



Patrick Hammer

Jugendliche und Internet-Communities / Chats

Gratifikationen jugendlicher Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften

Magisterarbeit



BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



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

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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

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

Cover: <http://www.stockphotos.com/>

Impressum:

Copyright © 2001 GRIN Verlag
ISBN: 9783638108638

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/1387>

Für meine Mama

Patrick Hammer

Jugendliche und Internet-Communities / Chats

Gratifikationen jugendlicher Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften

GRIN - Your knowledge has value

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

Besuchen Sie uns im Internet:

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

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

http://www.twitter.com/grin_com

Gratifikationen jugendlicher Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften

**Eine empirische Untersuchung am Beispiel
der Internet-Community GRIN.de**

Band I

**Freie wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung
des akademischen Grades eines Magister Artium (M.A.)**

**Ludwig-Maximilians-Universität München
Institut für Kommunikationswissenschaft (ZW)**

**Vorgelegt von
Patrick Hammer**

München, September 2001

Inhaltsverzeichnis Band I

Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	5
I. Theoretischer Teil	6
1. Einleitung	6
2. Elektronische Gemeinschaften und ihre Nutzung.....	8
2.1 Nutzung des Internet	8
2.2 Elektronische Gemeinschaften	9
2.2.1 Der Begriff der Interaktivität	13
2.2.2 Formen computervermittelter Kommunikatio	14
2.2.3 Computerrahmen	16
2.3 Nutzung elektronischer Gemeinschaften	20
2.3.1 Mediale Kontakte in elektronischen Gemeinschaften	21
2.3.2 Umgang der Nutzer mit medialen Restriktionen.....	24
2.3.3 Veränderung sozialer Beziehungen durch virtuelle Gemeinschaften	25
2.4 Zusammenfassende Betrachtung	27
3. Jugendliche als Mediennutzer	28
3.1 Definition des Begriffs 'Jugend'	28
3.2 Lebenssituation und Einstellung Jugendlicher	30
3.3 Mediennutzung - Internetnutzung Jugendlicher	32
4. Theoretische Grundlagen	36
4.1 Der Uses and Gratifications Approach.....	36
4.1.1 Erweiterungen des Uses and Gratifications Approach	38
4.1.2 Empirische Befunde	42
4.1.3 Uses and Gratifications und Internet	45
4.2 Ethnomethodologischer Ansatz	48

II. Empirischer Teil.....	52
1. Forschungsgegenstand.....	52
2. Forschungsfragen.....	55
3. Methodenwahl und Untersuchungsdesign	59
3.1 Gruppendiskussionen - Online-Gruppendiskussionen.....	59
3.1.1 Explorative Vorgehensweise.....	59
3.1.2 Beschreibung der Methode.....	59
3.1.3 Durchführung	61
3.1.4 Auswertung	64
3.1.5 Die Besonderheiten der Online-Gruppendiskussion	64
3.1.6 Kritische Betrachtung.....	67
3.2 Durchführung der Studie.....	68
3.2.1 Untersuchungsdesign	68
3.2.2 Rekrutierung der Teilnehmer	68
3.2.3 Gesprächsleitfaden	69
3.2.4 Datenerhebung	70
3.2.5 Datenauswertung.....	70
4. Ergebnisse.....	72
4.1 Soziodemographie der Teilnehmer.....	72
4.2 Auswertung der Ergebnisse.....	72
4.2.1 Was erwarteten sich die User von der Community vor der ersten Nutzung?.....	73
4.2.2 Welche Motive und Bedürfnisse bewegen die User zur Communitynutzung?	75
4.2.3 Welche der angegebenen Bedürfnisse der User werden durch die Communitynutzung tatsächlich befriedigt?	88
4.2.4 Unterscheidet sich der Stellenwert bestimmter Gratifikationen der Communitynutzung von dem der Gratifikationen anderer medialer und nicht-medialer Quellen?	91
4.2.5 Welche Community-Features sind den Nutzern besonders wichtig, welche nutzen sie am häufigsten für was?.....	95
4.2.6 Durch was zeichnet sich die spezifische Form der Interaktion innerhalb Communities für die Nutzer besonders aus?	99

4.2.7	Wie stark ist die Verbundenheit zur Community, nutzen die User noch andere Communities?	102
4.2.8	Wie läuft die Einbindung der Communitynutzung in den Alltag ab und welche Erfahrungen werden ins reale Leben übertragen?.....	104
4.2.9	Wie werden Freundschaften und Bekanntschaften gepflegt und sind in der Community entstandene Freundschaften vergleichbar mit 'realen' Freundschaften?.....	106
4.2.10	Wodurch erbringt die Communitynutzung eine Hilfeleistung zur Bewältigung der Jugendphase und wie bedeutsam ist diese?...	110
5.	Zusammenfassung und Fazit.....	113
6.	Literatur.....	120

Inhaltsverzeichnis Band II

1.	Rekrutierungsanschreiben und Kurzfragebogen	130
2.	Leitfaden zur Online-Gruppendiskussion	132
2.1	Begrüßung / Vorstellung	132
2.2	Einleitungsfragen	132
2.3	Schlüsselfragen	133
3.	Gesprächsprotokolle	138
3.1	Online-Gruppendiskussion 1	138
3.2	Online-Gruppendiskussion 2	164
3.3	Online-Gruppendiskussion 3	184
4.	Glossar der Chatausdrücke:	213

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: "Elektronische Gemeinschaft" und interpersonale Kontakte (nach Höflich).....	23
Abbildung 2: Palmgreen's Modell gesuchter und erhaltener Gratifikationen	39
Abbildung 3: Referenzmodell zur Ermittlung von Folgen/Konsequenzen massenmedialer Kommunikationsprozesse nach Renckstorf	41
Abbildung 4: Der GRIN-Chat.....	54
Abbildung 5: Die GRIN-Foren	54

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase nach Hurrelmann	29
Tabelle 2: Mediennutzung in der Freizeit - 'mindestens mehrmals pro Woche' ...	32
Tabelle 3: Nutzung verschiedener Angebote im Internet - 'täglich/mehrmals pro Woche', Basis Internetnutzer.....	34
Tabelle 4: Zusammensetzung der Diskussionsgruppen nach Alter und Geschlecht	72

I. Theoretischer Teil

1. Einleitung

Das World Wide Web wird seit seiner Entstehung immer intensiver genutzt - fast jeder will 'online' sein, um die neuen Möglichkeiten des Internet zu erkunden. Auch wird die Internetnutzung in den herkömmlichen Massenmedien zunehmend propagiert. Dies führt in Verbindung mit den günstiger werdenden Online-Tarifen dazu, dass auch immer mehr Jugendliche im Internet surfen - dabei zählen virtuelle Gemeinschaften, die eine interaktive Kommunikation zu anderen Nutzern über 'Chats' und Diskussionsforen anbieten, "zu den beliebtesten Adressen europäischer Teenager."¹ Weshalb Jugendliche solche Online-Gemeinschaften, meist 'Communities' genannt, so gerne nutzen, wurde bislang jedoch nicht erforscht. Die Affinität der Heranwachsenden zu interaktiven Web-Anwendungen hebt sich deutlich vom Gesamtdurchschnitt der Internetnutzer ab.² Dies führt zu der Annahme, dass die Communitynutzung Bedürfnisse befriedigen kann, die spezifisch für die Jugendphase sind. Die Jugend ist geprägt von Orientierungs- und Selbstfindungsprozessen - das 'Erwachsenwerden' fällt vielen in einer Zeit der vielfältigen Entscheidungsalternativen und Reizüberflutung immer schwerer. Deshalb suchen viele Jugendliche hierbei nach Unterstützung - beispielsweise in Gesprächen mit Gleichaltrigen oder ihren Eltern und in der Mediennutzung. Interessant ist in diesem Zusammenhang, ob auch virtuelle Gemeinschaften spezielle Gratifikationen bieten, die einem Jugendlichen bei der Bewältigung der oft schwierigen Jugendphase weiterhelfen können.

Die Kommunikationswissenschaft hat sich mit dem Thema 'elektronische Gemeinschaften' nur am Rande auseinandergesetzt - so gibt es bisher lediglich eine Handvoll Studien zur ihrer Nutzung. Welche Gratifikationen die Teilhabe an Internet-Communities liefern kann, wurde in diesen Untersuchungen jedoch nur partiell berücksichtigt. An diesem Punkt setzt die vorliegende Arbeit an. Es sollen die Motive für die Nutzung virtueller Gemeinschaften untersucht werden sowie die Gratifikationen, die sie ihren Mitgliedern bieten. Der Fokus liegt dabei auf der Hauptnutzergruppe - den Jugendlichen. Ziel ist es, den speziellen Nutzen virtueller Gesprächsforen für

¹ <e>MARKET - Das Magazin für Online-Marketing und E-Commerce. Von Teens lernen. Ausgabe vom 17.08.2001. Der Artikel bezieht sich auf eine Studie des Marktforschungsinstitutes von Jupiter MMXI, die das Surfverhalten von 12 - 17-jährigen Internetnutzern untersuchte.

² Vgl. Eimeren, Birgit van / Gerhard, Heinz: ARD/ZDF-Online-Studie 2000: Gebrauchswert entscheidet über Internetnutzung. In: Media Perspektiven 8/2000. S. 338 - 349. S. 342.

Teenager aufzuzeigen und einen umfassenden Katalog möglicher Gratifikationsdimensionen zu erstellen, um diesen von der Kommunikationswissenschaft vernachlässigten Forschungsbereich zu erhellen.

In drei Online-Gruppendiskussionen im Chat der Schüler- und Studentengemeinschaft 'GRIN'³ sollen die Motive und Gratifikationen von Vielnutzern für die regelmäßige Teilnahme an einer virtuellen Gemeinschaft ermittelt werden. Dabei soll die Betrachtung des Alltags der Jugendlichen nicht vernachlässigt werden, da davon ausgegangen werden kann, dass die spezifischen Lebensumstände Heranwachsender sich gravierend auf deren Bedürfnisse auswirken. In der explorativen, qualitativen Untersuchung wird Wert darauf gelegt, möglichst viele der erdenklichen Gratifikationen zu ermitteln, um einen Gesamtkatalog der Nutzungsmotive aufstellen zu können.

In der Konzeptionsphase der vorliegenden Arbeit hat der Kommunikationsforscher Prof. Dr. Höflich von der Universität Erfurt wertvolle Anregungen gegeben, um das Gesamtkonzept der Studie zu optimieren.

Im ersten, theoretischen Teil der Arbeit sollen die medienwissenschaftlichen Grundlagen zur empirischen Untersuchung vorgestellt werden. Betrachtet wird die Kommunikation innerhalb elektronischer Gemeinschaften, ebenso Jugendliche und die Lebensphase, in der sie sich befinden und letztendlich die für die Studie relevanten kommunikationswissenschaftlichen Theorien. Im empirischen Teil wird daraufhin die grundlegende Forschungsfrage mit den zugehörigen Untersuchungsfragen vorgestellt. Im Anschluss daran wird die Untersuchungsmethode und die Konzeption der Studie präsentiert. Die Ergebnisse der Auswertung der Online-Gruppendiskussionen sollen letztlich dazu beitragen, die Forschungslücke im Bereich der Nutzung virtueller Communities zu schließen.

³ <http://www.grin.de>, 14.09.2001.

2. Elektronische Gemeinschaften und ihre Nutzung

Im Folgenden soll der Begriff "elektronische Gemeinschaften" und dessen Bedeutung innerhalb des Mediums Internet geklärt werden. Es werden Nutzer und Nutzung des Internet und elektronischer Gemeinschaften betrachtet und insbesondere auf den interpersonalen Aspekt computervermittelter Kommunikation eingegangen.

2.1 Nutzung des Internet

Das Internet wird laut der ARD/ZDF-Online-Studie 2001 immer mehr zu einem festen Bestandteil des Alltags.⁴ Wie eine Selbstverständlichkeit wird das Internet von vielen genutzt: zur Informationssuche - egal ob privat oder beruflich, zur Unterhaltung oder um andere Menschen kennen zu lernen. 24,8 Millionen Deutsche 'surfen' mittlerweile im Internet - sechsmal so viele als noch im Jahre 1997. Immer mehr Nutzer (78%) können auf das Internet von zu Hause aus zugreifen, eine Entwicklung, die auch den immer günstigeren Zugangsmöglichkeiten zum Internet zuzuschreiben ist. Mit 'Flatrates', also Internetzugängen, für die man nur einen monatlichen Pauschalbetrag zahlen muss, und einer immer größeren Verbreitung von Breitbandzugängen wie ADSL⁵ oder Glasfaserkabel wird das Internet mit seinen Inhalten für die breite Masse immer attraktiver. Erwachsene, Jugendliche - Männer und Frauen, alle stürmen ins Internet. Mittlerweile sind 41% der Onlinenutzer Frauen und weit über die Hälfte aller Jugendlichen von 14 - 19 Jahren (67,4%) greifen zumindest hin und wieder auf das Internet zu - 1997 waren es nur 6,3%. Die Internetuser nutzen das Netz vor allem zur Informationssuche (Nachrichten, Suchmaschinen, Reiseinfos, etc.), aber auch die Unterhaltungselemente des Web, E-Commerce-Angebote und Homebanking gewinnen immer mehr an Bedeutung.

Viele User nutzen auch die interpersonalen Kommunikationsmöglichkeiten des Internet wöchentlich, wie E-Mail (80%), Gesprächsforen, Newsgroups und Chats (18%) - wobei letztere vor allem von Jugendlichen genutzt werden, fast die Hälfte aller Teenager hat bereits geschattet (40%). Auf der Nutzung dieser technisch vermittelten interpersonalen Kommunikationsmöglichkeiten, durch die sich *elektronische Gemeinschaften* bilden können, liegt der Fokus dieser Arbeit.

⁴ Vgl. Eimeren, Birgit van / Gerhard, Heinz / Frees, Beate: ARD/ZDF-Online-Studie 2001: Internetnutzung stark zweckgebunden. In: Media Perspektiven 8/2001. S. 382 - 397. S. 382.

⁵ Asymmetric Digital Subscriber Line: Eine Technik, die es ermöglicht, über das normale Telefonkupferkabel große Datenmengen zu übertragen, wie beispielsweise Live-Fernsehsendungen.

2.2 Elektronische Gemeinschaften

'Communities', 'virtuelle Gemeinschaften', 'elektronische Gemeinschaften' - all dies sind Bezeichnungen für ein soziales Phänomen, aber auch für eine Marketingstrategie, auf die man im World Wide Web immer häufiger trifft. Das Internet wird bei diesen Gemeinschaften als Medium interpersonaler Kommunikation genutzt. Der User ist im Gegensatz zu den herkömmlichen Massenmedien nicht darauf beschränkt, Informationen zu empfangen, sondern kann umgekehrt auch Informationen an andere Mitnutzer versenden. Bei den traditionellen Massenmedien hingegen hat der Rezipient "kein Gegenüber, dessen Symbolproduktion er beeinflussen kann."⁶ Dieser einseitige Kommunikationsprozess wird im Zuge der Etablierung interpersonaler Computerkommunikation aufgehoben - die Grenzen zwischen Massen- und Individualkommunikation verschwinden zunehmend: Mediennutzung wird "integraler Bestandteil interpersonaler Kommunikationsaktivitäten."⁷

Elektronische Gemeinschaften definieren sich "als Netzwerke von aktiv miteinander in Kontakt stehenden Kommunikanten, die verschiedene Formen von Beziehungen pflegen"⁸ und entstehen immer dann, wenn "Menschen relativ dauerhaft medial in Kontakt treten."⁹ Ende der 70er Jahre - in der Anfangszeit des Internet - war diese Erscheinung eines 'virtuellen Raums' im weltweiten Computernetz, den eine Gruppe von Personen als regelmäßigen Treffpunkt wählt, zum ersten Mal bei sogenannten 'MUDs'¹⁰ auszumachen. Aber auch durch Mailboxen, Newsgroups und andere elektronische Meinungsforen¹¹ bildeten sich ab Mitte der 80er Jahre erste 'virtual communities'. Allein das Diskutieren über ein gemeinsames Interessensgebiet via

⁶ Krotz, Friedrich: Handlungsrollen und Fernsehnutzung. Umriß eines theoretischen und empirischen Konzepts. In: Rundfunk und Fernsehen 40, 1992. S. 236. S. 222 - 246.

⁷ Höflich, Joachim: Vom dispersen Publikum zu "elektronischen Gemeinschaften". Plädoyer für einen erweiterten kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4. 1995. S. 518 - 537. S. 518.

⁸ Höflich, 1995. S. 526.

⁹ Höflich, 1995. S. 521.

¹⁰ 'Multi User Dungeons': Textbasierte virtuelle Rollenspiele im Internet, bei denen mehrere User verschiedene Identitäten annehmen. Beim Einloggen wird die Beschreibung der Landschaften, Personen und Objekte als Text auf dem Bildschirm des Users angezeigt. Vgl. hierzu ausführlich die Diplomarbeit von Utz, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. <http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm>, 24.03.2001.

¹¹ In diesen Meinungsforen bzw. Newsgroups läuft die Kommunikation asynchron, d.h. zeitversetzt ab. Ein Nutzer stellt seine Frage oder These unter seinem (Spitz-)Namen in das Forum, andere Nutzer können später darauf antworten. Dadurch entstehen häufig lange Diskussionen über verschiedenste Themen. Vgl. hierzu ausführlich Pfaffenberg, Bryan: The Usenet Book. Finding, Using, and Surviving Newsgroups on the Internet. Addison-Wesley Pub Co., 1995.

Newsgroup oder E-Mail-Verteiler weckte bei den Nutzern dieser Foren weit mehr als ein bloßes Gemeinschaftsgefühl:

"People in virtual communities use words on screens to exchange pleasantries and argue, engage in intellectual discourse, conduct commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games, flirt, create a little high art and a lot of idle talk."¹²

Autor Howard Rheingold meint, die Teilhabe an einer elektronischen Gemeinschaft sei

"similar to the feeling of peeking into the cafe, the pub, the common room, to see who's there, and whether you want to stay around for a chat."¹³

Die interpersonale Schriftkommunikation via Internet reicht offenbar aus, um bei den Usern eine enge Verbundenheit und vielfältige Gefühle hervorzurufen. Cerulo¹⁴ konstatiert, dass eine genauere Betrachtung der Interaktion, die zwischen Mitgliedern von elektronischen Gemeinschaften stattfindet, der Standardannahme widerspricht, dass physische Anwesenheit unabdingbar für intime, persönliche Interaktion sei. Diese mediengenerierten bzw. virtuellen Orte der 'Telepräsenz', auch *Cyberspace*¹⁵ genannt, ermöglichen den Nutzern ein

"Gefühl von Präsenz trotz physischer Abwesenheit, und [...] eine Einflussnahme auf bzw. eine Veränderung von Form und Inhalt einer virtuellen Umwelt und im besonderen mediale Kontakte zwischen Kommunikationspartnern."¹⁶

Auch sind die Beziehungen, die sich innerhalb solcher elektronischen Gemeinschaften bilden, oft von Dauer und sehr tiefgehend. Cerulo¹⁷ berichtet von einem Vater eines 19 Jahre alten Patienten, der an einem Gehörtumor litt. Dieser fragte die Mitglieder einer "Acoustic Neuroma"-Newsgroup¹⁸ um Rat. Dutzende von Antworten folgten auf dieses 'Posting' - die Interaktion zwischen dem Vater und den anderen Mitgliedern der Newsgroup zog sich über mehrere Monate hin - bis lange nach der

¹² Rheingold, Howard: The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier. <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>, 23.03.2001.

