksinformationen möglich ist. Jeder Teilnehmer muss sich daher besondere zur Netzwerkkommunikation notwendige selbstdarstellerische Fähigkeiten aneignen, um eine für andere wahrnehmbare (Medien-)Identität zu konstruieren. Die Frage stellt sich also, wie dieser Konstruktionsprozess von den Nutzern gestaltet wird und ob dabei das von Goffman (1976) beschriebene alltäglich aufgeführte „Theaterspiel“ auf die Spitze getrieben wird. So könnte man ja annehmen, dass die besonderen Bedingungen der computervermittelten Kommunikation gerade wie geschaffen dafür sind, die Inszenierung der eigenen Person vorteilhafter und planvoller – beschönigend aber auch mit täuschender Absicht – zu gestalten oder zu manipulieren (vgl. hierzu ausführlicher: Turkle 1995; Höflich 1999).

Was nun das Problem der Selbstdarstellung im Chat anbelangt, ergab die Analyse der Interviews, dass diese von verschiedenen Faktoren abhängig ist. So kann beispielsweise danach unterschieden werden, ob sich der Nutzer in einem öffentlichen Chat befindet oder ob er an einer eins-zu-eins Kommunikation im „Private-Room“ teilnimmt. Ebenso ist von Bedeutung, ob er im Chat einmalige und flüchtige Kontakte unterhält oder ob er längerfristige Beziehungen pflegt. Schließlich sind aber auch die jeweiligen Kommunikationsabsichten ein wichtiger Faktor dafür, wie sich die betreffende Person im Chat darstellt bzw. darstellen muss¹³. Je nach dem, welche Ziele ein Teilnehmer im Chat verfolgt, werden dabei verschieden hohe Erwartungen an die dargestellte Rolle gestellt. Während die Ausgestaltung einer (Medien-)Identität dann von geringerer Bedeutung ist, wenn eine Person beispielsweise lediglich bestimmte Informationen abrufen möchte (Computer als Informationsmedium), werden im Falle einer intendierten Kontaktnahme (Computer als Kontakt- und Beziehungsmedium) erheblich höhere Anforderungen an die präsentierte Identität gestellt. Im letzteren Falle ist man quasi zwangsläufig dazu gezwungen, ein bestimmtes Bild von sich abzugeben und den anwesenden Teilnehmern auf diesem Wege die eigenen Intentionen zu vermitteln.

Wie die befragten Interviewpartner detailliert berichteten, investieren sie mitunter sehr viel Zeit und Mühe in den Aufbau einer solchen „wahrnehmbaren“, „wiedererkennbaren“ und darüber hinaus „respektablen“ Persönlichkeit. Auch hierbei spielt der von einer Person gewählte „nickname“ eine herausragende Rolle. So gab die Mehrzahl der befragten Nutzer an, dass sie zu ihrem „nick“ eine oftmals äußerst intensive Beziehung aufgebaut haben und besonders darauf bedacht seien, den Ruf dieses Namens nicht durch unangemessene, d.h. rahmenverletzende Handlungen zu beschädigen. Wie die Auswertung der Interviews ergab, kann dieses Verhalten damit erklärt werden, dass die Teilnehmer einen großen persönlichen Nutzen daraus ziehen können, wenn sie in einer bestimmten (Chat-)Gruppe als Person mit einem respektablen „Image“ (Goffman 1971: 8) wiedererkannt werden. Auf diese Weise sei es nämlich möglich, die im Chat initiierten Kontakte zu intensivieren, ohne dabei jedes mal aufs neue den jeweiligen Rahmen bzw. die Intentionen der Teilnehmer erkunden zu müssen. Darüber hinaus sei man so aber auch von dem Zwang befreit, seine eigenen Absichten und Fähigkeiten erneut unter Beweis stellen zu müssen¹⁴:

„Also man muß sich da schon anstrengen, daß man mitreden darf[...]und weil man eben sehr viel Zeit, Mühe und Geld investiert hat, so weit zu kommen, verhält man sich ganz automatisch so, daß man von den anderen auch weiterhin akzeptiert wird. Man möchte ja da bleiben, wenn es einem gefallen hat und deshalb schaut man eben, daß man keinen Blödsinn macht und sich nicht so aufführt, daß man von den anderen wieder rausgeschmissen wird.“ (Bürokaufmann, 22 Jahre)

Inwiefern werden nun die oben geschilderten Freiheitsgrade bei der Selbstpräsentation dazu verwendet, die eigene (reale) Identität zu verbergen, einzelne für diese Identität typische Persönlichkeitsmerkmale (z.B. Alter, Geschlecht, Aussehen) zu modifizieren oder gar eine völlig neue, von der tatsächlichen Identität des Nutzers abweichende Persönlichkeit zu erschaffen?

¹³ Die diesbezüglich von den befragten Nutzern abgegebenen Antworten weisen sehr große Ähnlichkeiten mit den in der Selbstdarstellungs-Psychologie bekannten Faktoren des „Impression Managements“ auf, was darauf hindeutet, dass sich dieser Prozess in der computervermittelten Kommunikation zumindest nicht gänzlich von dem der Face-to-Face Interaktion unterscheidet (vgl. hierzu ausführlicher: Döring 1999: 261f.).

¹⁴ All dies würde – den Angaben der Interviewpartner folgend – die Organisation der im Chat ablaufenden Interaktionsprozesse und verbunden damit das eigene Handeln erheblich erleichtern.

Was die Möglichkeit der Generierung einer solchen rein fiktiven Identität anbelangt (vgl. hierzu ausführlicher: Donath 1996), legt die Analyse der Interviews nahe, dieses Phänomen nicht zu überschätzen. Mit Ausnahme eines Interviewpartners gaben alle Befragungspersonen an, in der Regel mit ihrer eigenen Identität in den Chat zu gehen und dabei auch offen und ehrlich Auskunft über die eigene Person zu geben – dies allerdings nur in oft genutzten Chaträumen oder in sogenannten „Private-Chats“, welche nur bestimmten und zumeist bekannten Personen offen stehen. Im öffentlichen Chat hingegen, so wurde betont, würde man so weit als möglich versuchen, die Anonymität der eigenen Person zu wahren und diese nicht durch die Preisgabe persönlicher Daten (z.B. die E-Mail-Adresse, die Telefonnummer oder die Anschrift, etc.) zu gefährden. Als Grund hierfür nannten die Interviewpartner in erster Linie die Angst vor störenden und verletzenden Eingriffen in ihre Privatsphäre – so könne man ja schließlich nie wissen, in welche Hände solche personenbezogenen Daten geraten.

Wenngleich nahezu alle Interviewpartner einräumten, wenigstens einmal in ihrer „Chatterkarriere“ eine vorteilhaftere Selbstbeschreibung (Alter, Aussehen, etc.) von sich abgegeben oder gar Erfahrungen mit dem in der Literatur so häufig beschriebenen Phänomen des „gender-swappings“ (Bruckmann 1993) gesammelt zu haben, betonten sie auch, dass elektronische Täuschungsmanöver nicht zu ihrer gängigen Interaktionspraxis gehören würden¹⁵. Unabhängig davon wiesen die Befragungspersonen jedoch auch darauf hin, dass sie bei der Planung der eigenen Handlungen Täuschungsmanöver des anderen nie ganz ausschließen würden.

Die von den befragten Teilnehmern angeführte Ehrlichkeit bei der Inszenierung der dargestellten (Chat-)Identität mag auf den ersten Blick verblüffen. Betrachtet man sich jedoch die diesbezüglich von den Interviewpersonen abgegebenen Begründungen, so lässt sich nachvollziehen, weshalb Rahmentäuschungen und Identitätsspiele offenbar eher zur Ausnahme denn zur Regel gehören¹⁶.

