

GAMERSPRACHE UND NETZJARGON AUS SOZIOLINGUISTISCHER PERSPEKTIVE. LISTE VON ÜBLICHEN ABKÜRZUNGEN

EMILIA CODARCEA¹

ABSTRACT. *Gaming Language and Gamer Slang from a Sociolinguistic Perspective. A List of Common Abbreviations.* The development of technology, online communication platforms and digital programs plays an important role in the dynamics of language evolution and influences the correctness and complexity of written and oral communication. Computer games and gaming slang, due to its broad usage by mostly teenagers and young adults, influence the choice of vocabulary, phrasing, sentence structure and style in various communicative situations and forms. This paper describes the characteristics of computer games and online slang from a sociolinguistic perspective and discusses their influence on language maintenance and evolution, such as, for instance, the tendency toward language economy, the use of Anglicisms and Americanisms, abbreviations, emoticons, elliptic structures, orthography, lexical and grammatical structures, illustrated in the practical section via a list of commonly used terms and abbreviations. The purpose of the article is to provide a critical view on language dynamics, the positive and negative impact of the newer linguistic trends, as well as some considerations on how language evolution and cultivation can be harmoniously combined, from a didactic and linguistic viewpoint, in the research, teaching and study of the German language.

Keywords: *language dynamics, computer games, gaming slang, sociolinguistics, online communication, Anglicisms, youth*

REZUMAT. *Limbajul din jocurile online și jargonul jucătorilor din perspectivă sociolingvistică. Listă de abrevieri uzuale.* Dezvoltarea tehnologică a platformelor de comunicare online și a programelor electronice joacă un rol important în dinamica evoluției limbii și influențează corectitudinea și

¹ **Emilia CODARCEA** ist Dozentin Dr. an der Philologischen Fakultät der Babeș-Bolyai Universität Klausenburg. Ihre Forschungsinteressen und Publikationen liegen im Bereich der germanistischen Linguistik, Grammatik, Valenztheorie und -lexikographie, Soziolinguistik, Fachsprachen, Mehrsprachigkeit und Entwicklungstendenzen in der deutschen Gegenwartssprache. Zu ihren Veröffentlichungen gehören u.a. *Grundlagen eines deutsch-rumänischen Wörterbuchs zur Valenz des Adjektivs* (2012), *Germanistische Valenztheorie* (2014) und *Germanistische Soziolinguistik* (2015). Email: emilia.codarcea@ubbcluj.ro.

complexitatea comunicării scrise și orale. Jocurile de calculator și jargonul jucătorilor, folosite în special de adolescenți și tineri, influențează vocabularul ales, formulările, structura propoziției, stilul folosit în diferite situații și forme de comunicare. Prezenta lucrare descrie caracteristicile jocurilor de calculator și jargonul online din perspectivă sociolingvistică și problematizează influența acestora asupra îngrijirii și evoluției limbii – de exemplu, aspecte precum tendința spre economia exprimării, folosirea anglicismelor și americanismelor, abrevierilor, pictogramelor, structurilor eliptice, lexicale și gramaticale, a ortografiei, ilustrate în secțiunea practică printr-o listă a celor mai frecvente abrevieri și expresii. Scopul lucrării este de a oferi o privire critică asupra dinamicii limbii, a impactului pozitiv și negativ al noilor curente lingvistice, precum și considerații asupra modului în care evoluția și cultura limbii pot fi îmbinate armonios, din punct de vedere didactic și lingvistic, în cercetarea, predarea și învățarea limbii germane.

***Cuvinte-cheie:** dinamica limbii, jocuri de calculator, jargon, sociolingvistică, comunicarea online, anglicisme, tineret*

Einleitende Bemerkungen

Die ständige Sprachentwicklung, die Gegenstand aktueller Forschungen unter verschiedenen Aspekten ist, steht immer mehr unter dem Einfluss der neueren technologischen Entwicklung, digitaler online- Kommunikationsformen und des Sprachverhaltens verschiedener sozialer Gruppen, hauptsächlich Jugendlicher und junger Erwachsenen. Insbesondere mit der verstärkten Internationalisierung der Kommunikation und der Dominanz des Englischen in der interkulturellen Verständigung geraten neue, interessante Aspekte im Vordergrund linguistischer Untersuchungen, die die Sprachdynamik aus mehrfacher, interdisziplinärer Perspektive zu erklären versuchen und gleichzeitig Strategien für die deutsche Sprachpflege entwickeln wollen. Vorliegende Arbeit befasst sich mit einem Aspekt dieser Entwicklungsformen der deutschen Sprache, u. zw. mit dem Einfluss der Computerspiele, Gamersprache und des Netzzargons auf die deutsche Sprache. Computerspiele haben in den letzten Jahren eine besonders starke Verbreitung unter Nutzern unterschiedlichen Alters, insbesondere unter Jugendlichen und Erwachsenen erfahren, was folglich zur Entwicklung einer Gamer- und Gamingsprache geführt hat, mit Auswirkungen auf den Sprachgebrauch sowohl in informellen als auch in formellen Situationen, in der mündlichen und schriftlichen Kommunikation. Dies hat wiederum zur Folge, dass die Gamersprache zum Forschungsthema in der Linguistik wurde und z.T. auch an Universitäten unterrichtet wird. Für Germanisten, Linguisten, aber auch

Germanistik-Studierende und DaFler stellt dieser neue Forschungsbereich aktuelle Fragen der Sprachbeschreibung zur Diskussion, die in Zusammenarbeit mit Psychologen, Soziologen und Kommunikationswissenschaftlern beantwortet werden können. Aus (sozio)linguistischer und didaktischer Perspektive werden folgende Aspekte dargestellt und problematisiert: Sprachökonomie, Wortbildung und Abkürzungen, Anglizismen und Fremdwörter, elliptische Strukturen, lexikalische und grammatikalische Strukturen, Emoticons, Netzjargon zwischen Fachlichkeit und Verständlichkeit. Eine Liste geläufiger Termini und Abkürzungen illustriert diese Aspekte im praktischen Teil. Ziel der Arbeit ist nicht zuletzt, kritische Überlegungen zum angemessenen Sprachgebrauch zu bieten, unter Berücksichtigung der Tatsache, dass Freizeitbeschäftigungen, darunter Computerspiele, neuere Medien und online-Kommunikation das Sprachverhalten und die Sprachentwicklung stark beeinflussen. Folglich ist eine Erklärung der Formen und Ursachen dieser Einflüsse auf die Sprachentwicklung und den Sprachgebrauch Jugendlicher in wichtigen Sprech- und Schreibsituationen von besonderer Bedeutung, wenn man die Sprachpflege betrachtet und diesbezüglich Lösungsstrategien entwickeln will, damit diese Entwicklungstendenzen im Sprachgebrauch mit den neueren Kommunikationstechnologien harmonisch verbunden werden können und eine erfolgreiche Kommunikation ermöglicht wird.

Computerspiele und Online-Kommunikation

Computerspiele haben sich in den letzten Jahren zu einem Massenphänomen entwickelt, als eine der beliebtesten Formen der Freizeitgestaltung, unabhängig vom Alter und Geschlecht der Spieler (Jugendliche, Erwachsene, Senioren, zunehmend Mädchen und Frauen).² Sie haben eine große Anziehungskraft u.a. wegen ihres interaktiven Charakters beim Spielverlauf, des Erfolgserlebnisses in der virtuellen Welt und des sozialen Erlebnisses beim Spielen mit anderen. Laut Vogelgesang (2000, 253) sind „Online-Rollenspiele eine Art von therapeutischem Alltagsbegleiter, verbunden mit einer qualitativ neuen Wahrnehmung des Selbst. Sie sind Mittel der Selbstvergewisserung und Selbstthematizierung, die symbolisch zum Lebenspiegel - und vielfach auch zum Lebenselixier- werden“.

² „Laut Digitalverband Bitkom spielten im Jahr 2015 42% der Deutschen Computer- und Videospiele: „Bei den 14- bis 29-Jährigen lag der Anteil bei 81%. In der Altersgruppe zwischen 30 und 49 Jahren waren es 55%, unter den 50- bis 64-Jährigen 25% und in der Generation 65-Plus spielten 11% Computer- oder Videospiele. [...] Der Anteil an Spielern bei Männern und Frauen war mit 43 bzw. 42% etwa gleich hoch.“ Vgl. Stypa 2017, 242.