¹³ Rheingold, Howard: The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier. Menlo Park, CA: Addison Wesley, 1993. S. 26.

¹⁴ Cerulo, K.A.: Reframing Social Concepts for a Brave New (Virtual) World. *Sociological Inquiry*, 67 (1), 1997. S. 48 - 58.

¹⁵ Dieser Begriff stammt aus dem Science-Fiction-Roman von Gibson, Williams: *Neuromancer*. München, 1987 (Orig. 1984).

¹⁶ Höflich, 1995. S. 527.

¹⁷ 1997.

¹⁸ Vgl. Cerulo, 1997. Acoustic Neuroma = Akustischer Tumor; ein Gehirntumor, der meist Hörverlust verursacht.

rettenden Operation seines Sohnes. Diese Formen der Online-Interaktion, so Cerulo, "typically serve as catalysts for long-term and meaningful relationships."¹⁹

Auch von der Wirtschaft wurde die Entstehung der zahllosen Online-Gemeinschaften zu verschiedensten Themengebieten registriert. Die emotionale Bindung eines Mitgliedes an eine Newsgroup oder an einen Chat²⁰ kann sehr stark sein - dieses Phänomen wird von vielen Internetsite-Betreibern genutzt: Sie integrieren 'Community-Features' wie Chats und Foren in ihre Websites, um eine möglichst starke Nutzerbindung an ihren Webauftritt zu erlangen.²¹ Beispielsweise bieten sehr viele Internetauftritte von Fernsehsendern oder Printmedien ihren Besuchern einen 'Community-Bereich' oder zumindest einen Chat.²²

Auch gibt es mittlerweile viele Websites, die sich als reine 'Communities' bezeichnen: Interaktionsermöglichende Anwendungen werden auf diesen Sites gebündelt, um die Nutzer langfristig zu binden, zusätzlich gibt es meist weitere Service- und Informationsangebote und natürlich auch Werbung und Shops, durch die Profit generiert werden soll. Diese oft sehr kommerzielle Auslegung ist in der World-Wide-Web-Landschaft üblich, was aber nicht unbedingt negativ für den User sein muss: oft sind die Angebote genau auf ein Interessensgebiet ausgelegt - so findet der Nutzer einen 'Allround-Service' mit allen für ihn interessanten Inhalten.

Als Beispiele für virtuelle Gemeinschaften im deutschsprachigen Raum sind Deutschlands größte Community 'Metropolis'²³ mit weit über einer Million Mitglieder zu nennen, aber auch die Pro-Sieben-Community 'redseven'²⁴ mit über 130.000 Mitgliedern und die auf eine Zielgruppe ausgerichtete Studenten- und Schülercommunity 'GRIN'²⁵ mit über 110.000 Mitgliedern, in der die explorative Studie für die vorliegende Arbeit durchgeführt wird.

Im Vordergrund stehen bei diesen Angeboten, wie erwähnt, die Funktionen, die interpersonale Kommunikation ermöglichen:

¹⁹ Cerulo, 1997. S. 54.

²⁰ Chats bieten im Gegensatz zu Newsgroups oder Diskussionsforen - in denen die Kommunikation *asynchron*, d.h. zeitversetzt, abläuft - *synchrone* Kommunikation: sobald ein Satz von einem 'Chatter' getippt und abgeschickt wurde, erscheint dieser auf dem Bildschirm des/der anderen Teilnehmer. Vgl. hierzu ausführlich Kapitel 1 (Empirischer Teil).

²¹ Vgl. Hierzu ausführlich: Hagel, John / Armstrong, Arthur G.: Net Gain. Profit im Netz. Niederhausen / Wiesbaden, 1999.

²² Zu nennen wären hier beispielsweise die 'RTL-World' mit dem Bereich 'Community & Chat' (<http://www.rtl.de>, 23.03.2001) oder FOCUS Online mit dem Bereich Chat / Treffpunkt (<http://www.focus.de>, 23.03.2001).

²³ <http://www.metropolis.de>, 23.03.2001.

²⁴ <http://www.redseven.de>, 23.03.2001.

²⁵ <http://www.grin.de>, 23.03.2001.

- Diskussionsforen für asynchronen Austausch zu verschiedenen Themen;
- Chaträume zur synchronen Kommunikation - sie dienen als virtueller 'Treffpunkt';
- Gästebücher für Mitglieder, in die sich andere Nutzer eintragen können;
- 'Instant-Messenger', durch welche Mitglieder, ähnlich wie im Chat, synchron miteinander kommunizieren können;²⁶
- eigene Homepages, die der Selbstdarstellung der User dienen;
- Suchsysteme, durch die man Mitglieder mit ähnlichen Interessen oder einen Lebenspartner finden kann;
- E-Mail-Dienste, über die Nachrichten auch an Außenstehende geschickt werden können und oft auch
- weitere Angebote, wie elektronische Postkarten und Online-Spiele, die einen zusätzlichen Nutzen- und Spaßfaktor bringen sollen.

²⁶ Hier wird zumeist über eine 'Buddy-List' angezeigt, welche Freunde sich ebenfalls in der Community oder im Internet befinden - durch Klick auf den Namen des Freundes kann eine Nachricht gesendet werden, die direkt auf dem Bildschirm des anderen erscheint. Dies geschieht unabhängig vom Chat. Weit verbreitet sind auch Website-unabhängige Instant Messenger, wie beispielsweise ICQ (<http://www.icq.com>, 23.03.2001): Dies sind eigenständige Programme, die dazu dienen, immer zu wissen, welche Freunde gerade 'online' sind und mit diesen auf Wunsch auch zu kommunizieren, aber auch, um neue Freunde über spezielle Suchfunktionen kennen zu lernen.

2.2.1 Der Begriff der Interaktivität

Der Computer und mit ihm das Internet als interaktionsermöglichendes Medium²⁷, über das nicht nur Botschaften empfangen, sondern auch an beliebig viele Mitnutzer geschickt werden können, macht das Phänomen der virtuellen Gemeinschaft und der "many-to-many"-Kommunikation erst möglich. Der Begriff der 'Interaktivität' soll für das Internet und seine Dienste²⁸ in dieser Arbeit nicht pauschal verwendet werden, da Interaktivität nicht nur Wechselseitigkeit, sondern auch Interpersonalität ausdrückt - also einen Vorgang von wechselseitiger Orientierung von Personen in bestimmten Situationen.²⁹ Interaktivität kann in der vorliegenden Arbeit als "Ausmaß des Rezipienteneinflusses auf den Kommunikationsvorgang verstanden werden."³⁰ Je nach Nutzungsweise wechselt der Grad der möglichen Interaktivität - von der Entscheidung des Rezipienten für die Nutzung eines Dienstes zu einem bestimmten Zeitpunkt angefangen, bis hin zu einer hohen Stufe der möglichen Interaktivität, wie sie beispielsweise in Chat-Räumen oder Videokonferenzen erreicht werden kann - nämlich interpersonale, synchrone Kommunikation.³¹ Die wichtigsten interaktiven Kommunikationsmodi im Internet sind nach Rössler:

- a) Abruf gespeicherter Informationen und Download von Dateien aus dem World Wide Web;
- b) das Versenden und Empfangen von E-Mails;³²
- c) die Teilhabe an Diskussionsforen;
- d) die sprachliche interpersonale Interaktion mit anderen Nutzern im Chat;
- e) die Interaktion in virtuellen Räumen, wie beispielsweise in MUDs.³³

²⁷ Vgl. Bretz, Rudy / Schmidbauer, M.: Media for Interactive Communication. Beverly Hills / London / New Delhi, 1983.

²⁸ 'Internet' ist lediglich ein Überbegriff für verschiedene Dienste wie FTP (File Transfer Protocol), E-Mail und World Wide Web. Es ist eine technische Infrastruktur, über die Inhalte jeglicher Form via Computer (als Send- und Empfangsgerät) vermittelt werden können. Vgl. hierzu Wirth, Werner / Schweiger, Wolfgang: Selektion neu betrachtet: Auswahlentscheidungen im Internet. In: Wirth, Werner / Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Selektion im Internet. Empirische Analysen zu einem Schlüsselkonzept. Opladen / Wiesbaden, 1999. S. 43 - 74. S. 46.

²⁹ Vgl. Jäckel, Michael: Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4, 1995. S. 463 - 476. S. 463.

³⁰ Tasche, Karl: 'Uses and Gratifications' und Stimmungsregulationstheorie: tragfähige Konzepte zur Erklärung der Nutzung von Onlinemedien? In: Wirth, 1999. S. 75 - 94. S. 76.

³¹ Vgl. hierzu auch die sechs Interaktivitätsdimensionen von Heeter, Carrie: Implications of interactivity for communication research. In: Salvaggio, Jerry / Jennings, Bryant (Hrsg.): Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use. Lawrence Erlbaum Associates, 1989.

³² Hierzu sollte auch das Versenden und Empfangen der bereits erwähnten 'Instant Messages' über Instant-Messaging-Programme wie ICQ gezählt werden. Diese Dienste werden stark genutzt - ICQ beispielsweise hat über 95 Millionen User weltweit. Vgl. <http://www.icq.com>, 25.03.2001.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang: "Die Interaktivität ist davon abhängig, wie Medien genutzt werden."³⁴ Ein besonders hoher Grad der Interaktivität liegt also bei den interpersonalen Kommunikationsdiensten des Internet vor. In der Massenkommunikationsforschung lag der Fokus bisher aufgrund der Einseitigkeit herkömmlicher Massenmedien wie Printmedien, Fernsehen und Radio nicht auf interpersonaler Kommunikation - geringste Feedbackmöglichkeiten seitens der Rezipienten ließen diese Form der Kommunikation fast nicht zu. Lediglich einige Studien zur Kommunikation via Telefon wurden durchgeführt, wie beispielsweise die Uses and Gratifications-Studie von Noble,³⁵ die eine Reihe von Gratifikationen ermittelte, die für das Fernsehen und das Telefon gleichsam gelten, aber auch einige, die für das Telefon allein vorbehalten sind. Als dominante Gratifikation wird hier beispielsweise das Motiv aufgeführt, mit Freunden und Bekannten in Kontakt zu bleiben.

Von besonderer Bedeutsamkeit wird auch in der explorativen Untersuchung zur vorliegenden Arbeit sein, ob sich für die Nutzer neue, dominante Gratifikationen oder andere Dimensionierungen von Gratifikationen durch die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften - also interpersonaler mediatisierter Gruppenkommunikation - ergeben.

2.2.2 Formen computervermittelter Kommunikation

Um genauer auf die Kommunikation innerhalb elektronischer Gemeinschaften eingehen zu können, ist vorab zu klären, welche Formen der computervermittelten Kommunikation überhaupt möglich sind und in welchem 'Rahmen' diese ablaufen. Beim Computer bzw. Internet als 'Hybridmedium'³⁶, das mehrere Medien in sich vereint, ist es schwierig, einzelne Dienste vollkommen voneinander abzugrenzen, da es innerhalb der Internetnutzung zu zahlreichen Überschneidungen und Sprüngen zwischen

³³ Vgl. Rössler, Patrick: Wirkungsmodelle: Die digitale Herausforderung. Überlegungen zu einer Inventur bestehender Erklärungsansätze der Medienwirkungsforschung. In: Rössler, Patrick (Hrsg.): Online-Kommunikation. Beiträge zu Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998. S. 17 - 46. S. 29. Zitiert nach Pücker, Heinz: Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft. <http://www.uvk.de/puerer/>, 25.03.2001.

³⁴ Dobal, Raoul / Werner, Andreas: Das World Wide Web aus funktionalistischer Sicht. In: Ludes, Peter / Werner, Andreas (Hrsg.): Multimedia-Kommunikation. Theorien, Trends und Praxis. Opladen, 1997. S. 105 - 122. S. 119.

³⁵ Noble, Grant: Towards a 'Uses and Gratifications' of the Domestic Telephone. In: Forschungsgruppe Telekommunikation (Hrsg.): Telefon und Gesellschaft. Bd. 1. Berlin, 1989. S. 298 - 307.

³⁶ Vgl. Höflich, Joachim: Der Mythos vom umfassenden Medium. Anmerkungen zur Konvergenz aus einer Nutzerperspektive. In: Latzer, Michael u.a. (Hrsg.): Die Zukunft der Kommunikation. Innsbruck, 1999. S. 43 - 60. S. 45.

verschiedenen Kommunikationsformen kommen kann. Der von Erwin Goffman³⁷ angewandte Begriff des "Rahmens" hilft, um diese Vielfalt an Kommunikationsmöglichkeiten zu systematisieren und die verschiedenen möglichen Gebrauchsweisen des Mediums Computer beziehungsweise Internet innerhalb unterschiedlicher *Medienrahmen* zu verorten.

Höflich³⁸ verwendet in diesem Sinne für den Computer als Medium mit Qualitäten der Massen-, als auch der interpersonalen Kommunikation den Begriff des 'Computerrahmens'³⁹:

*"[Der Computer ist] ein soziales Artefakt, dessen Bedeutung im Gebrauch gründet. Mit dem Gebrauch des Computers konstituieren sich distinkte Computerrahmen, die in einem rekursiven Sinne wiederum den Gebrauch präferieren."*⁴⁰

Die Computerrahmen bestimmen das Handeln des Nutzers vor. Auch wenn die verschiedenen Nutzungsweisen des Internet nahezu unbegrenzt erscheinen, ist der User in Bezug auf seine Kommunikationsmöglichkeiten in ein "System von Zwängen"⁴¹ eingebunden, in dem er auf viele Beschränkungen trifft. Diese Rahmen, in denen die Kommunikation ablaufen muss, ermöglichen verschiedenste Handlungsweisen, hindern den User aber auch, sich über sie hinauszubewegen. So ist ein Chat-User beispielsweise auf die Kommunikation via Tastatur angewiesen und kann seinem Kommunikationspartner nicht durch Mimik klarmachen, dass eine Bemerkung ironisch gemeint ist. Da sich die kommunikationswissenschaftliche Forschung bisher noch weitgehend auf die Nutzung des Internet als Abruf- bzw. Informationsmedium beschränkt hat, werden in der vorliegenden Arbeit besonders die Rahmen berücksichtigt, die sich auf computervermittelte interpersonale Kommunikation beziehen.

Die Eigenschaften des Mediums Computer bzw. Internet sind nicht objektiv existent, sondern können als soziale Konstruktion angesehen werden - die Bedeutung des Mediums gründet in dessen Gebrauch. Durch das soziale Umfeld werden bestimmte Nutzungsnormen und -regeln aufgestellt, die bestimmen, auf welche Weise ein Me-

³⁷ Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main, 1977.

³⁸ Höflich, Joachim: Computerrahmen und die undifferenzierte Wirkungsfrage. Oder: Warum erst einmal geklärt werden muß, was die Menschen mit dem Computer machen. In: Rössler, Patrick (Hrsg.): Online-Kommunikation. Beiträge zu Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998a. S. 47 - 63.

³⁹ Vgl. hierzu auch: Wetzstein, Thomas, A. / Dahm, Hermann / Steinmetz, Linda / Lentjes, Anja / Schampaul, Stephan / Eckert, Roland: Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Opladen, 1995.

⁴⁰ Höflich, 1998a. S. 49.

⁴¹ Höflich, Joachim: Computerrahmen und Kommunikation. In: Prommer, Elizabeth / Vowe, Gerhard (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel. Konstanz, 1998b. S. 141 - 174. S. 141.

dium zu verwenden ist. Um beispielsweise spezifische Aufgaben mit Erfolg erledigen zu können, ist es nicht möglich, lediglich das entsprechende Medium gemäß seinen objektiven Eigenschaften auszuwählen - ein Medium muss gegensätzlich dazu entsprechend den Gesetzmäßigkeiten und Bestimmungen des sozialen Umfelds ausgewählt und auf bestimmte Art und Weise benutzt werden (z.B. Intranetnutzung in Organisationen). "Der Computer als Kommunikationsmedium [...] eröffnet [...] eine gewisse [...] *Offenheit des Gebrauchs*".⁴² In Bezug auf das Internet sind noch lange nicht alle Nutzungspotentiale ausgeschöpft - beispielsweise durch technische Neuerungen kann es immer wieder zu neuen Gebrauchsweisen kommen, um das intendierte Nutzungsziel zu erreichen. Auch erweitert sich durch diese Neuerungen die Reihe der potentiellen Anwendungsgebiete.

Im Folgenden wird genauer auf die einzelnen Computerrahmen eingegangen, mit besonderer Berücksichtigung der interpersonalen Kommunikationspotentiale des Mediums Computer bzw. Internet.

2.2.3 Computerrahmen

Laut Höflich⁴³ kann zwischen drei distinkten Computerrahmen unterschieden werden, die sich bisher ausgebildet haben. Er nennt den *Distributionsrahmen*, den *Rahmen öffentlicher Diskurse* und den *Rahmen der (technisch vermittelten) interpersonalen Kommunikation*:

- Im Distributionsrahmen wird der Computer als Abruf- und Informationsmedium genutzt. Hierzu zählen Dienste wie Datenbanken, Suchdienste, Informations- oder Nachrichtenwebsites oder auch Dienstleistungen wie E-Commerce-Angebote oder Online-Banking. Die Nutzer sind hier zwar an keine zeitlichen Einschränkungen gebunden, da die Informationen und Dienstleistungen jedoch öffentlich zugänglich sind und sich an ein disperses Publikum richten, kann man hier von Massenkommunikation sprechen. Die interaktiven Möglichkeiten schließen hier interpersonale Elemente aus und beschränken sich auf die Auswahl der abrufbaren Informationen.

⁴² Höflich, 1998b. S. 53.

⁴³ 1998a. S. 54f.

- Der Rahmen öffentlicher Diskurse steht für öffentliche Diskussionsforen, in denen der Rezipient selbst zum potentiellen Kommunikator wird und aktiv am Kommunikationsprozess teilhaben kann. Sowohl Newsgroups als auch Chats zählen zu diesem Rahmen der computervermittelten Kommunikation, in dem die Einseitigkeit der massenmedialen Kommunikation aufgehoben ist. Die aktive Teilnahme des Kommunikanten ist Kern dieser computervermittelten Kommunikationsform.
- Im Rahmen der (technisch vermittelten) interpersonalen Kommunikation wird der Computer als Beziehungsmedium genutzt, der Rahmen nimmt Bezug auf die interpersonalen Kommunikationsmöglichkeiten des Mediums. Synchroner und asynchroner Kommunikation von privatem Charakter in Chats, per E-Mail und in Diskussionsforen konstituieren ihn.

