

## Sprache der Anmache! Sprachspielerische Mechanismen der Anmachsprüche

Ziel dieses Artikels ist es, das Konzept des „Spiels“ im erweiterten Sinne als Form sozialer Interaktion zu untersuchen und auf den Bereich von Flirt, Verführung und Anbaggern zu übertragen. Im Fokus steht dabei die Sprache dieser Interaktionsform, ihre charakteristischen Merkmale sowie die darin wirksamen sprachspielerischen Mechanismen. Besonders betrachtet werden die rhetorischen und semantischen Strategien, die das kommunikative Spiel zwischen Ernst und Ironie, Nähe und Distanz sowie Offenheit und Maskierung gestalten. Anhand eines ausgewählten Korpus typischer Flirt- und Anmachsprüche werden sprachliche Mittel wie Wortspiele, Hyperbeln, Paradoxien, Wiederholungen, Ambiguitäten und konventionalisierte Redewendungen analysiert. Diese Phänomene dienen nicht nur der humoristischen Auflockerung, sondern auch der Erprobung sozialer Grenzen und der Etablierung asymmetrischer Rollen innerhalb der Interaktion. Die Analyse zeigt, dass viele dieser Äußerungen durch Wortwitz, kreative Sprachverwendung und spielerische Brechung konventioneller Kommunikationsnormen geprägt sind. Humor entsteht häufig durch die Kombination von Erwartungsbruch, Übertreibung und Mehrdeutigkeit. So kann ein Flirtspruch zugleich als Kompliment und als ironische Selbstinszenierung gelesen werden. Zugleich offenbart sich in diesen Formen eine ambivalente Funktion: Was einerseits als charmantes Spiel mit Sprache und sozialen Codes wirken mag, kann andererseits als platt, aufdringlich oder sogar beleidigend wahrgenommen werden. Der Artikel verfolgt das Ziel, diese Mechanismen der sprachlichen Ambivalenz offenzulegen und zu zeigen, wie Humor, Kreativität und soziale Grenzüberschreitung im sprachlichen Spiel der Anmache miteinander verwoben und gegenseitig bedingt sind.

**Schlüsselwörter:** Anmache, Sprachspielmechanismen, Flirt, Humor, Ambiguität

### Language of Pickup Lines: Wordplay and Wit in Flirtation

The aim of this article is to examine the concept of „play“ in a broad sense as a form of social interaction and to apply it to the realm of flirting, seduction, and pick-up lines. The focus is on the language of this form of interaction, its characteristic features, and the playful linguistic mechanisms at work. Special attention is given to the rhetorical and semantic strategies that structure the communicative play between seriousness and irony, closeness and distance, openness and concealment. Based on a selected corpus of typical flirt and pick-up lines, linguistic devices such as wordplay, hyperbole, paradox, repetition, ambiguity, and conventionalized expressions are analyzed. These phenomena serve not only to create humor but also to test social boundaries and establish asymmetric roles within the interaction. The analysis shows that many of these utterances are characterized by wordplay, creative use of language, and playful breaking of conventional communication norms. Humor often arises from the combination of expectation violation, exaggeration, and ambiguity. A single flirt line can simultaneously be understood as a compliment and an ironic self-presentation. At the same time, these forms reveal an ambivalent function: what may appear as a charming game with language and social codes can also be perceived as crude, intrusive, or even offensive. The article thus aims to uncover the mechanisms behind this linguistic ambivalence and

to show how humor, creativity, and social boundary-crossing are interwoven and mutually dependent in the linguistic play of flirtation.

**Keywords:** mechanisms of language play, flirtation, humor, ambiguity

**Author:** Iwona Wowro, University of Silesia in Katowice, gen. Stefana Grota-Roweckiego 5, 41-200 Sosnowiec, Poland, e-mail: iwona.wowro@us.edu.pl

**Received:** 9.10.2025

**Accepted:** 12.12.2025

## 1. Zielsetzung

In dem vorliegenden Beitrag gilt die Aufmerksamkeit generell zwei Aspekten: dem Begriff des Spiels *sensu largo* und den daraus resultierenden Verwandtschaftsbegriffen sowie Erscheinungsformen einerseits, und der Problematik der Anmache andererseits, insbesondere deren Beschaffenheit, sprachlicher Ebene und spielerischer Kennzeichnung. Das Konzept des Spiels wird dabei als facettenreiche Form sozialer Interaktion verstanden, die sowohl kreative Freiräume eröffnet als auch sozialen Regeln und Konventionen folgt. Spiel im weitesten Sinne ermöglicht Experimente mit Sprache, Rollen, Erwartungen und Bedeutungen – Elemente, die in der Anmache besonders deutlich zum Tragen kommen.

Die Untersuchung richtet sich auf die linguistische Dimension von Anmachsprüchen, wobei ihr Ziel darin besteht, die Vielfalt ihrer unterschiedlichen Formen sichtbar zu machen und die darin wirksamen sprachspielerischen Mechanismen zu analysieren. Dabei werden insbesondere Varianten von Sprachspielen betrachtet, die nach eigenen Kriterien systematisiert werden, um typische Muster, wiederkehrende Strategien und kreative Abweichungen zu erfassen. Schwerpunktmäßig werden sprachliche Auffälligkeiten in Wortschatz, Wortbildung und Ausdrucksweisen herausgestellt, ebenso wie Verfahren, die spielerische Manipulation von Bedeutung, Ironie, Mehrdeutigkeit oder überraschende Wendungen ermöglichen.

Die Betrachtung bleibt bewusst auf die sprachliche und spielerische Dimension der Anmache fokussiert; Fragen nach dem tatsächlichen Erfolg der Anmache, der formalen Typologie des Spiels oder der Gesamtkonzeption spielerischer Handlungen werden hier nicht behandelt. Ziel ist es, den Blick auf die Mechanismen zu lenken, durch die Humor, Kreativität und soziale Grenzüberschreitung im sprachlichen Spiel der Anmache erzeugt und vermittelt werden.

## 2. Einige Bemerkungen zum Begriff des Spiels (mit/in der Sprache)

Obwohl der Begriff Sprachspiel<sup>1</sup> schon zahlreiche Definitionsmöglichkeiten erfahren hat, fällt es immer noch schwer, den Sprachspielbegriff richtig und zutreffend zu

<sup>1</sup> Im Rahmen des vorliegenden Beitrags wird nicht auf die terminologische Abgrenzung der Begriffe von Sprach- und Wortspiel eingegangen, da in der Fachliteratur kein Konsens in Bezug auf die Bezeichnung sprachlicher normabweichender Äußerungen herrscht. Verwendet werden mehrere Termini wie Sprachspiel, Sprachspielerei, Sprachscherz, Sprachspaß,

erklären sowie Definitionskriterien aufzustellen, die für alle Kategorien des Sprachspiels eine gemeinsame Klammer bilden könnten. Zunehmend gibt es Arbeiten und wissenschaftliche Auseinandersetzungen über Sprach- und Wortspiele, die sie aus verschiedensten Perspektiven zu beleuchten versuchen. Sie werden auch in zahlreichen Arbeiten zum Thema Humor, Komik oder Witz behandelt, deren Quintessenz bei aller Differenz ein Grundtypus darstellt, „dessen Basis <die Eigenart des Wortes ist, sowohl Klangkörper als auch Bedeutungsträger>“ (Heibert 1993: 12). Sie stellen immer noch keine fest umrissene Größe dar, obgleich (Sprach-)Spiele keinesfalls ein Novum sind, sie begegnen uns immer häufiger in Texten unterschiedlichster Art, denn die menschliche Kultur weist einen Spielcharakter auf, kommt im Spiel als Spiel auf und entfaltet sich im Spiel zugleich (Huizinga 2013: 7)<sup>2</sup>.

Sprachspiele werden als freiwillige Handlungen betrachtet, die innerhalb bestimmter zeitlicher und räumlicher Grenzen und unter unbedingt bindenden Regeln verrichtet, mit einem Ziel behaftet und von einem Gefühl der Spannung und Freude begleitet werden (ebd., 37). Eine allgemeine Konzeption des Spiels fasst es als eine Form der gesellschaftlichen Handlung auf, die bestimmten (strengen) Regeln untergeordnet und von unendlicher Menge der Realisierungsmöglichkeiten gekennzeichnet ist (Chrzanowska-Kluczevska 1997: 10)<sup>3</sup>. Auch Wittgenstein (1984: 21) subsumiert alle Sprachäußerungen unter dem Spielbegriff. Ihre Sonderstellung offenbart sich darin, dass sie „sich gern mit einem Geheimnis [umgeben]“. Dieses Geheimnis oder Camouflage steckt im Allgemeinen in jeglichen sprachlichen Operationen, die die Einschränkung der Durchsichtigkeit des Kommunikats bezwecken sowie den Empfänger dazu veranlassen, unterschiedliche mehrdeutige Verbindungen zwischen den Begriffen zu suchen (vgl. Wołos 2002: 9). Diese unterschiedlichen Relationen entstehen im Prozess täglicher Interaktionen, wo die Verwendungsweisen von sprachlichen Ausdrücken bestimmten Veränderungen unterliegen, sie werden kontextabhängig aktualisiert oder modifiziert, was die Tatsache unter Beweis stellt, dass die Sprache nicht losgelöst von

---

Sprachwitz, Sprachhumor oder Sprachulk und entsprechende Komposita mit *Wort-* (vgl. bspw.: Detering 1983, Heibert 1993, Jędrzejko 1997, Tęcza 1997, Chrzanowska-Kluczevska 1997, Kiklewicz 2005). In diesem Beitrag werden wir uns aus stilistischen Gründen der Termini Sprachspiel oder Wortspiel bedienen.

