

**Anonym**

Zum Sprachgebrauch im Spiele-Chat am  
Beispiel von World of Warcraft

**Examensarbeit**

# BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei [www.GRIN.com](http://www.GRIN.com) hochladen  
und kostenlos publizieren



## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

## **Impressum:**

Copyright © 2011 GRIN Verlag  
ISBN: 9783656048381

## **Dieses Buch bei GRIN:**

<https://www.grin.com/document/181642>

**Anonym**

# **Zum Sprachgebrauch im Spiele-Chat am Beispiel von World of Warcraft**

## **GRIN - Your knowledge has value**

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite [www.grin.com](http://www.grin.com) ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

### **Besuchen Sie uns im Internet:**

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

[http://www.twitter.com/grin\\_com](http://www.twitter.com/grin_com)

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	1
2.	Was ist <i>World of Warcraft</i> ? .....	2
3.	Merkmale textbasierter allgemeiner Chat-Kommunikation.....	5
3.1.	Grundlagen und Voraussetzungen .....	6
3.1.1.	Technische Voraussetzungen .....	6
3.1.2.	Die Funktionsweise von Chaträumen.....	7
3.1.3.	Synchrone, asynchrone oder quasi-synchrone Chat-Kommunikation? .....	11
3.2.	Linguistische Aspekte .....	13
3.2.1.	Schriftliche und mündliche Kommunikation .....	13
3.2.2.	Schriftlichkeit und Mündlichkeit nach Koch und Oesterreicher .....	15
3.2.2.1.	Skizzierung des Modells.....	15
3.2.2.2.	Merkmale konzeptioneller Mündlichkeit im Chat .....	16
3.2.3.	Sprachökonomie.....	20
3.2.4.	Die englische Sprache und ihr Einfluss auf die Sprachverwendung im Internet.....	21
3.3.	Abschließendes zum theoretischen Diskurs .....	22
4.	Das Korpus .....	22
4.1.	Abbreviationen.....	24
4.1.1.	Instanzen, Aufgaben und Kampf.....	25
4.1.2.	Klassen .....	28
4.1.3.	Berufe und Handel .....	33
4.2.	Fachsprache oder Fachjargon?.....	36
4.3.	Mögliche Gründe für die starke Frequentierung des Englischen .....	41
4.4.	Emoticons und Inflektiva .....	43
4.5.	Interpunktion.....	47
4.5.1.	Das Komma.....	47
4.5.2.	Der Schrägstrich.....	49
4.5.3.	Das Ausrufezeichen.....	52
4.6.	Abschließendes zur Korpusanalyse.....	55
5.	Schlussgedanken.....	56
6.	Literaturverzeichnis .....	58
7.	Anhang .....	64
7.1.	Abkürzungsverzeichnis.....	64
7.2.	Darstellungsverzeichnis .....	66
7.3.	Korpus.....	67

## 1. Einleitung

„Konversation in Echtzeit zwischen zwei oder mehreren Personen in einem Computernetz, insbesondere im Internet. [...] Gewöhnlich verwenden die Teilnehmer eines Chats nicht ihren richtigen Namen, sondern ein frei wählbares Pseudonym („Nickname“).“ (Brockhaus Enzyklopädie Online)

Die hier beschriebene Kommunikationsart über einen schriftbasierten Chat wurde in den vergangenen Jahren derart detailliert beschrieben und analysiert, dass dieses Forschungsfeld in der Linguistik und interdisziplinär betrachtet als eine „weithin akzeptierte Domäne“ (Beißwenger 2007: 1) verstanden werden kann. Allerdings beschränkte sich die Forschung weitestgehend auf etablierte Chatplattformen wie *spin.de* und den IRC<sup>1</sup>. Ein Aspekt der Chat-Kommunikation, der bisher ein Nischendasein führte, stellt die Untersuchung der Sprachverwendung in onlinebasierten Spielechats unter den Spielern dar. Aus diesem Grund beschäftigt sich diese Arbeit mit der Analyse der spielerbezogenen Kommunikation im aktuell populärsten Onlinespiel *World of Warcraft (WoW)* der Spieleschmiede Blizzard.<sup>2</sup> Aus soziologischer und psychologischer Sicht ist das Spiel schon seit längerem Gegenstand diverser Untersuchungen (vgl. Fischer 2009: 321-339; Rabler 2010).