Diese verschiedenen Rahmen, denen noch ein *Unterhaltungsrahmen*⁴⁴ hinzugefügt werden könnte, bilden sich durch den stetigen Umgang mit dem Medium heraus und bewirken, dass der Rezipient nicht jedes Mal, wenn er mit dem Medium in Kontakt tritt, die Situation neu definieren muss, sondern sich auf gewisse Gesetzmäßigkeiten verlassen und sich dementsprechend orientieren und verhalten kann. Ein *dominanter Computerrahmen* entsteht durch eben diese Etablierung bestimmter Nutzungsweisen, die den Charakter des Mediums formen. Der Distributionsrahmen kann als der momentan dominante Rahmen des Mediums Internet angesehen werden, da der Abruf von Informationen von allen derzeitigen Nutzungsmöglichkeiten an erster Stelle steht: "The net is viewed fundamentally as a technology for providing access to information and information tools."⁴⁵ Die Nutzung von Online-Foren und Chats wird jedoch gerade bei Jugendlichen immer populärer, weshalb die beiden anderen angeführten Rahmen für das Medium Internet keinesfalls vernachlässigt werden dürfen. Wie in Kapitel 2.2. bereits erwähnt, verzeichnen virtuelle Gemeinschaften beträchtliche Nutzungszahlen und es werden auf immer mehr reichweitenstarken Web-Angeboten interpersonale Kommunikationsmöglichkeiten implementiert, so dass die-

⁴⁴ Zu diesem Rahmen wären reine Entertainment-Inhalte, wie interaktive Online-Spiele / Rollenspiele und Gewinnspiele zu zählen.

⁴⁵ Sproull, Lee / Faraj, Samar: Atheism, sex, and databases: The net as a social technology. In: Kiesler, S. (Hrsg.): Culture of the Internet. Mahwah, New Jersey. Lawrence Erlbaum, 1995. S. 35 - 52. S. 36.

se Form des Gebrauchs stark an Bedeutung gewinnt: "Das Internet mag sich als das Kontaktmedium der Zukunft etablieren."⁴⁶

Bisher hat sich bei der Internetnutzung noch kein *klarer Rahmen* mit erwartbaren Gratifikationen und genormten Gebrauchsweisen herausgebildet. Die noch weitverbreiteten Unsicherheiten im Umgang mit dem Medium Computer bzw. Internet und die ständige Weiterentwicklung der multimedialen Kommunikationsmöglichkeiten tragen dazu bei: "Computervermittelte Kommunikation befindet sich derzeit noch in einem Prozeß der Institutionalisierung."⁴⁷ Gerade bei dem die Rahmen formenden praktischen Gebrauch, also dem sozialen Prozess der *Rahmung*, liegt ein kommunikationswissenschaftliches Forschungsdefizit vor. In den meisten bisherigen Studien lag der Fokus auf dem dominanten Distributionsrahmen - der Computer als technisch vermittelte interpersonale Kommunikation ermöglichendes Dialogmedium wurde, wie bereits erwähnt, vernachlässigt. Gerade aber der interaktive Teil der Computernutzung, also ein "gemeinsamer - auf andere bezogener, von anderen mitgetragener, aber auch durch andere beeinflusster - Gebrauch"⁴⁸ sollte genau betrachtet werden. Interessant gerade auch im Rahmen der "Uses and Gratifications"-Forschung, die die Gratifikationen untersucht, die Rezipienten durch die Mediennutzung erhalten, ist das Phänomen, dass spezielle Gratifikationen nur erhaltbar sind, wenn sie durch andere mitgetragen werden: Eine Community setzt eine Grundanzahl aktiver Mitglieder voraus - sonst wäre beispielsweise die Gratifikation 'neue Freunde kennen lernen' nicht verfügbar. Auch müssen die Gebrauchsweisen näher betrachtet werden - denn nur ein gemeinsamer Gebrauch und gemeinsame Regeln machen computervermittelte interpersonale Kommunikation möglich.

Wie erwähnt, sind die verschiedenen möglichen Kommunikationsformen im Internet nicht klar voneinander abgrenzbar - die Multimedialität des Mediums ermöglicht den Nutzern einen *Rahmenwechsel*, bietet also die Möglichkeit, dass "zwischen den Rahmen fließend gewechselt werden kann, ohne aus dem Rahmen zu fallen"⁴⁹ - die Grenzen zwischen interpersonaler und Massenkommunikation verschwimmen. Höflich nennt in diesem Zusammenhang den Begriff der *telelogischen Kommunikation*,

⁴⁶ Höflich, Joachim / Gebhardt, Julian: Der Computer als Kontakt- und Beziehungsmedium. Theoretische Verortung und explorative Erkundungen. In: Medien & Kommunikationswissenschaft 49, 2001/1. S. 24 - 43. S. 25.

⁴⁷ Höflich, 1998a. S. 163.

⁴⁸ Höflich, 1998a. S. 57.

⁴⁹ Höflich, 1998b. S. 158.

und grenzt ihn von der Massenkommunikation und der interpersonalen Kommunikation ab:

"Bei der Konzeption der Teleloge wird statt der Öffentlichkeit versus Privatheit nachgerade das Moment der sozialen Beziehungen, die über eine jeweilige Form medialer Kommunikation geschaffen oder aufrechterhalten werden, hervorgehoben."⁵⁰

Die verschiedenen Typen des Telelogs⁵¹ können fließend ineinander übergehen, diese Dynamik macht Teleloge zu einer "Vermittlungsform von Öffentlichkeit und Privatheit"⁵², d.h. von öffentlichen Kommunikationsformen kann in private Kommunikation gewechselt werden - Öffentliches kann ins Private überführt und Privates öffentlich gemacht werden.

Im Zusammenhang mit Medienrahmen sind noch folgende Begriffe zu nennen:

- *Rahmenbrüche* geschehen, wenn die den Rahmen konstituierenden Bestimmungen verletzt oder deren Grenzen überschritten werden - wenn z.B. elektronische Meinungsforen für die Verbreitung neonazistischer Propaganda genutzt werden.
- *Rahmenstreitigkeiten* sind möglich, wenn eine Unstimmigkeit darüber existiert, "wie die Dinge hätten geschehen sollen."⁵³ Diese Streitigkeiten führen zu einer Festigung und zu einer stetigen Anpassung und Weiterentwicklung von Medienregeln.
- *Rahmentäuschungen* liegen vor, wenn ein Mediennutzer beispielsweise vorgibt, jemand zu sein, der er nicht ist - die Getäuschten bekommen dadurch eine falsche Vorstellung, "was vor sich geht"⁵⁴; dies kann zu Verunsicherungen führen.

⁵⁰ Höflich, Joachim: Zwischen massenmedialer und technisch vermittelter interpersonalen Kommunikation - der Computer als Hybridmedium und was die Menschen damit machen. In: Beck, Klaus / Vowe, Gerhard (Hrsg.): Computernetze - ein Medium öffentlicher Kommunikation? Berlin, 1997. S. 85 - 104. S. 92.

⁵¹ Höflich nennt hier: Distributionsrahmen - *Telelog als Austausch*; Diskursrahmen - *Telelog als Debatte*; Rahmen computervermittelter interpersonalen Kommunikation - *Telelog als Assoziation*.

⁵² Flichy, Patrice: Tele. Geschichte der modernen Kommunikation. Frankfurt am Main / New York, 1994. S. 276.

⁵³ Hettlage, Robert: Rahmenanalyse - oder die innere Organisation unseres Wissens um die Ordnung der sozialen Wirklichkeit. In: Hettlage, Robert / Lenz, Karl (Hrsg.): Erving Goffman - ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern / Stuttgart, 1991. S. 95 - 154. S. 146.

⁵⁴ Höflich, 1998a. S. 155.

- *Rahmenmodulationen* treten dann auf, wenn in spielerischer Weise mit verschiedenen Medienidentitäten experimentiert wird. Hier werden auch die bei Rahmentäuschungen gebräuchlichen Nutzungsweisen bewusst von mehreren Kommunikanten eingesetzt, um vielfältige außergewöhnliche Situationen und Konstellationen zu schaffen - wie z.B. in MUDs.
- *Rahmenirrtümer* geschehen, wenn ein Internetnutzer beispielsweise die Kommunikation mit einem Computer mit der Kommunikation mit einer Person verwechselt (z.B. bei Reaktion auf eine automatisch generierte Antwort-E-Mail).

2.3 Nutzung elektronischer Gemeinschaften

MUDs, Newsgroups und die ersten Chatsysteme basierten nicht auf dem World Wide Web, sondern machten die Installation von besonderen Programmen notwendig, um sie nutzen zu können. In letzter Zeit werden web-basierte Communities immer populärer - diese bieten ebenfalls Chats, Diskussionsforen und vieles mehr und können einfach mit dem Standard-Webbrowser und ohne zusätzliche Installation von Programmen genutzt werden. In diesen virtuellen Gemeinschaften treffen sich, wie bereits erwähnt, meist Nutzer mit ähnlichen Interessen - egal ob es sich um Partnersuche, Spezial-Hobbies, einfach nur das Kommunizieren mit anderen Musik-Fans oder das Kennenlernen von Gleichaltrigen handelt. Die User kommunizieren hier gemeinsam mit anderen Mitnutzern und können bis zu einem bestimmten Maß die Inhalte der Community mitkreieren.

Für die Mitgliedschaft in einer solchen Gemeinschaft sind Partizipationsregeln grundlegend, deren Anerkennung macht die Teilhabe für einen Nutzer erst möglich. Die fundamentalen Verhaltensregeln für die Nutzung des Internet, insbesondere aber auch für computervermittelte interpersonale Kommunikationskanäle sind in der 'Netiquette'⁵⁵ festgehalten. Diese Normen dienen zum einen der Standardisierung der

⁵⁵ Folgende 17 Regeln bilden die Netiquette: 1. Vergiss niemals, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt!; 2. Erst lesen, dann denken, noch mal lesen, noch mal denken und dann erst posten!; 3. Fasse dich kurz!; 4. Deine Artikel sprechen für sich, sei stolz auf sie!; 5. Nimm Dir Zeit, wenn Du einen Artikel schreibst!; 6. Vernachlässige nicht die Aufmachung Deines Artikels!; 7. Achte auf die Subject: - Zeile!; 8. Denke an die Leserschaft!; 9. Vorsicht mit Humor und Sarkasmus!; 10. Kürze den Text auf den Du dich beziehst, auf das notwendige Minimum!; 11. Benutze Mail, wo immer es geht!; 12. Gib eine Sammlung deiner Erkenntnisse ans Netz weiter!; 13. Achte auf gesetzliche Regelungen!; 14. Benutze deinen wirklichen Namen, kein Pseudonym!; 15. Kommerzielles?; 16. Keine 'human gateways' - das Netz ist keine Mailbox!; 17. Du oder Sie? Vgl. <http://www.uni-leipzig.de/netikett.htm>, 01.04.2001.

interpersonalen Kommunikationsweisen im Internet und zum anderen auch der Verpflichtung der Internetnutzer zu bestimmten Gebrauchsstandards. Gerade in virtuellen Communities sind solche Medienregeln besonders wichtig:

"Konstitutionsmerkmal 'elektronischer Gemeinschaften' sind somit nicht beliebige oder exzeptionelle, sondern gemeinsame, normativ festgelegte und damit erwartbare Gebrauchsweisen."⁵⁶

User, die gegen diese Regeln verstoßen (z.B. frauenfeindliche Äußerungen oder das sogenannte 'Flooding'⁵⁷) können aus einer elektronischen Gemeinschaft ausgeschlossen werden - entweder durch eine Sperre eines Administrators oder durch User, die über spezielle Rechte/Funktionen verfügen, mit denen sie 'Störer' aus der Community verweisen und deren Beiträge löschen können.⁵⁸

2.3.1 Mediale Kontakte in elektronischen Gemeinschaften

Die Kommunikation innerhalb Communities läuft meist unter Verwendung sogenannter 'Nicknames' - also Spitznamen ab, die sich die Mitglieder selbst geben. Nicknames sind für die Bildung von dauerhaften Kommunikationsbeziehungen grundlegend, weil sich die Nutzer durch diese wiedererkennen können:

"Genau genommen kommunizieren im Cyberspace [...] nicht 'Personen', sondern Medienidentitäten oder wenn man so will Masken, hinter denen gleichwohl Personen stecken."⁵⁹

Diese Medienidentitäten können "Ausschnitte der Persönlichkeit umfassen oder sogar nur als elektronische Schöpfungen existieren."⁶⁰ Diese neue Form der interpersonalen Kommunikation bringt für die User diverse Unsicherheiten mit sich. Der Aufbau einer Beziehung zu einem anderen Community-Mitglied setzt voraus, dass diesem, bislang fremden Kommunikationspartner persönliche Daten übermittelt werden. Ohne einen gewissen 'Grundstock' an Informationen über andere Kommunikationsteilnehmer kann keine intensive, dauerhafte Interaktion stattfinden. Voraussetzung für den Aufbau von gegenseitigem Vertrauen ist auch, dass die User nicht mit ihrer Medienidentität 'spielen', das heißt, anderen Nutzern Eigenschaften vorgaukeln, die

⁵⁶ Höflich, 1995. S. 530.

⁵⁷ Flooding: Das Schreiben von zahlreichen sinnlosen Beiträgen in Newsgroups oder Chats welche dazu dienen sollen, die anderen Nutzer von einer vernünftigen Kommunikation abzuhalten.

⁵⁸ In der Community GRIN.de, in der die Studie zur vorliegenden Arbeit durchgeführt wird, werden diese User 'VIP-User' genannt.

⁵⁹ Höflich, 2001. S. 32.

⁶⁰ Höflich, 1995. S. 520.

sie eigentlich nicht besitzen: "Grundlegend [...] sind konsistente und 'verlässlich' gestaltete (Medien-)Identitäten, die jederzeit wiedererkannt werden können."⁶¹ Ein Beispiel für das Ausnutzen der gegebenen Anonymität für das Täuschen von Kommunikationspartnern ist das "Gender Swapping"⁶² - elektronischer Geschlechtertausch - in dem beispielsweise ein Mann seinem Gegenüber vorgibt, eine Frau zu sein.

Um solche Unsicherheiten auszuräumen wird von vielen Community-Nutzern ein Rahmenwechsel vorgenommen, d.h. sie nutzen zusätzlich andere Kommunikationsformen, um mehr über ihre Kommunikationspartner zu erfahren. Austausch von E-Mail-Adressen, Telefongespräche oder das Treffen im 'Real Life' sind Möglichkeiten, um Online-Beziehungen zu intensivieren und stabilisieren:

*"Zug um Zug treten die einzelnen Teilnehmer dann hinter ihrer 'Maske' hervor und geben sich als 'reale' Persönlichkeiten zu erkennen, was den Aufbau einer verbindlichen Beziehung [...] enorm erleichtert."*⁶³

Bei vielen Communities haben sich bereits regelmäßige 'Chattertreffen' institutionalisiert, auf denen die Mitglieder die Möglichkeit haben, sich in der Realität kennen zu lernen: "online bonding [is] a springboard to other forms of off-line interaction, including face-to-face encounters."⁶⁴ Nichtsdestotrotz bleibt bei neuen Online-Bekanntschäften immer eine gewisse Unsicherheit, 'falschen Freunden' intime Informationen zu übermitteln: "The possibility of an electronic impostor invading people's most intimate lifes is inherent in the technology."⁶⁵

Ein persönliches Kennen der Kommunikationspartner ist für Nutzer elektronischer Gemeinschaften aber nicht unbedingt notwendig. Die User können den Grad der Beziehungsintensität selbst wählen, je nach dem, wie interessant ihnen die Kommunikation mit ihrem Gegenüber erscheint. Für medial entstandene Kontakte gilt: Je mehr ein Kommunikant seinem Gesprächspartner über sich preisgibt, desto intensiver kann eine Beziehung werden. Diese verschiedenen Intensitätsgrade wirken sich auch auf die Dauerhaftigkeit der Beziehungen und auf die Gesprächsthemen aus.

⁶¹ Höflich, 2001. S. 37.

⁶² Vgl. Dorer, Johanna: Gendered Net: ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien. In: Rundfunk und Fernsehen 25, 1997. S. 19 - 29.

⁶³ Höflich, 2001. S. 39.

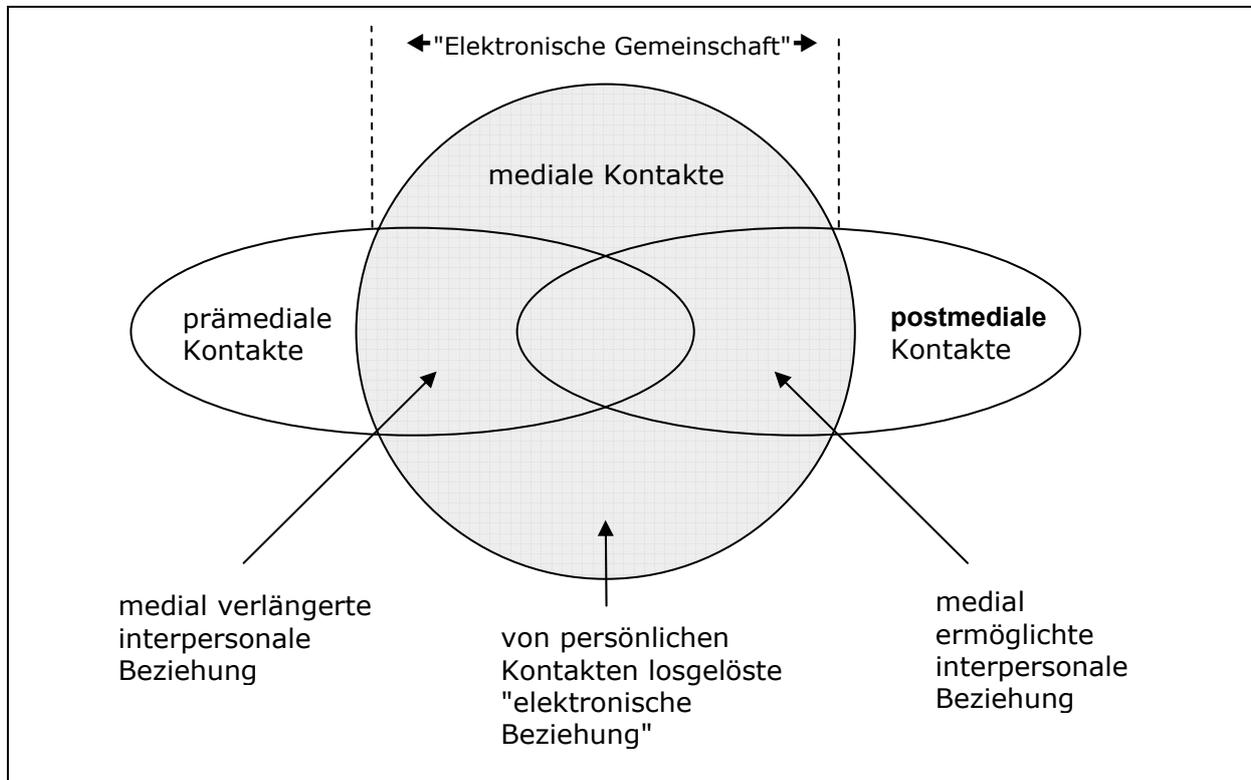
⁶⁴ Thomson, Steven R. / Straubhaar, Joseph D. / Bolyard, Drew M.: Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. In: Information Research. An international electronic journal. Volume 4, No. 1, July 1998.

