

HANNA STYPA

---

## Zum Wortschatz der Computerspieler in ihrer Chat-Kommunikation

Seit einigen Jahrzehnten lässt sich eine sehr schnelle Entwicklung der Computerspielindustrie beobachten. Parallel dazu entstand eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten, die sich von den virtuellen Welten der Spiele faszinieren ließen. Für eine bessere Kommunikation über den technischen Aufbau der Computerspiele, ihre Handlung, Taktik im Spiel u.Ä. haben die Gamer eine eigene Sprachvarietät, nämlich den Computerspieler- oder Gamerjargon entwickelt. Beim Spielen verständigen sie sich auf unterschiedliche Art und Weise. Sie können mündliche gleichzeitige Gespräche führen, aber am häufigsten greifen sie zum Chat. An Beispielen aus den Chat-Beiträgen wird in dem vorliegenden Artikel der Wortschatz präsentiert, der für den Computerspielerjargon typisch ist. In der Einleitung wird das Phänomen der Computerspiele fokussiert und darauffolgend die Spezifik der Kommunikation mithilfe von Chats näher gebracht. Den Beitrag schließt der empirische Teil mit exzerpierten sprachlichen Belegen.

### 1. Kurze Geschichte der Computerspiele

Die Vorläufer der heutigen Computerspiele entstanden in den 1950er Jahren, aber erst 20 Jahre später erlebten die ersten Spiele einen kommerziellen Erfolg. Damals wurde auf Automaten in Spielhallen gespielt. Sehr beliebt war z.B. „Space Invaders“ (1978). Einer großen Popularität erfreute sich auch „Pong“ (1972), das man auf dem Fernseher zu Hause spielen konnte. Der technologische Fortschritt begünstigte in den 1980er Jahren die schnelle Entwicklung von Video- und Computerspielen für den Heimgebrauch. Zu den Titeln, die in dieser Zeit viele Anhänger hatten, gehörte „Super Mario Bros“ (1985). Ende der 1980er kamen die ersten tragbaren Spielkonsolen (sog. Handhelden-Konsolen) mit der wohl bekanntesten, dem Game Boy, auf den Markt. Die mobilen Konsolen wurden in den darauffolgenden Jahren ständig weiterentwickelt. Kontinuierlich wuchs das Angebot an Computerspielen mit immer besserem technischem Aufbau, Grafik und Tonqualität. In den 1990er Jahren erschienen die netzwerkfähigen Spiele, an denen sich gleichzeitig eine größere Zahl der Spieler beteiligen durfte. Zu nennen

sind solche Titel wie: „Civilization“ (1991), „Doom“ (1993), „Tomb Raider“ (1996). Zur selben Zeit konnte man sich an den ersten Handyspielen, z.B. „Snake“ (1997), erfreuen. Die aktuellen Trends zeigen, dass vorwiegend mobil gespielt wird, sei es auf den tragbaren Konsolen, Handys bzw. Smartphones oder Tablets. Immer häufiger greift man zu den Onlinespielen<sup>1</sup>.

## 2. Computerspiele als Massenphänomen

Computerspiele erlangen mehr und mehr den Status eines Massenphänomens. Statistische Daten beweisen, dass sie als eine der populärsten Formen der Freizeitgestaltung nicht nur von Jugendlichen gelten, sondern in allen Altersgruppen präsent sind. Eine dynamisch zuwachsende Gruppe bilden Mädchen, Frauen und Senioren, wobei sie meistens unkomplizierte Spiele bevorzugen, die sich intuitiv steuern lassen<sup>2</sup>. 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“<sup>3</sup>.

Die Wissenschaftler nennen hauptsächlich drei Gründe für die Anziehungskraft der Computerspiele, und zwar:

- das interaktive Erlebnis – Jede Entscheidung des Gamers und jede Bewegung der von ihm gesteuerten Figur ruft Reaktion hervor. Diese Möglichkeit, den Spielverlauf selbst zu gestalten und in das Geschehen auf dem Bildschirm einzuwirken, macht den Reiz aus. Die Computerspielforscher nennen es „Selbstwirksamkeitserleben“ (Klimmt 2006:9).
- das Erfolgserlebnis – Spiele geben die Möglichkeit, einfacher als im wirklichen Leben Erfolg zu haben. Die virtuelle Welt des Spiels lässt sich besser kontrollieren als die Wirklichkeit. Dort kann man den Schwierigkeitsgrad, Inhalte und Spielweisen an eigene Vorlieben anpassen, was dazu führt, dass sich der Spieler herausgefordert, aber nicht überfordert fühlt.