Wie sich herausstellte, ist es nämlich auch in einem Chat durchaus schwierig ein Täuschungsmanöver über einen längeren Zeitraum hinweg aufrechtzuerhalten ohne dabei durch die Preisgabe ungewollter oder unbewusst ausgesendeter Informationen als Lügner entlarvt zu werden und so das Image der dargestellten (Medien-)Identität zu gefährden. Dies bestätigt beispielsweise der Erfahrungsbericht desjenigen Interviewpartners, der angab, das Chatten unter anderem auch zum Erproben verschiedener Identitäten und Rollen zu nutzen:

„Also mir macht das schon Spaß sich mal als jemand anderes auszugeben[...]mal als Frau, mal als 60 jährigen Greis oder so[...]normalerweise glauben das einem die Leute[...]Woran sollte man denn auch merken, daß das nicht so ist. Aber es ist mir auch schon passiert, daß ich mit den Leuten näher ins Gespräch gekommen bin und mich dann verplappert habe, so von wegen Uni und Student und so[...]da haben die dann schon Zweifel gehegt[...]und dann habe

¹⁵ Auch Nicola Döring kommt in ihrer Untersuchung zu ähnlichen Ergebnissen und zieht folgendes Fazit: „Spektakuläre Erfahrungen mit neuen Netz-Identitäten samt ihren Folgen für die Persönlichkeitsentwicklung sind zwar psychologisch besonders interessant, in der Praxis allerdings eher selten“ (Döring 1999: 313). Es ist davon auszugehen, dass der Aufbau alternativer Online-Persönlichkeiten vor allem in den als MUD bezeichneten interaktiven Rollenspielen anzutreffen sind, da solche Identitätsschöpfungen hier grundlegend eingeplant und sogar ausdrücklich gewünscht sind (vgl. Turkle 1995).

¹⁶ Inwiefern die abgegebenen Antworten der befragten Nutzer bezüglich ihrer Selbstdarstellung dem tatsächlich gezeigten Verhalten im Chat entspricht, kann mittels einer Befragung natürlich nicht überprüft werden. Diesbezüglich wären weiterführende Beobachtungen der befragten Interviewpersonen im Chat sicherlich ein lohnenswertes, wenngleich in forschungspraktischer und auch -ethischer Hinsicht nicht unproblematisches Unterfangen (vgl. z. B.: Batinic u.a. 1997; Paccagnella 1997; Cavanagh 1999; Orthmann 2000; Früh 2000).

ich es halt aufgedeckt. Also vor allem, wenn man sich länger mit den Leuten unterhält, kann das auf die Dauer ganz schön anstrengend werden, denn man muß sich da schon höllisch konzentrieren, daß man sich nicht verheddert oder so. Man muß das ja schon konsequent durchziehen. Also vor allem, wenn man es die ersten Male macht[...]" (Informatiker, 27 Jahre)

Das Risiko einer Demaskierung kann demnach selbst in der computervermittelten Kommunikation nicht vollständig reduziert werden. Dennoch deuten die Antworten der Befragungspersonen darauf hin, dass der Chat dem Akteur einen im Vergleich zur Face-to-Face Interaktion wesentlich höheren Handlungsspielraum „zur Lieferung und zum Verbergen von Information“ (Goffman 1981: 14) bietet. So besitzt man im Chat – den Angaben der Interviewpartner zufolge – stets die maximale Kontrolle darüber, ob und welche Informationen man über sich preisgeben möchte bzw. inwieweit man aus seiner Anonymität heraustritt oder in ihr verweilt. Auf diese Weise könne jedoch nicht nur das gezeigte Verhalten so weit als möglich unter Kontrolle gebracht werden, sondern auch und verbunden damit der Fortgang einer im Chat hergestellten Kommunikationsbeziehung:

„Man möchte ja zunächst nicht allzu viel preisgeben müssen von sich[...]. Ich weiß nur seinen nick und er weiß nur meinen und sonst weiß man ja erst mal gar nichts voneinander[...]. Also das Ziel ist ja nicht in erster Linie gleich irgend eine feste Beziehung zum anderen aufzubauen[...]. da muss ich ja nicht gleich alles von ihm wissen, sondern zunächst geht es ja nur mal darum, ein Gespräch zu führen. Später kann sich ja dann immer noch mehr daraus entwickeln[...]. Das ist schon sehr angenehm, dass der andere nicht zu viel weiß über mich und ich mich trotzdem mit ihm unterhalten kann [...] und [...] ich kann genau sagen, welchen Umfang die Beziehung haben soll[...]. Was ich von mir hergebe und welche Möglichkeiten ich dem anderen zur Kontaktaufnahme gebe, das liegt ganz genau in meinem Ermessensbereich[...]" (Bürokaufmann, 22 Jahre)

Es kann also argumentiert werden, dass ein Großteil der Faszination des „Chattens“ und vermutlich auch der computervermittelten Kommunikation im allgemeinen vor allem darin begründet liegt – gewissermaßen im Schutze des Computerbildschirms – mit anderen Menschen interagieren zu können, ohne sich dabei – zumindest physisch betrachtet – direkt der Interaktionssituation aussetzen zu müssen. Hinzu kommt noch, dass man sich als Interaktionsteilnehmer im Vergleich zur Face-to-Face Kommunikation wesentlich einfacher – per Mausklick – aus dem Geschehen wieder ausklinken kann – eine Option, die fest im Bewusstsein der Nutzer verankert ist:

„Also im Chat habe ich halt die Möglichkeit[...]. und das ist die große Freiheit, [...] einfach zu gehen, womit die Sache beendet ist. Diese Option habe ich woanders nicht. Wenn mich zum Beispiel jemand in einer Kneipe blöd anmacht oder mich nervt, dann kann ich mich ja nicht einfach in Luft auflösen[...]. Das kann ich eben nur beim Chatten[...]. Aber zum Beispiel auch, wenn mir selbst irgend etwas peinlich war, dann weiß ich, daß ich den Computer einfach ausmachen kann[...]. Ich kann einfach gehen und fertig[...]. Also ich denke, dass es deshalb schon einfacher ist, zu kommunizieren.“ (Studentin, 24 Jahre)

Zugleich findet sich hierin ein Hinweis darauf, dass es in der computervermittelten Kommunikation im Vergleich zur Face-to-Face Kommunikation sehr viel leichter möglich ist, die sozialen Ein- und Austrittskosten einer jeden Interaktion zu kalkulieren, was den Handlungsspielraum eines Interakteurs wiederum enorm erweitern kann. Inwieweit die über den Computer hergestellten sozialen Beziehungen deshalb generell als flüchtig, unverbindlich und jederzeit wieder aufkündbar charakterisiert werden können, lässt sich hier nicht abschließend klären. Einerseits zeigen die analysierten Interviews,

dass längerfristige und persönliche Kontakte durchaus auch in der computervermittelten Kommunikation etabliert werden können. Andererseits wiesen die befragten Interviewpersonen doch alle mehr oder weniger explizit darauf hin, dass man in einem Chat keine großen Verpflichtungen eingehen müsse und sich in seinem Verhalten entsprechend darauf einstellen würde. Dies legt die Vermutung nahe – im Falle der computervermittelten Kommunikation – von einem grundlegenden „Handlungsprinzip der Unverbindlichkeit“ auszugehen (Höflich 1999; Höflich u. Gebhardt 2001).

Es ist auf einen weiteren Faktor hinzuweisen, den es bezüglich der Selbstdarstellung im Chat zu beachten gilt. Wie dargestellt, kann ein Teilnehmer den Computerbildschirm in der computervermittelten Interaktion quasi als „Maske“ benutzen (Danet 1989), um im Verborgenen zu kommunizieren oder seine reale Persönlichkeit zu verbergen. Wie die Interviewpartner berichteten, könnten sie deshalb fremden Menschen gegenüber wesentlich „offener“ sein, als dies bei einem Face-to-Face Gespräch der Fall sei, wo sich die Interaktionspartner ja bereits durch das An- und Aussehen gegenseitig beeindrucken oder sogar „hemmen“ können¹⁷. Auf die in einem Chat vorhandene Möglichkeit der maximalen „Expressivitätskontrolle körperlicher Ausdruckselemente“ (Goffman 1981: 110f) und der damit verbundenen kommunikativen Offenheit weist folgender Interviewpartner hin:

„Also im Chat, da ist einfach die Hemmschwelle weg[...]da chatte ich halt frei Schnauze drauf los, was mir eben gerade einfällt[...]Ich bin viel offener beim Diskutieren[...]sage viel öfters, was ich denke[...]ich meine, die anderen sehen mich ja nicht[...]und ich kann z.B. auch nie erröten[...]mir ist auch nie etwas peinlich beim Chatten[...]Im normalen Gespräch da ändert sich sofort meine Gesichtsfarbe[...]aber beim Chatten[...]da weiß man einfach, dass da zig Kilometer dazwischen liegen[...]“ (Student, 24 Jahre)

Dies legt die Vermutung nahe, dass die im Chat – zumindest zu Beginn einer Interaktionsbeziehung – vorherrschende Anonymität insbesondere auch stillen, schüchternen und gehemmten Personen eine Chance zur Kontaktnahme eröffnet, die in dieser Form sonst nicht gegeben ist. Wenngleich eine solche anonyme Gesprächssituation einerseits durchaus hilfreich dafür sein kann, Kontakte zu anderen Menschen herzustellen, betonten die Befragungspersonen andererseits übereinstimmend, dass es beim Chatten gerade deshalb sehr viel schwieriger sei, persönliche und emotional getragene Bindungen zu den Interaktionspartnern aufzubauen und aufrechtzuerhalten.

Fazit

Zusammenfassend können bezüglich der Selbstdarstellung und Verortung im Chat folgende Schlüsse gezogen werden: Einerseits werden durch den Schutz des Computerbildschirms gewisse Freiräume in der Handhabung der Selbstdarstellung gewonnen. Dies führt dazu, dass die Teilnehmer von vielen der in einer Face-to-Face Kommunikation wirksamen Zwängen befreit sind. Andererseits darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass dem Verhalten eines in der computervermittelten Kommunikation handelnden Akteurs immer auch gewisse (rahmenspezifische) Schranken auferlegt sind. Diese gilt es einzuhalten, wenn Interesse an der Herstellung und Aufrechterhaltung einer Kommunikationsbeziehung besteht. Ein Teilnehmer, der Anschluss im Chat sucht und dabei bestimmte Kommunikationsziele realisieren möchte, muss sich dabei jedoch nicht nur als eine Person mit bestimmten Ab-

¹⁷ Zu ähnlichen Ergebnissen kommt beispielsweise Anke Bahl (1997) oder auch Nicola Döring (1999), die in einer diesbezüglich durchgeführten Untersuchung herausfand, dass knapp 40% der befragten Personen beim Chatten „oft“ und weitere 45% „manchmal“ offener und ehrlicher auf andere Menschen zugehen würden als im sonstigen Leben.

sichten zu erkennen geben, er muss sich in seiner Selbstdarstellung immer auch dem zugrundeliegenden Rahmen bzw. den Erwartungen der anwesenden Teilnehmer anpassen. Dies setzt das Erlernen medienadäquater Rollen voraus, was nicht zu letzt Routine im Umgang mit einem auf den Bildschirm begrenzten „Darstellungsrepertoire“ erfordert.