<http://www.shef.ac.uk/~is/publications/infres/infres41.html>, 05.04.2001.

⁶⁵ Rheingold, Howard. The Virtual Community. Homesteading on the electronic frontier. Zitiert aus der Online-Ausgabe, Kapitel 5, 1993. Online-Ausgabe des Buches: <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html>, 06.04.2001.

Jedoch muss bemerkt werden, dass die gegebene Anonymität den Nutzern die Möglichkeit bietet, mit anderen über Dinge zu sprechen, die sie mit Freunden nicht zu besprechen wagen.

Abbildung 1: "Elektronische Gemeinschaft" und interpersonale Kontakte (nach Höflich)⁶⁶



In elektronischen Gemeinschaften kann zwischen folgenden Kontaktformen unterschieden werden:

- Mediale Kontakte, denen ein persönliches Kennen vorausgeht,
- Kontakte, die ohne primärkommunikative Kontakte rein medial bestehen (Kommunikation unter bislang Fremden) und
- medial entstandene Kontakte, die zu einem postkommunikativen, realen Treffen führen.

Wirkliche 'Bekanntheit' ist bei medial entstandenen Beziehungen nur durch ein reales Treffen zu ermöglichen. Bekanntheit ist jedoch bei der herkömmlichen Massenkommunikation zumeist noch unvollständiger und sehr einseitig. Die Mediendarsteller

⁶⁶ 1995. S. 521.

sind dem Rezipienten nur 'quasi-bekannt' - durch die jeweilige Form der Inszenierung kann die Persönlichkeit eines Kommunikators stark verzerrt werden.

Wichtig ist: Bei den Mitglieder einer virtuellen Community herrscht ein wirkliches Gemeinschaftsgefühl vor, genau wie bei 'echten' Vereinen oder Cliques. Computervermittelte Kommunikation verändert die Weise, wie der Begriff 'Gemeinschaft' definiert werden muss. Virnoche und Marx schlagen ein Modell vor, in dem "community is constituted by individual identification of, and involvement in, a network of particular associations."⁶⁷

2.3.2 *Umgang der Nutzer mit medialen Restriktionen*

In Kommunikationsforen sowie im Chat sind die Nutzer vielfältigen medialen Restriktionen ausgesetzt. So können bei computervermittelter interpersonaler Kommunikation in der Regel keine Körpersprachensignale übermittelt werden. Der Vorwurf, den Nutzern technisch vermittelter Kommunikationsformen würden "die typisch menschlichen Züge der Kommunikation [...] entgleiten"⁶⁸ - ist jedoch nicht haltbar: die User elektronischer Gemeinschaften sind häufig einfallsreiche Persönlichkeiten "die mit furioser Kreativität Kommunikationsformen im Netz entwickeln, die an Emotionsreichtum, Streitbarkeit, Deutlichkeit usw. kaum noch hinter den Kommunikationen in der nichtvirtuellen Wirklichkeit zurückstehen."⁶⁹

Beispiele für die Kompensation von Einschränkungen in der Emotionalität computervermittelter Kommunikation sind die sogenannten Emoticons und Akronyme. Dies sind emotionsanzeigende Codes⁷⁰, von denen es eine Vielzahl an Variationen gibt. Diese Codes können als 'elektronische Parasprache' angesehen werden und haben sich in der computervermittelten Gruppenkommunikation bereits etabliert. Sie werden von den Nutzern permanent eingesetzt, um die Schriftsprache mit emotionalen Attributen zu versehen. Zudem haben diese Zeichen eine "statusvermittelnde Symbol-

⁶⁷ Virnoche, Mary Elizabeth / Marx, Gary T.: "Only Connect" - E.M. Forester in an age of electronic communication: Computer-mediated association and community networks. In: Sociological Inquiry 67 (1), 1997. S. 85 - 100. Zitiert nach Thomson, Steven R. / Straubhaar, Joseph D. / Bolyard, Drew M., 1998.

⁶⁸ Volpert, Walter: High-Tech ohne Mensch?. Universitas, 3, 1988. S. 83.

⁶⁹ Köhler, Thomas: Sozialwissenschaftliche Theorien und Befunde zur computervermittelten Kommunikation. In: Frindte, Wolfgang / Köhler Thomas: Kommunikation im Internet. Frankfurt am Main, 1999. S. 137 - 182. S. 139.

⁷⁰ Beispiele für Emoticons wären zum Beispiel das :-), das ein Lachen darstellt (umgedrehter 'Smiley'), es wird oft an ironisch gemeinte Sätze angehängt. :-(bedeutet: 'ich bin traurig' oder 'das freut mich nicht'. Akronyme werden meist in Form von *g* oder *lol* verwendet. Ersteres bedeutet 'ich grinse', das zweite 'laughing out loud' - ich lache mich kaputt.

kraft und verbunden damit eine gruppendifferenzierende Funktion"⁷¹ - das heißt, an der Vertrautheit mit dem Einsatz dieser Symbole kann zwischen Insidern und 'Newbies', also Community-Neulingen unterschieden werden.

2.3.3 Veränderung sozialer Beziehungen durch virtuelle Gemeinschaften

Natürlich bringt die boomende Community-Nutzung auch die Diskussion mit sich, ob der zunehmende Aufenthalt in der 'Virtualität' zu einer Vereinsamung der User führen kann. Die Unverbindlichkeit und Flüchtigkeit der Community-Beziehungen soll nach Meinung einiger Kritiker zu einer 'Austrocknung von kommunikativer Vielfalt'⁷² führen - reale Kontakte würden immer mehr verschwinden, 'Fast-Food-Beziehungen' immer häufiger werden. Die Skeptiker meinen, zur 'Internetsucht', also "zu dysfunktionalen Verhaltensexzessen, kommt es vor allem bei Chat-Foren und interaktiven Rollenspielen (MUDs, Multi User Dungeons), Onlineanwendungen des Konversations-typs."⁷³ Sie befürchten, dass die realen, "sozial ausgedünnten Kommunikationsorte von der Bildfläche verschwinden"⁷⁴ und durch virtuelle Kontaktstätten ersetzt werden. Gegensätzlich kann aber auch argumentiert werden, dass diese Orte öffentlicher Kontaktaufnahme - "man denke an das Vorbild der italienischen Piazza oder an die Salons und Kaffeehäuser des 18. Jahrhunderts"⁷⁵ - in unserer bereits von Isolation geprägten Gesellschaft immer rarer geworden sind und virtuelle Communities den Nutzern die Möglichkeit geben, ihren "hunger for community"⁷⁶ zu befriedigen und wieder einfacher neue Freundschaften zu schließen:

"It is disturbing for millions of people to drive for hours in their single-passenger, internal-combustion automobiles to cities of inhuman scale, where they spend their days in front of television screens in cubicles within skyscrapers full of people who don't know each other."⁷⁷

Durch die computervermittelte Kommunikation unter Pseudonym ist eine schnelle Annäherung möglich, die Intensität einer Beziehung ist, je nach Preisgabe persönlicher Details, frei wählbar. Auch geographisch isolierte Menschen, Mitglieder von Minderheiten und Kranke erhalten durch die neuen Kommunikationsformen völlig

⁷¹ Höflich, 2001. S. 32.

⁷² Vgl. Wetzstein, 1995.

⁷³ Tasche, 1999. S. 88.

⁷⁴ Mettler-Meibom, Barbara: Raum - Kommunikation - Infrastrukturentwicklung aus kommunikations-ökologischer Perspektive. In: Hömberg, Walter / Schmolke, Michael (Hrsg.): Zeit, Raum, Kommunikation. München, 1992. S. 387 - 401. S. 396.

⁷⁵ Höflich, 1995. S. 523.

⁷⁶ Rheingold, 1993.

⁷⁷ Rheingold, 1999.

neue Möglichkeiten, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Zu realen Treffen und damit zu 'herkömmlichen' Beziehungen kann es ebenfalls kommen, was die bereits beschriebenen 'Chattertreffen' belegen.

Wie häufig wirkliche, enge Freundschaften entstehen, ist ungewiss - die Möglichkeit, unendlich viele neue Bekanntschaften zu schließen und wechselnde soziale und persönliche Identitäten annehmen zu können, macht den "Kontakt mit anderen notgedrungen flüchtiger."⁷⁸ Auch unterscheiden sich die Kommunikationsbedingungen stark von denen realer face-to-face Kommunikation - so kann in der virtuellen Realität die Konversation unmittelbar ohne Begründung abgebrochen werden. Jeder Nutzer hat zudem einen sehr viel stärkeren Einfluss auf das Bild, das die anderen von ihm haben. Eine soziale Kontrolle findet bei virtueller Kommunikation nur selten statt, virtuelle Beziehungen setzen meist nur wenig Verantwortung voraus. Für den User ist es schwierig, zwischen wahren und falschen Informationen zu unterscheiden und relevante von irrelevanten Botschaften zu trennen. Es ist noch zu klären, in welcher Weise sich die Qualität von Internet-Erfahrungen von "extramedialen kommunikativen Erfahrungen unterscheidet, ebenso wie Fernsehwissen von anderem Wissen."⁷⁹ Wichtig ist jedoch: Geschlecht, Alter, ethnische und nationale Herkunft, Aussehen und sozialer Status treten in elektronischen Gemeinschaften zumeist in den Hintergrund - der Computer ermöglicht eine "elektronische Variante einer auf Egalität basierenden Geselligkeit."⁸⁰ Nutzerfreundliche Software und preisgünstige Hardware machen es immer mehr Menschen möglich, an diesen elektronischen Gemeinschaften teilzuhaben. Dies fördert die Pluralisierung und die Bedeutung der Meinung des Einzelnen - nicht Macht und Reichtum zählen, sondern Argumentationskraft. Diesen demokratischen Grundgegebenheiten virtueller Communities kann die Zensurmöglichkeit durch die Betreiber entgegengebracht werden - jede elektronische Gemeinschaft ist von "außen kontrollierbar."⁸¹ Auch könnten neue Kommunikationsklüfte zwischen Nutzern und Nichtnutzern entstehen. Fest steht, dass die Möglichkeit der Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften kulturelle und soziale Veränderungen mit sich bringt, die bisher noch nicht absehbar sind.

⁷⁸ Krotz, Friedrich: Digitalisierte Medienkommunikation: Veränderungen interpersonaler und öffentlicher Kommunikation. In: Neverla, Irene (Hrsg.): Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen / Wiesbaden, 1998. S. 113 - 133. S. 128.

⁷⁹ Krotz, 1998. S. 128.

⁸⁰ Höflich, 1995. S. 523.

⁸¹ Krotz, Friedrich: Elektronisch mediatisierte Kommunikation. Überlegungen zur Konzeption einiger zukünftiger Forschungsfelder der Kommunikationswissenschaft. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4, 1995. S. 445 - 462. S. 455.

2.4 Zusammenfassende Betrachtung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Nutzung technisch vermittelter interpersonaler Kommunikationsformen immer stärker zunimmt. Die sich daraus bildenden elektronischen Gemeinschaften haben eine immer größere Bedeutung im Leben ihrer Nutzer. Neue Formen von zwischenmenschlichen Beziehungen und virtuelle Kommunikationsgruppen bilden sich heraus. Damit eröffnen sich für die Kommunikationswissenschaft zahlreiche neue Forschungsaspekte - die Grenzen zwischen herkömmlicher Massenkommunikation und interpersonaler Kommunikation verschwimmen. Bei Betrachtung dieser Entwicklungen dürfen die eigentlichen Nutzer der neuen Kommunikationsformen nicht vernachlässigt werden. Welchen Nutzen ziehen sie aus elektronischen Gemeinschaften? Welche Erwartungen haben sie an diese und warum ziehen sie die Nutzung anderer Medien in bestimmten Situationen vor? Im Folgenden wird, um diese und weitere Fragen im Verlauf der vorliegenden Arbeit klären zu können, näher auf Jugendliche als eine der Hauptnutzergruppen von virtuellen Gemeinschaften eingegangen.

3. Jugendliche als Mediennutzer

3.1 Definition des Begriffs 'Jugend'

Der Eintritt eines Kindes in die Lebensphase 'Jugend' wird in der Wissenschaft meist mit dem Einsetzen der Pubertät gleichgesetzt, fällt also auf das 12. bis 13. Lebensjahr. Als Ende dieser Phase betrachtet man, unter Berücksichtigung soziologischer Maßstäbe, den Beginn der wirtschaftlichen Selbständigkeit durch den ersten Beruf oder die Heirat. Das Ende der Jugendphase kann demnach individuell sehr verschieden eintreten, meist zwischen dem 18. und dem 25. Lebensjahr.⁸² Der Begriff 'Jugend' entzieht sich einer exakten Alterszuordnung und ist in der Wissenschaft umstritten.⁸³ Fernerhin ist eine lediglich auf das Alter beschränkte Definition der Jugendphase nicht sinnvoll. Sie kann als eine biographische Lebensphase angesehen werden, die als Übergang zwischen Kindheit und Erwachsenenalter dient, in der die Übernahme von verschiedensten Erwachsenenrollen beginnt, wie Berufsorientierung, Annahme politischer Rechte und Pflichten, sexuelle Erfahrungen, Selbständigkeit, Loslösung vom Elternhaus und die Gründung einer eigenen Familie:⁸⁴

"Im Großen und Ganzen geht es also um die Verbindlichmachung von gesellschaftlichen Realitätsmodellen, um Wertorientierungen und um soziale Platzierung."⁸⁵

Dieser Prozess des Erwachsenwerdens hat einen hohen Stellenwert im menschlichen Leben und verkörpert eine Umbruchsituation, in der der Mensch mit vielerlei tiefgreifenden Veränderungen soziologischer und psychologischer (und biologischer) Art konfrontiert ist.

Um einen Überblick über diese Veränderungen geben zu können, zeigt der Jugendforscher Klaus Hurrelmann eine Aufstellung der Hauptentwicklungsaufgaben der Lebensphase Jugend aus soziologischer und psychologischer Sicht:

⁸² Vgl. Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. München, 1994. S. 50.

⁸³ Vgl. Eimeren, Birgit van / Klingler, Walter: Elektronische Medien im Tagesablauf von Jugendlichen. In: Media Perspektiven 5/95. S. 210 - 219.

⁸⁴ Vgl. Schäfers, Bernhard: Soziologie des Jugendalters. Opladen, 1982.

⁸⁵ Bonfadelli, Heinz / Darkow, Michael / Eckhardt, Josef / Franzmann, Bodo / Kabel, Rainer / Meier, Werner / Weger, Hans-Dieter / Wiedemann, Joachim: Jugend und Medien. Eine Studie der ARD / ZDF-Medienkommission und der Bertelsmann Stiftung. Frankfurt am Main, 1986. S. 15.

Tabelle 1: Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase nach Hurrelmann⁸⁶

Psychologische Perspektive	Soziologische Perspektive
- Entwicklung intellektueller und sozialer Kompetenz um eigenständig schulischen und beruflichen Qualifikationen nachzukommen. Ziel: eine eigene ökonomische und materielle Basis für eine selbständige Existenz als Erwachsener	- die berufliche Rolle (einschließlich der Rolle als ökonomisch selbständig Handelnder)
- Entwicklung der eigenen Geschlechtsrolle und sozialen Bindungsverhaltens zu anderen, Aufbau einer Partnerbeziehung als Basis für eine Familiengründung	- die interaktiv-partnerschaftliche Rolle (einschließlich der Rolle als verantwortlicher Familiengründer)
- Entwicklung von Handlungsmustern für die Nutzung des Konsumwaren- und Freizeitmarktes und der Medien. Ziel: eigener Lebensstil und gesteuerter Umgang mit entsprechenden Angeboten	- die Rolle als Kulturbürger (einschließlich der selbständigen Teilnahme am Konsumbereich)
- Entwicklung eines Werte- und Normsystems und eines ethnischen und politischen Bewusstseins entsprechend dem eigenen Verhalten und Handeln zur Ermöglichung der gesellschaftlichen Teilhabe im kulturellen und politischen Bereich	- die Rolle als politischer Bürger

Die Jugend kann also als eigenständige und prägende Lebensphase betrachtet werden, in der sich die Persönlichkeit eines Menschen in besonderem Maße entwickelt und die Fähigkeiten erworben werden, die für das selbständige Erwachsenenleben notwendig sind. Aktive und oft kritische Auseinandersetzung mit den inneren und äußeren Lebensumständen sind typisch für die Jugendphase, was sich in ausgeprägten, verschiedenartigen und eigenwilligen Verhaltensweisen äußert.⁸⁷ Weil jedoch die Anfangs- und Endpunkte der Jugend in der heutigen Zeit immer schwerer zu fassen sind, kann man auch von einer Defunktionalisierung⁸⁸ dieser Übergangszeit sprechen. Die zunehmende Individualisierung und Pluralisierung der Gesellschaft bewirkt, dass die Jugendzeit zunehmend unstrukturiert wird: Immer längere Ausbildungszeiten, ein hohes Maß an Autonomie und der zunehmende Abschied von traditionell bedeutenden Lebensabschnitten wie Heirat oder Familiengründung machen den Lebensstil Jugendlicher zwar immer mehr erwachsenengleich, die für die

⁸⁶ 1994, S. 31ff.

⁸⁷ Vgl. Ferchhoff, Wilfried: Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2. überarbeitete und aktualisierte Auflage. Opladen, 1999. S. 16.

⁸⁸ Vgl. Ferchhoff, 1999. S. 75.

"Identitätsfindung wichtige Abgrenzung von der Welt der Erwachsenen"⁸⁹ wird aber immer mehr erschwert.

Die 'Postadoleszenz', also die Erweiterung der Jugendphase in höhere Altersschichten, und der von Erwachsenen immer stärker betriebene 'Jugendkult' bringt für die pubertierenden, wirklichen Jugendlichen immer mehr Orientierungsprobleme mit sich. Traditionelle Entwicklungsmuster treten immer mehr in den Hintergrund, die Anzahl der Optionen, um "jeweils eigene Wege der individuellen Entfaltung und der sozialen Integration"⁹⁰ zu finden, steigt durch die moderne Lebensweise. Hinzu kommt, dass die Jugendlichen bei der Bewältigung dieses Entscheidungs- und Orientierungsprozesses oft weitgehend auf sich allein gestellt sind. So muss sich jeder Jugendliche, um eine befriedigende psychische Persönlichkeitsentwicklung und eine vollständige soziale Integration zu erreichen, ein eigenes "Netzwerk an Unterstützung"⁹¹ errichten, das aus Familie, Freunden und verschiedenen Organisationen bestehen kann. Ob auch die Teilhabe an den Netzwerken innerhalb virtueller Gemeinschaften einen Teil zu dieser Orientierungshilfe beitragen kann, soll in der explorativen Studie zur vorliegenden Arbeit geklärt werden.