<sup>1</sup> Vgl. <http://www.spielbar.de/wissen/146212/geschichte> (03.09.2017).

<sup>2</sup> Vgl. <http://www.spielbar.de/wissen/146213/faszination-erlebnis> (03.09.2017).

<sup>3</sup> Vgl. <https://www.bitcom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html> (05.09.2017). Hervorzuheben ist zudem die große Bedeutung der Computerspiele für die Medienwirtschaft. Diese Branche ist anderen Unterhaltungsmedien überlegen. Das bestätigt der geschätzte Umsatz für das Jahr 2017 für die führenden Märkte: China 27,5 Mrd. \$, USA 25,0 Mrd. \$, Japan 12,5 Mrd. \$, Deutschland 4,3 Mrd. \$, Großbritannien 4,2 Mrd. \$ (vgl. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues> (05.09.2017)).

- das soziale Erlebnis – Reizend findet man auch das Spielen mit anderen, sei es zu Hause in kleinen Gruppen oder über das Internet mit Menschen aus der ganzen Welt. Das Zugehörigkeitsgefühl erlebt man auch, indem man Mitglied eines Spielteams (eines Clans oder einer Gilde) ist (vgl. Geisler 2009:69).

### 3. Computerspiele-Genres

Auffallend ist eine große Vielfalt von Spieltypen, die sich hinsichtlich ihrer Form, Inhalte sowie Spielmechanismen voneinander unterscheiden und die traditionellerweise in Genres eingeteilt werden. Die Grenzen zwischen den einzelnen Gattungen sind fließend: Es existieren zahlreiche Mischformen oder ein Spiel kann gleichzeitig mehreren Genres zugeordnet werden. Die Tatsache, dass viele Spiele Merkmale verschiedener Typen aufweisen, ist auch marktwirtschaftlich bedingt: Die Spielentwickler verfolgen die Absicht, an die Zielgruppe zu gelangen, die die Anhänger von mehreren Genres zugleich umfasst. Im Folgenden wird eine der bekanntesten Einteilung der Computerspiele dargestellt (vgl. Klein 2012, Witting/Kaminski 2007)<sup>4</sup>:

- Actionspiele – Hier stehen die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit der Spielenden im Vordergrund. Dazu zählen z.B. Jump 'n' Runs oder Kampfspiele wie Ego-Shooter. Bei Jump 'n' Runs bewegt man sich laufend und springend von links nach rechts, wobei Gegnern oder Hindernissen ausgewichen wird. Auf diese Weise werden Punkte gesammelt, die Präzision der Sprünge ist der wesentliche Teil des Spiels. In den Ego-Shootern, in denen das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive dargestellt wird, hat der Spieler die Aufgabe, die virtuellen Gegner durch Abschießen zu eliminieren.
- Adventures – Dabei handelt es sich um Abenteuerspiele, für die das Lösen von Rätseln und Aufgaben kennzeichnend ist und bei denen schnelle Reaktionen von Bedeutung sind. Als eine Untergattung gelten die Rollenspiele, wobei man die Rolle von fiktiven Charakteren (von einem Krieger bis zu einem Zauberer) übernimmt. Die Figuren entwickeln ihre Fähigkeiten im Spiel weiter: Durch das Sammeln von magischen Gegenständen, Besiegen von Monstern u.Ä. be-