Die Entwicklung der Spielindustrie hat schon in den 1950er Jahren begonnen und mit der Zeit einen immer größeren kommerziellen Erfolg gekannt, beeinflusst von der technologischen Entwicklung, die ihre Verbreitung als Video- und Computerspiele, Spielkonsolen, mobilen Konsolen oder Handyspiele ermöglicht hat. Besonders beliebt sind die Online-Spiele am Computer und Handy. Seit etwa 2001 hat sich auch der Forschungszweig *Computer Game Studies* (Computerspielwissenschaften) etabliert, als die erste internationale Konferenz über Computerspiele stattfand; untersucht werden u.a. Geschichte und Kritik der Spiele, Ludologie, Spielarten, Design und Computerwissenschaft von Spielen (AI, Inhalte, Visualisierung, vgl. Zesch 2013, 16-17).

Es gibt unterschiedliche Genres und Mischformen von Spielen:

-*Actionspiele*, z.B. Kampfspiele, bei denen es primär um die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit der Spieler geht (FPS: First-Person-Shooter sind Spiele, die aus der Ego-Perspektive gespielt werden; man sieht nur die Hände und ein Stück der Unterarme des Protagonisten, der eine Waffe hält, um damit Feinde und Gefahren zu beseitigen, z.B. Call of Duty-Reihe, die Battlefield-Reihe, Doom);

-*Abenteuerspiele* (Adventures), z.B. *Point and Click Adventures* und Rollenspiele, bei denen verschiedene Aufgaben und Rätsel gelöst werden (der Spieler bewegt die Spielfigur per Klicks über den Bildschirm und versucht geheime Gegenstände und Rätsel zu finden, z.B. Monkey Island, Day of the Tentacle, The Book of Unwritten Tales, Deponia), bei denen Rollen von fiktiven Charakteren übernommen werden, die eine schnelle Reaktionsfähigkeit haben und ihre Fähigkeiten weiterentwickeln (Sammeln von magischen Gegenständen, Besiegen von Monstern u.a. zur Gewinnung von Erfahrungspunkten), *MMORPGs* (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), *Role-Playing-Games*, z.B. The Witcher 1-3, Fallout, Monster Hunter, Dark Souls.

-*Strategiespiele*, die strategisches Denken, Planen und Entscheidungskraft fördern, z.B. Aufbau von Städten, Zivilisationen, Armeen; man unterscheidet zwischen *Real Time Strategy Games* (Echtzeitstrategiespiele, das Spiel läuft die ganze Zeit, ohne Pause) und *Turn Based Strategy* (rundenbasierte Strategiespiele, das Spiel ist in Runden unterteilt, der Spieler kann nur ins Spielgeschehen eingreifen, wenn er an der Reihe ist), z.B. Anno-Reihe, Age of Empires, Civilization.

-*Indie-Games* (Independent Video Games) haben Innovation und Spaß im Vordergrund, weniger hohe Grafik, z.B. Minecraft, Undertale, Life is Strange, Stardew Valley.

Eine detaillierte Übersicht über die Typologie der Spiele bieten auch Mauruschat/Rürup/Schäfer/Schedjewski (2017, 20-25): *Actionspiele* (*Beat'em up*, z.B. Street Fighter, Mortal Kombat; *Ego-Shooter*, z.B. Counterstrike; Jump'n'Run, z.B. Donkey Kong), *Abenteuerspiele* (*Action Adventure*, z.B. Castlevania, Tomb Raider, Batman: Arkham Asylum; *Adventure*, z.B. Maniac

Mansion, Deponia; *Rollenspiele, RPG*, z.B. Rogue, World of Warcraft/WoW, The Witcher, *MMORPG*, z.B. Diablo), *Strategiespiele (Echtzeit-Strategiespiele*, z.B. Die Siedler, Command@Conquer, Plants vs. Zombies; *Rundenbasierte Strategiespiele*, z.B. Empire, Sid Meier's Civilization, XCOM: Enemy Unknown), *Simulationsspiele (Wirtschaftssimulation*, z.B. Hanse, Anno 1602, Sim City Buildit; *Rennspiele*, z.B. Speed Race, Virtual Racing, Super Mario Kart, Blur; *Flugsimulationsspiele*, z.B. Flight Simulation, Air Warrior, Wing Commander; *Techniksimulationsspiele*, z.B. Train Simulator, Landwirtschafts-Simulator, Schwebbahn-Simulator, *Sportspiele*, z.B. Pong, Tiger Woods 99, Pro Evolution Soccer), *sonstige Spiele (Puzzlespiele*, z.B. Tetris, Candy Crush; *Musikspiele*, z.B. SingStar; *Tanzspiele, Glücksspiele, Computerschachspiele, Quizspiele*), *Lernspiele als Sonderform/Serious Games* (z.B. Fürst Marigor und die Tobis, PatDoc-Talk, Squirrrel @ Bär). Oft sind die Grenzen zwischen den Genres fließend und Spiele können mehreren Genres zugeordnet werden (z.B. Grand Theft Auto gilt sowohl als Action-Adventure als auch als Rollenspiel, Fahr- und Flugsimulation oder Ego-Shooter).

Ebenfalls wird unterschieden zwischen *Casual Games* (Gelegenheitsspiele), die vorwiegend auf Mobiltelefonen gespielt werden und *Core Games*, die viel anspruchsvoller und zeitaufwendiger sind. Dementsprechend werden die Spieler, die mehrere Stunden täglich im Spiel verbringen, *Core-Gamer* genannt. Die Spiele, die auch auf sozialen Netzwerken verfügbar sind, werden *Social Games* genannt. Im Falle der *Online-Spiele* benötigt man entweder die Installation des Spiel-Programms auf dem Computer oder man spielt direkt über den Internetbrowser. Die Spieler können im Einzelmodus oder Mehrspieler-Modus spielen, wobei im letzten Fall mehrere Personen miteinander/gegeneinander spielen und sich oft auch über Chat unterhalten. Sie können am selben Computer spielen oder über vernetzte Computer im Internet (mit mehreren Spielern online), über ein lokales Netzwerk (LAN-Party) und Wettkämpfe (z.B. E-Sport) oder internationale Meisterschaften organisieren (World Cyber Games). Manche Spieler machen das Spiel zum Beruf, z.B. E-Sport, und werden dann *Pro-Gamer* genannt.

Die elektronische Kommunikation hat sich mit der Entwicklung der Computertechnik und der unterschiedlichen Kommunikationsformen im Internet besonders stark verbreitet, z.B. als World Wide Web, E-Mail, Diskussionsforen, Blogs, soziale Netzwerke, Chatrooms, Messenger-Dienste, SMS, Spiele, online Publikationen und Onlinemedien. Die virtuelle Online-Kommunikation, besonders die Chatkommunikation, ist Teil des Alltags geworden, sowohl in der privaten als auch in der beruflichen Interaktion und ist besonders beliebt wegen der Tatsache, dass sie sekundenschnell erfolgt, unabhängig von Zeit, Ort und Kultur der Teilnehmer und kann gleichzeitig zu

zweit oder unter mehreren Personen in größeren Gruppen geführt werden. Die Teilnehmer können entscheiden, ob und wieviel sie an persönlichen Informationen offenbaren, anonym bleiben, sich an den Diskussionen aktiv beteiligen oder passiv bleiben. Wichtig ist, dass die Netiquette/Chatiquette-Regeln beachtet werden und Beleidigungen (bullying, trolling) oder Online-Streit (flames) vermieden werden. Wegen des spontanen Charakters der Kommunikation wird der Chat (IRC/Internet Relay Chat, Web-Chat) meist als verschriftete Mündlichkeit, ein Ergebnis von umgangssprachlichem Sprachstil und synchroner Datenübertragung aufgefasst (vgl. Wirth 2005, 68).

Chat-Kommunikation nun ist medial Schriftkommunikation (digitalisiert) auf der Basis von Grafien- im Deutschen eines orthographischen Systems, weist aber Muster der konzeptionellen Mündlichkeit auf. [...] [Es] zeigen sich Transferphänomene von der gesprochenen auf die geschriebene Sprache (Rückkopplungseffekte). (Schlobinski 2005, 132)

Gestik, Mimik, Gefühle und Reaktionen werden mit Hilfe der Piktogramme ausgedrückt (Smileys, Emoticons, Emojis, GIFs, Sticker, Leetspeak als Kombination von Buchstaben mit alphanummerischen Tastaturzeichen), da sie universell, verständlich und lustig sind, den Kommunikationsfluss und Gedankenaustausch erleichtern; sie helfen, die Distanz zum Gesprächspartner zu überwinden, indem sie eine gewisse Vertrautheit zwischen den Gesprächsteilnehmern verschaffen (z.B. :) - lächelndes Gesicht, :(- trauriges Gesicht, :O- erstauntes Gesicht, <3 - Liebe, :)) - lautes Lachen u.a.). Die Verwendung von Emoticons ist inzwischen so beliebt geworden, dass sie die Online-Grenzen überschritten haben und auch in andere Kommunikationsformen im Alltag und Beruf eingedrungen sind.