Gleichzeitig bedeutet dies, dass sich ein Akteur zur Koordination des eigenen Handelns spezifische Kompetenzen hinsichtlich der Verortung des Interaktionspartners aneignen muss, um rein aus dem, was der andere schreibt, Rückschlüsse auf dessen Absichten, Interessen und Motive ziehen zu können. Wie deutlich geworden ist, werden hierbei die fehlenden Verortungsmerkmale durch netzspezifische ersetzt und zumindest teilweise durch die Imagination des Gegenübers ausgeglichen. Während diese Interaktionsstrategien allem Anschein nach ausreichend dafür sind, die zumeist auf „small-talk“ basierenden Gespräche zu bewältigen, zeigte sich auch, dass wenn die Kontakte persönlicher und verbindlicher gestaltet werden sollen, zusätzlich zu den im Chat vorhandenen Identifikationsmöglichkeiten externe Identitäts- und Glaubwürdigkeitsaufhänger herangezogen werden müssen. Wie dargestellt wurde, wird hierbei als Rahmungstechnik häufig auf andere Interaktionsformen (z.B. Telefon, E-Mail, Face-to-Face Kontakte, usw.) zurückgegriffen.

Welchen gesellschaftlichen Stellenwert der Chat und darüber hinaus auch andere Formen mediatisierter Kontaktnahmen hinsichtlich unserer kommunikativen Alltagspraktiken in Zukunft einnehmen wird, lässt sich in Anbetracht der immer noch bruchstückhaften Kenntnisse bezüglich der Konstitutionsprinzipien computervermittelter Interaktionsprozesse bis jetzt noch nicht beantworten. Zusätzliche und sowohl „online“ als auch „offline“ durchgeführte Studien erscheinen deshalb dringend erforderlich zu sein. Nicht zuletzt sollten sich zukünftige Forschungsarbeiten jedoch nicht nur auf die kommunikativen Vorgänge im „Chat“, sondern darüber hinaus auch auf andere Formen und Funktionalitäten mediatisierter interpersonaler Kommunikation (angefangen vom Telefon, über das Handy bis hin zu SMS und E-Mail) konzentrieren. Ein solches Vorgehen erscheint vor allem dann geboten, wenn nicht nur die rahmenspezifischen Merkmale und Charakteristika der computervermittelten Kommunikation, sondern allgemein der Prozess der zunehmenden Mediatisierung kommunikativer Alltagsbeziehungen empirisch und theoretisch durchdrungen werden soll.

Literatur:

Asteroff, Janet F., 1987, Paralanguage in Electronic Mail: A Case Study. Ph.D. Dissertation. Columbia University Teachers College.

Bahl, Anke, 1997, Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München: KoPäd Verlag.

Bales, Robert, 1950, Interaction Process Analysis. Cambridge: Addison-Wesley.

Bateson, Gregory, 1972, A theory of play and fantasy. S. 177-193, in: Gregory Bateson (Hrsg.): Steps to an Ecology of Mind. New York: Ballantine Books.

Batinic, Bernhard (Hrsg.), 1997, Internet für Psychologen. Göttingen u.a.: Hogrefe.

Baym, Nancy K., 1998, The emergence of On-Line Community. S. 35-69, in: Steven G. Jones (Hrsg.): CyberSociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community. Thousand Oaks u.a.: Sage Publications.