---

<sup>4</sup> Bei der Spielwahl soll das Alter des Spielenden streng berücksichtigt werden. Behilflich dabei sind die Alterskennzeichen. Die auf dem deutschen Markt erhältliche Spiele tragen die Alterskennzeichnungen der USK, d.h. der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in Deutschland, die für die gesetzliche Altersfreigabe von Computer- und Konsolenspielen zuständig ist. Die Spiele werden wie folgt markiert: freigegeben ab 6/12/16 Jahren und keine Jugendfreigabe (vgl. [www.usk.de](http://www.usk.de), 06.09.2017). Darüber hinaus funktionieren noch die PEGI-Kennzeichen (Pan European Game Information). Es ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele. Die Einschätzung wird von den Herstellern der Spiele vorgenommen und umfasst folgende Beschreibungskriterien: Angst, Diskriminierung, Drogen, Gewalt, Glücksspiel, Nacktheit/Sex, Online und Schimpfwörter (vgl. [www.pegi.info](http://www.pegi.info), 06.09.2017).

kommen sie Erfahrungspunkte (die Verbesserung des gespielten Charakters). Besonders populär sind MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), für die eine große Zahl der Mitspielenden charakteristisch ist.

- Strategiespiele – Sie beruhen darauf, eine Armee aufzustellen bzw. eine Stadt oder sogar eine Zivilisation aufzubauen. Gefördert werden die Fähigkeit, einzelne Entscheidungen im Voraus zu planen und strategisches Denken.
- Simulationen – Es gehören dazu zahlreiche Fahr-, Flug-, Sport- oder Lebens- wie Wirtschaftssimulationen. Es handelt sich um möglichst nahe Wiedergabe der Realität auf dem Bildschirm. Manchmal gelten die Sportspiele, d.h. Abbildungen verschiedener Sportarten, als gesonderte Gattung.<sup>5</sup>

Unabhängig von den Genres wird zwischen Casual Games und Core Games unterschieden. Casual Games sind kurzweilige, meist einfach gehaltene Gelegenheitsspiele. Sie werden meist „zwischendurch“ gespielt, vorwiegend auf mobilen Geräten. Core Games sind dagegen viel anspruchsvoller und erfordern größeren Zeitaufwand. Die Core-Gamer spielen häufig mehrere Stunden am Tag. Diejenigen, die sich besonders intensiv damit beschäftigen werden Hardcore-Gamer genannt<sup>6</sup>. Viele Spiele sind heutzutage an soziale Netzwerke angekoppelt, man nennt sie deswegen Sozial Games. Sehr verbreitet sind auch Onlinespiele. Die Voraussetzung ist die Installation einer Software oder sie sind direkt über einen Internetbrowser verfügbar. Außerdem differenziert man zwischen den Spielen mit dem Einzelspieler- und Mehrspieler-Modus. Im ersten Fall misst sich der einzelne Spielende mit dem Computer, in dem anderen wird es gemeinsam mit- und gegeneinander gespielt. Dieser Modus ermöglicht den direkten Vergleich der Spielfertigkeiten. Gespielt wird am selben Computer, abwechselnd oder über vernetzte Geräte: über das Internet (z.B. MMORPGs mit mehreren Tausend Spielern) oder über ein lokales Netzwerk (auf LAN-Partys; vgl. Ackermann 2011). Unter der Spielergemeinschaft werden auch Wettkämpfe (E-Sport, elektronischer Sport) veranstaltet, die bis zu großen internationalen Meisterschaften wie World Cyber Games reichen, wo die Vertreter eines Landes als Nationalmannschaften auftreten. Unter den Spielern gibt es auch solche, die den E-Sport zu ihrem Beruf gemacht haben und Pro-Gamer genannt werden<sup>7</sup>.

#### 4. Chat-Kommunikation

Der Chat gilt nach der Terminologie von Koch/Oesterreicher (1994:587) als medial schriftlich und konzeptionell mündlich. Die Kommunikation findet in der geschriebenen Form statt, sie ist dialogisch angelegt, d.h. die Teilnehmer stehen in Interaktion

<sup>5</sup> Ansonsten werden folgende Genres unterschieden: Denkspiele, Puzzle/Rätselspiele, Lernspiele, Bewegungsspiele sowie Geschicklichkeitsspiele.

<sup>6</sup> Vgl. <http://www.spielbar.de/wissen/146211/systeme-plattformen> (03.09.2017).