Ein wichtiges Merkmal der Online-Kommunikation ist die Sprachökonomie und die Tendenz, Vieles auf wenig Platz, mit wenigen Worten, schnell und knapp auszudrücken; Schnelligkeit und z.T. Platzmangel stehen im Vordergrund. Folglich werden viele Abkürzungen, Akronyme, Symbole benutzt, elliptische Sätze, Satzabbrüche, Komposita statt Phrasen und Sätze, auf Grammatizität, Interpunktion und Rechtschreibung nicht mehr geachtet, bzw. Fehler als akzeptabel betrachtet (Fehlen von Satzzeichen, Vernachlässigung der Groß/Kleinschreibung, Wiederholung von Buchstaben zur Intensivierung (z.B. G4m3r-Gamer, newbie-Anfänger, gidf- Google ist dein Freund, SuFu-Suchfunktion, ttyl- talk to you later, yolo- you only live once, h8r- hater, kA- keine Ahnung, bs- bis später, 2l8- too late, afk- away from keyboard, rl- real life, wb-welcome back, 2-to, too, 4-for, 8-eight, -ite, -ate, WZTSD?- Wo zum Teufel steckst du?, K015MISPÄ- Komme 15 Minuten später, *seufz*, *wink* u.a., vgl.

Codarcea 2015, 93-95, Siever 2006, 80-82). „Neben den Inflektiven, die für internetbasierte Kommunikation charakteristisch sind, findet man viele Fälle von nichtkanonischer, nicht phonetisch motivierter Zusammenschreibung, die mit einiger Berechtigung als „Fehler“ eingestuft werden könnten (wie sichplauze, tombeffreit, einemkuchen, [auf] jedenfalls)“ (Vgl. Dietterle/Lüdeling/Reznicek 2017, 63).

Die neuen computergestützten Medien beeinflussen die Sprache und die übliche Kommunikation immer stärker in Richtung auf Einfachheit und Verständlichkeit. Es entstehen hybride Mischformen und eine Vielzahl technikgestützter kommunikativer Übertragungsmöglichkeiten, die eine Mischung von Schriftlichkeit und Mündlichkeit (Oraliteralität)³, von Gruppenstil, Informalität, Anonymität, Privatheit und Öffentlichkeit aufweisen („Medien effektivieren Kommunikationssysteme. Damit gehen innere Differenzierung der Sprache, Flexibilisierung des Wortschatzes und Auflösung der alten Grenzen zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit sowie zwischen Text und Bild einher“; vgl. Schmitz 2005, 1617).

Der Gebrauch von Modewörtern, Jargonwörtern, Ad-hoc-Bildungen, Fremdwörtern und Anglizismen ist ein Zeichen der Sprachdynamik, Produktivität, Kreativität, der großen internationalen Verbreitung, Codevielfalt und des Sprachwandels, was aber von manchen Sprachwissenschaftlern gleichzeitig mit den Gefahren des Sprachverfalls und der negativen Auswirkungen auf die Schreibkompetenz in formellen Kommunikationssituationen assoziiert wird. Dies rückt verstärkt ins Zentrum wissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit der Online-Kommunikation in sozialen Netzwerken oder eben mit dem Chat und Sprachgebrauch in Computerspielen und von Gamern.

Merkmale der Gamersprache und des Netzjargons

Der Netzjargon bezeichnet die Sprache, die im Internet (Chat, Messenger, Webforen) gebraucht wird und sich durch drei Funktionen auszeichnet: *Ökonomiefunktion* (vereinfachte Sprache, verkürzter Zeitaufwand), *Identitätsfunktion* (Verwendung spezifischer Expressionszeichen und Fachbegriffe) und *Interpretationsfunktion* (Die Verwendung von Umgangssprache, speziellen Zeichen oder sogar von Tippfehlern liefert weitere Informationen über den

³ „Oraliteralität, also die Kombination von Elementen gesprochener und geschriebener Sprache, kann so gesehen als Verwendung konzeptioneller Mündlichkeit mit den Mitteln medialer Schriftlichkeit definiert werden. Mit Hilfe oraliteralischer Elemente ist es möglich, emotionale Nähe und Vertrautheit auch mit Hilfe der Schrift als Medium der Distanz herzustellen.“ (Hintenberger 2010, 4).

Kommunikationspartner und helfen zur Interpretation des Inhalts, vgl. Mair/Poettering/Specker 2007, 21).

Im Falle der Computerspiele ist eine wichtige Unterscheidung notwendig, u. zw. muss zwischen *Gamersprache* und *Gamingsprache* differenziert werden. Gamersprache ist der Netzjargon von Spielern, der als Begriff in der germanistischen Linguistik anerkannt ist und innerhalb der Soziolinguistik untersucht wird, während Gamingsprache, die videospiegelbezogene Sprache ist und verschiedene Diskursebenen der Kommunikation umfasst (vgl. Požarina, Matej 2020, 11). Gamersprache hat sich zu einem Soziolekt mit linguistischen Eigenheiten in Lexik und Grammatik entwickelt, der Personengruppen bzw. Spieler (Gamers) aufgrund ihres gemeinsamen Interesses zu einer internationalen Spielergemeinschaft (Community) miteinander verbindet, Videospiele als Medium benutzt und untersuchungsrelevant für Linguisten, Kommunikations- und Medienwissenschaftler ist.

Seit 2013 gehört die „Gamersprache“ offiziell zum Terminus der germanistischen Linguistik und ergänzt den üblichen Wortschatz des Netzjargons mit computerspezifischen Ausdrücken. Ein Trend? Wohl kaum, denn selbst in der Soziolinguistik, Diskursanalyse und anderen Kommunikationswissenschaften hat die Gamersprache bereits ihre Relevanz entfaltet. (Turini 2018)

Gamingsprache hingegen bezieht sich auf: (a) Sprache über Spiele und Gaming, die von Spielern auf verschiedenen Medien und Kommunikationsplattformen verwendet werden; (b) Sprache über Spiele und Gameplay, verwendet von Spieledesignern und -entwicklern; (c) Sprache über Spiele und Gaming, verwendet von Journalisten, Politikern, Eltern, Aktivisten u.a.; (d) Sprache, die in Spielen als Teil ihrer Benutzerschnittstelle, Skriptdialoge, Anweisungen und Hintergrundgeschichten verwendet wird; (e) Sprache, die in Bedienungsanleitungen, Klappentexten, Werbung u.a. verwendet wird (Ensslin 2012, 9).

Die Gamersprache charakterisiert sich durch viele sprachliche Abweichungen bezüglich der Grammatizität, Rechtschreibung, Wortwahl und lexikalisch-syntaktischer Komplexität. Hauptgründe dafür sind u.a. die Sprach- und Zeitökonomie, die besonders in der Gamersprache ausgeprägt zum Vorschein kommen. Wegen der schnellen Interaktion hat man oft nicht mehr die Zeit, Fehler zu korrigieren oder ausführliche Sätze zu schreiben; die Spieler konzentrieren sich auf den Spielablauf am Bildschirm und kommunizieren gleichzeitig; wichtig ist, dass Kommunikation gelingt, auch wenn mit sprachlichen Fehlern. Es entsteht eine virtuelle Nähe, die nonverbale

Kommunikationskomponente wird durch Emoticons, Inflektive und Wiederholung von Buchstaben, Interjektionen ersetzt.