<sup>2</sup> „So [...] stellt sich uns das Spiel an sich [...] dar, als ein Intermezzo im täglichen Leben als Bestätigung in der Erholungszeit und zur Erholung. [...] Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich für die Einzelperson [...] und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckwertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion“ (Huizinga 2013: 17).

<sup>3</sup> „Bardzo ogólna definicja gry określa ją jako formę działalności społecznej, kontrolowanej przez zbiór ściśle określonych reguł. Ciekawą właściwością gry pozostaje fakt, iż nie jest ona ani zbiorem reguł ani też łańcuchem (ciągiem) poszczególnych ruchów, które nadają jej bieg – w swej istocie gra to kombinacja obu powyższych aspektów o potencjalnie nieskończonej ilości możliwych realizacji” (Chrzanowska-Kluczevska 1997: 10).

Handlungskontexten oder Handlungszusammenhängen betrachtet werden kann, denn erst von der kontextuellen Einbettung nehmen Worte, Sätze oder Äußerungen ihre Bedeutung her<sup>4</sup>.

So sind die Sprache und das Handeln nicht voneinander abgrenzbar und von dem handelnden Individuum, das seine Ziele formuliert oder Intentionen offenlegt, nicht loszulösen. Wittgenstein bezieht den Begriff des Sprachspiels auf bestimmte Alltagssituationen und ebenso auf das Ganze, d.h. auf Sprache und Tätigkeit, die ineinandergreifen. In seinen „Philosophischen Untersuchungen“ betritt er das Spielfeld der Sprache und meint, dass sie nicht bloß als Werkzeug zu betrachten ist. Er unterstreicht die Tatsache, dass das Wort allein tot scheine und erst in seinem Gebrauch lebe. Es geht ihm dabei um tägliche Interaktionen sowie deren interne Struktur und Funktionsweise, die er als allgegenwärtige Spiele betrachtet (Wittgenstein 1984: 432). Den Sprachgebrauch setzt Wittgenstein dem Werkzeuggebrauch gleich. Die Werkzeugkastenmetapher veranschaulicht die Funktionsvielfalt von Werkzeugen und Wörtern. So wie ein Hammer dazu verwendet werden kann, einen Nagel in die Wand oder in Holz zu schlagen oder aber, um Dinge zu zerschlagen, so wird ein Wort mit einer bestimmten Funktion in verschiedenen Sprachspielen benutzt. Und sowohl das Werkzeug als auch das Wort erlangen ihre Bedeutung erst im konkreten Gebrauch<sup>5</sup>. Darüber hinaus versucht Wittgenstein, die Sprachspiele Vorgängen mit zugrunde liegenden Regeln und bestimmten Ähnlichkeiten gleichzusetzen. Er fasst sie unterschiedlich auf, mal als „primitive Formen der Sprache“, „als de[n] ganze[n] Vorgang des Gebrauchs der Worte [...], mittels welcher Kinder ihre Muttersprache lernen“, mal „als Vorgänge des Benennens [...] und des Nachsprechens des vorgesagten Wortes“, sowie „... als das Ganze der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist“ (Wittgenstein 1984: 5–7).

Sprachspiele bilden einen Interaktionshorizont, wo kulturelle Repräsentationen und agierende Individuen als eine Grundlage oder Prinzip für die Kommunikation angesehen werden. Sie gelten als etwas Übergeordnetes, im Rahmen dessen sich die Bedeutungen konstituieren<sup>6</sup>. Mit den zahlreichen Beschreibungen der Sprachspiele wird vor allem die Mannigfaltigkeit ihrer Erscheinungsformen verdeutlicht, eine direkte Definition wird jedoch nicht gegeben. Ihre Aufgabe besteht jedoch darin, den Zusammenhang zwischen Sprache und Wirklichkeit herzustellen.

Andere Erfassungsversuche des Sprach- bzw. Wortspiels heben weitere Aspekte des Begriffs hervor. So definiert Tęcza (1997: 6) das Wortspiel allgemein als ein Spiel mit der

<sup>4</sup> „Nur im Fluß des Lebens haben die Worte ihre Bedeutung“ (Wittgenstein 1989: 37).

<sup>5</sup> So wie bspw. der Hammer unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten hat, so ist es auch bei den verschiedenen Wortarten der Fall: „Pomyśl o narzędziach w skrzynce z narzędziami oraz ich funkcji: jest tam młotek, są obcęgi, piła, śrubokręt, całówka, garnek do kleju, klej, gwoździe i śruby. – Jak różne są funkcje tych przedmiotów, tak różne są też funkcje wyrazów“ (Wittgenstein 2000: 11).

<sup>6</sup> „Wenn sich die Sprachspiele ändern, ändern sich die Begriffe und mit den Begriffen die Bedeutungen der Wörter“ (Wittgenstein 1984: 65).

Sprache, dessen Technik „in der Sprengung des Symbolfeldes oder in einem Darstellungsverfahren“ besteht, wo zumeist die Abweichung von der sprachpragmatischen Norm vorhanden ist. Die Spannweite und das Wirkungsfeld von Sprach- und Wortspielen<sup>7</sup> sind sehr breit und umfassen sowohl banale Witze als auch kunstvolle Gestaltungen. Sie sind nicht nur „bloße Spielereien, sondern setzen als Spielen in höherem Sinne Sprachbeherrschung, Schlagfertigkeit sowie Sinn für Witz und Humor voraus“ (Böttger 1984: 17). Das Merkmal des Spiels, das sprachlichen Äußerungen innewohnt, bildet für Detering (1983: 219) ein hinreichendes Kriterium zur Einordnung von Sprach- bzw. Wortspielen<sup>8</sup>. Zu den weiteren Merkmalen, die Sprachspiele zum Tragen kommen lassen, gehören die beabsichtigte Normabweichung, die vom ungewöhnlichen Sprachgebrauch bis zum krassen Regelverstoß reicht<sup>9</sup>, sowie der Überraschungs- und Räseleffekt, die beim Rezipienten ausgelöst werden. Ambiguität, die als eine in der Struktur der Sprache oder als eine in bestimmten Kontexten aktualisierte Unklarheit oder Mehrdeutigkeit zu verstehen ist, stellt ein weiteres Merkmal dar neben der Konstituierung einer zusätzlichen Aussage oder „Leseart“, die über die Primäraussage und Bedeutung hinaus zustande kommt. In den Wortspielen sind auch verschiedene Oppositionen enthalten, die die Herstellung der assoziativen Beziehung zwischen den Elementen des Wortspiels betreffen, deren Erkennung den Effekt des nicht Erwarteten hervorruft (vgl. Freidhof 1984: 13 f.).

Sprach- bzw. Wortspiele sind Spiele mit Form oder/und mit Inhalt<sup>10</sup> und bedeuten einen kreativen Umgang mit der Sprache, in dem die festen sprachlichen Konventionen, Regeln oder Normen<sup>11</sup> experimentell in Frage gestellt oder außer Kraft gesetzt werden. Dies umschließt die Abweichungen verschiedener Art, die auch auf verschiedenen Sprachebenen zu situieren sind (bspw. auf phonologischer, graphemischer, morphologischer,

<sup>7</sup> Auf die Klassifizierung von Wortspielen wird im Rahmen dieses Beitrags nicht eingegangen.

<sup>8</sup> „Als Sprachspiel bezeichnen wir [...] eine Sprachäußerung, wenn sie neben allen anderen Merkmalen zusätzlich das Merkmal des Spiels aufweist. Nicht jede Äußerung ist ein Sprachspiel“ (Detering, 1983: 219).

<sup>9</sup> „Spiel ist nicht <das gewöhnliche > oder <eigentliche> Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz“ (Huizinga 2013: 16). „In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“ (Huizinga 2013: 21).