- Bechar-Israeli, Haya, 1996, From < Bonehead > to < cLoNehEAd >: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. In: Journal of Computer-Mediated Communication, Vol. 1/2, (Online-Dokument) URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html> (08.08.01)
- Bruckman, Amy, 1993, Gender-Swapping on the Internet. (Online-Dokument) URL: <http://citeseer.nj.nec.com/47950.html> (08.08.01)
- Cavanagh, Allison, 1999, Behaviour in Public?: Ethics in Online Ethnography, (Online-Dokument) URL: www.socio.demon.co.uk/magazine/6/issue6.html (08.08.01).
- Culnan, Mary J.; Markus, M. Lynne, 1987, Information Technologies. S. 420-443, in: Fredric M. Jablin; Linda L. Putnam (Hrsg.): Handbook of organisational communication: An interdisciplinary perspective. Newbury Park: Sage.
- Danet, Branda, 1998, Text as Mask: Gender, play, and performance on the internet. S. 129-158, in: Steven G. Stones (Hrsg.): Cybersociety 2.0. Revisiting computer-mediated communication and community. London u.a.: Sage.
- Donath, Judith, S., 1996, Identity and deception in the virtual community. S. 29-60, in: Peter Kollock; Marc Smith (Hrsg.): Communities in Cyberspace. London; New York: Routledge.
- Döring, Nicola, 1999, Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen u.a.: Hogrefe.
- Döring, Nicola, 2000, Romantische Beziehungen im Netz. S. 39-70, in: Thimm, Caja (Hrsg.): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Eberle, Thomas S., 1991, Rahmenanalyse und Lebensweltanalyse. S. 157-211, in: Robert Hettlage; Karl Lenz (Hrsg.): Erving Goffman – ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern, Stuttgart: Haupt.
- Eimeren, Birgit van; Gerhard, Heinz, 2000, ARD/ZDF-Online-Studie 2000: Gebrauchswert entscheidet über Internetnutzung. Media Perspektiven 8: 338-34.
- Früh, Doris, 2000, Online-Forschung im Zeichen des Qualitativen Paradigmas. Methodologische Reflexionen und empirische Erfahrungen. In: Forum Qualitative Sozialforschung/Forum Qualitative Research (Online-Dokument) URL: <http://www.qualitative-research.net/fqs/fqs.htm> (08.08.01)
- Fulk, Janet; Schmitz, Joseph A.; Schwarz, Deanna, 1996, The dynamics of context-behaviour interactions in computer-mediated communication. S. 7-30, in: Martin Lea (Hrsg.): Contexts of computer-mediated communication. New York u.a.: Harvester Wheathsheaf.
- Glaser, Barney G.; Strauss, Anselm L., 1984, Die Entdeckung gegenstandsbezogener Theorie: Eine Grundstrategie qualitativer Sozialforschung, S. 91-115, in: Christel Hopf; Elmar Weingarten (Hrsg.): Qualitative Sozialforschung. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Glaser, Barney G. u. Strauss, Anselm L., 1998, Grounded Theory. Strategien qualitativer Sozialforschung. Göttingen: H. Hubner.
- Goffman, Erving, 1971, Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.

Goffman, Erving, 1977, Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.

Goffman, Erving, 1981, Strategische Interaktion. München: Hanser.

Goffman, Erving, 1989, Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München; Zürich: Piper.

Goffman, Erving, 1994, Die Interaktionsanordnung. S. 50-194, in: Hubert A. Knoblauch (Hrsg.), Erving Goffman: Interaktion und Geschlecht. Frankfurt a. Main, New York.

Herlyn, Gerrit, 2001, Partnersuche im Internet. Mediale Mythenbildung und Aneignungserfahrungen einer alltäglichen Kommunikationstechnik. In: Kommunikation@Gesellschaft, Jg. 2, 2001, Beitrag 2. (Online-Dokument)

URL: http://www.uni-frankfurt.de/fb03/K.G/B2_2001_Herlyn.pdf (08.08.01)

Hettlage, Robert, 1991, Rahmenanalyse – oder die innere Organisation unseres Wissens um die Ordnung der Wirklichkeit. S. 95-157, in: Robert Hettlage; Karl Lenz (Hrsg.), Erving Goffman – ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern, Stuttgart: Haupt.

Hoffmann-Riem, Christa, 1980, Die Sozialforschung einer interpretativen Soziologie. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 32: 339-372.

Höflich, Joachim R., 1998, Computerrahmen und die undifferenzierte Wirkungsfrage – oder: Warum erst einmal geklärt werden muß, was die Menschen mit dem Computer machen. S. 47-64, in: Patrick Rössler (Hrsg.): Online-Kommunikation. Beiträge zu Nutzung und Wirkung. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Höflich, Joachim R., 1998a, Computerrahmen und Kommunikation. S. 141-177, in: Elizabeth Prommer; Gerhard Vowe (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation: Öffentlichkeit im Wandel. Konstanz: UVK Medien,.

Höflich, Joachim R., 1999, Sex, Lügen und das Internet. S. 141-156, in: Rössler, Patrick; Wirth, Werner (Hrsg): Die Bedeutung von Glaubwürdigkeit für die computervermittelte Kommunikation. München: Fischer.

