

Sonja Beer

Zwischen den Welten:
Zur kommunikativen Konstruktion von
Wirklichkeit im Medium Internet

Eine linguistische Studie zu „VampireLive“-Rollenspielforen

Mit einer CD-ROM



Georg Olms Verlag
Hildesheim • Zürich • New York
2008

Inhalt

Vorwort		IX
Verzeichnis der Abkürzungen		
Verzeichnis der Abbildungen		XII
Einleitung		1
I	Theoretische Grundlagen	17
1.1	Sprache und die Konstruktion von >Wirklichkeiten<	17
1.2	Kontextualisierungsforschung	21
1.3	Die Kontextualisierung einer fiktiven Wirklichkeit	30
1.4	Alternative Wirklichkeit als >Rahmen<	35
1.4.1	Kognitive Ansätze	36
1.4.2	Psychologische Ansätze	40
1.4.3	Der interaktionale Rahmenbegriff	45
1.4.4	Der Realitätsrahmen	51
1.4.5	Die Rahmen des >Spielens<	54
1.5	Die Etablierung des Fiktionsrahmens	59
1.6	Die drei Rollen eines <i>VampireLJpe-Spielets</i>	64
1.6.1	Verantwortungsbereiche der Rollen	65
1.6.2	Die Bewusstseinskontexte der Rollen	71
1.7	Die Kombination von Identitäten und Geltungsbereichen	74
1.8	Die Umsetzung der Äußerungsrahmen im Interhet	80
Erster Analyseabschnitt		
II	Die „Normalform“ der Rahmung	85
11.1	Die Kontextualisierungsaufgaben in den <i>VampireUve-</i> Foren	85
11.2	Technische Verfahren zur Kontextualisierung	
II.2.1	Technisch bedingte Einschränkungen	90
11.2.1.1	Die Präsentation der Textbeiträge durch das Programm	90
11.2.1.2	Die Dialogizität der Foren	92
11.2.1.3	Indizien für konzeptionelle Schriftlichkeit	94

VI

11.2.2	Die Foren als Kontext und Spielobjekt zugleich	97
11.2.3	Forendifferenzierung und Nutzerselektion	98
11.2.3.1	Registrierungsverfahren	99
11.2.3.2	Festlegung auf fiktive Autoren	101
11.3	Mediale Prozeduren zur Kontextualisierung	101
11.3.1	Kontextualisierungsmöglichkeiten des Kerntextes	104
11.3.2	Die sprachliche Vermittlung der Identität	105
11.3.3	Die personale Referenz auf den Autor	105
11.3.3.1	Eigennamen und schlüsselhafte Namenszusätze	106
11.3.3.2	Der Beziehungsaspekt in Adressierung und Selbstreferenz	107
11.3.4	Der Bewusstseinsinhalt des Autors als Kontexthinweis	109
11.3.4.1	Die Themenauswahl	109
11.3.4.2	Der Gebrauch schlüsselhafter Begriffe	112
11.3.4.3	Themendarstellung: Die logisch „reale“ Modalität	116
11.4	Die Stilisierung des Autors	118
II .4.1	„Kollektive“ Inszenierungsmittel	122
11.4.1.1	Die Begrüßung	127
11.4.1.2	Die Verabschiedung	129
II.4.2	Freiere Gestaltungsverfahren	131
11.4.2.1	„Fraktionelle“ Inszenierungsmittel	132
11.4.2.2	„Individuelle“ Inszenierungsmittel	140

Zweiter Analyse-Abschnitt

III	Abweichungen vom Spiel	151
III. 1	Das Eindringen der Realität in die Illusion	151
III. 1.1	Definition von >Rahmenabweichungen<	151
111.1.2	Typen von Rahmenabweichungen	151
111.1.3	Vorkommen und Bewertung von Rahmenabweichungen	153
111.2	Zur Bedeutung der Rahmentrennung in der Spielpraxis	155
111.2.1	Trennung zwischen Spieler- und Figurenwissen	156
111.2.2	Trennung zwischen realen und fiktionalen Beziehungen	160
111.2.3	Trennung zwischen realer und fiktionaler Ethik	164
111.3	Die Einbindung von Rahmenabweichungen	167