<sup>10</sup> Für Freidhof kann von Wortspielen nur dann die Rede sein, wenn sie das Wort als Ganzes sehen. Demzufolge definiert er das Wortspiel „als ein Spiel mit Form und Inhalt zugleich“, als „eine erscheinungsübergreifende und damit oberbegriffliche Figur der Stilistik/Rhetorik, deren Wirkung der Unerwartetheit auf einem Verstoß gegen die Vertextungs-, Prädikations-, Assoziationsnorm des Textes oder gegen die kodifizierte semantische Norm [...] beruht. Ihm liegen zugrunde oppositive Merkmale, die das Verhältnis zwischen Basis und Resultaten bestimmen ...“ (Freidhof 1984: 31).

<sup>11</sup> „Der Begriff der Normverletzung ist dementsprechend nicht nur als Verstoß gegen eine normative Regelmäßigkeit und eine Systemkonformität aufzufassen, sondern als Verstoß gegen etwas Normales, Übliches oder Erwartetes. Diese Verstöße gegen geltende Normen scheinen das wichtigste Kriterium bei der Erzeugung des Unerwarteten zu sein“ (Wowro 2004: 327, vgl. auch Detering 1983: 223).

syntaktischer, semantischer oder pragmatischer Ebene) (vgl. Tęcza 1997: 9, auch Ulrich 2001: 13). Zu den konkreten Mitteln, die Sprach- bzw. Wortspiele entstehen lassen, gehören u.a. die künstliche Worthäufung, künstliche Wortbildung oder Worttrennung, Modifizierung von Strukturen, der Doppelsinn, versetzte Betonung, die von der gewöhnlichen abweichende Wortstellung, die Trennung von Komposita, Homonymie, Paronymie, Antonymie sowie Intertextualität, Ironie, Witz, Lüge und Metapher (vgl. Ulrich 2001: 13–16, auch Mautner 1974: 250 f., Wowro 2014: 217). All das schafft eine gewisse Spannung. „Dieses Spannungselement spielt eine ganz besondere Rolle [...]. Spannung besagt: Ungewissheit, Chance. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas <glücken>“ (Huizinga 2013: 19). Den Veränderungen normgerechter Äußerungen sind eigentlich keine Grenzen gesetzt, die Norm selbst muss jedoch erkennbar bleiben. In diesem Sinne können Sprachspiele einerseits als Prüfstein für sprachliche Normen und andererseits für Kreativität angesehen werden (vgl. Detering 1983: 225).

### 3. Zur Spezifik der Anmache

In Anbetracht der folgenden Darlegungen kann der Begriff des Spiels als eine Form gesellschaftlichen Handelns, die bestimmten Regeln verpflichtet ist, auch in Beziehung zum Erotischen gesetzt werden, zu dem zweifelsohne der Bereich des Flirts und der Anmache gehört<sup>12</sup>. Der Markt an Herzensangelegenheiten ist groß und vielschichtig, er strotzt von zahlreichen Ratgebern, die neben billigen Tricks zum kurzfristigen Beeindrucken auch bestimmte Rezepte und fertige Verhaltensregeln für nahezu jede Situation bereithalten.

Die Anmache selbst hat jedoch „einen eher schlechten Ruf. Als Anmacher abgestempelt zu werden, lässt die Chancen einer Eroberung gegen Null sinken“ (Kintzelé 1998: 125). Soweit die stereotype Annahme, die mehr oder weniger Rückschlüsse auf die Beschaffenheit des Prozesses selbst sowie auf die (sprachlichen) Mittel zulässt, die ihn zustande kommen lassen. *Anbaggern, anmachen, ansprechen, anreden, aufreißen, angraben* – all dies gilt, durch das Prisma der Stereotypisierung betrachtet, eher als Männersache. Das Stereotyp der Anmache vermittelt das Bild eines Mannes, der zu diesem Mittel der Verführung greift und hinter Plattitüden seine unlauteren Absichten verbirgt<sup>13</sup>. Dieses Stereotyp eröffnet auch weitere Fragen, ob bspw. „das Ziel der An-

<sup>12</sup> Auf den spielerischen Charakter der erotischen Sphäre weist Huizinga hin und meint, dass es jedoch „allem Anschein nach eigentlich nicht der biologische Paarungsakt an sich [ist]. Auf diesen kann man weder die formalen noch die funktionellen Kennzeichen des Spiels anwenden. Dagegen ist die Vorbereitung oder die Einleitung dazu, der Weg zu ihm, öfters mit allerlei Spielmomenten durchsetzt“ (Huizinga 2013: 54), in denen immer wieder neu angesetzt wird, die sich ihrer eigenen Sprache und Bedeutung bedienen.

<sup>13</sup> Das Stereotyp besteht hier darin, dass auch Frauen zu Mitteln der Anmache greifen. Frauen, die Männer anmachen, werden jedoch oft als Vertreterinnen des horizontalen Gewerbes angesehen, die nur das Eine suchen. Sie sollen eher subtile Signale senden und ihren Reiz

mache immer eine unlautere, sexuelle Absicht beinhaltet. [...] Auch bleibt die Frage offen, ob die Anmache ausschließlich eine Sache der weniger Gebildeten ist und ob die geringe Originalität der sprachlichen Äußerungen alleine der Anmache vorbehalten bleibt“ (Kintzelé 1998: 127).

Anmache kann auch als eine Begegnungsform oder eine Art der Wechselwirkung zwischen zwei Personen angesehen werden, die eine Relation/Beziehung eingehen wollen. Ihre Grundlage ist jedoch die Fähigkeit zum Kontakt. „Die Anmache impliziert eine sofortige Entscheidung für oder gegen eine Beziehung, sie erfordert das unmittelbare Ja oder Nein und lehnt jede Art von Dauerhaftigkeit ab, falls sich eine Beziehung hergestellt hat. Somit ist die Anmache eher die Herausforderung einer überstürzten Entscheidung, die Suche nach dem Augenblick, nach dem sofortigen Konsum, wobei das Nein zu einem unmittelbaren Bruch und gegebenenfalls zu einer räumlichen oder zeitlichen Flucht führt“ (Kintzelé 1998: 127). So kann sie als eine auf das Flirten folgende Etappe angesehen werden. Das Flirten selbst stellt eher eine harmlose Phase dar, in der kokettiert wird. Sie lebt von spontanen Begegnungen und ähnelt einem prickelnden Katz-Maus-Spiel, in dem man durch Blickkontakt oder Smalltalk mit Witz und Charme subtil um die Aufmerksamkeit der anderen Person wirbt. Flirten heißt auch, *wollen zu dürfen, ohne können zu müssen*, wobei eine sexuelle Komponente unterschwellig mitschwingt und Respekt gezeigt werden soll. Ein Flirt ist demnach „eine erotisch konnotierte Annäherung zwischen Personen, eine unverbindliche Bekundung von Zuneigung durch ein bestimmtes Verhalten, durch Gesten, Blicke oder scherzhafte Worte. Es ist eine Art Spiel zwischen Nähe und Distanz, in dem es um etwas mehr als nur Sympathie geht, ohne das es gleich verpflichtend ist“ (Deissler 2008: 9 f.). Dabei wird scheinbar ein unverbindlicher, oberflächlicher Kontakt hergestellt – in der Hoffnung oder mit der Aussicht, dass aus dieser oberflächlichen Begegnung eine intensivere Beziehung zwischen den Flirtenden entsteht. Das Spiel kann jedoch auch ins Leere laufen, wenn es nicht weitergeführt wird, also wenn keine erotische Spannung zwischen den Flirtenden entsteht<sup>14</sup>.

Was die sprachliche Ebene der sich aus dem Flirten oft ergebenden Anmache betrifft, so lässt sich festhalten, dass sich die Sprache der Anmache einerseits nur schwer über die Stereotype analysieren und als Form zwischenmenschlicher Kommunikation betrachten lässt. Denn die Flirt- oder Anmachsprüche können zum Teil so individuell sein wie die Menschen, die hinter ihnen stehen. Andererseits sei betont, dass sowohl einem Anfänger als auch einem versierten Don Juan eine Vielzahl typischer Floskeln zur Verfügung steht, die die Anmache einleiten und nachhaltig prägen. Die Sprache der Anmache umfasst somit einen umfangreichen Bestand an sprachlichen Ausdrücken, für die grundsätzlich kennzeichnend ist, dass „sie selten originell, dafür aber reichlich

---

so einsetzen, dass der Mann anschließend die Initiative ergreift (vgl. <http://www.holger-ehrling.com/wp-content/uploads/2017>).

<sup>14</sup> Vgl. dazu [www.duden.de](http://www.duden.de).

abgegriffen sind, dass sie oft als Belästigung empfunden und von Männern benutzt werden, deren Absichten hundertprozentig durchschaubar sind“ (Kintzelé 1998: 126 f.). Die vermeintlich originellen Wendungen oder Äußerungen entpuppen sich zumeist als flache oder einfältige Floskeln. „Die dabei verwendeten Sprechakte, so die weitverbreitete Annahme, zeichnen sich durch eine gähnende inhaltliche Leere aus, und die ausgewiesenen Absichten werden nur äußerst selten von zwingender Originalität oder einem Mindestmaß an Charme unterstützt“ (ebd.: 127).