Zwar ist diese Arbeit im Kontext der deutschen Sprachwissenschaft anzusiedeln, aber da es sich bei Chat um eine Kommunikationsart handelt, sind kommunikationswissenschaftliche und pragmatische Überlegungen vonnöten, um den Themenkomplex adäquat erschließen zu können. Bis alle notwendigen Aspekte der Chat-Kommunikation erörtert wurden, soll Chat vorerst als „[...] internetbasierter Dienst, der die synchrone (maschinen)schriftliche Textkommunikation [...] ermöglicht“ (Beck 2006: 118), verstanden werden. Wenn im Folgenden von *Chat* gesprochen wird, wird auf Chatplattformen wie *spin.de* und *chat4free* Bezug genommen.

In Kapitel 2 wird eine kurze Skizzierung der Merkmale von WoW vorgenommen, um dem Leser den Einstieg in den späteren Diskurs und die Analyse des Korpus zu erleichtern und um ein rudimentäres Vorverständnis für dieses popularkulturelle Phänomen zu schaffen. Im Anschluss wird der Versuch unternommen, eine eigene Definition von Chat auf Basis linguistischer Theorien und Konzepte zu entwickeln. Den Hauptteil dieser Arbeit bildet Kapitel 4 mit der Analyse eines selbsterstellten Textkorpus des Spiels. Dabei sollen die in

---

<sup>1</sup> Der InternetRelayChat ist der Vorläufer der heutigen Chatsysteme, der aus einer Vielzahl an selbsterstellbaren Chaträumen/Channels besteht. Weiterführende Information zu diesem Chatsystem sind bei Runkehl/Schlobinski/Siever 1998: 73-77 und Beck 2006: 118-123 zu finden.

<sup>2</sup> Paraverbale Kommunikation zwischen dem Spiel und den Spielern wird nicht berücksichtigt (vgl. 4.).

Kapitel 3 erläuterten Merkmale der Chat-Kommunikation mit den Inhalten des Korpus verglichen werden. Ferner soll die aufgestellte allgemeine Definition von Chat anhand des Korpus verifiziert oder falsifiziert werden. Den Abschluss dieser Arbeit bildet ein detailliertes Fazit der gewonnenen Erkenntnisse sowie ein Ausblick und Desiderate.

Auf Wertungen im Sinne einer Sprachkritik wird in dieser Arbeit verzichtet. In den Ausführungen wird aus Gründen der Übersichtlichkeit das maskuline Genus für Bezeichnungen wie *Spieler* verwendet.<sup>3</sup>

In dieser Arbeit können aufgrund des gegebenen Rahmens nicht alle Bereiche des komplexen Themenfelds *Chat-Kommunikation* erörtert werden. Daher werden u.a. die angeregte Diskussion um die Existenz einer eigenen Internetsprache und ihre Beziehung zur Standardsprache (Crystal 2006) Hypertextualität (Wolf 2001: 182-186; Porombka: 2001) und Intertextualität (Burger 2001: 13-44) nicht erörtert.

Ziel dieser Arbeit ist, auch Lesern, die mit World of Warcraft und Chats im Allgemeinen nicht vertraut sind, einen fundierten Einblick in diese beiden Themenfelder mittels detaillierter theoretischer Vorüberlegungen und ausführlicher Korpusanalyse zu gewähren.

## **2. Was ist *World of Warcraft*?**

Im folgenden Abschnitt soll kurz der Werdegang und spielspezifische grundlegende Charakteristika von WoW skizziert werden. Zwar sind diese für die Analyse der Sprache innerhalb des Spiels größtenteils nicht relevant – nichtsdestotrotz ist es meines Erachtens nach nötig, basale Elemente des Spiels und seiner Mechanik zu erörtern, um dem Leser zumindest einen groben Einblick in die Welt von Warcraft zu gewähren.