3.2 Lebenssituation und Einstellung Jugendlicher

Mit 'leicht verkrampfte Zuversicht' betitelt das Nachrichtenmagazin 'Spiegel'⁹² die Grundeinstellung der Jugend von heute und bezieht sich damit auf die Ergebnisse der Shell Jugend-Studie 2000,⁹³ welche unter Leitung des Sozialwissenschaftlers Arthur Fischer durch Befragung 4546 Jugendlicher⁹⁴ die Lebenssituation dieser 'Generation 2000' untersuchte. Nahezu unmöglich ist es, die Heranwachsenden unter einem geeigneten Sammelnamen zu greifen: "von der angepassten, der hedonistischen oder der überflüssigen Generation kann ernsthaft keine Rede mehr sein"⁹⁵ - ein passendes Etikett für die neue Generation, wie für die 68er-Rebellen oder die Yuppies der achtziger Jahre ist schwer zu finden. Zahllose verschiedene Jugendszenen und -kulturen haben sich herausgebildet.

⁸⁹ Eimeren, Birgit van / Maier-Lesch, Brigitte: Mediennutzung und Freizeitgestaltung von Jugendlichen. In: Media-Perspektiven 11/97. S. 590 - 603. S. 590.

⁹⁰ Hurrelmann, 1994. S. 291.

⁹¹ Hurrelmann, 1994. S. 292.

⁹² Vgl. Cziesche, Dominik / Pieper, Dietmar: Leicht verkrampfte Zuversicht. In: DER SPIEGEL, Nr. 13 / 2000. Auch im Internet: <http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,70541,00.html>, 15.04.2001.

⁹³ Deutsche Shell (Hrsg.): Jugend 2000. 13. Shell Jugendstudie. Opladen, 2000.

⁹⁴ Die Studie untersuchte Jugendliche von 15 - 24 Jahren.

⁹⁵ Cziesche, 2000. <http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,70541,00.html>, 15.04.2001.

Die Zuversicht und Leistungsbereitschaft vieler Jugendlicher ist groß und die meisten finden die Welt, in der sie leben, recht erträglich - ein revolutionärer Geist ist nicht sichtbar. Über fünfzig Prozent der deutschen Jugend sieht positiv in die Zukunft. Ein neuer Ehrgeiz ist spürbar, die Teenager bereiten sich auf ihre berufliche und private Zukunft vor. Viele Mädchen wollen, ebenso wie die Jungen, später eine Balance zwischen Beruf und Familie finden: "Typisch 'weibliche' Lebensmuster im Unterschied zu typisch 'männlichen' scheint es so nicht zu geben."⁹⁶ Nicht vernachlässigt werden dürfen aber die verunsicherten und ratlosen zehn Prozent der Jugendlichen, die sich den Anforderungen der modernen Gesellschaft nicht gewachsen fühlen und ihre Zukunft deshalb auch sehr pessimistisch sehen. Einige dieser Jugendlichen wachsen unter eher schwierigen Voraussetzungen auf, was Familie, Schulbildung und eigene Wertorientierungen betrifft. Aber auch bei den eher positiv eingestellten Jugendlichen ist teilweise Desorientierung zu verspüren, die "Zuversicht enthält Irritationen, sie wirkt oft angestrengt und bemüht."⁹⁷

Die moderne Dienstleistungsgesellschaft verlangt von den Jugendlichen sehr viel - gerade die große Freiheit und die vielen Wahlmöglichkeiten, die mit dem wachsenden Traditionsverlust einhergehen, machen die Orientierung oft schwer. Lebenslanges Lernen, rapide Wirtschaftsentwicklung, Informationsüberflutung und neue Familienstrukturen verlangen von der Jugend ein enormes Maß an Flexibilität - traditionelle, homogene Wertstrukturen und Leitbilder gehören immer mehr der Vergangenheit an. Die Eltern werden von vielen Jugendlichen in diesen 'unübersichtlichen' Zeiten als 'Partner' angesehen, der klassische Generationskonflikt ist gewichen. Obwohl die Erziehung einen Einfluss auf ihre Lebensentwürfe hat, ist zu erkennen, dass viele Jugendliche vom Elternhaus her "zu wenig vorbereitet sind auf das Leben im neuen Jahrhundert."⁹⁸ Dies kann auch ein Grund dafür sein, dass Jugendliche heutzutage Werte wie Pflicht, Fleiß, Treue und Familie wieder mehr anerkennen.⁹⁹ Der Rückgriff auf diese Werte soll als Halt in der von rasanten Veränderungen geprägten Umwelt dienen.

Die wichtigsten nichtmedialen Freizeitbeschäftigungen für Jugendliche sind laut der 'JIM 2000 Studie'¹⁰⁰ Freunde treffen (86%), Sport treiben (62%) und sich ausruhen

⁹⁶ Deutsche Shell, 2000. S. 21.

⁹⁷ Deutsche Shell, 2000. S. 50.

⁹⁸ Deutsche Shell, 2000. S. 92.

⁹⁹ Vgl. DIE WIRTSCHAFTSWOCHEN: "Die Kinder der 68er". Nr. 18, 29.04.1999. S. 34 - 36.

¹⁰⁰ Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. In dieser Studie wurden 1200 Jugendliche von zwölf bis 19 Jahren telefonisch zu den Themen Lebenssituation, Informationsverhalten, Themeninteressen und

(58%). Mediale Freizeitbeschäftigungen werden von den Jugendlichen jedoch noch häufiger ausgeübt.¹⁰¹ Die Haupt-Themeninteressen der Heranwachsenden sind 'Aktuelles aus aller Welt' (53%), 'Mode' (47%), 'Musik' (41%) und, auf Platz vier, 'Internet' (40%).¹⁰² Dieser vierte Platz sticht in Anbetracht des Themas der vorliegenden Arbeit besonders heraus. Das Internet scheint für viele Jugendliche innerhalb weniger Jahre zu einem der interessantesten Themenfelder geworden zu sein. Auf die Medien- und speziell die Computer- und Internetnutzung Jugendlicher wird im Folgenden genauer eingegangen.

3.3 Mediennutzung - Internetnutzung Jugendlicher

Wie bereits erwähnt, ist die Mediennutzung eine der Hauptfreizeitbeschäftigungen deutscher Jugendlicher. 'Mindestens mehrmals pro Woche' nutzen die Heranwachsenden vor allem den Fernseher (93%), Musik-CDs / Kassetten (92%), das Radio (84%) und den Computer (60%).¹⁰³

Tabelle 2: Mediennutzung in der Freizeit - 'mindestens mehrmals pro Woche'. Angaben in %. Quelle: JIM 98, JIM 99/2000, JIM 2000.¹⁰⁴

	1998	1999	2000
Fernsehen	95	94	93
CDs / Musikkassetten	94	94	92
Radio hören	85	84	84
Computer benutzen	48	52	60
Zeitung lesen	59	62	59
Zeitschriften lesen	49	46	45
Bücher lesen	38	36	36
Videos ansehen	23	20	20
Hörspielkassetten	13	12	12
Comics lesen	12	10	11
Kino gehen	1	2	3

Das Fernsehen ist und bleibt im Jahr 2000 das Medium Nummer eins, jedoch verzeichnet der Computer ein Plus von 12 Prozentpunkten im Vergleich zum Jahr 1998, während die Nutzung anderer Medien eher zurückgeht oder statisch bleibt. Bei der

Medienverhalten befragt. Vgl. Feierabend, Sabine / Klingler, Walter: Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. In: Media Perspektiven 11/2000. S. 517 - 527.

¹⁰¹ Vgl. Eimeren, 1997. S. 592.

¹⁰² Vgl. Feierabend, 2000. S. 518.

¹⁰³ Vgl. Feierabend, 2000. S. 519.

¹⁰⁴ Vgl. Feierabend, 2000. S. 519.

Frage nach dem wichtigsten Medium liegt der Computer nach dem Fernsehen (34%) sogar bereits auf Platz 2 (23%) - gleichauf mit dem Radio.¹⁰⁵ Unklar ist, ob der leichte Rückgang beim Fernsehen eine Trendwende im quantitativen Umgang mit diesem Medium aufgrund der steigenden Computer- und Internetnutzung darstellt. Jugendliche Internetnutzer glauben bei sich allerdings einen Rückgang der Fernsehnutzung festzustellen, diese subjektiven Einschätzungen "zeigen jedenfalls in diese Richtung."¹⁰⁶

Die Computernutzung hängt auch von der Bildung ab, so sind überdurchschnittlich viele Nutzer dieses Mediums Gymnasiasten. Schon 46% der deutschen Jugendlichen verfügen über einen eigenen PC, wobei der Computerbesitz noch eine Domäne der Jungen ist (55% im Vergleich zu 37% bei den Mädchen).¹⁰⁷ 60% der Jugendlichen nutzen den Computer mehrmals pro Woche und zählen somit zu den Intensivnutzern. Entgegen der gängigen Annahme, diese 'Computerfreaks' seien ungesellige 'Internet-Junkies' ohne soziale Kontakte, sind soziale Defizite eher bei Computerverweigerern zu finden. Die 'Heavy User', also die Intensivnutzer "führen ein Leben mit reichhaltigen Freizeitaktivitäten"¹⁰⁸, sind menschlich aufgeschlossen und haben häufig einen festen Freund bzw. eine feste Freundin. Sie streben oft beruflichen Erfolg an und verfügen über eine klare Lebensplanung, treten jedoch auch besonders stark für soziale Integration und Menschlichkeit ein.

Medien dienen den Jugendlichen auch als Kommunikationsgegenstand, wobei ihnen das Fernsehen noch den meisten Gesprächsstoff (56%)¹⁰⁹ liefert. Immer mehr Jugendliche reden jedoch auch über Internetinhalte, der Anteil ist von 14% im Jahr 1998 auf 30% im Jahr 2000 gestiegen. Auch haben immer mehr Jugendliche Internetenerfahrung: nutzten 1998 noch nur 18% der Jugendlichen das Internet 'zumindest selten', so sind es im Jahr 2000 bereits 57%.¹¹⁰ Einen großen Zuwachs gab es bei beiden Geschlechtern und allen Bildungsgruppen. Schon die Hälfte der jugendlichen Internetnutzer sind mehrmals pro Woche 'online'. Dabei wird das Internet zum größten Teil von zu Hause aus genutzt - Initiativen wie 'Schulen ans Netz' machen sich jedoch ebenfalls bemerkbar - so können bereits 42% der Jugendlichen in Deutsch-

¹⁰⁵ Gerhards, Maria / Klingler, Walter: Jugend und Medien: Fernsehen bleibt dominierend. In: Media Perspektiven 2/2001. S. 65 - 74. S. 74.

¹⁰⁶ Gerhards, 2001. S. 66.

¹⁰⁷ Vgl. Feierabend, 2000. S. 519.

¹⁰⁸ Deutsche Shell, 2000. S. 215.

¹⁰⁹ Gefragt wurde, ob die Jugendlichen 'mindestens mehrmals pro Woche' über die Medieninhalte reden. Vgl. Feierabend, 2000. S. 519.

¹¹⁰ Vgl. Feierabend, 2000. S. 523.

land, vor allem auf weiterführenden Schulen und Gymnasien, vom Ausbildungsplatz aus auf das Internet zugreifen.¹¹¹

Die am häufigsten genutzten Internetanwendungen Jugendlicher sind E-Mails versenden (42%), Informationen suchen (30%) und Chatten (24%).¹¹²

Tabelle 3: Nutzung verschiedener Angebote im Internet - 'täglich/mehrmals pro Woche', Basis Internetnutzer, Angaben in %. Quelle: JIM 2000.¹¹³

	Gesamt (n=681)	Mädchen (n=297)	Jungen (n=384)
E-Mails versenden	42	43	40
Infos zu best. Themen	30	30	30
Chatten	24	25	23
Musik / Sounddateien anhören	19	12	24
Download von Musikdateien	14	6	20
Download anderer Dateien	12	7	16
Netzspiele, Multi-User-Spiele	9	5	12
Download von Spielen	7	3	10
Infos regionale Veranstaltungen	7	7	7
Beiträge Newsgroups lesen/schreiben	7	6	8
In Datenbanken suchen	7	3	10
Filme/Videos anschauen	6	4	8
Bibliotheken im Internet nutzen	5	4	5
Etwas bestellen, das kein Geld kostet	5	2	8
Etwas bestellen, das Geld kostet	2	2	3

Besonders interessant ist auch die Nutzung der interpersonalen Kommunikationsmöglichkeiten des Internet durch Jugendliche im Vergleich zur Nutzung durch die Gesamtheit der Internetuser. Nimmt man die Daten der ARD/ZDF-Online-Studie 2000 als Grundlage, so haben 78 % der Jugendlichen schon einmal Gesprächsforen, Newsgroups oder Chats genutzt - im Vergleich zu 52% der Gesamtheit der Internetuser:

¹¹¹ Vgl. Eimeren, 2000. S. 339

¹¹² Vgl. Feierabend, 2000. S. 523.

¹¹³ Vgl. Feierabend, 2000. S. 524.

"Die spielerisch-interaktiven Komponenten des Internets spielen bei Jugendlichen eine zentrale Rolle. Häufiger als die Gesamtheit der Internetnutzer surfen sie im Internet, suchen Newsgroups oder Chatrooms auf oder rufen Computerspiele ab."¹¹⁴

Warum Heranwachsende eine besondere Affinität zu den Internetanwendungen haben, die vorwiegend den persönlichen Austausch ermöglichen, ist eine der grundlegenden Fragen, die es in der Studie zur vorliegenden Arbeit zu beantworten gilt. Ob gerade die interpersonalen Kommunikationsangebote genutzt werden, um Hilfe in der oft schwierigen Jugendphase zu finden und in welcher Weise diese Hilfe stattfindet, ist zu klären. Auch ist von zentraler Bedeutung, welchen weiteren Nutzen Jugendliche aus der Teilhabe virtuellen Gemeinschaften ziehen. Welche kommunikationswissenschaftlichen Ansätze zur Klärung dieser Fragen dienen, wird im Folgenden beschrieben.

¹¹⁴ Eimeren, 2000. S. 342.

4. Theoretische Grundlagen

Die Kommunikationswissenschaft bietet zahlreiche verschiedene Ansätze und Modelle, um Medienwirkungen zu analysieren. Im Folgenden werden insbesondere zwei dieser Ansätze betrachtet - der 'Uses And Gratifications Approach' und der 'Ethnomethodologische Ansatz' - welche zur Klärung der Fragen dienen sollen, die im Zusammenhang mit der Teilhabe jugendlicher Internetnutzer an virtuellen Gemeinschaften entstehen. Die einzelnen Fragestellungen werden im Anschluss an dieses Kapitel erläutert, im empirischen Teil der Arbeit.

4.1 Der Uses and Gratifications Approach

Wenn man den Uses and Gratifications Approach betrachtet, ist der grundlegende Unterschied zu vielen anderen Erklärungsmodellen der Medienwirkungsforschung, dass hier der Rezipient in den Vordergrund der Forschung gerückt wird. Dem Rezipienten wird eine aktive Rolle im Kommunikationsprozess zugeschrieben, er ist kein "wehrloses Opfer"¹¹⁵ massenkommunikativer Stimuli, sondern nutzt die Medien bewusst zur eigenen Bedürfnisbefriedigung.

Allerdings ist der Uses and Gratifications Approach keine klar definierte Theorie, er besteht vielmehr aus einer Ansammlung verschiedener Ansätze, denen die Annahme vom aktiven Rezipienten gemein ist: der Rezipient ist die selektierende Schlüsselfigur, die entscheidet, ob und welche Art der Kommunikation stattfindet. Dieses zielgerichtete Handeln dient der Befriedigung eigener Bedürfnisse (dem Erhalt von Gratifikationen) - wobei nicht der Medienkonsum allein zur Bedürfnisbefriedigung dient, sondern auch andere Quellen, wie z.B. face-to-face Kommunikation, im Wettbewerb mit den Medien stehen.¹¹⁶

Man kann den Uses and Gratifications Approach als Antwort auf das klassische Stimulus-Response-Modell ansehen - es wird nicht mehr gefragt "what do the media do to the people?", sondern umgekehrt "what do people do with the media?"¹¹⁷

Der Fokus liegt klar auf dem aktiv handelnden Rezipienten, der im Mittelpunkt des Massenkommunikationsprozesses steht. Alles in allem beschäftigt sich die Gratifika-

¹¹⁵ Merten, Klaus: Vom Nutzen des "Uses and Gratifications Approach". Anmerkungen zu Palmgreen. In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg., 1984/1. S. 66 - 72. S. 66.

¹¹⁶ Vgl. Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen, 1987. S. 383.

¹¹⁷ Katz, Elihu / Foulkes, David: On the Uses of Mass Media As 'Escape': Clarification of a Concept. Public Opinion Quarterly, 26, 1962. S. 377 - 388. S. 379.

tionsforschung gemäß dem Modell des Gratifikationsprozesses von Katz, Blumler und Gurevitch¹¹⁸ mit:

*"1. den sozialen und psychologischen Ursprüngen von 2. Bedürfnissen, die 3. Erwartungen erzeugen an 4. die Medien oder andere (nicht-mediale) Quellen. Die Erwartungen führen dann zu 5. verschiedenen Mustern der Medienexposition (oder zu anderen Aktivitäten), woraus 6. Bedürfnisbefriedigung und 7. andere Konsequenzen (meist unbeabsichtigte) resultieren."*¹¹⁹

Kritik erntete der Uses and Gratifications Approach vor allem wegen seiner mangelnden theoretischen Untermauerung, seinen individualistischen Grundannahmen und der Grundvorstellung vom aktiven Rezipienten. Der Vorwurf der Theorielosigkeit gründet vor allem in der Tatsache, dass die Vielzahl der Ansätze, die die Grundannahme des 'aktiven Publikums' gemein haben, unter dem Überbegriff 'Uses and Gratifications Approach' subsumiert werden, obwohl diese oft sehr heterogenen Entwicklungen unterliegen und "theoretisch völlig beliebige Aussagen enthalten können."¹²⁰ Auch werden zentrale Begriffe wie 'Nutzen', 'Bedürfnis' und 'Motiv' oft sehr verschieden verwendet. Die individualistische Perspektive des Ansatzes wird kritisiert, da die kognitiven Prozesse, die der Rezeptionsvorgang beim Rezipienten auslöst, vernachlässigt werden, d.h. der Kommunikationsprozess wird verkürzt, die Interpretation der rezipierten Inhalte wird nicht betrachtet. Auch fehlt in der Uses and Gratifications-Forschung häufig eine genaue Betrachtung der sozialen und psychologischen Ursprünge der Bedürfnisse des Rezipienten. Der Vorstellung vom aktiven, zielorientiert und bewusst handelnden Rezipienten wird von den Kritikern entgegengesetzt, dass die Mediennutzung "*nicht* intentional, zielgerichtet, bewusst, sondern eher implizit, unbewusst oder gar akzessorisch"¹²¹ erfolgt. Auch wird bemängelt, dass die Rezipienten in einer Befragung beispielsweise unbewusste Motive für die Mediennutzung gar nicht äußern können, es wird bezweifelt, "ob man durch Befragung des Publikums dessen Bedürfnisse adäquat erfassen kann."¹²² Diesen und anderen Kritikpunkten wurde durch zahlreiche Erweiterungen des Ansatzes Rechnung getragen, auf die im Weiteren genauer eingegangen wird. Auch lassen sich gerade in Bezug

¹¹⁸ Katz, Elihu / Blumler, Jay G. / Gurevitch, Michael: Utilization of Mass Communication by the Individual. In: Blumler, Jay G. / Katz, Elihu (Hrsg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives in Gratifications Research. Beverly Hills, 1974. S. 19 - 32.