Es tauchen viele Tippfehler und grammatikalische Fehler auf. Sowohl Kommata als auch Punkte werden nur in den Fällen verwendet, in denen sie zur Verständlichkeit einer Äußerung notwendig sind. Der Sprachgebrauch tendiert zur sogenannten Umgangssprache. Dies zeigen häufige umgangssprachliche Kontraktionen, Ellipsen, Wortverschleifungen, Interjektionen, dialektale Ausdrücke und Soziolekte, sowie der Gebrauch vieler englischer Worte und Wendungen. (Geers 1999, 7)

Die Chatfunktion ist oft Teil der Computerspiele online als eine synchrone Kommunikationsform, die eine direkte, wechselseitige Interaktion der anwesenden Spielteilnehmer ermöglicht. Diese können sich sowohl in größeren Gruppen als auch zu zweit privat unterhalten, in schriftlicher oder mündlicher Form, über Text- und Audiochat, aktiv oder passiv (zuhören, mitverfolgen als Lurker). Im Falle der Gamer dient der Chat hauptsächlich zum Informationsaustausch über das Spiel, zur besseren Koordination des gemeinsamen Spiels in einer Gilde oder Mannschaft auf einem Spiel-Server; je nach Thema oder Spiel gibt es unterschiedliche Server und Channels, in denen die Spieler miteinander kommunizieren (der Chat kann moderiert oder frei sein); sie wählen sich einen Nutzernamen sowohl im Spiel als auch im Chat (username/nickname, oft ein fiktiver, erdachter Name zur Sicherung der Anonymität) und ein Profilfoto/Avatar. Der Chat ist entweder im Spiel integriert oder als separates Programm bzw. App (z.B. Discord, Team-Speak). Manche Gamer übertragen live das Videospiel, z.B. auf Youtube oder Twitch, wo auch die Chatfunktion integriert ist und jeder Zuschauer Textkommentare und Reaktionen einfügen kann.

Turini (2018) klassifiziert die üblichsten Gamer-Ausdrücke in vier Gruppen: die *Koordinativen* (z.B. *afk*- away from keyboard, *kP*- kein Plan, *re-* I am back/bin zurück im Spiel, *imo*- in my opinion, *irl*- in real life, *omw*- on my way), die *Derben* (z.B. *Camper*- Spieler, die einen bestimmten Ort oder Position nicht verlassen, meist, um andere Spieler erneut anzugreifen, *Troll*- Spieler, die provokative Botschaften und negative Kommentare senden, *Ganker/Ganking/ganken*- Spieler, die von anderen angegriffen werden und verlieren, wegen eines niedrigeren Levels oder aus spielmechanischen Gründen den anderen unterlegen sind, *n00b/Noob*- Neuling oder unerfahrener Spieler, *Spammer*- Spieler, die orientierungslos ihre Angriffe in die Masse wirken und meist aus Glück statt Talent ans Ziel kommen, *wtf/ what the fuck*- Ausdruck, dass man nicht versteht, was gerade vor sich geht), die *Technischen* (z.B. *craft*- Gegenstände herstellen, *loot*- Beute, die ein Gegner besitzt und die man

beseitigen/looten kann, z.B. Gold, Ausrüstungsgegenstände, *MOB*- Monster/Kreatur im Spiel, *HP*- health points/Gesundheit im Spiel, *Mana*- Magiepunkte, Ressourcenmanagement für Zauberwirker, z.B. in World of Warcraft), die *Integrativen* (z.B. *Woot*- Ausdruck extremer Überraschung, *XD*- lachendes Gesicht, meist wohlgemeint, *glhf*- good luck, have fun/Abschiedsform, *np*- no problem/Bitteschön).

Die sprachlichen Merkmale der Gamersprache und des Netzjargons im Online-Chat und Spiel sind zusammenfassend folgende:

1. Zahlreiche *Anglizismen und Amerikanismen*, sowie denglische Mischformen. Spiele beziehen sich oft auf Gegenstände, Erscheinungen und Geschehnisse ohne Wirklichkeitsbezug und deswegen werden neue Wörter kreiert, die die Verständigung zwischen den Spielern sichern, z.B. *lag*-netzwerkbedingte Verzögerung im Spiel, *level*- Rang/Erfahrungsstufe des Spielers, Schwierigkeitsstufe einer Spieletappe, *boss*- kräftige Spielfigur, die man besiegen muss, v.a. in Rollen- und Actionspielen, *quest*- Aufträge, die ausgeführt werden müssen, damit man im Spiel vorankommt, *bounce*- Sprung, um an nicht erreichbare Orte zu gelangen, *push*- Befehl zum schnellen Ansturm (vgl. Stypa 2017, 246-247).

2. *Abkürzungen und Kurzwörter*. Dadurch dass die Spieler schnell kommunizieren müssen und sich auf den Spielablauf konzentrieren, ist auch ihr schriftlicher Kommunikationsstil geprägt vom Gebrauch der Kurzformen und Abkürzungen bzw. Akronyme (geschrieben wie ausgesprochen, oft zwischen Sternzeichen), z.B. *bot*- Robot/Ersatz für menschliche Spieler, *cd*- cool down/Wartezeit, bis man eine Fähigkeit wieder benutzen kann, *blitz*-Blitzkrieg, *rez*- resurrection/Wiederbeleben einer Spielfigur, *ez*-easy. *dg*-dumm gelaufen, *afaik*- as far as i know/soviel ich weiß, *admin*-Administrator, *btw*- by the way/übrigens, *b2t/b2k*- back to topic/keyboard, *bg*- bis gleich, bad game, *CS*- Counter-Strike, *dnd*- do not disturb, *Graka*- Grafikkarte, *nsfw*- not safe/suitable for work, *nvm*- never mind/schon gut, *ppl*- people/Leute, *ttyl*- talk to you later/komme später wieder auf dich zurück, *w8*- wait/warte, *Y?*- why/warum, *mom*- Moment, *hdgdl*=hab dich gedisst du loser, *sry*- sorry. Sie werden ebenfalls zum Ausdruck von Gefühlen und Stimmungen benutzt, z.B. *cu*- see you, *n8*- night, *m8*-mate, *lol*-laughing out loud, *g*- grinsen, *wink*. Eine Besonderheit des Netzjargons ist auch das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen (*Leetspeak*): 1 statt l, 4 statt A, h statt 5, 0 statt O, 3 statt E, 7 statt T, 5 statt S, z.B. 2f4u- too fast for you, 2l8- too late/zu spät, 4E- forever/für immer, 4tw- for the win/über alles, zum Sieg, 4yeo- for your eyes only/ privat, 1337- leet/User-Elite, sum1- someone/jemand, n1- nice one/sehr gut, 2- to, too, 0w-au, 00-u.

3. *Schimpfwörter* und beleidigender Wortschatz. Die Regeln der Netiquette (Verhaltensregeln für die Kommunikation im Internet) dienen u.a. der Vermeidung von Beleidigungen und Streit; der Gebrauch von Schimpfwörtern und Vulgärausdrücken ist im Allgemeinen verboten; Moderatoren sowie bestimmte Computerprogramme (bots) haben die Funktion, solche Wörter wegzustreichen und in Fällen der Übertreibung ihre Benutzer zu mahnen bzw. vom Chat abzuschalten (mute, ban); ein Schimpfwortfilter sondert diese Wörter aus und stellt sie als Sonderzeichen dar. Trotzdem kommen sie oft in Online-Gesprächen unter Gamern vor, entweder als Ausdruck der Stimmung (Wut, Ärger, Erregung, Aggression) oder gezielt an andere Spieler gerichtet, um sie zu kränken oder anzugreifen, z.B. *fo-* fuck off, *stfu-* shut the fuck up, *fu-* fuck you, *gtfo-* get the fuck out/verpiss dich, *bs-* bullshit/Blödsinn, *wth-* what the hell/verdammt, *leecher-* Spieler, der von anderen Spielteilnehmern profitiert, ohne persönlich zum Erreichen des Spielziels beizutragen, *leaver-* Spieler, der eine laufende Runde absichtlich verlässt und dadurch seinem Team schadet, *scrub-* Anfänger oder schlechter Spieler, *tuber-* Spieler, der im Kampf Granatenwerfer benutzt, weil es das Spiel erleichtert (negativ angesehen), *greedy-* Spieler, der unbedingt einen Gegner besiegen will, auch wenn mit unfairem Verhalten (vgl. Stypa 2017, 249).

4. *Orthographiefehler, grammatische Fehler* und Vernachlässigung der *Interpunktion*. Auf Rechtschreibung wird nicht mehr geachtet, es wird vorwiegend kleingeschrieben und Satzzeichen werden weggelassen bzw. bestimmte Endungen (-t, -z, -tz, -s) angehängt, z.B. tele suchtz, würds du gern spielen?, ich seh dich gern auf DAMAge so, das is jetz, gib mir mal jhin, wir müssen halt n bisschen mehr fokus auf die lane legen, okay (.) können wir auch nen Jungler jetzt noch picken?, was zur zeit strong (Wilken 2019).