Höflich, Joachim R.; Gebhardt, 2001, Der Computer als Kontakt- und Beziehungsmedium. Theoretische Verortung und explorative Erkundungen am Beispiel des Online-Chats. In: Medien & Kommunikationswissenschaft 49, Jg. 2001/1: 24-44.

Jones, Steven G., 1995, Understanding Community in the Information Age. S. 10-36, in: Steven G. Jones (Hrsg.): Computer-mediated communication and community. – Thousand Oaks u.a.: Sage.

Kiesler, Sara; Siegel, Jane; McGuire, Timothy W., 1984, Social psychological aspects of computer-mediated communication. American Psychologist 39: 1123-1134.

Lamnek, Siegfried, 1995a, Qualitative Sozialforschung. Band 1: Methodologie. Weinheim: Psychologie Verlags Union.

Lamnek, Siegfried, 1995b, Qualitative Sozialforschung. Band 2: Methoden und Techniken. Weinheim: Psychologie Verlags Union.

- Lenz, Karl, 1991, Erving Goffman – Werk und Rezeption. S. 25-95, in: Robert Hettlage; Karl Lenz (Hrsg.), Erving Goffman – ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern, Stuttgart: Haupt.
- Miller, Hugh, 1995, The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet. (Online-Dokument) URL: <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm> (08.08.01)
- Orthmann, Claudia, 2000, Analysing the Communication in Chat Rooms – Problems of Data Collection, (Online-Dokument) URL: <http://qualitative-research.net/fqs-texte/3-00/3-00orthmann-e.htm> (08.08.01)
- Oswald, Hans, 1986, In memoriam Erving Goffman. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 36: 210-213.
- Paccagnella, Luciano, 1997, Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. Journal of Computer-Mediated Communication 3 (1), (Online-Dokument) URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html> (08.08.01)
- Reid, Elizabeth, 1991, Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. Honours Thesis on IRC, (Online-Dokument) URL: <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm> (08.08.01).
- Reiger, Horst, 1992, Face-to-face-Interaktion: ein Beitrag zur Soziologie Erving Goffmans. Frankfurt a. Main, Bern, Berlin: Lang.
- Reips, Ulf-Dietrich, 1997, Das psychologische Experimentieren im Internet. S. 245-267, in: Bernard Batinic (Hrsg.): Internet für Psychologen. Göttingen u.a.: Hogrefe.
- Rheingold, Howard, 1994, Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn: Addison-Wesley.
- Ruther, D. R., 1987, Communicating by telephone. Oxford: Pergamon Press.
- Soeffner, Hans-Georg, 1986, Handlungen-Szene-Inszenierung. Zur Problematik des „Rahmen“-Konzepts bei der Analyse von Interaktionsprozessen. S. 73-91, in: Werner Kallmeyer (Hrsg.): Kommunikationstypologie. Düsseldorf: Schwann.
- Turkle, Sherry, 1995, Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster.
- Walther, Joseph B.; Burgoon, Judee K., 1992, Relational communication in computer-mediated interaction. In: Human Communication Research 19: 50-89.
- Willems, Herbert, 1997, Rahmen und Habitus: zum theoretischen und methodischen Ansatz Erving Goffmans; Vergleiche, Anschlüsse und Anwendungen. – Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Wilson, Thomas P., 1981, Theorien der Interaktion und Modelle soziologischer Erklärung. S. 54-79, in: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.): Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Winterhoff-Spurk, Peter; Vitouch, Peter, 1989, Mediale Individualkommunikation. S. 247-257, in: Jo Groebel; Peter Winterhoff-Spurk (Hrsg.): Empirische Medienpsychologie. Weinheim: PVU.

Witzel, Andreas, 1982, Verfahren der qualitativen Sozialforschung. Überblick und Alternativen. Frankfurt.

Kontakt mit dem Autor:

Julian Gebhardt julian.gebhardt@uni-erfurt.de