In zahlreichen Ratgebern zum erfolgreichen Flirten oder Anmachen werden vor allem sprachliche Strategien hervorgehoben, darunter die Anwendung lockerer, kreativer Sprüche oder kleiner Komplimente. Diese Publikationen zielen darauf ab, typische Fehler und Missgeschicke beider Geschlechter aufzuzeigen, wie etwa unzureichende Selbstpräsentation, griesgrämige Haltung, fehlenden Charme oder unangemessene Zurückhaltung (vgl. bspw. Deissler 2008)<sup>15</sup>. Parallel dazu existieren im Internet umfangreiche Sammlungen fertiger Anmachsprüche, die teilweise kontinuierlich aktualisiert oder automatisch generiert werden. Gleichzeitig wird in der Fachliteratur betont, dass ohne das erforderliche kommunikative Know-how oder eine positive Interaktionsbereitschaft das gesamte Unterfangen schnell ineffektiv oder gar kontraproduktiv sein kann, anstatt Freude oder Erfolg zu bewirken.

#### 4. Sprachspielerische Mechanismen der Anmachsprüche

Nach den theoretischen Überlegungen zum Sprachspiel und der Spezifik der Anmache wird nun der Fokus auf die Analyse der gesammelten Anmachsprüche gelegt. Dabei sollen die in ihnen enthaltenen sprachspielerischen Mechanismen erfasst und ihre typischen Effekte sichtbar gemacht werden. Zur Analyse wurden die in den gesammelten Anmachsprüchen enthaltenen sprachspielerischen Möglichkeiten nach unterschiedlichen Kriterien kategorisiert, wobei angemerkt werden muss, dass ein Textbeispiel gleichzeitig mehrere Mechanismen verkörpern kann. So kann ein einzelnes Beispiel mehrere Kategorien illustrieren, oder umgekehrt: dieselbe Exemplifikation kann herangezogen werden, um verschiedene sprachspielerische Mechanismen zu veranschaulichen<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Heutzutage nutzen sowohl Männer als auch Frauen Flirtschulen oder Online-Plattformen, um Anmachsituationen zu üben. Zahlreiche Ratgeber empfehlen entweder den Einsatz standardisierter Sprüche als „Sicherheitsanker“ oder die Entwicklung origineller Formulierungen, um Humor und Überraschung zu erzeugen und die Interaktion spielerisch zu steuern (vgl. [www.wie-flirte-ich.com/flirttipps/flirtsprueche](http://www.wie-flirte-ich.com/flirttipps/flirtsprueche)). Aus pragmalinguistischer Perspektive zeigt sich hier ein Spannungsfeld zwischen konventionalisierten und kreativen sprachlichen Mitteln, das die Flexibilität und strategische Nutzung von Sprache im Flirtkontext verdeutlicht.

<sup>16</sup> Das Analysekorpus wurde auf der Grundlage der im Abschnitt „Internetquellen“ genannten Websites zusammengestellt und umfasst über 500 Sprüche aus dem Zeitraum 2022–2025. Die Auswahl der Belege erfolgte nach thematischen und sprachlichen Kriterien (u. a. Relevanz für das Untersuchungsthema und sprachliche Auffälligkeit, Vielfalt der verwendeten

Da Anmachsprüche in der Regel Beispiele der Jugendsprache darstellen, weisen sie bestimmte Merkmale auf, die für die jugendspezifische Sprechweise charakteristisch sind. Dazu zählen insbesondere Lebhaftigkeit, Kreativität und Wortspiele, die sich weniger in der Schöpfung völlig neuer sprachlicher Einheiten zeigen, sondern vielmehr im Spiel mit bereits vorhandenem sprachlichem Material bestehen. Darüber hinaus sind sprachliche Attribuierungen, Kompositionen sowie plakative Steigerungen typisch, die eine gewisse Hyperbolik verdeutlichen. Verbale Steigerungen können beispielsweise durch adjektivische Attribuierungen oder adverbiale Verstärkungen ausgedrückt werden (*–Dies ist eine Nachricht von jemandem, der dich süß, lieb, genial, niedlich, sexy, sensationell, galaktisch, nett und scharf findet, –Wenn ich dich sehe, bin ich seelisch total elektrisiert und falle innerlich um*). Die spezifischen Bedeutungen ergeben sich zumeist aus gezielten Normabweichungen, die selbst signifikant sind und zusätzlich Informationen vermitteln, die durch Assoziationsbildung entstehen und verblüffende Verbindungen erzeugen. Hinsichtlich der affektiven Sprach- und Darstellungsweise der Anmachsprüche zeichnen sich diese überwiegend durch ihren umgangssprachlichen Charakter aus. Dabei treten Überlappungen, Übertreibungen, Wiederholungen sowie vereinzelt Neuformulierungen, Mehrfachnennungen desselben Ausdrucks und euphemistische Formulierungen auf. Viele Sprüche enthalten zudem eine gewisse Schärfe und nehmen Formen an, die Werturteile gegenüber der angesprochenen Person, gegenüber Dritten oder Tatsachenbehauptungen gegenüber der angesprochenen Person enthalten. Unter den zahlreichen sprachspielerischen Mechanismen im analysierten Korpus ist die Mehrdeutigkeit als zentraler Träger von Spiel und Humor hervorzuheben. Sie wird für die Erzeugung komischer Effekte meist bewusst eingesetzt. Die Doppeldeutigkeit sprachlicher Einheiten oder Relationen entsteht durch das Aufeinandertreffen von Bedeutungen und deren leitenden Faktoren, von denen einige im jeweiligen Kontext aktiviert, andere hingegen neutralisiert werden, und manifestiert sich häufig auf dem Wege von wortwörtlicher zu übertragener Bedeutung, vgl.:

– Hast du Fieber? Du siehst nämlich so heiß aus.  
 – Ich muss ein Lichtschalter sein. Jedes Mal, wenn ich dich sehe, machst du mich an.  
 – Ich habe gerade mein Messer nach dir benannt, denn es ist genau so scharf wie du!  
 – Hey, Baby! Mein Konto ist genauso fett wie ich.

– Mir ist aufgefallen, dass ich dir nicht aufgefallen bin.  
 – Entschuldigung, hast du in deiner Wohnung noch Platz für meinen Ständer?  
 – Du bist so heiß, kein Wunder, dass die Gletscher schmelzen!  
 – Kannst du schwimmen? Ich würde dich nämlich gerne mal ins Becken stoßen!

Weitere Wortspiele zeigen sich insbesondere darin, dass Anhäufungen oder Wiederholungen verwendet werden, in denen dieselben sprachlichen Einheiten auftreten, die jedoch keine polysemen Bedeutungsnuancen aufweisen, vgl.:

---

Ausdrucksformen, humoristische Wirkung); nicht einschlägige oder inhaltlich redundante Beispiele wurden ausgeschlossen.

- *Mir ist aufgefallen, dass dir aufgefallen ist, dass du mir aufgefallen bist! Kurz gesagt: Be-  
komme ich deine Nummer?*
- *Mir ist aufgefallen, dass dir aufgefallen ist, dass du mir aufgefallen bist!*
- *Einsamer sucht Einsame zum Einsamen!*
- *Mir ist aufgefallen, dass ich dir nicht aufgefallen bin.*
- *Ich habe bemerkt, dass Du mich nicht bemerkst.*

Komische Effekte entstehen auch durch Wortspiele, die auf beabsichtigten Missverständnissen oder vorsätzlicher Irreführung basieren. Die Ursache für den komischen Effekt liegt dabei meist im nicht sofort erfassbaren Kontext sowie im unerwarteten Ausgang der Aussage, vgl.:

- *Würdest du für 1000 Euro mit mir ins Bett gehen? Dann müssen wir uns beeilen, denn ich  
brauche das Geld sehr dringend.*
- *Hey, ich bin kein(e) Mann/Frau für eine Nacht – aber zwei Stunden hätte ich schon Zeit.*
- *Lass uns zu mir gehen und dann hemmungslosen Sex haben. Danach koche ich Dir Spa-  
ghetti. Was? Du magst keine Spaghetti?*