<sup>7</sup> Vgl. <http://www.spielbar.de/wissen/146220/genres-spielweisen> (03.09.2017).

zueinander (auf die Rede folgt die Gegenrede). Die Anzahl der Kommunikationspartner kann verschieden sein, zwischen ihnen gibt es eine räumliche Distanz, die durch den Chat überwunden wird. Die Kommunikation wird als quasi-synchron interpretiert, weil die Mithatter die Entstehung eines Beitrags in der Echtzeit nicht verfolgen und ihn z.B. nicht unterbrechen, ergänzen oder kommentieren können (im Gegensatz zu einem Telefon- oder Face-to-Face-Gespräch). Dies ist erst nach dem Abschicken der Nachricht über die Eingabetaste möglich (vgl. Dürscheid 2003, 2005:8).

An der Kommunikation in Chat-Räumen beteiligen sich viele Personen gleichzeitig. Die einzelnen Beiträge erscheinen nach der Reihenfolge ihres Eingangs, was dazu führt, dass verschiedene Äußerungen und besprochene Themen vermischt werden. Um die Missverständnisse zu vermeiden, wird jedem Beitrag der Nickname vorangestellt. Wichtig sind auch Begrüßungen und Verabschiedungen, dadurch werden die Nachrichten nicht übersehen oder ignoriert. Darüber hinaus sind Chatter verpflichtet, die Regeln der sog. Chatiquette (abgeleitet von Netiquette ‚das angemessene und respektvolle Benehmen in der elektronischen Kommunikation‘) zu befolgen, also z.B. keinen vulgären Wortschatz sowie rassistische Äußerungen zu benutzen. Solch ein Verhalten wird mit einer Verwarnung oder sogar einer Zugangssperre zum Chat-Raum bestraft. Die Kommunikation in den allgemein genutzten Chats findet in offenen und privaten Chat-Räumen statt. In Computerspielen unterscheidet man ebenso Chats, die zur Kommunikation mit allen Spielern dienen, und Team-Chats, auch Gruppen- oder Gilden-Chats<sup>8</sup> genannt, d.h. solche, in denen die Nachrichten nur für Mitglieder einer Spielergruppe zugänglich sind (verbreitet in Spielen mit Aufteilung in Teams). Man kann auch private Nachrichten schicken. Mit Hilfe von dem sog. Ruf-Chat besteht zudem die Möglichkeit, Anzeigen zu verschicken. All das variiert je nach Spielgenre und Spieltitle. Den Chat-Typus kann man durch Anklicken einer Taste im Chat-Fenster oder durch Eingabe eines Symbols am Anfang der Nachricht umschalten. Alle Chat-Typen in Spielen haben meistens eine bestimmte zugeschriebene Farbe, damit sie für die Spieler leichter erkennbar sind<sup>9</sup>.

Um sich an die Struktur des Chat-Fensters sowie an die Anforderungen einer fast synchron verlaufenden schriftlichen Kommunikation anzupassen, mussten die Chatter auch ihre eigene Art und Weise des Kommunizierens entwickeln, die viele Merkmale des informellen Schreibens und Elemente der Face-to-Face-Gespräche aufweist: Sich-Äußern in kurzen Sequenzen, inhaltliche Konzentration („Telegrammstil“), Satzabbrüche, Ellipsen, Assimilationen, Gesprächspartikeln, lockerer Umgang mit Interpunktionszeichen und -regeln. Hinzu kommt die Vermeidung von großen Buchstaben, Einsatz von vielen Kurzwörtern und Abkürzungen, das Auslassen von Artikelformen,

---

<sup>8</sup> Gilden kommen in den Rollenspielen vor, bei Shooters, Strategiespielen oder Simulationen heißen die Spielergruppen Clans.

<sup>9</sup> Vgl. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/chat-commands/> (06.09.2017).

Personalpronomen, Präpositionen, Gebrauch von Emoticons und Smileys, Verwendung von Hashtags, Leetspeak (wobei Buchstaben durch ähnlich aussehende Zeichen ersetzt werden) (vgl. Burri 2003). Bei der Chat-Kommunikation der Computerspieler kommt noch der Gebrauch des speziellen Wortschatzes hinzu.