5. *Sprachökonomie*. Aus Gründen der Schnelligkeit und des informellen Charakters der Kommunikation sind sprachökonomische Ausdrucksformen allgemein verbreitet: elliptischer Stil, Satzabbrüche, Weglassen von Artikeln, Pronomina, Kontraktionen, Zusammensetzungen sowie Intensivierungen durch Wiederholung von Buchstaben, Interjektionen, Satzzeichen (Punkte, Ausrufe- und Fragezeichen), z.B. naaaaaabend, noch am leben?, tach babsi, wie war die sonnenallee fete, biste mit mir zusammengestossen?, war nix mit gestern (((((, oooooaaaaa :))), war kalt *bibber*, ...lehnt sich erst mal erschöpft zurück....und...., dankääää....LOL (Schlobinski 2000, 17-25).

6. Vereinfachte *Lexik* und *Syntax*. Ziel der online-Kommunikation in Spielen ist die Verständigung mit Personen unterschiedlicher Herkunft, häufig Fremdsprachler, deshalb sind die Botschaften häufig in vereinfachter, verständlicher Form formuliert, d.h. keine komplexe Wortwahl, umgangssprachlicher Grundwortschatz, kurze, einfache Sätze, häufig Parataxe,

nebengeordnete Sätze, oft mit falscher Wort- und Verbstellung, Interferenzen und Okkasionalismen, inkonsequenter Gebrauch von Kohäsionsmitteln, kooperativ konstituierte Themenentwicklung, sprechsprachliche Partikeln, Interjektionen, zahlreiche Floskeln. Fehler werden toleriert und gelten als akzeptabel unter den Gesprächsteilnehmern, die sie oft dadurch rechtfertigen, dass es nicht ihre Muttersprache ist oder dass es „normal“ ist, im virtuellen Raum während des Spiels als Freizeitbeschäftigung auf Sprachkorrektheit und einen gepflegten, elaborierten Sprachstil zu verzichten, z.B. Du musst die Lane freeze damit die Minions außerhalb der Turrentrange stehen und dadurch ist Lasthitten und ganken super easy; kanns gerne machen von mir aus; wir müssen jetzt keinen havy camp haben aber; spart euch die zeit 10 splitter zu farmen das kann sehr lange dauern; suche leute für Der Schwarze Tempel nur der schild von illidan locked sonst alles ffa; hey leute hatte ne wow pause von nem jahr (seit wotlk) lohnt es sich noch das game zu zocken?? (Wilken 2019, Zesch 2013, 70-72).

7. *Emoticons, Smileys, Emojis und Gifs* (Graphics Interchange Format, d.h. animierte Bilder) zum Ausdruck der Gefühle und emotionalen Reaktionen, z.B. ^^ lächelndes Gesicht, xD lachendes Gesicht, o_O erstauntes Gesicht, :-(/ trauriges Gesicht, <3 oder x3- Herz, Liebe, x/3 gebrochenes Herz, :-/ neutral, zweifelnd,]:-> böse, Teufel, :-[scheu, -.- sauer, genervt, gelangweilt, müde, >.< genervt, *.* funkelnde Augen haben, (@.@) verwirrt, :-|, :|, =| neutral, :'-(, :'(weinen, :-* Kuss geben, :-@ schreien, (..) sich schämen, (^)(>.<)(^) beide Mittelfinger zeigen, \$_\$ Geld sehen, vor Auge haben, :-! sich übergeben, \m/ Rockerfaust, \v/ Frieden: :-P Zunge zeigen; ;-), ° ^ zwinkern. Farben betonen die Stimmung, z.B. rot steht für Ärger, aber auch für Liebe (vgl. Persing 2015).

Bezüglich der Sprache in Spielen und von Spielern muss noch bemerkt werden, dass diese aus mehrfacher Perspektive betrachtet werden können: als *Primärtexte* (in Spielen können Figuren miteinander reden, Quest-Journale erstellt werden, Spielsituation werden in Tutorials dargestellt und erläutert, Bild, Aktion und Ton ergänzen die sprachliche Mitteilung, vgl. Wagner 2017), als linguistisches Untersuchungsmaterial und *Korpus* für sprachliche Analysen (z.B. wie in der vorliegenden Arbeit aus soziolinguistischer Perspektive) und nicht zuletzt als *Lernangelegenheit* (Lernspiele, die sowohl zum Fremdspracherwerb als auch zur Erweiterung der Sprachkompetenz dienen, z.B. als Vokabeltrainer, zum Erlernen computerbezogener Fachbegriffe und -informationen oder zur Entwicklung sonstiger Fähigkeiten und Fertigkeiten, z.B. Mut, Reaktionsgeschwindigkeit, Problemlösen, Reaktion auf Reize, Lernen von einem Modell für ein neues Verhalten, Selbstkontrolle, Trainieren beim Umgang mit den Spielplattformen selbst, Installation von Programmen, Computereinstellung, Spiele als Modelle zum Abschauen, als Problemstellungen u.a.).

Mauruschat/Rürup/Schäfer/Schedjewski (2017, 45-47, 53-64) fassen die unterschiedlichen Lernangelegenheiten, die Spiele anbieten, folgenderweise zusammen: Spiele erweitern *kognitive Kompetenzen* (Wissen von Spielregeln, taktisches Denken, Wahrnehmung von komplexen Bedingungsgefügen und Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen, Orientierungsfähigkeit), *soziale Kompetenzen* (Kommunikation und Kooperation mit anderen Spielern, Auseinandersetzung mit virtuellen Figuren in den Spielewelten), *motorische Kompetenzen* (Sensomotorik, geschickter Umgang mit Tastaturen, Joysticks, Touchscreen, Auge- Hand-Koordination) und *affektive Kompetenzen* (Konzentrationsfähigkeit, Stressregulierung, Frustrationstoleranz).⁴ Aus didaktischer Perspektive werden Spiele auch als *Lehrmittel* benutzt, die somit den Lernerfolg beim Lernen mit Spielen steigern (erhöhtes Interesse der Lerner, gezielte Vermittlung der Lerninhalte) und nicht zuletzt das digitale Lernen unterstützen (Game-based-Learning, E-Learning). Die positive Wirkung der Spiele ist, dass Spieler Spaß am Lernen haben, das Interesse am Lerngegenstand wächst, Aufgaben werden schneller und einfacher gelöst, das Sprachverhalten ändert sich (z.B. in Drill-and-Practice-Programmen zum Vokabeltraining) und folglich ist auch der Lernerfolg direkt und positiv beeinflusst.

Liste von üblichen Termini und Abkürzungen

Afk (away from keyboard): Der Spieler befindet sich nicht an der Tastatur

Aiming: Treffsicherheit bei Ego-Shootern

apm (actions per minute): Messwert, um die durchschnittlichen Eingaben eines Spielers mit Maus und Tastatur pro Minute zu beziffern.

ban (to ban/verbannen): der Gamer wird anhand seiner IP-Adresse identifiziert und für die weitere Teilnahme am Spiel gesperrt

⁴ Zu den schädlichen Auswirkungen des Gamings und des (Sprach-)Verhaltens während des Spielens sowie der Sozialisation während des Internetgebrauchs gehören: die Online-Sucht, Internetabhängigkeit, Spielsucht, Cyber-Kriminalität, Bullying und die „digitale Demenz“ aus Sicht des Psychiaters M. Spitzer (2012): „Die frühe Beschäftigung in sozialen Online-Netzwerken beeinträchtigt die Entwicklung sozialer Fähigkeiten wie Empathie, Hilfsbereitschaft und begünstigt die Entwicklung negativer Verhaltensmuster wie kriminelle Handlungen, Lügen, Aggressionen, Diffamierung und Mobbing bzw. Bullying“, vgl. Mauruschat/Rürup/Schäfer/Schedjewski 2017, 26). Die Suchtgefahr bei Online-Spielen liegt im Falle der übertriebenen Verwendung von Spielen (z.B. 60 Stunden pro Woche) in Verhaltensänderungen im realen Leben der Spieler (weniger Zeit für andere Tätigkeiten wie Schlaf, Hausaufgaben, Sport), oberflächlicheres Denken (Auswirkung auf Schulleistungen, Sprachdefizite), Probleme soziale Kontakte aufzubauen, Schlafstörungen, Bewegungsmangel, Augen- und Nervenschäden, Konzentrationsschwächen, Nervosität, Depression, Einsamkeit, Halluzinationen, Leitungsversagen, Fettleibigkeit, epileptische Anfälle, Übelkeit (Gaming Sickness, vgl. Sanin/Schmidt 2007, 17) bis hin zu einem früheren Tod.