WoW ist als *MMOG (Massively Multiplayer Online Game)* zu bezeichnen. Unter diesem Terminus lassen sich alle Spiele subsummieren, bei denen eine große Anzahl an Spielern, oftmals mehrere tausend, simultan via Internet mit- oder gegeneinander spielen können (vgl. Rittmann 2008: 27). Ferner ist es der Subklasse *MMORPG (Massively Multiplayer Role Playing Games)* zuzuordnen, sodass die Bandbreite auf die Kategorie *Rollenspiele* reduziert werden kann. WoW kann ohne Zweifel als populärstes und erfolgreichstes MMORPG der letzten Jahre gewertet werden. Gründe hierfür sind u.a. die hohe Anzahl an

---

<sup>3</sup> Aufgrund einer relativ hohen Anonymität im Internet kann ein gender swapping/gender switching nicht ausgeschlossen werden. Darunter versteht man, dass sich eine Person im Internet als Frau ausgibt, in Wahrheit aber ein Mann ist und umgekehrt. (vgl. Rabler 2010: 107-111; Beck 2006: 157-160).

Spielern, die verschiedenen lokalisierten Versionen<sup>4</sup> und der durchgehende Support seitens des Entwicklers hinsichtlich Kundenbetreuung und Weiterentwicklung des Spiels in sowohl kostenloser<sup>5</sup> als auch in zu bezahlender Form.<sup>6</sup> Aber auch aufgrund negativer Aspekte ist WoW seit längerer Zeit im Blickfeld der Massenmedien. Hierunter fallen insbesondere die „Killerspieldebatte“ (Steinlechner 2009) und das Suchtpotential des Spiels (Sonabend 2009).

Die Spielewelt von WoW, Azeroth, bestehend aus seinen Kontinenten bzw. weitflächigen Arealen Kalimdor, den Östlichen Königreichen, der Scherbenwelt, Nordend und dem Maelstrom, wird von Spielern erschaffenen virtuellen Charakteren (Avataren) bewohnt, die diese via Maus und Tastatur standardmäßig aus einer Rückenansicht im Winkel von etwa 40° steuern (Heinecke 2007: 18). Je nach individuellen Vorlieben kann man zwischen zwei verfeindeten Fraktionen, der Allianz und der Horde,<sup>7</sup> wählen. Aufgrund ihrer Feindschaft ist eine Kommunikation zwischen Spielern der verfeindeten Fraktionen nicht möglich. Hat man sich für eine Fraktion entschieden, so kann im nächsten Schritt eine von insgesamt zehn Klassen auswählen.<sup>8</sup>

Bevor ein Spieler die virtuelle Welt betreten kann, muss er noch einen Servertyp auswählen, auf dem er spielen möchte. Es existieren zwei reine Servertypen und zwei Mischformen. Der erste Typ ist der PvE-Server (Player versus Environment). Dieser ist für Spieler konzipiert, die hauptsächlich in Gruppen agieren und sich an computergesteuerten Gegnern messen wollen. Typ 2 ist der PvP-Server (Player versus Player), dessen Fokus auf dem Kampf zwischen den Spielern selbst liegt und der gegen Mobs eher sekundärer Natur ist. Den dritten Haupttyp stellt der RP-Server (Role Playing) dar, auf dem man sich, in wesentlich größerem Maße als bei den anderen zwei Servertypen, in seinen Charakter hineinfühlt. Der RP-Server tritt im Gegensatz zum PvE- und PvP-Server nicht isoliert auf, sondern wird mit einem der beiden anderen Servertypen verbunden, sodass neben den reinen PvP- und PvE-Servern RP-PvE- und RP-PvP-Server existieren. Worauf das spielerische Haupt-

---

<sup>4</sup> WoW wurde bisher u.a. in den USA, Europa, Südkorea, China, Spanien und Russland in jeweils übersetzter Version veröffentlicht und bietet auch Support in der jeweiligen Landessprache an.

<sup>5</sup> Unter der kostenlosen Weiterentwicklung von WoW versteht man Patches, d.h. inhaltliche Spielereweiterungen (Contentpatches) sowie Fehlerbehebungen (Bugfixes).

<sup>6</sup> Spielereweiterungen, die bezahlt werden müssen, werden Addons genannt. Sie erscheinen seit der Veröffentlichung des Hauptspiels im November 2004 ca. im Zweijahresturnus: *The Burning Crusade* (Februar 2007), *Wrath of the Lich King* (November 2008) und *Cataclysm* (Dezember 2010).