## 5. Empirischer Teil

In diesem Abschnitt des Beitrags erfolgt die Darstellung des Vokabulars, dessen Verwendung für die Kommunikation unter den Computerspielern prägend ist. Die angeführten Beispiele stammen aus den Chat-Einträgen zu drei Spielen: „Call of Duty 4: Modern Warfare“, „Metin2“ und „League of Legends“ und wurden einer Seminararbeit entnommen, die unter der Leitung der Autorin entstanden ist (vgl. Kowalewski 2015). Die Bedeutungen der meisten computerspielspezifischen Ausdrücke stammen aus den Gamerjargon-Lexika<sup>10</sup>:

- „Call of Duty 4: Modern Warfare“ ist ein Ego-Shooter. Da in diesem Genre Geschwindigkeit und Beweglichkeit des Spielers im Vordergrund steht, ist die in solchen Spielen benutzte Sprache reich an Kurzwörtern und Abkürzungen. Außerdem zeichnet sie sich durch den Gebrauch von einfachen Sätzen oder nur Abfolgen von Wörtern aus, die gegen die Syntaxregeln verstoßen. Trotzdem werden verständliche Nachrichten übermittelt.
- „Metin2“ ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) mit einer ausgebauten Fantasy-Spielwelt, in der viele Charaktere, Gegenstände und andere Spielelemente vorkommen. Dies führt dazu, dass die Sprache der Spielenden reich an Neologismen ist. Das Kommunikationstempo spielt hier nicht die entscheidende Rolle.
- „League of Legends“ ist ein Strategiespiel. Kennzeichnend für die Sprache der Spieler ist eine große Anzahl von neu geschaffenen Wörtern und Kurzwortbildungen, sie ist aber nicht so stark davon geprägt wie in MMORPGs. Wichtig ist auch die Kommunikationsgeschwindigkeit.

Im Folgenden werden die häufig in der Chat-Kommunikation auftretenden Anglizismen, Abkürzungen sowie Kurzwörter und der beleidigende Wortschatz dargestellt.

### 5.1. Anglizismen

In der virtuellen Welt der Computerspiele kommen viele Gegenstände vor oder man hat mit Erscheinungen zu tun, die in der realen Welt überhaupt nicht existieren. Deswegen mussten im Gamerjargon viele neue Wörter gebildet werden, damit die Verständigung

<sup>10</sup> Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamersprache>; <http://www.spielbar.de/wissen/147416/lexikon> (03.09.2017).

zwischen den Teilnehmern eines Spiels zustande kommen und ohne Beeinträchtigungen geführt werden könnte. Eine umfangreiche Gruppe bilden darunter Anglizismen:

- a) Wörter, die der ganzen Spielergemeinschaft bekannt sind, z.B.:
  - *lag* – Es handelt sich um eine netzwerkbedingte Verzögerung im Spiel (engl. *lag* ‚Verzögerung‘).
  - *level* – Gemeint ist Rang oder Erfahrungsstufe der Spielerfigur oder Schwierigkeitsstufe einer Spieletappe (engl. *level* ‚Stufe, Niveau‘).
- b) Wörter aus einem konkreten Spielgenre, z.B.:
  - *boss* – Es ist eine vom Computer gesteuerte und über starke Kräfte verfügende Figur, die der Spieler zu besiegen hat, wofür er meistens eine hohe Belohnung erhält. Es wird vor allem in Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspielen gebraucht (engl. *boss* ‚Chef, Vorgesetzter‘).
  - *quest* – Es kommt vor allem in Rollenspielen vor und bezeichnet eine Aufgabe, die gelöst oder einen Auftrag, der ausgeführt werden muss, damit die Spielhandlung vorangetrieben wird. Nicht selten erlangt man dadurch zusätzliche Erfahrungspunkte bzw. Geld (engl. *quest* ‚Suche‘).
- c) Wörter aus einem konkreten Spiel, z.B.:
  - „Call of Duty 4: Modern Warfare“:
    - *bounce* – So bezeichnet man einen Sprung, nach dem die vom Spieler gesteuerte Figur in nicht erreichbare Orte doch gelangen kann (engl. *bounce* ‚Aufspringen, Aufprall‘).
    - *tube* – Gemeint ist ein Granatenwerfer (engl. *tube* ‚Rohr‘ – Ähnlichkeitsbezug).
  - „League of Legends“:
    - *push* – Es ist ein Befehl zum schnellen Ansturm des feindlichen Stützpunkts (engl. *push* ‚Vorstoß‘).