BiS (best in slot): Der bestmögliche Gegenstand für ein Ausrüstungsfeld
Boost/boosten: Verstärkung; Ankurbeln oder starke Förderung von etw./jmdm.
Boss: der Haupt- oder Endgegner in Rollenspielen
bot (Robot): durch den Computer generierte Mit- oder Gegenspieler
Buff: Buff/Buffer: bestimmte Attribute einer Figur (Ausdauer, Stärke) werden vorübergehend erhöht oder verbessert (kommt aus der Welt der Rollenspiele)
Bug: Fehlverhalten von Computerprogrammen, Programm-/ Softwarefehler
Build/ Skillung (Aufbau, Fähigkeit): die Weise, wie ein Spieler seine Spielfigur im Rahmen seiner Klasse oder seines Berufes ausrichtet; Talentverteilung
Cappen: die maximalen Eroberungspunkte einer Woche sammeln (in WoW)
Carry (tragen): Spielercharakter der am Anfang einer Runde vom Team „getragen“ werden muss, um im Verlauf des Spiels sein volles Potenzial zu erreichen
Char (character): Spielcharakter
Cheater: Betrüger, die Schwachstellen eines Spiels ausnutzen, um sich einen unfairen Vorteil zu verschaffen
Clan: organisierte *Mannschaften*, Allianzen, Gilden und *Vereine* in Computerspielen
Co-Op: Kooperationsmodus; mit mehreren Spielern spielen
Cooldown/cd: die Zeit, die vergehen muss, bis eine *Fähigkeit* im Spiel erneut eingesetzt werden kann
crowd control/cc: in den meisten *MMORPGs* gebräuchliche Fähigkeit (zum Beispiel ein Zauber), mehrere Gegner aufzuhalten oder zu kontrollieren
dc (disconnect): wenn ein Spieler durch Verlust der Verbindung zum Server aus dem Spiel entfernt wird
DLC (downloadable content): oftmals kostenpflichtige Zusatzinhalte für ein Spiel
dm/pm (direct/private message): direkte/private Nachricht
DMG (damage/Schaden): Schaden der durch einen Gegenstand oder Spieler verursacht wird
DPS (damage per second): Messwert, um den durchschnittlich ausgeteilten Schaden pro Sekunde zu beziffern
Endgame (Endspiel): letzte Stufe eines Spiels/Ereignisses, Endphase einer Handlung
ez (easy): meist spöttischer Ausruf, um die eigene Überlegenheit nach einem Sieg zu beschreiben; häufig in Kombination mit gg verwendet
farmen: andauernde Tätigkeit, beschränkt auf das Sammeln und Suchen von Gegenständen, Punkten oder Geld

Feeder/feeden: abwertende Beschreibung eines Spielers, der aufgrund seines mangelnden Skills die Situation des Gegners verbessert, indem er ihm Erfahrungspunkte oder Ressourcen überlässt

ffa (free for all/ frei für alle): Spielmodus „jeder gegen jeden“, in Ego-Shootern und Strategiespielen verwendet

f2p/p2p (free/pay to play): kostenlos spielbar, Gratisspielen bzw. Spiele, die gegen einmalige Zahlung freigeschaltet werden

FPS (First Person Shooter, Ego-Shooter): Computerspiele, die aus der *Egoperspektive* gespielt werden; der Spieler bewegt sich durch dreidimensionale Spielumgebungen, in denen er virtuelle Gegner bekämpft

fps (frames per second): Anzahl der Bilder pro Sekunde; damit ein Spiel flüssig läuft, ist die unterste Grenze 30 FPS, 60 gelten als optimal

freeze: kurzzeitiges Anhalten des Spiels

ftw (for the win): Kampfschrei, wird oftmals im Chat vor einer Aktion gepostet, die das Spiel entscheiden könnte

gg/gj (good game/job): Ausruf nach einem erfolgreichen Spielzug oder Match, um den Teilnehmern anerkennend ein gutes Spiel zu bescheinigen

Gank: Wenn ein Spieler oder eine Spielerin durch eine Gruppe oder eine unvorteilhafte Spielweise getötet (ganked) wird

Git Gud (get good): Damit gibt ein Spieler einem anderen zu verstehen, dass er besser werden soll; kann auch verhöhrend gemeint sein

Glitch: Störung/Fehler im Spiel; kann auch vom Spieler zu dessen Vorteil verwendet werden

Griefer (Leidverursacher): ein Spieler in einem Mehrspieler-Computerspiel, der versucht, anderen Spielern den Spaß am Spiel zu verderben, ohne dabei direkt gegen grundlegende Spielregeln zu verstoßen

Grinden: Methode in Rollenspielen, seine Spielfigur auf eine höhere Stufe aufsteigen zu lassen, um Erfahrungspunkte zu erlangen

gw/gz (good work, congratulations): Glückwunsch, in Chats gekürzt zu congrats/congratz oder gz, gute Arbeit

Hacker/Hack: Person, die versucht in Computer-Systemen einzubrechen; schneller, wirksamer Eingriff in ein Computerprogramm zur Problembeseitigung, zur Anpassung der Funktionalität an veränderte Bedingungen oder um illegale Handlungen vorzunehmen

Headshot (Kopfschuss): Wenn man einen Gegner in einem Shooter mit einem gezielten Kopfschuss niedergestreckt hat

hf/hfgl (have fun, good luck): meist vor dem Spiel dem Gegner gewünscht

HOT (heal over time): Insbesondere in Rollenspielen eine Fähigkeit, die über einen bestimmten Zeitraum Lebenspunkte generiert

IGN (in game name): Name im Spiel

imba (imbalanced): Bezeichnung von unfairen oder unausgeglichenen Spielelementen oder -mechaniken
hp (hit/health points): Treffer-/Gesundheitspunkte
irl (in real life): Hinweis, dass es sich um etwas im richtigen Leben handelt, außerhalb des Spiels
jk (just kidding): nur Spaß
K/D (kill/death ratio): Messwert für das Verhältnis von Tötungen anderer Spieler im Vergleich zu den eigenen Toden
kk: ok, alles klar
kA/kP (keine Ahnung, kein Plan): Abkürzung, dass man gerade selbst nicht weiß, worum es geht
KS (Kill-Steal): Ein Spieler fügt einem Gegner tödlichen Schaden zu, obwohl ein Mitspieler dem Gegner bereits sehr viel Schaden zugefügt hat, und nimmt diesem die Frag-Zurechnung weg
Lag: erhöhte Verzögerungszeit in Computernetzwerken oder Computerspielen
lfm/lfg: looking for more/group, suche von mehreren Mitspielern
l2p (learn to play): lerne zu spielen; Anfänger (Noob), der pausenlos Fragen zum Spiel stellt
Leecher (Sauger, Blutegel): Spieler, der nichts tut und von seiner Gruppe profitiert, während diese kämpfen und er selbst rumsteht und „leecht“
Lol/lmao (laughing out loud/laughing my ass off): Zeichen dafür, sich über etwas zu amüsieren
Loot/Looter/looten: Belohnungssystem in Computerspielen; Spieler, der die Beute aufsammelt und seine Figur weiterentwickelt
Lurker/lurken: passive, nur lesende Teilnehmer (u.U. abwertend gebraucht); lauern, schleichen
Mats: „Materials“, die man benötigt, um Gegenstände zu „craften“
MMOG/MMORPG (Massively Multiplayer Online (Role-Playing) Games): Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel
Mob: Standard-Monster in Spielen
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Genremix aus Action-RPG und Echtzeit-Strategiespiel, z.B. Spielprinzip von Dota 2
Mod: Modifikation; Spielzusatz, auch Moderator
MUD (multi user dungeons): Rollenspiel, das auf einem zentralen Computer (Server) läuft, auf dem sich mehrere Spieler (Mudder, MudHead) gleichzeitig einloggen können
Nerf/nerfed: Gegenteil von Buff, anstatt einen Gegenstand oder eine Figur zu stärken, wird sie absichtlich geschwächt, oft mit dem Ziel, das Gleichgewicht im Spiel wiederherzustellen
Noob/Newbie: Neuling, Anfänger oder Amateur, unerfahrener neuer Spieler

NPC (non player character): Script- oder KI (Künstliche Intelligenz) -gesteuerte Nicht-Spieler-Figur, die dem Spieler Interaktionsmöglichkeiten bieten kann und die Spielwelt lebendiger wirken lässt

OMG/OMFG (oh my God): Kraftausdruck, wenn etwas schiefläuft

omw (on my way): Wenn man sich auf dem Weg zu etw./jmdm. befindet und es ankündigt

OP (overpowered): Bezeichnung für ein zu mächtiges Spielelement (Gegenstand, Charakter)