¹¹⁹ Vgl. Schenk, 1987. S. 383 (Teilweise kursiv im Original).

¹²⁰ Merten, 1984. S. 67.

¹²¹ Merten, 1984. S. 67.

¹²² Ronge, Volker: Massenmedienkonsum und seine Erforschung - eine Polemik gegen "Uses and Gratifications". In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg., 1984. S. 73 - 82. S. 77.

auf interpersonale computervermittelte Kommunikation einige der Kritikpunkte negieren, da gerade diese neue Mediennutzungsform vom Rezipienten Aktivität und Zielorientierung erfordert. Auch dies soll im Verlauf der vorliegenden Arbeit noch detaillierter dargestellt werden.

4.1.1 Erweiterungen des Uses and Gratifications Approach

Die umfangreiche Kritik, die bezüglich des Uses and Gratifications Approach hervorgebracht wurde, führte zu einer Reihe von Erweiterungen des Ansatzes. Diese sollten dem Ansatz zu einer ausdifferenzierten Modellbildung verhelfen, seine Hypothesen sollten spezifiziert und empirisch überprüft werden. Zahlreiche Kommunikationsforscher belebten den Ansatz mit teils sozialpsychologisch und teils soziologisch orientierter Forschung. So bemängelten Katz, Blumler und Gurevitch im Jahr 1974 beispielsweise: "The social and environmental circumstances that lead people to turn to the mass media for the satisfaction of certain needs are (...) little understood as yet."¹²³ Die zahlreichen Erweiterungen des Ansatzes haben jedoch viel für eine theoretische Untermauerung und eine Weiterentwicklung des anfänglich losen Theorien gemisches getan - so bemerkt Palmgreen im Jahr 1984, dass

"erstens in der 'uses and gratifications'-Tradition eine Phase starken Theorie wachstums begonnen hat, daß zweitens durch die Art dieses Wachstums ein großer Teil der Kritik des Ansatzes abgeschwächt, wenn nicht sogar ganz zurückgewiesen werden kann und daß drittens das 'uses and gratifications'-Paradigma momentan der vielversprechendste Versuch ist, eine Theorie der Massenmediennutzung zu entwickeln und aus diesem Grund auch ein hohes Maß an praktischer Bedeutung besitzt."¹²⁴

Die Hochphase der 'modernen' Uses and Gratifications-Forschung begann in den siebziger Jahren und reichte bis in die achtziger Jahre hinein, jedoch erlebt der Ansatz momentan ebenfalls wieder eine Renaissance, da die neuen interaktionsermöglichenden Medien die Vorstellung vom aktiven Mediennutzer geradezu implizieren. Im Folgenden werden einige Erweiterungen des Ansatzes dargestellt, die in der Studie zur vorliegenden Arbeit zur Ermittlung der Gratifikationen, die Jugendliche durch

¹²³ Katz, Elihu / Blumler, Jay G. / Gurevitch, Michael: Uses of mass communication by the individual. In: Davison, Wayne P. / Yu, Frederick T.C. (Hrsg.): Mass Communication Research: Major Issues and Future Directions. New York, 1974. S.11 - 35. Zitiert nach: Blumler, Jay G.: The role of theory in uses and gratifications studies. In: Communication Research, Vol. 6, 1979. S. 9 - 36. S. 21.

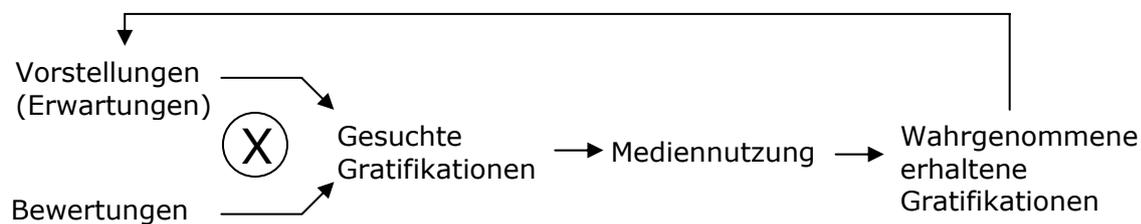
¹²⁴ Palmgreen, Philip: Der "Uses and Gratifications Approach". Theoretische Perspektiven und praktische Relevanz. In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg., H. 1/1984, S. 51 - 62. S. 51.

Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften erhalten, vornehmlich eine Rolle spielen.

Palmgreen's Modell gesuchter und erhaltener Gratifikationen

Palmgreen geht in seinem Modell gesuchter und erhaltener Gratifikationen davon aus, dass im Zusammenhang mit den Begriffen 'Bedürfnisse' und 'Gratifikationen' auch die *Erwartungen* des Rezipienten eine wichtige Rolle spielen dürften.

Abbildung 2: Palmgreen's Modell gesuchter und erhaltener Gratifikationen¹²⁵



Hier beeinflusst das Produkt von den Vorstellungen / Erwartungen und den Bewertungen des Rezipienten seine Bedürfnisse (gesuchte Gratifikationen), was zu einer bestimmten Form der Mediennutzung und zur Bedürfnisbefriedigung führt. Die erhaltenen Gratifikationen werden vom Rezipienten individuell wahrgenommen und beeinflussen wiederum dessen Vorstellungen / Erwartungen an die Eigenschaften von bestimmten Medientypen wie Fernsehen, Zeitungen und Zeitschriften und deren Inhalten. Das heißt, wenn ein Rezipient bestimmte Medieninhalte positiv bewertet und nach diesbezüglichen Gratifikationen sucht, wird er sich dem Medium zuwenden, von dem er sich die effektivste Bedürfnisbefriedigung erwartet. Erhält er die gewünschten Gratifikationen, wird er in Zukunft in ähnlichen Fällen wieder das selbe Medium nutzen (oder auch z.B. das selbe Fernsehprogramm). Ist dies nicht der Fall, wird er sich anderen Inhalten oder Medien zuwenden. Die Bewertungen werden laut Palmgreen nicht von den erhaltenen Gratifikationen beeinflusst, da diese als relativ beständiges Element des persönlichen Wertesystems angesehen werden. Im Zusammenhang mit der Nutzung virtueller Gemeinschaften ist hier von besonderem Interesse, ob gerade Gratifikationen wie 'Freunde finden' oder 'persönliche Ratschläge Gleichaltriger', die von den herkömmlichen Medien nicht oder nur unzureichend geliefert werden kön-

¹²⁵ Palmgreen, 1984. S. 56.

nen, von den Nutzern in diesem neuen Medium gesucht werden und ob solch spezielle Bedürfnisse gegebenenfalls auch hinreichend befriedigt werden.

Der Nutzenansatz von Renckstorf

Grundannahmen des Uses and Gratifications Approach finden sich in der *Handlungstheorie*, beispielsweise im soziologischen "symbolischen Interaktionismus": Hier wird davon ausgegangen, dass uns nicht nur eine natürliche, sondern auch eine symbolische Umwelt umgibt. Die Umweltobjekte erlangen ihre Bedeutung für das handelnde Individuum erst durch einen inneren Interpretationsprozess und werden nicht mehr als Reiz betrachtet, der ungefiltert und unmittelbar auf eine Person einwirkt. Die Handlungen der Menschen hängen also eng mit der Bedeutung zusammen, die die Objekte ihrer Umwelt für sie besitzen. Handeln wird als 'soziales Handeln' angesehen - als bewusstes, gezieltes und aktives Vorgehen. Der 'Nutzenansatz' von Renckstorf, eine Weiterentwicklung des Uses and Gratifications Approach, verbindet die Grundannahme, dass Menschen beim Medienkonsum generell bewusst und zielgerichtet nutzenorientiert handeln, mit der "Auffassung von der subjektspezifischen Interpretationsqualität der Wirklichkeit"¹²⁶ des symbolischen Interaktionismus:

"In die Handlungen menschlicher Individuen fließen die jeweils eigenen Zielsetzungen oder Interessen ebenso ein wie die situativen Bedingungen, die Elemente der Situation also, in der der Handelnde steht. [...] Soziales Handeln ist somit ziel- und norm-orientiert und basiert auf einer Definition der Situation, die der 'selbst-bewußte' Handelnde vornimmt."¹²⁷

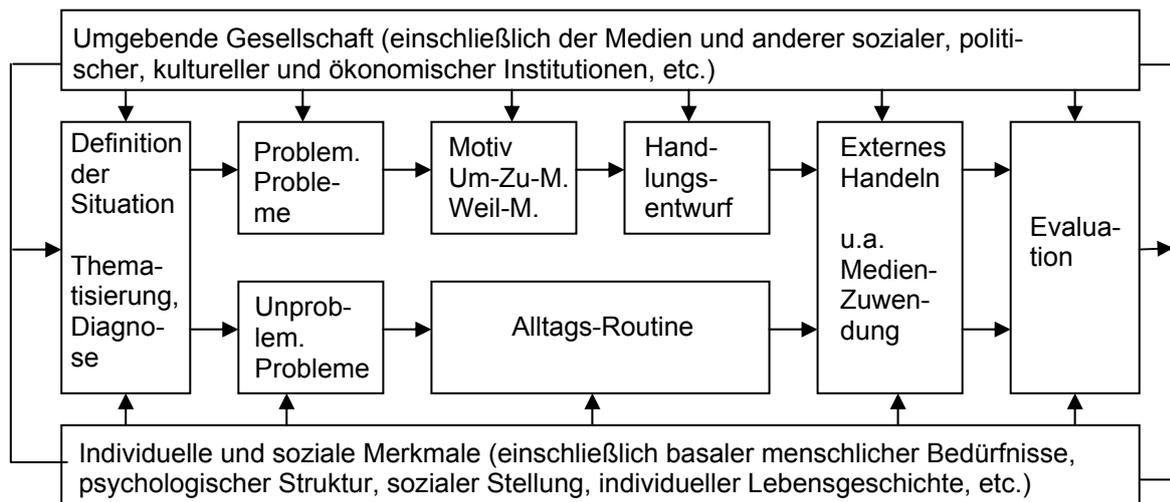
Menschen verwenden für kommunikative Interaktion Zeichen als Symbole für bestimmte Bedeutungen und treten somit symbolisch vermittelt zueinander in Beziehung. Nur wenn eine Verständigung über die jeweiligen Bedeutungen erzielt wird, ist die symbolisch vermittelte Interaktion erfolgreich - Kommunikation kommt zustande. Die Kommunikationspartner handeln also gewissermaßen verschiedene Bedeutungen aus. Ihr persönliches Reservoir an Bedeutungen haben sie sich durch vergangene Kommunikationsakte und Interpretationsvorgänge individuell angeeignet. Die Medien bieten dem Rezipienten laut Renckstorf ein Angebot an verschiedenen Gegenständen, Inhalten und Ereignissen, ihm ist freigestellt, ob und in welcher Form

¹²⁶ Burkart, Roland: Kommunikationswissenschaft. Wien, 1983. S. 184.

¹²⁷ Renckstorf, Karsten: Alternative Ansätze in der Massenkommunikationsforschung. Wirkungs- vs. Nutzenansatz. In: Rundfunk und Fernsehen. 21 Jg., 1973. S. 183 - 197. S. 189.

er sie zu Objekten seiner Umwelt macht. Durch seine Interpretation der Objekte und durch die Zuweisung von verschiedenen Bedeutungen wird letztendlich die Botschaft konstituiert. Ob und wie der Rezipient auf sie reagiert, hängt von dessen Entscheidung ab.

Abbildung 3: Referenzmodell zur Ermittlung von Folgen/
Konsequenzen massenmedialer Kommunikationsprozesse nach Renckstorff¹²⁸



Der Rezipient definiert in Renckstorff's Modell seine Situation bzw. Bedürfnislage, stellt fest, ob es sich um eine unproblematische handelt, für die sein Alltagswissen ausreicht, oder eine problematische, für die momentan nicht genug Handlungswissen vorhanden ist. Als Konsequenz seiner derzeitigen Situationen interpretiert er bestimmte Formen der Medienzuwendung (oder andere Handlungen) als für ihn nützlich. Die Folgen der Handlungsweisen / Gratifikationen und deren Evaluation fließen wiederum in die nächste Situationsdefinition mit ein. Der gesamte Prozess ist darüber hinaus gesellschaftlichen und kulturellen sowie individuellen, sozialen und biographischen Wirkungsfaktoren ausgesetzt.

In Bezug auf die Nutzung elektronischer Gemeinschaften ist diesbezüglich beispielsweise von Interesse, ob bei Jugendlichen durch die mit speziellen Schwierigkeiten und Aufgaben behaftete Lebensphase Jugend bestimmte Bedürfnisse entstehen (z.B. 'Hilfestellung bei Schulproblemen', 'Partnerschafts-Beratung' oder 'sozialer Isolation entgegen'), die insbesondere durch die interpersonale Kommunikation in

¹²⁸ Renckstorff, Karsten: Mediennutzung als soziales Handeln. Zur Entwicklung einer handlungstheoretischen Perspektive der empirischen (Massen-)Kommunikationsforschung. In: Kaase, Max / Schulz, Winfried (Hrsg.): Massenkommunikation: Theorien, Methoden, Befunde. Sonderheft (30) der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Köln, 1989. S. 314 - 336. S. 332.

diesen Gemeinschaften befriedigt werden können. Dies würde klären, warum gerade Jugendliche eine besondere Affinität zu dieser neuen Mediennutzungsform haben. Bezogen auf den Nutzenansatz würde dies bedeuten, dass sich hierbei die Handlungsweise 'Community-Nutzung' als zweckmäßig für bestimmte Bedürfnislagen herausgestellt hat und zur Bedürfnisbefriedigung oder Problembefriedigung angewandt wird.

4.1.2 Empirische Befunde

Intermedia-Vergleiche

Um die theoretischen Annahmen des Uses and Gratifications Approach zu untermauern, wurden besonders in den siebziger Jahren zahlreiche empirische Studien durchgeführt. Insbesondere wurden Intermedia-Vergleiche angestellt, mit denen die unterschiedlichen Gratifikationsdimensionen von Fernsehen, Hörfunk, Zeitung, Buch und Kino ermittelt wurden. Zu nennen wäre hier beispielsweise die richtungsgebende 'Israel Studie' von Katz / Gurevitch / Haas¹²⁹, die auch in Deutschland indirekt Folgestudien auslöste¹³⁰ und auf Basis der sozialen Situationen und psychischen Voraussetzungen der Rezipienten entstandene Bedürfnisse und deren Befriedigung durch die Massenmedien untersuchte. Geklärt werden sollte, welche Bedürfnisse von den Rezipienten für wichtig erachtet werden, in welcher Weise diese verschiedenen Bedürfnisse von den unterschiedlichen Medien befriedigt werden und wie der Anteil der Bedürfnisbefriedigung durch die Medien im Vergleich zu nicht-medialen Quellen bewertet wird. Als Ergebnis der Studie konnte festgestellt werden, dass verschiedene Medien unterschiedliche Bedürfnisse befriedigen, und dass die Medien von den Rezipienten gezielt zum Zweck der individuellen Bedürfnisbefriedigung genutzt werden. So dienen Film und Fernsehen beispielsweise "am deutlichsten von allen angesprochenen Medien der Aufrechterhaltung sozialer Kontakte innerhalb der Familien und Freundesgruppen"¹³¹, während Zeitungen die größte Hilfeleistung in Bezug auf Informationen über die Gesellschaft bieten.

¹²⁹ Katz, Elihu / Gurevitch, Michael / Haas, Hadassah: On the Use of the Mass Media for Important Things, in: American Sociological Review (ASR), Vol. 38, 1973. S. 377 - 388.

¹³⁰ Zu nennen wäre hier beispielsweise eine von Infratest in Anlehnung an Katz durchgeführte Studie, die die 'subjektiven Bedingungsfaktoren' der Mediennutzung untersuchte. Vgl. Schenk, 1987. S. 400ff.

¹³¹ Teichert, Will: Bedürfnisstruktur und Mediennutzung. Fragestellung und Problematik des "Uses and Gratifications Approach". In: Rundfunk und Fernsehen, 23. Jg., 1975. S. 269 - 283. S. 273.

Wichtig zu bemerken ist allerdings, dass die Rezipienten die Medien nur in den Bereichen 'gezielte Informationssuche' und 'ausgesprochenes Unterhaltungsbedürfnis' als wichtigste Gratifikationsquelle betrachten - nicht-mediale Quellen, wie Familie, Freizeit, Arbeit und Freunde gelten zur Befriedigung aller anderen Bedürfnisse als sehr viel effektiver. Im Rahmen der Studie zu dieser Arbeit ist zu ermitteln, ob Kontakte bzw. Freundschaften, die in virtuellen Gemeinschaften geschlossen werden, von den Nutzern als ähnlich wichtige Gratifikationsinstanz wie 'reale' Freundschaften und Familie angesehen werden, d.h. ob das neue Medium in diesem Bereich wirkungsvoller als andere Medien ist und dem Gratifikationsvermögen nicht-medialer Quellen näher kommt. Dies würde darauf hindeuten, dass sich die Gratifikationsdimensionen der Nutzung computervermittelter interpersonaler Kommunikationsmedien von denen der herkömmlichen Massenmedien deutlich unterscheiden.

Motive für Massenmediennutzung nach McQuail

Die Gratifikationsforschung stützt sich in ihren Untersuchungen zumeist auf das Mittel der Befragung. So wurden zahlreiche quantitative Studien durchgeführt, in denen den Befragten häufig Bedürfnislisten vorgelegt wurden, die "zumindest anfangs eher intuitiv als systematisch zusammengestellt worden waren."¹³² Anhand dieser Listen sollten die Befragten dann die für sie zutreffenden Bedürfnisse bezogen auf bestimmte Mediennutzungssituationen angeben. Auch wurden Mediennutzungsmotive durch Inhaltsanalysen qualitativer Interviews ermittelt. Die Haupt-Gratifikationsdimensionen, die für die Massenmediennutzung durch diese Studien erfasst wurden, lassen sich auch kommunikationstheoretisch begründen. In der Kommunikationswissenschaft wird dabei häufig zwischen erstens physischen, psychischen und sozialen, zweitens kognitiven und affektiven oder drittens integrativen und interaktiven Bedürfnissen unterschieden.