## 5.2. Abkürzungen und Kurzwörter

Da das schnelle Tempo der Kommunikation zwischen den Spielern in den meisten Fällen entscheidend ist, sind für ihren Wortschatz zahlreiche Kurzformen kennzeichnend. Gekürzt werden deutsche und englische einzelne Wörter sowie Wortverbindungen. Unter den angeführten Belegen lassen sich Abkürzungen und Kurzwörter feststellen. Abkürzungen existieren nur in der Schriftversion, mündlich werden sie in ihrer vollständigen Form realisiert. Zudem sind sie nicht artikelfähig und werden nicht flektiert. Diese Merkmale unterscheiden sie von den (lexikalischen) Kurzwörtern (vgl. Steinhauer 2007:134):

- a) Abkürzungen, die für alle Chatter verständlich sind, z.B. *afk* (engl. *away from keyboard* ‚weg von der Tastatur‘), *kp* (*kein Plan* oder *kein Problem*), *kb* (*kein Bock*).



- b) Abkürzungen/Kurzwörter, die in der ganzen Spielergemeinschaft verbreitet sind, z.B.:
- *gg, gj, bg* (engl. *good game* ‚gutes Spiel‘, *good job* ‚gut gemacht, gute Arbeit‘, *bad game* ‚schlechtes Spiel‘) – Auf diese Weise werden ein Einzelspieler oder ein Team gelobt bzw. kritisiert. Die Formen *gg* und *bg* gebraucht man meistens nach dem Abschluss einer Runde oder des ganzen Spiels, *gj* dagegen innerhalb einer Runde.
  - *gl&hf* (engl. *good luck and have fun* ‚viel Erfolg und viel Spaß‘) – Es wird oft am Anfang eines Spiels verwendet.
  - *bot (robot)* – Es ist Bezeichnung für die vom Computer kontrollierten Gestalten in einem Spiel, die als Ersatz für menschliche Spieler gelten.
- c) Abkürzungen, die nur Spielern eines bestimmten Computerspielgenres bekannt sind, z.B.:
- *cd* (engl. *to cool down* ‚abkühlen‘) – Gemeint ist die Zeit, die abzuwarten ist, damit eine Figurfähigkeit erneut benutzt werden kann (vor allem in MMORPGs geläufig).
  - *pt (party)* – In den MMORPGs wird damit eine Spielergruppe bezeichnet.
- d) Abkürzungen/Kurzwörter aus einem bestimmten Spiel, z.B.:

„League of Legends“:

- gekürzte Namen der Spielcharaktere: *ww (Warwick)*, *blitz (Blitzcrank)*, *ez (Ezreal)*, *kha (Kha Zix)*, *vlad (Vladimir)*.
- *rp (riot points)* – Es handelt sich um Punkte, die man für echtes Geld kaufen kann und gegen besondere Spielelemente z.B. *skins* (engl. ‚Häute‘, d.h. Aussehvarianten der Spielfigur) umtauschen kann.

„Metin2“:

Aufgrund komplexer Spielwelt und großer Menge von Spielelementen ist die Palette der Kurzformen in Metin2 sehr breit, deswegen wird sie am Beispiel eines ausgewählten Chat-Beitrags präsentiert:

*stephan986: suche gifti + 9 blank oder crap / fuma + 0 - +8 20 teufel 15 blitz*  
 Suche einen Giftschwert – *gifti*, auf der neunten (höchsten) Verbesserungsstufe, ohne zusätzliche Boni (Verstärkungen des Charakters) – *blank* oder mit schwachen bzw. nutzlosen Boni – *crap* (engl. ‚Scheiße‘) oder/und eine Furchtmaske – *fuma* auf der Verbesserungsstufe zwischen 0 und 8 mit den Boni: 20% stärker gegen Teufel und 15% Blitzwiderstand.