<sup>7</sup> Die Allianz setzt sich aus den Völkern Menschen, Zwerge, Gnome, Nachtelfen, Draenei und Worgen zusammen. Die Horde ist ein Zusammenschluss von Orcs, Untoten, Tauren, Trollen, Blutelfen und Goblins.

<sup>8</sup> Eine detailliertere Erörterung der klassenspezifischen Unterschiede würde zwar zum tieferen Spielverständnis beitragen, ist allerdings für den Kontext dieser Arbeit nicht relevant, da keine sprachlichen Besonderheiten den verschiedenen Klassen bzw. ihren Spielern zu eigen sind.

augenmerk letztendlich bei den kombinierten Servertypen liegt, ist abhängig von ihrer Ausrichtung *gegen Mobs* oder *gegen Spieler*.

Eine Analyse der Ziele von WoW birgt einige Schwierigkeiten, denn außer dem Erreichen der Maximalstufe (85) existiert kein eigentliches Hauptziel, das es zu erreichen gilt. Viel mehr bietet das Spiel eine Fülle an Teilzielen, von denen zwei exemplarisch kurz erläutert werden sollen. Der Avatar des Spielers (Charakter), eine Figur mit der man sich in virtuellen Welten bewegt (vgl. Runkehl/ Schlobinski/ Siever 1998: 80), beginnt auf Stufe (Level) 1. Hier besitzt er kaum Macht, eine verhältnismäßig schlechte Ausrüstung (Equipment), wenig Gold<sup>9</sup> und nur ein sehr begrenztes Repertoire an Fähigkeiten. Mit steigender Stufe wachsen diese Charakterattribute stetig an und verbessern sich somit. Der gängigste Weg, aufzusteigen, besteht im Absolvieren von Aufgaben (Quests), die von systemgesteuerten Avataren vergeben werden.<sup>10</sup> Für ihr erfolgreiches Abschließen erhält man, abhängig von ihrem Schwierigkeitsgrad und Aufwand, eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten. Hat man eine vom System festgelegte Grenze erreicht, steigt man ein Level höher, wobei die Menge an Erfahrungspunkten, die man für einen Levelaufstieg benötigt, sich von Stufe zu Stufe kontinuierlich erhöht. Für das Absolvieren aufwendiger oder schwer zu bewältigender Quests bietet das Spiel die Möglichkeit, sich in Gruppen von 2 bis 40 Spielern zu organisieren.

Ein weiteres grundlegendes Element von WoW ist der Handel. Jeder Avatar kann aus elf Primärberufen<sup>11</sup> zwei und alle vier Sekundärberufe<sup>12</sup> erlernen und mit den hergestellten oder gesammelten Gegenständen handeln und somit seinen Goldbestand vermehren. Damit kann er z.B. Rohmaterialien sammeln, die er zum Herstellen von Rüstungsgegenständen benötigt. Die Transaktionen können sowohl von Spieler zu Spieler direkt über ein Handelsfenster als auch über ein virtuelles Auktionshaus, in dem mit Gold bezahlt wird, erfolgen.

Zur Abstimmung der Spieler untereinander, sei es zur Absprache einer Taktik, zum Austausch spielbezogener Informationen oder um sich auf sonstige Art und Weise mitzuteilen, wurde ein Chatsystem in das Spiel integriert, das die schriftliche Kommunikation unter den Spielern ermöglicht und das Hauptmedium der Kommunikation innerhalb des Spiels dar-

---

<sup>9</sup> Gold stellt die virtuelle Währung in WoW dar.

<sup>10</sup> Ein Beispiel für eine Aufgabe ist: *Erforscht die Jaspismine und kehrt dann nach Goldhain zu Marschall Dughan zurück, um ihm Bericht zu erstatten.*

<sup>11</sup> Zu den Primärberufen zählen Alchemie, Ingenieurskunst, Inschriftenkunde, Juwelenschleifen, Lederverarbeitung, Schmiedekunst, Schneiderei und Verzauberkunst.

<sup>12</sup> Sekundäre Berufe sind Angeln, Archäologie, Erste Hilfe und Kochkunst.