

# Inhaltsverzeichnis

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

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