### 5.3. Beleidigender Wortschatz

Obwohl es gegen die Regeln der Chatiquette verstößt, funktionieren im Computerspielerjargon zahlreiche beleidigende Ausdrücke, d.h. Vokabular, das nicht nur der emotionalen Entladung dient, was für die Schimpfwörter gilt, sondern auch einen Adressaten hat. Sie werden mit der Absicht gebraucht, jemanden zu kränken oder in seiner Ehre



anzugreifen (vgl. Scheffler 2000:103). Im Folgenden werden ausgewählte Beispiele für Beleidigungen angeführt, die für den Sprachgebrauch der Spieler kennzeichnend sind:

- a) Beleidigungen, die in der (fast) ganzen Spielergemeinschaft geläufig sind, z.B.:
  - *bot* – Bots nennt man die vom Computer kontrollierten Figuren. Als Bots können aber auch Spieler bezeichnet werden, die über mäßige Spielfertigkeiten verfügen oder aus Erfahrungsmangel Fehler im Spiel begehen. Auf diese Weise werden sie mit den echten Bots verglichen, die meist einfacher zu besiegen sind als die Charaktere, die von den Spielern gesteuert werden.
  - *leecher* – Gemeint ist ein Spieler, der von anderen Spielteilnehmern profitiert, indem er z.B. Erfahrungspunkte oder Geld sammelt, selbst aber nichts unternimmt, um das Spielziel zu erreichen (engl. *leech* ‚Blutegel, ugs. Klette, Blutsauger‘).
- b) Beleidigungen aus dem bestimmten Spielgenre, z.B.:
  - *camper* – Es ist ein Spieler, der während einer Begegnung an einem Ort bleibt und wartet, bis der Gegner auf ihn zukommt. Sein Verhalten wird mit dem Zelten verglichen (engl. *camp* ‚Zeltlager‘). Diese Bezeichnung wird in Shootern gebraucht.
  - *leaver* – Es handelt sich um einen Spieler, der eine laufende Runde absichtlich verlässt und dadurch seinem Team schadet (engl. *to leave* ‚verlassen‘). Es ist in rundenbasierten Spielen verbreitet.
- c) Beleidigungen aus einem konkreten Spiel, z.B.:

„Call of Duty 4: Modern Warfare“:

  - *leaner* – Gemeint ist jemand, der ständig mit dem Kopf seines Charakters ausweicht, was unmöglich macht, ihn zu treffen. Das gilt als nicht kultiviertes Verhalten (engl. *to lean* ‚neigen, beugen‘).
  - *tuber* – So nennt man einen Spieler, der im Kampf Granatenwerfer benutzt, was meistens als negativ angesehen wird, weil es das Spiel erleichtert (engl. *tube* ‚Rohr‘).

„Metin2“:

  - *itemshopper* – So heißt ein Spieler, der Einkäufe in dem sog. Itemshop macht. Es ist ein Online-Geschäft, in dem man verschiedene Gegenstände zum Spiel für reales Geld kaufen kann. Da diese Gegenstände dem Spielcharakter meistens Vorteile verschaffen, gilt dieses Verhalten aus der Sicht der übrigen Spieler als nicht fair und wird negativ bewertet.
  - *Schlumpf* – Es ist eine Bezeichnung für einen Spieler, der das Reich Jinno vertritt. Dieses Reich wird im Spiel als „blaues Reich“ und seine Einwohner als „die Blauen“ genannt, weil ihre Fahne blaue Farbe hat. Das Wort *Schlumpf* soll eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen der Fahnenfarbe des Reiches und der Hautfarbe der Schlümpfe, Figuren aus der bekannten Comic- und Zeichentrickfernsehserie, schaffen.

„League of Legends“:

- *trollpicker* – Gemeint ist jemand, der absichtlich seine Mitspieler ärgert, indem er u.a. einen Charakter im Spiel auswählt, der dem Team keinen Nutzen bringt (*trolling* ‚Ansprachen eines Themas, um einen Streit auszulösen‘, engl. *pick* ‚Auswahl‘).
- *greedy* – So wird ein Spieler bezeichnet, der unbedingt einen Gegner besiegen will, auch wenn dies mit unfairem Verhalten verbunden ist (engl. *greed* ‚Gier‘).