McQuail¹³³ stellt eine geordnete Liste der Gratifikationsdimensionen und der zugeordneten Bedürfnisse auf, die sich aus den zahlreichen Studien zur Nutzung der herkömmlichen Massenmedien ergibt:

¹³² Charlton, Michael / Neumann-Braun, Klaus: Medienkindheit - Medienjugend: eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München, 1992. S. 49f.

¹³³ McQuail, Dennis: Mass communication theory. An introduction. London, 1983. S. 82f.

Informationsbedürfnis

- Orientierung über relevante Ereignisse in der unmittelbaren Umgebung, in der Gesellschaft und in der Welt
- Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen
- Befriedigung von Neugier und allgemeinem Interesse
- Lernen, Weiterbildung
- Streben nach Sicherheit und Wissen

Bedürfnis nach persönlicher Identität

- Bestärkung der persönlichen Werthaltungen
- Suche nach Verhaltensmodellen
- Identifikation mit anderen (in den Medien)
- Selbstfindung

Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion

- Sich in die Lebensumstände anderer versetzen (soziale Empathie)
- Sich mit anderen identifizieren, ein Gefühl der Zugehörigkeit haben
- Eine Grundlage für Gespräche und soziale Interaktion erhalten
- Einen Ersatz für (fehlende) Geselligkeit oder Partnerschaft finden
- Hilfe bei der Übernahme sozialer Rollen bekommen
- Den Kontakt zur Familie, zu Freunden und zur Gesellschaft finden

Unterhaltungsbedürfnis

- Wirklichkeitsflucht, Ablenkung von Problemen (Eskapismus)
- Entspannung
- Kulturelle oder ästhetische Erbauung
- Zeit füllen
- Emotionale Entlastung
- Sexuelle Stimulation

Ob sich diese Liste der Motivdimensionen der Nutzung herkömmlicher Massenmedien auf die Nutzung elektronischer Gemeinschaften übertragen lässt, wird in der Studie zur vorliegenden Arbeit untersucht. Interessant ist auch die Frage, ob bei den Nutzungsmotiven der Jugendlichen hier *neue* Bedürfnisse (und zugleich auch Gratifikationen) hinzukommen oder ob einige der hier aufgeführten Bedürfnisse durch Teilhabe an virtuellen Communities nicht befriedigt werden. Gerade der Aspekt der interpersonalen Kommunikation wird hier von besonderem Interesse sein, da die Interpersonalität einer der entscheidenden Faktoren ist, die das neue Medium Internet von den herkömmlichen Massenmedien unterscheidet. Ziel der Studie wird sein, einen neuen Gratifikationskatalog aufzustellen, der die Nutzungsmotive jugendlicher Internetuser für die Nutzung virtueller Gemeinschaften klärt. Von besonderer Bedeutung ist es, die herkömmlichen Gratifikationstypologien zwar als Grundlage zu sehen, jedoch auch zu bedenken, dass "sich mit dem Hinzukommen neuer Medien neue Gratifikationspotentiale ergeben, die sich nicht unbedingt mit denen der Massenmedien decken müssen."¹³⁴

4.1.3 *Uses and Gratifications und Internet*

Wie bereits angedeutet, beziehen sich die meisten Studien im Rahmen des Uses and Gratifications-Approach auf die herkömmlichen Massenmedien wie Fernsehen, Rundfunk und Zeitung. Die Kommunikationsforschung hat sich der computervermittelten Kommunikation bisher eher zögerlich zugewendet.¹³⁵ Auch wurde an diesem Ansatz, wie bereits erwähnt, beispielsweise wegen der Grundannahme des aktiven Rezipienten schon massive Kritik geübt. Um Nutzungsstudien über das Internet und virtuelle Gemeinschaften durchzuführen, bietet sich eine Zuhilfenahme des Ansatzes jedoch besonders an. So meint der Kommunikationswissenschaftler Maletzke beispielsweise:

"Die Frage, die typisch ist für 'publikumszentrierte' Ansätze wie den 'Uses and Gratifications Approach', drängt sich [...] für den Umgang mit dem Internet regelrecht auf: 'Was machen die Menschen mit den Medien?'"¹³⁶

¹³⁴ Höflich, Joachim: Der Computer als "interaktives Massenmedium". Zum Beitrag des Uses and Gratifications Approach bei der Untersuchung computer-vermittelter Kommunikation. In: Publizistik, 39. Jg., Heft 4, 1994. S. 389 - 408. S. 394.

¹³⁵ Vgl. Höflich, 1999. S. 54.

¹³⁶ Maletzke, Gerhard: Massenkommunikationstheorien. Band 7. Tübingen, 1988. S. 24.

Gerade bei der Internetnutzung ist der Rezipient größtenteils gezwungen, selbst aktiv zu werden, um das Medium überhaupt nutzen zu können und infolgedessen auch Gratifikationen zu erhalten: "Was liegt näher, als gerade hier anzusetzen und eine Revitalisierung des Uses and Gratifications Ansatzes einzuklagen."¹³⁷ So muss der Nutzer beispielsweise selbst entscheiden, welche Seiten er besucht, welche Links er verfolgt oder welche Suchbegriffe er in eine Suchmaschine eingibt. In einigen Studien wurden die Gratifikationen der Online-Nutzung bereits untersucht, so zum Beispiel in einer Sekundäranalyse zweier repräsentativer Befragungen, in denen die herkömmliche Mediennutzung und die Online-Nutzung der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren erhoben wurde.¹³⁸ Besonders der Informationsaspekt der Internetnutzung wurde von den Untersuchungspersonen herausgehoben, die Informationsleistungen der herkömmlichen Medien wurden als deutlich geringer eingestuft. Bei der Unterhaltungsleistung und der Leistung, für Gesprächsstoff zu sorgen, wurde das Internet als weniger bedeutungsvoll angesehen, was jedoch an den Inhalten des Internet zu diesem relativ frühen Zeitpunkt liegen könnte. Die echte *soziale Interaktion* und die *parasoziale Interaktion* wurden in dieser Studie leider nicht berücksichtigt:

*"Beides zu ermöglichen dürfte eine Stärke der Online-Medien sein, die auf zwei typische Merkmale zurückzuführen ist: nämlich ihr Interaktivitätspotential und die telekommunikativen Kommunikationsmodi."*¹³⁹

Bei der Nutzung virtueller Gemeinschaften im Speziellen und der ihr zugrundeliegenden sozialen Interaktion durch interpersonale computervermittelte Kommunikation wird vom Rezipienten noch mehr Aktivität als bei der Nutzung des Internet als Informationsmedium gefordert - er muss selbst textuell kommunizieren, um Gratifikationen erhalten zu können. Die Gratifikationen können zudem nur erhalten werden, wenn andere sie mittragen bzw. mitkommunizieren.¹⁴⁰ Eine Untersuchung, die 1996 an Usern deutschsprachiger Mailboxnetze zum Thema Newsgroup-Nutzung durchgeführt wurde, ermittelte verschiedene Gratifikationsfaktoren dieser interpersonalen

¹³⁷ Höflich, 1999. S. 53.

¹³⁸ Die Studie Massenkommunikation (1995) und die Typologie der Wünsche (1997 / 1998). Vgl. Hagen, Lutz M.: Online-Nutzung und die Nutzung von Massenmedien. Eine Analyse von Substitutions- und Komplementärbeziehungen. In: Rössler, Patrick: Online-Kommunikation. Beiträge zur Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998. S. 105 - 122. S. 109ff.

¹³⁹ Hagen, 1998. S. 112.

¹⁴⁰ Vgl. Höflich, 1999. S. 55.

Kommunikationsform.¹⁴¹ "Das Ergebnis belegt das Vorhandensein von Gratifikationen aus dem Bereich soziale Interaktion"¹⁴², fernerhin wurden als weitere Hauptgratifikationsfaktoren Information und Unterhaltung festgestellt. Diese Resultate deuten daraufhin, dass elektronische Gemeinschaften auch als echtes soziales Kontaktmedium genutzt werden - bei herkömmlichen Massenmedien muss hingegen eher von parasozialer Interaktion ausgegangen werden. Die Ergebnisse dieser quantitativen Befragung, die nur als "explorative Annäherung vom Standpunkt des Nutzenansatzes"¹⁴³ angesehen werden können, sollen in der qualitativen Untersuchung zur vorliegenden Arbeit miteinbezogen und ausdifferenziert werden. Es soll ermittelt werden, welche Gratifikationen bei der Nutzung der mittlerweile sehr weit verbreiteten virtuellen Gemeinschaften durch Jugendliche eine besondere Rolle spielen, und ob Gratifikationsdimensionen wie echte soziale Interaktion hinzukommen, die durch die herkömmlichen Massenmedien nicht abgedeckt werden können. Bei der Betrachtung der Nutzung virtueller Gemeinschaften werden also insbesondere die interpersonellen Kommunikationsmodi des Internet berücksichtigt, welche "bislang auf eine Restkategorie bei der Erklärung der Wirksamkeit und Unwirksamkeit der Massenkommunikation reduziert worden ist."¹⁴⁴

¹⁴¹ Vgl. Weinreich, Frank: Nutzen- und Belohnungsstrukturen computergestützter Kommunikationsformen. Zur Anwendung des Uses and Gratifications Approach in einem neuen Forschungsfeld. In: Publizistik, Heft 2, 1998. S. 131 - 142. S. 136 ff.

¹⁴² Weinreich, 1998. S. 139.

¹⁴³ Weinreich, 1998. S. 141.

¹⁴⁴ Höflich, 1999. S. 56.

4.2 Ethnomethodologischer Ansatz

Ein weiterer Ansatz, der eine theoretische Basis für die Studie zur vorliegenden Arbeit darstellt, ist der Ethnomethodologische Ansatz.

In der Ethnomethodologie herrscht eine phänomenologische Sichtweise vor, die davon ausgeht, dass die Menschen nicht in einer vorgegebenen Alltagswelt leben, sondern dass diese Alltagswelt erst in einem sozialen Konstruktionsprozess gemeinsam mit anderen Gesellschaftsmitgliedern neu erzeugt wird. So ist hier von Belang, wie die Menschen durch ihre tagtäglichen Handlungsweisen ihre Alltagswelt interpretieren und als Folge dieser Handlungen überhaupt erst erschaffen. Auch symbolisch-interaktionistische Ansichten fließen somit in die Ethnomethodologie mit ein. Die Massenmedien werden dabei als Mittel betrachtet, das den Menschen hilft, in Alltagssituationen gemeinsam Sinn zu erzeugen. Die Grundfrage der ethnomethodologisch orientierten Medienforschung lautet demgemäß:

"Wie können Menschen Medien dazu benutzen, um sich selbst besser verstehen zu lernen, um den anderen anzuzeigen, welche Sicht von der Welt sie haben, um das soziale Miteinander zu interpretieren und zu regeln?"¹⁴⁵

Bezogen auf die herkömmlichen Massenmedien bedeutet dies, dass beispielsweise Jugendliche ihre Medienerfahrungen in ihren gemeinsamen alltäglichen Umgang miteinander einbringen, wie z.B. Handlungsabläufe aus Spielfilmen oder ihr Wissen aus Informationssendungen.¹⁴⁶ Der gemeinsame Erfahrungsfundus, der durch die Mediennutzung entsteht, hilft den Jugendlichen bei der Bewältigung des gemeinsamen Alltagslebens. Charlton¹⁴⁷ präsentiert in diesem Zusammenhang vier Funktionen des Mediengebrauchs im sozialen Kontext:

1. Rückgriff auf einen gemeinsamen Erfahrungsfundus, den man mit Gesprächspartnern teilt (z.B. zur Konfliktvermeidung oder als Argumentationsquelle).
2. Selbstversicherung und Identitätsbildung.

¹⁴⁵ Charlton, 1992. S. 56.

¹⁴⁶ Vgl. Bachmair, Ben: Interpretations- und Ausdrucksfunktion von Fernseherlebnissen und Fernseh-symbolik. In: Charlton, Michael / Bachmair, Ben (Hrsg.): Medienkommunikation im Alltag. Interpretative Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen. München / New York / London / Paris, 1990. S. 103-145.

¹⁴⁷ Charlton, 1992. S. 57ff.

3. Rahmenbildung: Vermittlung von Rollenvorstellungen, Bewertungsmustern, usw.
4. Soziale Funktion der Koordination des gemeinsamen Handelns (Mediennutzung als Tätigkeit bildet einen Handlungsrahmen, der den Alltag strukturiert und organisiert).¹⁴⁸

Im Zusammenhang mit der Nutzung virtueller Gemeinschaften gilt es zu ermitteln, ob die genannten Funktionen auch bei dieser neuen Mediennutzungsform zu finden sind, d.h. ob beispielsweise die Gespräche, Diskussionen und andere Handlungen in Chats und Foren auch in das gemeinsame Handeln im 'Real Life' übertragen werden und somit auch zur Erleichterung des alltäglichen Umgangs miteinander dienen oder das Chatten mit anderen zur Selbstversicherung und Identitätsbildung dienen kann. Wichtig zu bemerken ist, dass sich die ethnomethodologische Forschung meist nicht nur Einzelpersonen, sondern sozialen Gruppen zuwendet, es geht also um

*"eine beliebig große Gruppe von Personen, die eine spezifische, gemeinsame soziale Wirklichkeit hervorbringen, aufrechterhalten und ihren Sinndeutungen und Handlungen zugrunde legen."*¹⁴⁹

Virtuelle Gemeinschaften können in diesem Zusammenhang als reale Gemeinschaften bzw. Gruppen von Personen verstanden werden, vergleichbar mit 'realen' Vereinen, Gruppen oder ethnischen Gemeinschaften. Physische Präsenz ist keine Voraussetzung für die Bildung von Gemeinschaftsgefühl und persönlichen, intimen Beziehungen:

*"The Interaction taking place among members of online communities contradicts the standard that physical co-presence is necessary for intimate quality interactions."*¹⁵⁰

Gerade der Fokus auf das Verhalten von Personen innerhalb bestimmter sozialer Gruppen legt eine Berücksichtigung der Ethnomethodologie nahe. Die Mitglieder einer virtuellen Gemeinschaft verbindet ebenso wie die Mitglieder realer sozialer Grup-

¹⁴⁸ Charlton nennt hierzu verschiedene Beispiele: Strukturierung von Zeitabläufen (z.B. Kinder nach der 'Gute-Nacht-Sendung' ins Bett bringen), Gesprächsförderung, Kontaktbereitschaft/-vermeidung (z.B. Zeitunglesen am Morgen statt eines Gesprächs), Stimmungskontrolle (z.B. Musik auflegen zur Verbesserung der Stimmung anderer). Vgl. Charlton, 1992. S. 61.

¹⁴⁹ Patzelt, Werner J.: Grundlagen der Ethnomethodologie. Theorie, Empirie und politikwissenschaftlicher Nutzen einer Soziologie des Alltags. München, 1987. S. 14.

¹⁵⁰ Thomsen, Steven R.: Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. In: Information Research, Volume, 4 No. 1, July 1998.
<http://www.shef.ac.uk/~is/publications/infres/paper50.html>, 14.04.2001.

pen eine besondere Psychologie und spezielle Codes und Normen, die es für den Forscher zu ermitteln und verstehen zu lernen gilt, wenn er zufrieden stellende Ergebnisse erlangen will: "If you don't get yourself in that situation, I don't think you can do a piece of serious work."¹⁵¹ Dabei ist es nicht möglich, die Personen wirklich zu beobachten - die Gemeinschaft ist eine rein textuelle Schöpfung, die aus den Beiträgen der geographisch getrennten Mitglieder besteht. Um diese virtuelle Form der Gemeinschaft zu analysieren, sollte das Medium als Vehikel der Forschung genutzt und die Mitglieder online befragt werden: "interviewing must usually be done online, again via text."¹⁵²

Wie bereits erwähnt, ist es jedoch wie in der bei der Ethnographie¹⁵³ und Ethnomethodologie üblichen Feldforschung und teilnehmenden Beobachtung wichtig, als Forscher die Gemeinschaft und ihre Besonderheiten verstehen zu lernen, um eine Insiderperspektive zu bekommen. Der Forscher muss das Vertrauen der Gruppe erlangen und sollte im Idealfall selbst zum Mitglied der Gemeinschaft werden.¹⁵⁴ Wenn dem Interviewer bei einem Chat-Interview von Community-Mitgliedern beispielsweise die 'Emoticons' oder die geläufigen Akronyme nicht bekannt sind, wird es ihm schwer fallen, die Aussagen der Untersuchungspersonen richtig zu interpretieren bzw. zu verstehen:

"[The] (...) researcher (...) must find a way to penetrate the online community for sufficient time to understand, and become a part of the world of his subjects."¹⁵⁵

Auch in der Studie zur vorliegenden Arbeit wird versucht, die gruppenspezifischen Normen und Codes sowie die besondere Psychologie der virtuellen Gemeinschaft und die alltäglichen Lebenswelten ihrer Nutzer zu berücksichtigen, um sich dem Forschungsgegenstand genauer und umfassender nähern zu können. Den Vorgaben Goffmanns und Thomsens wurde insofern Rechnung getragen, als der Verfasser dieser Arbeit sowohl einer der Betreiber als auch Mitglied der virtuellen Community

¹⁵¹ Goffman, Erving: On Fieldwork. Journal of Contemporary Ethnography 18, 1989. S. 123 - 132. S. 126.

¹⁵² Thomsen, 1998.

¹⁵³ Die Ethnographie ist eine mit der Ethnomethodologie verwandte Forschungsrichtung, die unter Rückgriff insbesondere auf die Methode der teilnehmenden Beobachtung und der Befragung darauf zielt, die materiellen und symbolisch-semantischen Weltbezüge fremder Kulturen bzw. gesellschaftlicher Teilkulturen zu rekonstruieren. Vgl. ILMES - Internet-Lexikon der Methoden der empirischen Sozialforschung. http://www.lrz-muenchen.de/~wlm/ilm_e4.htm, 14.04.2001.

¹⁵⁴ Vgl. Goffman, 1989. S. 129.

¹⁵⁵ Thomsen, 1998.

ist, in der diese Studie durchgeführt wird. Spezielle Umgangsformen und Codes können daher bei der Interpretation der Untersuchungsdaten berücksichtigt werden.