Ein weiterer sprachspielerischer Mechanismus ist der Einsatz von Metaphern, die nicht nur als „Schmuck der Rede“, bildlicher Ersatz der eigentlichen Rede oder verkürzter Vergleich dienen, sondern auch als Mittel der Neubeschreibung fungieren. Metaphern eröffnen neue Interpretationen und ermöglichen die Gleichsetzung von Begriffen, die im eigentlichen Sinne nicht miteinander kompatibel sind, wodurch eine sprachliche Bedeutungsübertragung entsteht (vgl. Drewer 2003: 3). Sie sind ein integraler Bestandteil der Sprache und ein Zeichen sprachlicher Gewandtheit. Als häufig genutztes Mittel der Persuasion und Wertung stützen sie sich einerseits auf bekannte Stereotypen und klischeehafte Konnotationen, andererseits lassen sie das Bezeichnete in einem neuen Licht erscheinen. Oft wirken sie sehr suggestiv und überzeugend, werden leicht aufgenommen und können zu bestimmten Verhaltensweisen verleiten. Ihre Bildhaftigkeit erleichtert die Formulierung von Sachverhalten und punktiert Aussagen. Um ihre suggestive Kraft zu bewahren, werden kontinuierlich neue Metaphern kreiert, bestehende modifiziert oder spielerisch variiert, vgl.:

- *Du bist der süßeste Snack, der mir je über  
den Weg gelaufen ist. Darf ich dich ohne  
Reue vernaschen?*
- *Du bist meine ganz persönliche Droge!*
- *Hallo, du wunderschönes Sternchen! Hier  
ist ein kleiner Komet, der von dir angezogen  
wird.*
- *Du machst meine Software zur Hardware!*
- *Hast du einen Rettungsring für mich? Ich  
bin nämlich Nichtschwimmer, und wenn ich  
in deine Augen schaue, habe ich Angst, darin  
zu ertrinken.*
- *Wow! Deine Augen hätten sogar den  
Eisberg der Titanic zum Schmelzen gebracht!*
- *Du bist die süßeste Praline der Welt und  
ich habe die Füllung für dich!*
- *Willst du erst mit mir Essen gehen oder soll  
ich dich gleich mit Liebe füttern?*
- *Ich bin der Hauptgewinn heute Abend.*
- *War das gerade ein Erdbeben? Oder bringst  
du meine Welt so zum Beben?*

Zahlreiche Absurditäten tragen ebenfalls zur Entstehung einer spielerischen Atmosphäre bei. Sie treten als Widersinnigkeiten auf, die dem logischen Gedankengang im Wege stehen, oder als Formulierungen, die der Logik widersprechen und

(un)gewöhnliche Vorkommnisse auf eigenartige Weise thematisieren oder beschreiben. Dadurch entstehen aberwitzige oder ulkige Äußerungen, die Schmunzeln oder Erstaunen hervorrufen können. Daneben finden sich naive Feststellungen oder Offensichtlichkeiten, die in Form und Inhalt auf allgemeine Binsenwahrheiten oder Selbstverständlichkeiten anspielen, vgl.:

- *Darf ich bei dir übernachten, mein Bett ist kaputt.*
- *Hast du auf deinem Bauch geschlafen? – Darf ich?*
- *Glaubst du, dass Frösche Haare haben?*
- *Ich schreibe gerade an einem Telefonbuch, kann ich Deine Nummer haben?*
- *Könntest du mir einen Kuss leihen? Ich schwöre, ich gebe ihn dir zurück.*
- *Wetten? Ich kann dich küssen, ohne deine Lippen zu berühren? – Ups, verloren.*
- *Ich kann vorhersagen. Wart mal.... deine Mutter hat ne Tochter, stimmt's?*
- *Ich bin neu in der Stadt. Kannst du mir den Weg zu deiner Wohnung zeigen?*
- *Behältst du mich, wenn ich dir bis nach Hause nachlaufe?*
- *Hey, dein Gesicht habe ich doch schon irgendwo mal gesehen! Jetzt weiß ich es wieder. Im Lexikon direkt neben Woowww!*

Eine ähnliche Form des sprachspielerischen Umgangs mit Sprache und Ausdrucksmöglichkeiten basiert auf Paradoxen. Diese werden bewusst eingesetzt, sind nicht selten albern, witzig oder wunderbarlich und verfolgen dabei oft das Gegenteil dessen, was wörtlich gesagt wird. Absurditäten und paradoxe Formulierungen lassen sich zudem als Spiele mit Referenzbezügen verstehen, da sie gängige oder konventionelle Erwartungen an Referenzen bewusst verletzen, vgl.:

- *Ich bin so schlecht im Bett, das musst du erlebt haben.*
- *Ich bin mit absoluter Sicherheit nicht der Richtige für dich.*
- *Ich habe meine Telefonnummer verloren – kann ich deine haben?*
- *Sorry, ich habe meine Telefonnummer verloren. Kannst du mir deine borgen?*

Darüber hinaus tragen zahlreiche aufwertende Vergleiche wesentlich zur Entstehung der spielerischen Atmosphäre bei, wobei viele aufwertende Adjektive und Beschreibungen zum Einsatz kommen. Mittels Metaphern und anderem beschönigenden, dem Wunschenken entsprechenden Wortschatz – häufig mit persuasiver Wirkung – wird die angesprochene Person aufgrund der besonders positiven Aspekte der eingesetzten Mittel oder der hergestellten Bezüge aufgewertet und in den Rang von etwas Außergewöhnlichem oder Wertvollem erhoben. Zugleich werden starke und sehr positive Assoziationen geweckt, die das Begehren stimulieren und die emotionale Ebene intensiv ansprechen, vgl.:

- *Du bist süß wie Baileys, intensiv wie Cognac, prickelnd wie Champagner, vielfältig wie Cocktails, exotisch wie Malibu und du haust mich um wie Tequila!*
- *Sind deine Eltern Terroristen? Du bist so scharf wie eine Bombe!*
- *Ist dein Vater Juwelier? Deine Augen glänzen wie Diamanten.*
- *Ich liebe dein linkes Bein wie Weihnachten und dein rechtes wie Ostern. Darf ich zwischen den Feiertagen mal vorbeikommen?*
- *Du bist so schön, dass es weh tut, dich anzusehen.*
- *Die Zeit mit dir ist wie Zucker im Kaffee. Schon ein kleines Stück kann den Tag versüßen!*
- *Wenn es dich zu kaufen gäbe, würde ich dich klauen. Denn so etwas Wertvolles wie dich kann ich mir nicht leisten.*

Eine weitere Art des sprachspielerischen Vorgehens bezieht sich auf Anmachsprüche, die in ihrer Struktur Phraseologismen enthalten. Diese werden jedoch zumeist nicht neu geschaffen, sondern auf der Grundlage bereits bestehender Wendungen umgeformt oder in untypischen Kontexten verwendet, wodurch ihre komische Mehrdeutigkeit entsteht. Diese beruht häufig darauf, dass zwischen der wörtlichen und der übertragenen Bedeutung gewechselt wird. Die Folge ist entweder die Verwörtlichung übertragener Bedeutungen oder die Zerlegung des Idioms in seine einzelnen Bestandteile, sodass es als Summe der Einzelbedeutungen verstanden werden kann. Auf diese Weise wird eine zweite Bedeutungsebene sichtbar, die für die Koexistenz zweier Sinn-schichten sensibilisiert, vgl.:

– *Hast du etwa keinen Muskelkater? Du bist mir die ganze Nacht durch den Kopf gegangen.*  
 – *Hey Engelchen, hat es nicht wehgetan, als du vom Himmel gefallen bist?*

– *Du bist schuld, dass ich rückwärts laufen muss. Du hast mir den Kopf verdreht!*  
 – *Ich habe eine Reise in den siebten Himmel geplant, willst du mich begleiten?*  
 – *Ich habe gekündigt! Ich werde Astronaut, damit ich dir die Sterne vom Himmel holen kann!*

Auf der Wortbildungsebene treten ebenfalls weitere Sprachspiele auf, bei denen sprachspielerische Mechanismen strukturellen Humor erzeugen. Auf der morphologischen und syntaktischen Ebene lassen sich zudem verschiedene Modifikationen und Abweichungen beobachten, bei denen konventionalisierte Ausdrucksweisen und Satz-schemata bewusst durchbrochen werden, vgl.:

– *Spielst du mit mir Gummibärchen? Ich spiele den Gummi, du das Bärchen!*  
 – *Ich wollte dich ja eigentlich gerade anbaggern, aber ich habe leider meinen Bagger vergessen. Ich habe meinen Löffel dabei, darf ich dich auch anlöffeln?*

– *Ich möchte dich in mich verlieben.*  
 – *Ich komme nicht klar, willst du mitkommen?*  
 – *Ich steh im Regen und warte auf dich. Ich warte im Regen und steh auf dich.*

Weitere Sprachspielreferenzen betreffen Bezugsobjekte aus der außersprachlichen Realität, auf die mithilfe zumeist sinntragender Wortreime verwiesen oder angespielt wird. Der gleiche oder ähnliche Klang von Wörtern erzeugt einen bestimmten Rhythmus, der nicht nur dem Ohr schmeichelt, sondern auch eine zusätzliche melodische Dimension entstehen lässt, die bestimmte, zumeist positive Bedeutungen und Konnotationen hervorruft, vgl.:

– *Wie ein Pfeil aus Amors Bogen, fühle ich mich zu dir hingezogen!*  
 – *Lass mich dich verführen! Will ohne Widerrede deine Hitze spüren.*  
 – *Hast du Sorgen oder Kummer, wähle einfach diese Nummer...*

– *Ich bin hier, du bist dort. Einer ist am falschen Ort!*  
 – *Du machst mich echt gespannt, komm und zeige mir, was du kannst!*  
 – *Wenn es stimmt, dass du mich magst, dann hätt ich gern, dass du es sagst!*

Weitere Spiele beruhen auf der Herstellung von Referenzen zu Dingen, was sie als eine eher unpersönliche Form bzw. als ein indirektes, nicht auf den ersten Blick erkennbares,

„vermummtes“ Anbaggern erscheinen lässt. Solche Spiele können auf unterschiedliche Weise realisiert werden, etwa vom Einzelnen zum Allgemeinen oder vom Konkreten zur Verallgemeinerung; die häufige Verwendung von Possessivpronomen verweist hingegen unmittelbar auf die am Spiel beteiligten Personen, vgl.:

- Die Farbe in deinen Augen passt super zu meiner Bettwäsche.
- Dieses Kleid würde sich ausgesprochen hübsch auf meinen Schlafzimmerboden machen.
- Endlich! Die passende Frau zu meiner Bettwäsche!
- Dein Kleid würde sich gut auf meinem Schlafzimmerboden machen.

- Ich finde, mein Vorname passt gut zu deinem Nachnamen.
- So ein Körper ist viel zu schade, um alleine unter der Decke zu liegen.
- Mein Drink fühlt sich einsam, würdest Du ihm etwas Gesellschaft leisten?
- Deine Augenfarbe passt perfekt zu meinem Schlafzimmerboden.

Ein weiterer Mechanismus, durch den Sprachspiele entstehen und ihre Wirkung entfalten, beruht auf der Herstellung komischer, irreführender und unerwarteter Pointen. Viele Beispiele in diesem Bereich folgen der Frage-Antwort-Struktur oder erinnern an Witze und Rätsel: Sie beginnen mit einer kurzen Einleitung oder Frage, die Spannung und Erwartungshaltung erzeugt, und enden mit einer unerwarteten Wendung, die durch die paradoxe, oft irreführende Pointe komische Effekte erzeugt. Darunter finden sich auch Formen, die im Rahmen des Anmachens herabsetzend oder beleidigend wirken, vgl.:

- Hast du Lust auf eine heiße Nacht? So heiß, dass du aus dem Schwitzen nicht mehr raus kommst?

*Dann ruf mich an! Ich komm vorbei und dreh dir die Heizung auf!*

- Ich bin vom ADAC und würde dich heute Abend gerne abschleppen.
- Glaubst du an Liebe auf den ersten Blick – oder soll ich noch mal reinkommen?

- Ich bin Tanzlehrer. Willst du tanzen? Nein. Triffst sich gut, ich auch nicht.

- Hast du ein Foto von dir dabei? Ich würde dem Weihnachtsmann gerne helfen, meinen Wunschzettel zu erfüllen.

- Du bist so schön, dass es weh tut, dich anzusehen.
- Nicht dass du denkst, ich will mit dir ins Bett! Der Küchentisch reicht mir auch!

- Simalabim.... Scheiße, du bist immer noch hässlich!
- Kannst du mir ein Foto von dir geben? Ich sammle nämlich Naturkatastrophen.

- Bist du Innenausstatter? Als du hereinkamst, wurde der ganze Raum schöner.

- Ist dein Vater ein Dieb? Dann hat er die Sterne vom Himmel geholt und dir in die Augen getan.

- Du siehst krank aus. Ich würde dich gerne zur Beobachtung eine Nacht hierbehalten.

- Ich hoffe, du verstehst etwas von künstlicher Beatmung. Du raubst mir nämlich den Atem.

- Wenn ich dir jetzt sagen würde, dass du ein wundervolles Lächeln hast, würdest du denken, dass ich dich anmachen will. Und damit hättest du recht!

- Du hast keinen Makel! Willst du einen Fleck am Hals haben?

- Ich bin nicht käuflich, aber man kann mich mieten.

- Hey, eigentlich bin ich ja kein Junge für eine Nacht, aber für dich würde ich ‚ne Ausnahme machen!

- Ich bin kein Mann für eine Nacht, aber für ein bis zwei Stunden hätte ich schon Zeit.

Im analysierten Bestand finden sich auch zahlreiche Anspielungen auf populäre Liebespaare oder bekannte Persönlichkeiten aus Literatur und Kindheit, die entweder Schönheit oder romantische, meist erwiderte Liebe symbolisieren. Darüber hinaus greifen Sprachspiele auf Liedertexte, Zitate oder geläufige Sprüche zurück und knüpfen so an bekannte Wendungen oder für bestimmte Kontexte typische Ausdrucksweisen an. Besonders auffällig ist dabei die Veränderung des erwarteten Ausgangs durch die ironische Verbalisierung unerwarteter Inhalte, vgl.:

– *Hey, ich bin Ken! Willst du meine Barbie sein?*  
 – *Hallo, ich bin Romeo – möchtest du meine Julia sein?*  
 – *Du erinnerst mich an die junge Grace Kelly.*  
 – *Ich bin Tarzan. Willst du meine Jane sein?*  
 – *Hast du eigentlich schon gewusst, dass Polen und Indianer die besten Liebhaber sind? Ach, übrigens, mein Name ist Winnetou Koslowski.*

– *Nenn mir Deinen Namen und ich sag Dir..., wie Du heißt!*  
 – *Das Leben ist wie ein Puzzle. Und du bist das Stück, was mir noch fehlt.*  
 – *Rosen sind rot, Veilchen sind nett und ich wäre so gern mit Dir im..... Café!!!*

Einige Sprüche sind inhaltlich anspruchsvoller und enthalten unterschiedliche Sprachspielreferenzen sowie zahlreiche Präsuppositionen, die erst dekodiert werden müssen, um die spielerischen Mechanismen zu erkennen. Solchen Formen wohnt meist eine indirekte Anmache inne, die erst durch die Festlegung des kommunikativen Ziels der Äußerung, die Analyse des Kontexts sowie die Interpretation nonverbaler Begleitsignale und der impliziten Präsuppositionen deutlich wird, vgl.:

– *Bist du Innenausstatter? Als du hereinkamst, wurde der ganze Raum schöner.*  
 – *Du musst der wahre Grund für die globale Erderwärmung sein.*  
 – *Das Paradies ist manchmal nur einen Blick entfernt.*  
 – *Wenn das Leben ein Puzzle ist, dann bist du mein fehlendes Teil.*  
 – *Du bist nach §111 verhaftet. Der Grund: Du hast mir den Kopf verdreht. Das Urteil: Ein Date mit mir!*  
 – *Ich glaube ich muss Gott anrufen und ihm sagen, dass ihm ein Engel fehlt.*  
 – *Hm, ich wüsste da einen großartigen Weg, die Kalorien von dem Eis zu verbrennen, das du gerade gegessen hast.*  
 – *Entschuldigung, um mein Studium zu finanzieren, muss ich Nebenjobs annehmen. Momentan führe ich einen Fühltest zu dem Thema „wie viele Frauen Piercing am Bauchnabel haben“ durch.*

– *Wollen wir Mathe üben? Wir könnten dich und mich addieren, unsere Kleider abziehen, unsere Gefühle multiplizieren und unser Glück teilen.*  
 – *Ich weiß, dass Milch schön macht, aber du musst ja wirklich Unmengen davon getrunken haben.*  
 – *Würden wir beide nicht reizend als Marzipanfiguren auf einer Hochzeitstorte aussehen?*  
 – *Küssst du mich heute, oder muss ich wieder mein Tagebuch anlügen?*  
 – *Habe gerade einen Handsekurs gemacht. Zeigst du mir mal deine Lebenslinie?*  
 – *Ich bin nicht käuflich, aber man kann mich mieten.*  
 – *Ich würde gerne mit Dir frühstücken! Darf ich Dich zum Abendessen einladen?*

Auf dem Gegenpol stehen vulgäre bzw. sexistische Anmachsprüche, die in unterschiedlichen Ausprägungen auftreten. Obszönitäten fungieren hier zumeist als Ventil, um überhaupt einen Zugang zum Thema Sexualität zu eröffnen. Entsprechend gehören obszöne Ausdrucksweisen und Vulgarismen, die von anderen häufig als anstößig empfunden werden, zu einem zentralen lexikalischen Bestand dieses Bereichs. In Sprüchen dieser Art ist der Verweis auf den sexuellen oder erotischen Bereich in der Regel eindeutig. Zugleich muss jedoch angemerkt werden, dass diese Anknüpfung in einigen Beispielen eher harmlos oder verschleiert erscheint und beim Rezipienten eher ein Schmunzeln als Empörung hervorruft, vgl.:

- *Hast du mal zehn Minuten Zeit und 20 Zentimeter Platz?*
- *Ich bin ein hervorragender Koch. Meine Spezialität ist Frühstück im Bett.*
- *Du siehst krank aus. Ich würde dich gerne zur Beobachtung eine Nacht hier behalten.*
- *Die Farbe in deinen Augen passt super zu meiner Bettwäsche.*
- *Ich bin gut drauf. Bist du gut drunter?*
- *Ich habe mir heute einen neuen Wecker gekauft. Willst du ihn morgen früh mal klingeln hören?*
- *Wollen wir uns nicht mal unverbindlich nackt aufeinander legen?*
- *Ich würde gerne der Grund für deine heutige schlaflose Nacht sein.*
- *Mamma Mia! Gehört das alles dir?*
- *Darf ich dir heute Nacht Honig um den Bauchnabel streichen?*
- *Das ist ein hübsches Lächeln, das du hast. Schade, dass es nicht alles ist, was du trägst.*
- *Zieh dich schon mal aus, geheiratet wird ja doch!*
- *Mein Mund ist so trocken, hättest du mal eine nasse Zunge für mich?*
- *Entschuldigung, hast du in deiner Wohnung noch Platz für meinen Ständer?*

Andere „Baggersätze“ sind hingegen durch eine direkte Obszönität gekennzeichnet, zu deren Realisierung Vulgarismen, unsittliche oder sogar anstößige Schilderungen sowie andere Kraftausdrücke herangezogen werden, wobei sich Spuren von Kreativität mit sprachlichen Tiefschlägen mischen. Trotz gesellschaftlicher Tabuisierung werden Unsicherheiten oder Peinlichkeiten hier durch Derbheit, Albernheit oder aufgesetzte Coolness überspielt, zum Teil auch abgewertet und insgesamt ins Lächerliche gezogen. Dies lässt sich unter anderem darauf zurückführen, dass die Anmache selbst eine stressige oder belastende Situation darstellt, in der der Gebrauch vulgärsprachlicher Ausdrücke der Stressbewältigung dienen kann. Darüber hinaus werden mithilfe umgangssprachlichen Wortschatzes derb Themenbereiche wie die sexuelle Sphäre und das damit verbundene Verhalten versprachlicht, die im sozialen Umfeld zumeist tabuisiert sind, da sie häufig mit Scham(gefühlen) oder Verlegenheit besetzt sind. Trotz der eingestreuten komischen Elemente wirken derartige Sprüche überwiegend geschmacklos, salopp, frech und aufdringlich, wobei die fehlende erotische Kultur besonders deutlich hervortritt, vgl.:

- *Meine Kondome sind knapp vor dem Verfallsdatum, wir sollten sie nutzen, solange es noch geht.*
- *Ey du ... ja, du! Ich flieg auf dich. Willst du meine Landebahn sein?*
- *Merk dir meinen Namen! Du wirst ihn die ganze Nacht schreien.*
- *Ich bin so schlecht im Bett, das musst du erlebt haben.*
- *Ich habe mein Pferd verloren... darf ich auf dir weiter reiten?*

- *Ich hoffe, du hast eine gute Haftpflicht-Versicherung. Du hast mir eben eine Riesenbeule in der Hose gemacht.*
- *Ruf mich an, ich stehe im Telefonbuch unter „H“ wie „Hengst“.*
- *Fick mich, wenn ich mich irre, aber wollten wir einander nicht gerade küssen?*
- *Kannst du schwimmen? Ich würde dich nämlich gerne mal ins Becken stoßen!*

Am Rande seien noch Sprachspiele erwähnt, die auf Abweichungen von phonetischen Normen beruhen und bei denen die durch Konsonantenverschiebungen entstandene phonetisch-phonologische Ausformung den sogenannten „zweiten Boden“ freilegt (→ *Wicken fill ich Dich Du seile Gaul!*). Solche Spiele stellen im analysierten Korpus eher eine Randscheinung dar, ebenso wie neologische (Wort-)Bildungen unterschiedlicher Prägung, vgl.:

- *Entschuldige bitte kurz, ich bin von der Knutschbundesbehörde. Ich bin gesetzlich dazu verpflichtet dein Kusstalent zu testen.*
- *Die ganze Welt möchte ich für dich knuddelbuddelbund anmalen.*

Nicht anders verhält es sich mit sprachspielerischen Mechanismen, die sich auf semantische Oppositionen (Exklusion) stützen, bei denen durch die normwidrige oder unerwartete Kombination sprachlicher Elemente, die keine Affinität zueinander aufweisen, komische Effekte entstehen (→ *Wie? Du bist gerne allein? So ein Zufall... ich bin auch gerne allein. Komm und lass uns zusammen allein sein!*).

Neben den bisher angeführten Beispielen von Anmachsprüchen ist eine weitere interessante Erscheinung zu erwähnen, die ebenfalls in den Bereich der Anmache fällt: die sogenannten Kontersprüche. Diese zeichnen sich durch Schlagfertigkeit aus und versinnbildlichen zugleich eine misslungene Anmache sowie eine Abfuhr. Kontersprüche entstehen als Reaktion auf eine (missglückte oder unpassende) Anmache und kommentieren diese mit einem pointierten Gegensatz. Die wenigen vorliegenden Beispiele zeigen, dass auch hier reichlich Raum für sprachspielerische Mechanismen unterschiedlicher Art besteht, die die komische Wirkung zusätzlich intensivieren, vgl.:

- *Spiel lieber Lotto, da ist die Chance größer den Jackpot zu knacken, als mich zu kriegen!*
- Anmache: *Hab' ich dich nicht schon mal irgendwo gesehen?*  
Abfuhr: *Ja, deshalb gehe ich da nicht mehr hin.*
- Anmache: *Kann ich dir einen ausgeben?*  
Abfuhr: *Danke, ich möchte lieber das Geld.*
- Anmache: *Ich denke, ich könnte dich sehr glücklich machen.*  
Abfuhr: *Wieso? Gehst du schon?*
- Anmache: *Wo warst du mein ganzes Leben lang?*  
Abfuhr: *Wo ich den Rest deines Lebens sein werde – in deinen kühnsten Träumen.*
- Anmache: *Dein Körper ist wie ein Tempel.*  
Abfuhr: *Heute ist aber keine Messe.*
- Anmache: *Stell dir vor, du wärst in mich verliebt.*  
Abfuhr: *Tut mir leid, das geht über meine Vorstellungskraft.*
- Anmache: *Ganz schön laut hier.*  
Abfuhr: *Dann sei doch leise!*

## 5. Schlussbemerkungen

Sprachspiele erfüllen in der Kommunikation eine besondere Rolle und stellen einen elementaren Bestandteil der (Alltags-)Sprache dar. Sprach- und Wortspiele als eine der zahlreichen Erscheinungsformen von Humor nehmen einen besonderen Platz unter den vielfältigen Realisierungsformen humorvoller Äußerungen ein und finden auch in den analysierten Anmachsprüchen reichlich Niederschlag. Anmachsprüche stellen heutzutage eine populäre und zugleich gefragte Erscheinung dar. Sie können nahezu beliebig neu gebildet werden, und es wird nach ihnen fast täglich gesucht<sup>17</sup>, wofür die umfangreiche Exemplifikation einen deutlichen Nachweis liefert und ihre Vielfalt eindrucksvoll belegt.