P2w (Pay-to-Win): Spielmechanik, bei der mit Echtgeldtransaktionen im Spiel Vorteile wie ein Schadensbonus gegenüber anderen, nicht-zahlenden Spielern hinzugekauft werden können

Patch: Veränderungen im Spiel

Peer: jemand, der eine Datei gerade herunterlädt

Pog: ein Twitch TV (Live-Streaming-Videoportal) Emoticon eines freudig überraschten Gesichts, häufig in Chats verwendet, wenn etwas positiv Überraschendes passiert

PVE/PVP (Player versus Environment/Player): Spieler gegen Spielumgebung/ Spieler oder NPCs/Mobs

Pro Gamer: professionelle Spieler, die ihren Lebensunterhalt mit dem Spielen verdienen, z.B. E-Sports (Counter Strike, League of Legends, FIFA)

PWND/OWND: wenn jemand eine desaströse Niederlage des Gegners hämisch feiert („den hast du aber geowned!“)

Quest: Aufgabe, Suche nach einem bestimmten Gegenstand oder Charakter

Raid/Raider: Schlachtzug, Plünderer

Re (I return/I am back): Zeichen, dass man zurück ist (im Chat)

rigged: manipuliert; Manipulation des Spielverlaufs

RND (random generated number): Zufallsgenerator

RPG (Role-Playing-Game): Rollenspiel, Computerspiel

RTS (real time strategy): Echtzeit-Strategiespiel

salty (salzig): Spieler, der durch unfaires Spielverhalten anderer Spieler oder vom Spiel genervt oder wütend ist

scouten/Scouting: Ausspähen des Gegners mittels einer schwachen, meist entbehrlichen Einheit, um dessen Taktik zu analysieren und entsprechende Gegenmaßnahmen einzuleiten

Seed/Seeder: jemand, der vollständig heruntergeladene Dateien an die Gemeinschaft weiter verteilt

Skill: Fähigkeit, Geschick; Wenn jemand „Skill“ hat, dann ist er in etwas gut (auch als „skillz“, Leetspeak: 5k1LLz)

Spammer: Spieler, die orientierungslos ihre Angriffe in die Masse wirken und meist dank ihrem Glück statt Talent ans Ziel kommen

Stats: Punktstatistiken in Shootern, Charakterpunkte in Rollenspielen
streamen/Streamer: gleichzeitige Übertragung und Wiedergabe von Video- und Audiodaten über ein Rechnernetz; Person, die für die Übertragung verantwortlich ist und in Echtzeit ein Video von sich selbst überträgt
stunnen (betäuben): kurzfristige Deaktivierung der Verteidigungsanlagen einer Einheit oder eines Charakters
Tank: Charakter in Rollenspielen, der aufgrund seiner hohen Rüstungs- und Lebenspunktwerte den Feindschaden abfängt
Tl:dr (too long, didn't read): die geschriebene Botschaft ist zu lang/kompliziert, als dass sie im Kontext des Gamens lesbar wäre
Troll: Spieler, die provokative Botschaften versenden
ty/thx (thank you/thanks): Danke
Unlocks: z.B. Gegenstände oder Fähigkeiten, die freigeschaltet werden, wenn der Spieler bestimmte Aufgaben oder Kriterien erfüllt hat
Vanilla: Standardversion eines Spiels (ohne Erweiterungen)
Walkthrough: Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Lösung eines Spiels, oft mit Bildern
Whiner: Spieler, der sich ständig beschwert
XP (experience points): Erfahrungspunkte, die im Laufe eines Spiels gesammelt werden
zergen: Taktik in Strategiespielen, bei der der Gegner mit billigen Einheiten überrannt werden soll (abgeleitet aus der Alienrasse der Zerg aus StarCraft*)
zocken/Zocker: ugs. intensiv spielen, Spieler.

Ausblick

Die Entwicklung der Computertechnologie und die Verbreitung der Internet-Nutzung sowohl in beruflichen als auch in privaten Zusammenhängen hat zu einer Entfaltung der unterschiedlichen Kommunikationsformen, -medien und -technologien geführt, so dass sie Teil unseres Alltags geworden sind. Sie prägen die menschliche und soziale Interaktion und Freizeitbeschäftigung. Computerspiele sind ein repräsentatives Beispiel dafür, sie werden massenhaft von Angehörigen aller Altersgruppen, unabhängig vom Geschlecht, sozialem Status oder Herkunft benutzt. Der intensive Gebrauch digitaler Technologien, des Internets, der Spiele und sozialer Netzwerke hat zum einen zur Entwicklung der Computersprache als Fachsprache geführt (z.B. unter Informatikern, Computertechnikern), zum anderen zur Verbreitung eines Netzjargons, der Gegenstand interdisziplinärer Untersuchungen wurde (z.B. sozial-psychologisch, kommunikationswissenschaftlich, linguistisch; die Computerspielwissenschaft ist ein relativ neuer Forschungszweig) und sogar die Abgrenzung der Gamersprache als neuer Soziolekt zur Folge hatte.

Spiele, Internet, SMS, Chat und die soziale Online-Kommunikation haben die Sprache insofern beeinflusst, als dass immer mehr von einem Sprachverfall, einer sog. Degeneration der Sprache, von Linguisten und Sprachpflegern in wissenschaftlichen Debatten und Publikationen gesprochen wird. Die Schnelligkeit, mit der man mittels E-Mail, Chat und sonstiger Medien kommunizieren kann, führte zu einer Vereinfachung der Sprache in mündlichen und schriftlichen Kommunikationsformen, zu einem geprägten umgangssprachlichen Stil und zu einer verstärkten Sprachökonomie. Der gepflegte, elabourierte Ausdruck ist zweitrangig, Vorrang hat die Verständlichkeit der Mitteilung, insbesondere in der internationalen Kommunikation unter Sprechern verschiedener Nationalitäten. Diese verschriftete Mündlichkeit, spezifisch für die Chatkommunikation, und der Einfluss des Englischen als Lingua Franca stehen in gegenseitigem Einfluss mit der Sprache in Spielen und von Spielern, die sich während des Spiels miteinander zum Spiel oder privaten Angelegenheiten unterhalten.

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die Merkmale der Gamersprache aus soziolinguistischer Perspektive darzustellen und Überlegungen zu einer harmonischen Verbindung dieser Trends in der Sprachentwicklung mit der Sprachpflege aus linguistisch-didaktischer Sicht zu bieten. In Betracht wurden hauptsächlich Jugendliche (Schüler, Studenten) und berufstätige Erwachsene gezogen, die gleichzeitig die Sprache in Bildung, Beruf und als Gamers benutzen, was folglich auch ihr Sprachverhalten in wichtigen Sprech- und Schreibsituationen beeinflusst.

Die Gamersprache und die Online-Kommunikation charakterisieren sich zusammenfassend durch zunehmendem Gebrauch von Anglizismen und Amerikanismen, auch Denglich, durch vereinfachte Lexik und Grammatik (z.B. Sprachvarianten, Dativ statt Genitiv, Ellipsen, Teilsätze, Satzabbrüche), Vernachlässigung der Interpunktion, Orthographiefehler, Abkürzungen, Kurzwörter, Schimpfwörter und erhöhter Gebrauch von nonverbalen Elementen zum Ausdruck der Gefühle, Stimmungen und Reaktionen (Emoticons, Piktogramme). Diese Abweichungen im Sprachgebrauch sind allgemein in der Chatsprache festzustellen, besonders aber in der Gamersprache, wo aus zeitökonomischen Gründen weniger auf Sprache geachtet wird, vielmehr auf das Spiel (eine Art gesteigerte Schreibeffizienz, bedingt von der schnellen Interaktion im Chat als synchrone Kommunikationsform). Gleichzeitig aber haben laut Studien (Zesch 2013, 37) gerade die Arbeit und Verwendung der Computer und des Internets den Wortschatz erweitert, dadurch dass mehr geschrieben als gesprochen wird und somit die Sprache vielseitiger und lebendiger wirkt; Schlobinski (2005, 132) meint sogar, dass somit neue funktionale Schriftsprachvarianten als mediale und kommunikativ optimierte Konkurrenzformen zu Standardisierungs- und Normierungsprozessen entstehen.