1114	Seitwärts gesprochene Out-Time-Äußerungen	173
111.4.1	Realisierungsformen des „Seitwärtssprechens“	175
111.4.2	Inhalte und Funktionen von Out-Time-Texten	180
1115	Metakommunikative Unterscheidungen	186
111.6	Reaktionen auf „seitwärts gesprochene“ Texte	193
111.6.1	Einseitige Rahmenwechsel	195
111.6.1.1	Ausbleiben einer Reaktion	195
111.6.1.2	Inhaltliche Einbindung des Out-Time-Textes	196
111.6.1.3	Rückwirkende Redefinition	197
111.6.2	Fortsetzen des Rahmenwechsels	200
111.6.2.1	Reparaturversuche	200
111.6.2.2	Kollektives Verlassen des Fiktionsrahmens	205
111.6.3	Rahmenpluralisierung	206
111.7	Zusammenfassung	214
IV	Doppelt gerichtete Figurenrede	221
IV. 1	Mentale Überblendungen	221
IV.2	Kontaminationen	224
IV.2.1	Beitragsexterne Kontaminationen	225
IV.2.1.1	Der Umgang mit unabsichtlichen Kontaminationen	227
IV.2.1.2	Missverständnisse hinsichtlich des Wirklichkeitsbezugs	235
IV.2.1.3	Inszenierungen des Mediums	247
IV.2.2	Beitragsinterne Kontaminationen	253
IV.2.2.1	Bezüge auf Out-Time-Kommunikation im Kontext	253
IV.2.2.2	Referenzen auf Mitspieler	255
IV.2.2.3	Problematische Transformationen	263
IV.2.2.4	Regeltermini	272
IV.3	Funktionen von Kontaminationen	274
IV.4	Anspielungen und andere „Doppelbotschaften“	276
IV.4.1	Kritik an der Darstellung	281
IV.4.2	Anspielungen auf persönliche Details	285
IV.5	Diskussion	287

VIII

Dritter Analyse-Abschnitt

V	Vermischungen von Realität und Fiktion	291
V.1	Die These von der Überidentifikation	291
V.1.1	Verbale Identifikation	291
V.1.2	Verbale Identifikation und Ambiguisierung	296
V.1.3	Rahmenverwischungen	300
V.2	Multiple Rahmungen,	303
V.2.1	Multiple Rahmungen als Folge, mehrdeutiger Äußerungen	303
V.2.2	Faktoren für die Entwicklung multipler Rahmungen	307
V.2.2.1	Der Einfluss des medialen Rahmens	309
V.2.2.2	Besonderheiten der Clansforen	320
V.3	.Realweltlicher Streit und emotionaler Transfer	321
V.3.1	Reale Unzufriedenheit	322
V.3.2	„Krieg“ zwischen mehreren Spielgruppen	329
V.3.3	Zur Rolle des Lesers bei realem Streit	348
V.3.4	Der Einfluss des Mediums Internet auf die Konflikte	353
V.4	Spielen mit dem Spiel	355
V.4.1	Scherzhafte Übertragungen von Spezialschemata	361
V.4.1.1	Scherzhafte Übertragungen vom Konstruktionsrahmen	361
V.4.1.2	Scherzhafte Übertragungen vom Fiktionsrahmen	365
V.4.2	Scherzhafte Imitationen der In-Time-Kommunikation	372
V.4.3	Verwischungen mit anderen Wirklichkeiten	375
V.4.4	Zur Funktion humorvoller Rahmenabweichungen	381
V.5	Konstruktionsrahmen oder „Theaterahmen“	389
	Resümee und Ausblick	393
	Literaturverzeichnis	435