Im Allgemeinen kann die Anmache als eine Form gesellschaftlichen Spiels verstanden werden, das einerseits spielerisch, andererseits durchaus ernst gemeint sein kann und einem bestimmten, impliziten Regelwerk folgt, nach dem die Beteiligten vorgehen. Im analysierten, stark emotional gefärbten Korpus zeigt sich, dass Sprachspiele in der Kommunikation eine besondere Rolle spielen und einen elementaren Bestandteil der (Alltags-)Sprache darstellen. Sie entstehen auf unterschiedliche Weise, unter anderem durch Assoziationen und Modifikationen, durch die spielerische Verwendung verschiedener Wörter und Wendungen, durch gezielte Normabweichungen sowie durch überraschende Wendungen und formale Veränderungen. Die Analyse der Anmachsprüche hat gezeigt, dass dabei eine Vielzahl sprachspielerischer Verfahren eingesetzt wird, die maßgeblich zur Wirkung dieser Äußerungen beitragen. Im Folgenden werden die zentralen Mechanismen in einer Übersicht zusammengefasst, um ihre systematische Einordnung und ihre typischen Effekte zu veranschaulichen:

| Sprachspielerischer Mechanismus  | Typische Mittel / Effekte                             |
|----------------------------------|---|
| Mehrdeutigkeit, Ambiguität       | Bedeutungszusammenstoß, Humor, Überraschungseffekt    |
| Wiederholung, Anhäufung          | Rhythmus, Komik durch Übermaß, Verstärkung            |
| Beabsichtigtes Missverständnis   | Unerwartete Pointe, Ironie, komischer Effekt          |
| Metapher                         | Suggestivkraft, Persuasion, bildhafte Anschaulichkeit |
| Absurdität, naive Feststellung   | Komik, Staunen, Nonsense                              |
| Paradox                          | Bruch von Erwartungen, humorvoller Effekt             |
| Aufwertender Vergleich, Hyperbel | Idealisierung, emotionale Intensität                  |
| Phraseologisches Spiel           | Bedeutungsverschiebung, Mehrdeutigkeit                |
| Morpho-syntaktische Modifikation | Neologismen, struktureller Humor                      |
| Reim, Klangspiel                 | Melodie, Wiedererkennbarkeit, ästhetische Wirkung     |
| Referenzspiel                    | Anspielungen, indirekte Wirkung, Assoziationsspiel    |

<sup>17</sup> Es wird darauf hingewiesen, dass es Tatsache ist, dass Google jeden Monat über 1.500 Suchanfragen nach Anmachsprüchen verzeichnet (vgl. [www.wie-flirte-ich.com](http://www.wie-flirte-ich.com), Zugriff am 11.4.2024).

| Sprachspielerischer Mechanismus         | Typische Mittel / Effekte                   |
|---|---|
| Pointenstruktur, Witz-, Rätselstruktur  | Ironie, Komik, Erwartungsbruch              |
| Intertextualität, Anspielung            | Wiedererkennung, spielerische Variation     |
| Präsuppositionsspiel, indirekte Anmache | Subtile Persuasion, indirekter Humor        |
| Obszönität / Vulgarismus                | Schockeffekt, Provokation, komischer Effekt |
| Phonetische Abweichung                  | Zweideutigkeit durch Klang, Salienzeffekte  |
| Semantische Opposition                  | Komik durch Kontrast, überraschende Wirkung |
| Konterspruch                            | Ironie, Witz, Umkehrung der Interaktion     |

Tab. 1. Sprachspielerische Mechanismen im analysierten Korpus

Viele Beispiele enthalten nicht nur emotionale, sondern auch bewertende und humoristische Komponenten, die sich nicht klar voneinander trennen lassen. Sie zeigen, wie vielfältig und kreativ Sprache eingesetzt werden kann – manchmal mehr sagend, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Einige Sprüche sind abgedroschen oder wenig originell, andere wiederum zeichnen sich durch Charme, Einfallsreichtum und lebhaftige Formulierungen aus. Manche lassen Absichten nur subtil erkennen, brechen mit Konventionen oder enttabuisieren die Kommunikation. Viele Sprüche enthalten zudem eine humorvolle Dimension, die zeigt, dass Sprache nicht nur zum Lachen, sondern auch zum Spielen mit Erwartungen, zur Provokation oder sogar zur Beleidigung genutzt werden kann. Bleibt dabei ein gewisses Maß an Humor erhalten, kann die Sprache der Anmache weit über flache, vulgäre oder einfältige Sprüche hinausgehen, die lediglich verspotten oder provozieren. Entscheidend ist nicht nur das gewählte Wort, sondern vor allem die Art der Ansprache (vgl. Butler 2010: 216). Auf diese Weise lässt sich Anmache charmant, kreativ und zugleich wirkungsvoll gestalten.

## Literaturverzeichnis

- BÖTTGER, Walther. „Wortspiele in der Literatur und im Alltag“. *Sprachpflege* 33(2) (1984): 17–28. Print.
- BUTLER, Judith. *Walczące słowa*. Warszawa: Sic!, 2010. Print.
- CHRZANOWSKA-KLUCZEWSKA, Elżbieta. „Gry językowe‘ w teoriach naukowych“. *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Hrsg. Ewa Jędrzejko und Urszula Żydek-Bednarczuk. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 1997, 9–16. Print.
- DESSLER, Nina. *Flirten. Wie wirke ich? Was kann ich sagen? Wie spiele ich meine Stärken aus?* Hannover: Humboldt, 2008. Print.
- DETERING, Klaus. „Zur linguistischen Typologie des Sprachspiels“. *Sprache. Diskurs und Text. Akten des 17. Linguistischen Kolloquiums Brüssel 1982, Band 1*. Hrsg. Rene Jongen. Tübingen: Niemeyer 1983, 219–228. Print.
- DREWER, Petra. *Die kognitive Metapher als Werkzeug des Denkens*. Tübingen: Narr, 2003. Print.

- FREIDHOF, Gerd. „Zur Typologisierung von Wortspielen mit Hilfe von oppositiven Merkmalen“. *Slawistische Beiträge, Band 181. Referate des IX. Konstanzer Slawistischen Arbeitstreffens*. Hrsg. Peter Rehder. München: Sagner, 1984, 9–37. Print.
- HEIBERT, Frank. *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung*. Tübingen: Narr, 1993. Print.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt, 2013. Print.
- JĘDRZEJKO, Ewa. „Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych“. *Gry w języku, literatura i kulturze*. Hrsg. Ewa Jędrzejko und Urszula Żydek-Bednarczuk. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 1997, 65–75. Print.
- KIKLEWICZ, Aleksander. „Czy gry językowe są grami? Rozważania o kategoriach rodzinnych“. *Studia Slavica X* (2005): 19–39. Print.
- KINTZELE, Jeff. „Das Theater der Begegnungen: Zur Soziologie ‚der Anmache‘“. *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*. Hrsg. Herbert Willems und Martin Jurga. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1998, 125–132. Print.
- MAUTNER, Franz. „Das Wortspiel und seine Bedeutung“. *Wort und Wesen. Kleinere Schriften zur Literatur und Sprache*. Hrsg. Franz Mautner. Frankfurt am Main: Athenäum Verlag, 1974, 247–278. Print.
- TECZA, Zygmunt. *Das Wortspiel in der Übersetzung*. Tübingen: Niemeyer, 1997. Print.
- ULRICH, Winfried. „Zur Übersetzung von Sprachspielen“. *Lehr- und Übungsbuch zur deutsch-polnischen und polnisch-deutschen Übersetzung*. Hrsg. Ryszard Lipczuk, Erwin Leibfried, Krzysztof Nerlicki und Sascha Feuchert. Szczecin: GiGA Agencja Wydawnicza, 2001, 13–16. Print.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Dociekania filozoficzne*. Warszawa: PWN, 2000. Print.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Bemerkungen über die Philosophie der Psychologie. Letzte Schriften über die Philosophie der Psychologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989. Print.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1984. Print.
- WOŁOS, Marta. *Koncepcja „gry językowej“ WITTGENSTEINA w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Universitas, 2002. Print.
- WOWRO, Iwona. *Specyfika neologizmów niestabilizowanych w języku niemieckim. Elementy ironii, agresji i gry*. Wrocław: Atut, 2014. Print.
- WOWRO, Iwona. „Deutsche Kalt- und Warmduschersprüche als Sprachspielkreationen“. *Convivium. Germanistisches Jahrbuch* (2004): 325–337. Print.

### Internetquellen:

- <https://www.andinet.de/lustiges/sprueche/flirtsprueche.php>. 10.2.2024.
- <https://www.bild.de/byou/2016/flirten/die-schlimmsten-anmach-sprueche-48643740.bild.html>. 10.2.2025.
- <https://www.duden.de/rechtschreibung/Flirt>. 14.1.2025.
- <http://www.holger-ehrling.com/wp-content/uploads/2017/04/Microsoft-Word-eBook-Jetzt-den-Traummann-finden.pdf>. 11.4.2023.
- <http://sprueche.woxikon.de/anmachsprueche>. 11.2.2025.
- <http://sprueche.net/anmachspr%C3%BCche?p=22>. 30.3.2025.
- <https://www.wie-flirte-ich.com/flirttipps/flirtsprueche>. 11.4.2024.

**Author's Declaration on the Use of Generative Artificial Intelligence (GenAI) Tools**

During the preparation of this work the author used [DeePL] in order to perform stylistic editing of sentences and/or paragraphs or more extensive fragments of the manuscript and/or the entire text. After using this tool/service, the author reviewed and edited the content as needed and takes full responsibility for the content of the publication.

**ZITIERNACHWEIS:**

WOWRO, Iwona. „*Sprache der Anmache!* Sprachspielerische Mechanismen der Anmachsprüche“, *Linguistische Treffen in Wrocław* 29, 2026 (1): 417–436. DOI: 10.23817/lingtreff.29-24.