Ein paar positive und negative Aspekte der Gaming- und Gamersprache sind folgende: Zum einen führt die Dynamik der Spielgemeinschaften und die technologische Entwicklungsgeschwindigkeit der Spiele zu einem kreativ-spielerischen Umgang mit Sprache. Es entstehen neue Wörter, Bedeutungen werden umgewandelt, Alltagsbegriffe werden metaphorisiert, Fremdwörter, meist aus dem englischsprachigen Raum verbreiten sich schneller und dringen einfacher in andere Sprachen ein, die internationale Kommunikation unterstützt die Verständigung und Sozialisation zwischen Menschen unabhängig von Alter, Herkunft und Muttersprache, nicht zuletzt werden Fachbegriffe der Computersprache durch den Umgang mit technischen Geräten und Programmen (gadgets, apps) von immer mehr Leuten benutzt und verstanden, die somit ihr Fachvokabular erweitern. Zum anderen ist eine unvermeidliche Folge dieser verschrifteten Mündlichkeit in Gesprächsformen, spezifisch für die Internetkommunikation (Oralliteralität), die Vereinfachung der Ausdrucksmittel sowohl lexikalisch als auch grammatikalisch, was z.T. als sprachlicher Verfall betrachtet werden kann; ggf. entstehen dadurch Missverständnisse und Kommunikationsstörungen. Sprachpflege, Sprachkorrektheit, Grammatizität und Komplexität der mündlichen und schriftlichen Kommunikation rücken in den Hintergrund, zugunsten der Sprachökonomie, der modernen, attraktiven, denglischen Akü-Sprache (Abkürzungssprache).

Schlussfolgernd haben das Internet und die Computerspiele wesentliche Veränderungen im Sprachgebrauch und eine Erweiterung der Kommunikationsformen veranlasst, Netzkulturen mit dazugehörigen Netzjargons bzw. Netiquetten sind entstanden. Die Kommunikation ohne Internet ist inzwischen nicht mehr wegzudenken, trotzdem kann eine verantwortungsvolle, angemessene Nutzung der Online-Kommunikation den Informationsaustausch und die soziale Interaktion effektivieren und erfolgreich machen. Es bleibt eine wichtige Aufgabe der Sprachwissenschaftler und Sprachpfleger darauf aufmerksam zu machen und Strategien zur erfolgreichen Vereinigung der neueren Trends im Sprachgebrauch mit der gleichzeitigen Pflege der Muttersprache (elaborierter Wortschatz, gepflegter Kommunikationsstil, schriftliche/mündliche Sprachkompetenz), angepasst an unterschiedliche Kommunikationssituationen, insbesondere bei Jugendlichen und Schülern zu entwickeln und durchzusetzen. Nicht zuletzt können Spiele und Sprache als nützliche Lehr- und Lernmedien benutzt werden, was Spaß und Effizienz bzw. Erfolg gleichzeitig verbindet, also eine win-win-Situation beiderseits darstellt.

BIBLIOGRAPHIE

- Codarcea, Emilia. 2015. *Germanistische Soziolinguistik*. Cluj-Napoca: Casa Cărtii de Știință.
- Dietterle, Burkhard/Lüdeling, Anke/Reznicek, Marc. 2017. "Zur Syntax in Plauderchats." In *Empirische Erforschung internetbasierter Kommunikation*, hrsg. von Michael Beißwenger, 47-80. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Ensslin, Astrid. 2012. *The Language of Gaming*. London: Palgrave Macmillan.
- Geers, Rainer. 1999. „Der Faktor Sprache im unendlichen Daten(t)raum. Eine linguistische Betrachtung von Dialogen im Internet Relay Chat.“ In *Dialogue Analysis and the Mass Media. Proceedings of the International Conference Erlangen, April 2-3, 1998*, hrsg. von Bernd Naumann, 83-100. Tübingen: Niemeyer.
- Hintenberger, Gerhard. 2010. „Oraliteralität als Interventionsstrategie in der Mail Beratung mit Jugendlichen.“ In *E-Beratungsjournal*, 6. Jg., Heft 2, Artikel 5, 1-9. https://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0210/hintenberger.pdf [Zugriff am 20.05.2021].
- Mair, Nadine/Poettering, Mareile/Specker, Angela. 2007. *Sprache und Kommunikation im Internet*. unveröff. Seminararbeit Universität Würzburg. https://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/seminararbeit_sprache_und_kommunikation_im_internet.pdf [Zugriff am 19.05.2021].
- Mauruschat, Fbina/Rürup, Matthias/Schäfer, Timothy/ Schledjewski, Janine (Hrsg.). 2017. *Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen*. Linz: Verlag 3.0. https://www.pedocs.de/volltexte/2020/20559/pdf/Mauruschat_et_al_2017_Spiel_versus_Leben.pdf [Zugriff am 20.05.2021].
- Persing, Lena. 2015. *Chat-Jargon und Emoticons*. <https://www.iq.de/expertenwissen/chat-jargon-und-emoticons> [Zugriff am 20.05.2021].
- Požarina, Matej. 2020. *Neologismen und Okkasionismen in der Gamingsprache am Beispiel der Namen der Kreaturen in „Witcher 3: Wild Hunt“*. Unveröff. Masterarbeit Universität Zadar <https://repositorij.unizd.hr/islandora/object/unizd%3A4063/datastream/PDF/> [Zugriff am 19.05.2021].
- Ritter von Sturies, Steffen. 2006. „Sprache und Kommunikation in den Textwelten von Adventure-Computerspielen.“ In *Von *hdl* bis *cul8r**. *Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, hrsg. von Peter Schlobinski, 283-298. Mannheim: Dudenverlag.
- Sanin, Günther/Schmidt, Paul. 2007. *Online Gaming*. unveröff. Seminararbeit Universität Würzburg https://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/online_gaming.pdf [Zugriff am 19.05.2021].
- Schlobinski, Peter. 2000. *Anglizismen im Internet*. <http://www.websprache.uni-hannover.de/networx/docs/networx-14.pdf> [Zugriff am 19.05.2021].

- . 2005. „Mündlichkeit/Schriftlichkeit in den Neuen Medien.“ In *Standardvariation. Wie viel Variation verträgt die deutsche Sprache?* hrsg. von Ludwig M. Eichinger/Werner Kallmeyer, 126-142. Berlin, New York: de Gruyter.
- Schmitz, Ulrich. 2005. „Sprache und Massenkommunikation.“ In *Sociolinguistics. Soziolinguistik- Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*, hrsg. von Ulrich Ammon/Norbert Dittmar/Klaus J. Mattheier/Peter Trudgill, 1615-1627, 2. vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. 2. Teilband. Berlin. New York: de Gruyter.
- Siever, Torsten. 2006. „Sprachökonomie in den „Neuen Medien“.“ In *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, hrsg. von Peter Schlobinski, 7188. Mannheim: Dudenverlag.
- Spitzer, Manfred. 2012. *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer.
- Stypa, Hanna. 2017. „Zum Wortschatz der Computerspieler in ihrer Chat-Kommunikation.“ In *Grenzen der Sprache – Grenzen der Sprachwissenschaft I. Linguistische Treffen in Wrocław*, hrsg. von Iwona Bartoszewicz/ Joanna Szczęk/Artur Tworek, 241-251. vol. 13. Wrocław/Dresden: Neisse Verlag.
- Turini, Daniele. 2018. „Das 1x1 der Gamersprache.“ In *Netzkultur*. <https://netzkultur.blog/2018/11/13/das-1x1-der-gamersprache/> [Zugriff am 19.05.2021].
- Vogelgesang, Waldemar. 2000. „„Ich bin, wen ich spiele“. Ludische Identitäten im Netz.“ In *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*, hrsg. von Caja Thimm, 240-259, Opladen/ Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Wagner, Pascal. 23.06.2017. *Warum Linguistik in Games- und was ist das überhaupt?* <https://languageatplay.de/2017/06/23/warum-linguistik-in-games-und-was-ist-das-ueberhaupt/> [Zugriff am 20.05.2021].
- Wilken, Bernd. 1.09.2019. *Wie wir kommunizieren – Gamer-Sprache verbindet uns alle*. <https://www.summoners-inn.de/de/news/85370-wie-wir-kommunizieren-gamer-sprache-verbindet-uns-alle> [Zugriff am 19.05.2021].
- Wirth, Uwe. 2006. „Chatten online“. In *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*, hrsg. von Peter Schlobinski, 118-132. Mannheim: Dudenverlag.
- . 2005. „Plaudern mit anderen Mitteln. Chatten online“. In *Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet*, hrsg. von Torsten Siever/Peter Schlobinski u.a., 67-84. Berlin, New York: de Gruyter.
- Zesch, Jasmin. 2013. „Gamersprache“. *Schriftliche Kommunikation in „World of Warcraft“*. Unveröff. Masterarbeit Universität Wien. <https://othes.univie.ac.at/29711> [Zugriff am 19.05.2021].