## 6. Zusammenfassung

Charakteristisch für den Sprachgebrauch der Computerspieler ist vor allem der spezifische Wortschatz. Zur Anwendung kommen einerseits Ausdrücke, die allen Internetusern bzw. Chatter bekannt sind, andererseits gibt es viele, die auf die Spiele und die darin kreierten Welten direkten Bezug nehmen. Darunter lassen sich solche Wörter und Wortverbindungen ermitteln, die für das bestimmte Genre oder sogar für den konkreten Spieltitel kennzeichnend sind. Eine zahlreiche Gruppe bilden Anglizismen. Es handelt sich u.a. um technische Ausdrücke (*lag*), spielspezifische Bezeichnungen (*quest*) sowie Benennungen, die eng mit der Spielhandlung verbunden sind, z.B. Befehle, Tätigkeiten, Gegenstände (*push, bounce, tube*). Die ursprünglichen Bedeutungen der englischen Lexeme wurden (teilweise) modifiziert bzw. spezialisiert und auf die Denotate der virtuellen Realität der Spiele übertragen. Im Wortschatz der Computerspieler gebraucht man sehr viele Einheiten in gekürzter Form. Das hängt damit zusammen, dass das Kommunikationstempo im Chat die Spieleleistungen beeinflusst. Dem Kürzungsverfahren unterliegen sowohl englische als auch deutsche Ausdrücke. Es lassen sich Abkürzungen und Kurzwörter unterscheiden. Die Abkürzungen bestehen aus den ersten Buchstaben der Wörter, unter den Kurzwörtern sind Kopf- (*gifti*), Schwanz- (*bot*) und Silbenwörter (*fuma*) zu finden. In Kurzform werden u.a. gebraucht: Kommentare, Glückwünsche (*gg, gj, bg, gl&hf*), Namen der Spielcharaktere (*ww, ez, vlad*), spielspezifische Bezeichnungen (*rp, pt, cd*). Nicht selten sind auch beleidigende Wörter zu verzeichnen. Die meisten von ihnen sind englischer Herkunft und beziehen sich vorwiegend auf negativ bewertete Verhaltensweisen der Spieler (*leecher, leaver, itemshopper, trollpicker*). Sie zeugen von treffenden Assoziationen, Kreativität sowie Sinn für Humor der Spieler (*camper, Schlumpf*).

## Zitierte Literatur

- ACKERMANN J., 2011, Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken, Münster.
- BURRI G., 2003, Spontanschreibung im Chat, in: Linguistik online 15.

- DÜRSCHIED CH., 2003, Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme, in: *Zeitschrift für angewandte Linguistik* 38, S. 37-56.
- DÜRSCHIED CH., 2005, Medien, Kommunikationsformen, kommunikative Gattungen, in *Linguistik online* 22.
- GEISLER M., 2009, Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften, Weinheim/München.
- KLEIN TH., 2012, Genre und Videospiele, in: Kuhn M./Scheidgen I./Valeska Weber N. (Hg.), *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Berlin/Boston, S. 345-360.
- KLIMMT CH., 2006, Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln.
- KOCH P. / OESTERREICHER W., 1994, Schriftlichkeit und Sprache, in: Günther H./Ludwig O. (Hg.), *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. An Interdisciplinary Handbook of International Research*. 1. Halbband, Berlin/New York, S. 587-604.
- KOWALEWSKI S., 2015, Der Computerspielerjargon am Beispiel von ausgewählten Computerspielen, Bydgoszcz (Manuskript).
- SCHEFFLER G., 2000, Schimpfwörter im Themenvorrat einer Gesellschaft, Marburg.
- STEINHAEUER A., 2007, Kürze im deutschen Wortschatz, in: Bär J./Roelcke T./Steinhauer A. (Hg.): *Sprachliche Kürze. Konzeptuelle, strukturelle und pragmatische Aspekte*, Berlin/New York, S. 131-158.
- WITTING T. / KAMINSKI W., 2007, *Basiswissen Computer- und Videospiele*, München.

### The Vocabulary Gamers Use in Chatroom Communication

This article deals with computer games, focusing on the language gamers use in chatrooms. The introductory part briefly covers the history and popularity of computer games and then defines the phenomenon of chatroom communication. The central section of the paper analyses the lexical aspect of the gamers' jargon, with particular attention paid to anglicisms, abbreviations, acronyms, and vulgarisms.

**Keywords:** chatroom communication, computer games, the gamers' jargon.