II. Empirischer Teil

1. Forschungsgegenstand

Der Forschungsgegenstand der Studie zur vorliegenden Arbeit sind jugendliche Nutzer elektronischer Gemeinschaften. Die Kommunikationswissenschaft hat sich elektronischen Gemeinschaften und der sie konstituierenden computervermittelten interpersonalen Kommunikation eher zögerlich zugewendet. Auch blieben die Gratifikationen, die die Nutzer aus der Teilhabe an diesen Gemeinschaften ziehen, größtenteils unbeachtet. Das Besondere an diesen virtuellen Kollektiven ist, dass jeder Nutzer bzw. Rezipient, im Gegensatz zu den herkömmlichen Massenmedien, auch gleichzeitig ein potentieller Kommunikator ist und dass Gratifikationen nur erhältlich sind, wenn andere sie mittragen, d.h. wenn Kommunikation zwischen den einzelnen Nutzern auch wirklich stattfindet. Von besonderem Interesse sind auch die persönlichen Beziehungen, die Anonymität und die Gruppen- und Freundschaftsbildung in virtuellen Communities, da auch hier spezielle Gratifikationen zu erwarten sind, die bei der herkömmlichen Massenmediennutzung möglicherweise nicht feststellbar sind.

Hier werden jugendliche Nutzer betrachtet, da diese eine besondere Affinität zu den interpersonalen Kommunikationsformen des Internet aufweisen und da die spezielle Lebensphase, in der sie sich befinden, in die Betrachtung mit einbezogen werden soll. Da sich der Hauptteil der wirklichen Gemeinschaftskommunikation in virtuellen Communities im Chat und in Diskussionforen abspielt, liegt der Fokus der Studie auf diesen Kommunikationsformen.¹⁵⁶

Die Untersuchung wird in der Studenten- und Schülercommunity "GRIN" (Global Research and Information Network)¹⁵⁷ durchgeführt. Diese Community mit über 100.000 Mitgliedern¹⁵⁸ ist darauf spezialisiert, Schülern und Studenten ein umfassendes All-round-Angebot zu liefern. So gibt es im Informationsbereich unter anderem ein nach Fachbereichen gegliedertes Archiv mit über 16.000 Hausarbeiten und Referaten, die im Volltext durchsucht werden können, informationsorientierte Beiträge und Erfahrungsberichte aus den Themenbereichen Studium, Schule, Life und Money sowie

¹⁵⁶ E-Mails und persönliche 'Gästebücher' werden nur am Rande betrachtet, da die Kommunikation im Falle von E-Mails nicht öffentlich und im Falle von Gästebüchern hauptsächlich sehr persönlich abläuft, es kann nicht explizit von Gemeinschafts- oder Gruppenkommunikation gesprochen werden.

¹⁵⁷ <http://www.grin.de>, 22.05.2001.

¹⁵⁸ Zum Zeitpunkt der Untersuchung.

Kurzgeschichten, Gedichte und über 1000 kommentierte Links zu allen Themenbereichen. Der Großteil der Inhalte wird von den Mitgliedern selbst erstellt und in der Community veröffentlicht. Grundgedanke ist es, von der Zielgruppe generiertes Wissen anzusammeln und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Der Communitybereich von GRIN umfasst einen gut besuchten Chat, Diskussionsforen zu über hundert Themengebieten, in denen zum Zeitpunkt der Untersuchung über 70.000 Beiträge gepostet waren, persönliche Gästebücher, E-Mail, Online-Spiele und vieles mehr. Jede Aktion in der Community (E-Mails verschicken, Beiträge schreiben, etc.) bringt einem Mitglied Punkte - besonders 'fleißige' *Grinnies*¹⁵⁹ werden in einer Bestenliste aufgeführt, monatlich können für die aktive Teilnahme Preise gewonnen werden. Die Community ist seit Februar 2000 online und sehr schnell zu einer der größten Jugendcommunities im deutschsprachigen Raum angewachsen.

Der GRIN-Chat

Im GRIN-Chat können die Nutzer in Echtzeit miteinander kommunizieren - sie tippen einen Satz ein und drücken auf 'Enter' - schon können die anderen anwesenden den Beitrag sehen. Beim 'Einloggen' in den Chat kommt der User zuerst in einen öffentlichen Hauptraum. Jeder Nutzer kann aber auch einen eigenen Chatraum eröffnen, der 'abgesperrt' werden kann. Es ist hier möglich, bestimmte Mitglieder einzuladen, so können beliebig große Gruppen miteinander unter Ausschluss der Öffentlichkeit kommunizieren. Es ist beispielsweise auch möglich, eine eigene Farbe anzunehmen, zu 'schreien' (der Text wird kursiv, in Großbuchstaben und fett angezeigt) oder zu flüstern (nur der Angeflüsterter sieht den Beitrag). Der Chat wird von 'VIP-Usern' ständig überwacht - diese besonders treuen Mitglieder genießen spezielle Rechte und können Störer aus dem Chat werfen, 'knebeln', in andere Räume verweisen, etc. Der GRIN-Chat ist meist gut besucht, durchschnittlich chatten 50 - 100 User gleichzeitig.

¹⁵⁹ Die Mitglieder der Community bezeichnen sich selbst als Grinnies.

Die GRIN-Foren

Die GRIN-Diskussionsforen sind thematisch zweigeteilt - es gibt einerseits Diskussionen zu wissenschaftlichen Fachbereichen in den 'Fach.Foren', wohingegen in den 'Fun.Foren' über 100 verschiedene Themengebiete wie Liebe, Politik, Soziales und Internet zu finden sind, zu denen die Mitglieder Beiträge und Fragen einstellen können. Dies können auch längere, ausformulierte Artikel sein. Andere Mitglieder können diese Beiträge lesen und darauf antworten. Auf diese Antworten kann wiederum reagiert werden, usw. Die Kommunikation erfolgt zeitversetzt - jedoch erhalten Diskutanten auf Wunsch immer dann eine E-Mail, wenn auf einen ihrer Beiträge geantwortet wurde. Diskussionen in den Foren laufen öffentlich ab, d.h. jeder Besucher der Community kann die Beiträge einsehen und lesen - eigene Beiträge hinzufügen oder auf bereits bestehende Artikel antworten können jedoch nur registrierte Mitglieder.

Abbildung 4: Der GRIN-Chat



Abbildung 5: Die GRIN-Foren



2. Forschungsfragen

Wie bereits ausführlich dargelegt, stellt die Beschäftigung mit interpersonaler computervermittelter Kommunikation eine besondere Herausforderung an die Kommunikationswissenschaft dar, da der interpersonale Aspekt der Massenmediennutzung in der Forschung bisher weitgehend vernachlässigt wurde. Die Studie zur vorliegenden Arbeit soll nun klären, welche Gratifikationen sich für Jugendliche durch die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften ergeben. Die Forschungsfrage für die Untersuchung lautet demnach:

Welche Gratifikationen erhalten jugendliche Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften?

Aus dieser Forschungsfrage ergibt sich der folgende Untersuchungsfragenkatalog, der in vier Gebiete unterteilt ist. Zuerst sollen generell die Motive und Gratifikationen der Communityuser ermittelt werden. Im Folgenden soll dann genauer auf jugend- und communityspezifische Elemente eingegangen werden, um einen umfassenderen Blick auf den Nutzen der Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften werfen zu können und um Gratifikationen, die für die junge Nutzerschaft kennzeichnend sind, nicht zu vernachlässigen.

Motive und Gratifikationen

F₁: Was erwarteten sich die User von der Community¹⁶⁰ vor der ersten Nutzung?

Diese Frage soll klären, ob sich die Erwartungen an die Communitynutzung vor der ersten Nutzung von den tatsächlichen Erfahrungen der User durch die mittlerweile regelmäßige Nutzung unterscheidet. Es soll in diesem Zusammenhang auch geklärt werden, ob es Gratifikationen gibt, die von den Usern ursprünglich nicht erwartet wurden.

F₂: Welche Motive und Bedürfnisse bewegen die User zur Communitynutzung?

Geklärt werden soll hier, durch welche Motive und Bedürfnisse die User dazu bewegt werden, die Community regelmäßig zu nutzen. Es soll auch erforscht werden, welche

¹⁶⁰ Der Einfachheit halber wird im Folgenden der Ausdruck 'Community' für die Begriffe 'elektronische Gemeinschaft' oder 'virtuelle Gemeinschaft' verwendet.

Motive für Communitynutzung die Nutzer als am wichtigsten einschätzen und welche Motive für sie weniger wichtig sind. Auch hedonistische Motive, also der einfache 'Spaß am Rezipieren' sollen berücksichtigt werden.

F₃: Welche der angegebenen Bedürfnisse der User werden durch die Communitynutzung tatsächlich befriedigt?

Diese Frage soll ermitteln, ob die angegebenen Bedürfnisse und Motive den durch die Communitynutzung erhaltenen Gratifikationen entsprechen und welche Hindernisse es für die Bedürfnisbefriedigung gibt.

F₄: Unterscheidet sich der Stellenwert bestimmter Gratifikationen der Communitynutzung von dem der Gratifikationen anderer medialer und nicht-medialer Quellen?

Hier soll geklärt werden, wie stark sich die Gratifikationsleistung der Communitynutzung von der herkömmlicher Medien unterscheidet und ob sie bei einigen Motiven näher an die Gratifikationsleistung heranreicht, welche nicht-mediale Quellen erzielen (z.B. 'Zusammensein mit Familie und Freunden'). Auch ist von Bedeutung, welche Bedürfnisse die Communitynutzung gegensätzlich zu anderen Gratifikationsquellen nur unzureichend befriedigen kann.

Community-spezifische Interaktion

F₅: Welche Community-Features sind den Nutzern besonders wichtig, welche nutzen sie am häufigsten für was?

Mit dieser Frage wird aufgedeckt, welche Teilbereiche der Community den Nutzern besonders wichtig sind, und welche Besonderheiten der einzelnen Bereiche welche Gratifikationen liefern können. Es dreht sich hier insbesondere um die Unterschiede zwischen der Chat- und Forennutzung.

F₆: Wodurch zeichnet sich die spezifische Form der Interaktion innerhalb von Communities für die Nutzer besonders aus?

Hier ist von besonderem Interesse, welche Rolle die neuartige Form der Interaktion durch Text, asynchron und synchron und teilweise anonym in der Bedürfnisbefriedigung spielt. Liefert z.B. auch die Möglichkeit, kommunikative Experimente wie 'gender-swapping' durchführen und Tabuthemen anonym ansprechen zu können beson-

dere Gratifikationen? Auch die Unsicherheiten virtueller Kommunikation sollen dabei berücksichtigt werden.

Bezug zum Alltag

F₇: Wie stark ist die Verbundenheit zur Community, nutzen die User noch andere Communities?

Diese Frage soll klären, ob eine Community als Ersatz für oder Ergänzung zu einer realen Peer-Group dient. Erfragt wird ebenfalls, ob es auch User gibt, die mehrere Communities nutzen und was die Teilhabe an diesen verschiedenen Communities voneinander unterscheidet.

F₈: Wie läuft die Einbindung der Communitynutzung in den Alltag ab und welche Erfahrungen werden ins reale Leben übertragen?

Hier soll ermittelt werden, wie und wann die Community im jugendspezifischen Alltag genutzt wird und welchen Beitrag sie dazu leisten kann. Auch ist von Interesse, welche Rolle die Erfahrungen aus der Communitynutzung im 'realen Leben' der Teenager spielen.

Netzwerke der Unterstützung zur Bewältigung der Jugendphase

F₉: Wie werden Freundschaften und Bekanntschaften gepflegt und sind in der Community entstandene Freundschaften vergleichbar mit 'realen' Freundschaften?

Von besonderem Interesse ist hier, welche Formen von Bekanntschaft und Freundschaft es in der Community gibt, wie diese Kontakte gepflegt werden und ob Rahmenwechsel vollzogen werden. Auch ist interessant, ob sich durch die vielfältigen Beziehungsformen spezielle Hilfeleistungen für die Jugendphase ergeben. Weiterhin soll ermittelt werden, ob 'virtuelle Freunde' einen ähnlichen Stellenwert wie 'reale' Freunde haben und welche Unterschiede es zwischen beiden Freundschaftsformen gibt. Welche Gratifikationen eine virtuelle Freundschaft im Vergleich zu einer realen liefern kann, ist ebenfalls zu klären.

F₁₀: Wodurch erbringt die Communitynutzung eine Hilfeleistung zur Bewältigung der Jugendphase und wie bedeutsam ist diese?

Hier wird ermittelt, welche Formen von Hilfe die Communitynutzung für Heranwachsende bietet, um die schwierige Jugendphase zu bewältigen. Auch ist zu klären, wie sich diese Hilfeleistung konstituiert und wie bedeutungsvoll sie für die Teenager im Vergleich zu anderen medialen und nicht-medialen Hilfequellen ist.

3. Methodenwahl und Untersuchungsdesign

3.1 Gruppendiskussionen - Online-Gruppendiskussionen

3.1.1 Explorative Vorgehensweise

In der Studie zur vorliegenden Arbeit wird explorativ vorgegangen, da die Ermittlung von Gratifikationen der Nutzer elektronischer Gemeinschaften größtenteils als kommunikationswissenschaftliches Neuland betrachtet werden kann. Den Nutzern sollen daher nicht in einer quantitativen Befragung bestimmte Gratifikations-Items vorgelegt werden, die sie bestätigen oder abweisen können. Durch eine qualitative Vorgehensweise soll erst geklärt werden, welche Gratifikations-Items für die Nutzung elektronischer Gemeinschaften überhaupt relevant sind. Wie im theoretischen Teil bereits beschrieben, kann man nicht davon ausgehen, dass die Gratifikationen der Nutzung von herkömmlichen Massenmedien mit denen der Nutzung elektronischer Gemeinschaften übereinstimmen. Deshalb ist nicht von vorneherein klar, welche Items in einer quantitativen Studie abzufragen sind - womöglich würden einige Begriffe vernachlässigt, die die Nutzer in einer qualitativen Untersuchung hingegen angeben würden. Die Ergebnisse der qualitativen Studie könnten später als Basis für eine weiterführende quantitative Untersuchung herangezogen werden, die die Übertragbarkeit dieser Studie auf die Gesamtheit der jugendlichen Communityuser prüft.

3.1.2 Beschreibung der Methode

Für die Ermittlung der Gratifikationen, die Jugendliche durch Teilnahme an elektronischen Gemeinschaften erhalten, wurde die Methode der Online-Gruppendiskussion gewählt. Im Folgenden wird daher die Gruppendiskussion näher betrachtet und auf die Besonderheiten bei der Durchführung der Online-Variante eingegangen.

Eine Grundlage qualitativer Sozialforschung und damit auch der Gruppendiskussion liegt in der soziologisch-handlungstheoretischen Position des bereits beim Nutzenansatz und der Ethnomethodologie vorgestellten symbolischen Interaktionismus. Es sind bei dieser Forschungsrichtung nicht nur die von den Forschervorstellungen gerasterten Deutungen relevant - die gemeinsame Diskussion über ein Thema vor dem Hintergrund der individuellen alltäglichen Interpretationsleistungen, dem jeweiligen sozialen Kontext und die "von den Interaktionspartnern zugewiesenen Bedeutungen

von Symbolen bzw. ihre subjektiven Bedeutungszuschreibungen sind entscheidend."¹⁶¹

Die Gruppendiskussion wird in der kommerziellen Marktforschung sehr häufig angewandt, fristet jedoch "im wissenschaftlichen Bereich ein Schattendasein,"¹⁶² da anderen Methoden der qualitativen Sozialforschung, wie dem Interview oder der Beobachtung, bislang mehr methodologische Beachtung geschenkt wurden. Die Gruppendiskussion ist eine junge, eng mit der Befragung verwandte Methode und kann als besondere Form des standardisierten Gruppeninterviews bezeichnet werden. Sie wird seit ca. 40 Jahren als Instrument zur Erhebung von Informationen angewandt. Für die kommerzielle Marktforschung ist die Gruppendiskussion beispielsweise von Vorteil, da sie eine große Menge an Informationen zu vergleichsweise niedrigen Kosten liefert.

Für den Forscher sind bei einer Gruppendiskussion in erster Linie die Aussagen von Interesse, die die Teilnehmer während der Untersuchung machen sowie die einstellungs- und meinungsbildenden Gruppenprozesse. Lamnek nennt als allgemeine Definition für die Gruppendiskussion "ein Gespräch einer Gruppe von Untersuchungspersonen zu einem bestimmten Thema unter Laborbedingungen."¹⁶³ Der Forscher kann dabei verschiedene Zielsetzungen im Auge haben. So ist es beispielsweise möglich, die Meinungen und Einstellungen einzelner Teilnehmer oder der ganzen Gruppe und die zugrundeliegenden Bewusstseinsstrukturen zu ermitteln. Es können auch öffentliche Meinungen untersucht werden oder Gruppenprozesse, die zu einer bestimmten persönlichen oder Gruppenmeinung führen. Dabei ist eine Gruppendiskussion ein ideales Vorbereitungsverfahren für standardisierte Erhebungsinstrumente und kann beispielsweise zur Konstruktion von Skalen zur Einstellungsmessung angewandt werden. Auch ist sie besonders nützlich für die qualitative Untersuchung von Motivationsstrukturen.¹⁶⁴ Die Themen, die einer Gruppendiskussion zugrunde liegen, können aus den verschiedensten Lebensbereichen entnommen werden: Beruf, Familie, Mediennutzung, Meinungen, Verhalten, Normen, Werte, Ideologien usw. Bei der herkömmlichen Gruppendiskussion werden die Gespräche auf Tonband oder

¹⁶¹ Lamnek, Siegfried: Gruppendiskussion. Theorie und Praxis. Weinheim, 1998. S. 38.

¹⁶² Lamnek, Siegfried: Qualitative Sozialforschung. Band 2. Methoden und Techniken. Weinheim, 1993a. S. 125.

¹⁶³ Lamnek, 1993a. S. 131.

¹⁶⁴ Vgl. Lamnek, 1993a. S. 132.

auf Video aufgezeichnet und anschließend transkribiert. Die Auswertung, entweder unter inhaltlich-thematischen oder gruppendynamischen Gesichtspunkten, wird mit den üblichen inhaltsanalytischen Verfahren durchgeführt.

3.1.3 Durchführung

Für die Durchführung einer Gruppendiskussion ist als erstes die Auswahl der Diskussionsteilnehmer notwendig, wobei verschiedene Möglichkeiten der Gruppenzusammenstellung existieren. So kann beispielsweise zwischen homogenen, heterogenen, künstlich zusammengestellten und natürlichen Diskussionsgruppen gewählt werden. Der Forscher kann die Teilnehmer ad hoc, also nach einem bestimmten grundlegenden gemeinsamen Merkmal auswählen oder Teilnehmer aussuchen, die auch in der Realität eine Primär- oder informelle Gruppe bilden. Realgruppen können den Forscher aber mit dem Problem konfrontieren, dass bestimmte Autoritäten die Meinung der Gruppe bestimmen und einzelne Personen sich anpassen oder schweigen. Ad hoc-Gruppen sind im Gegensatz dazu meist offener, diskussionsfreudiger und, da sich die Mitglieder meist nicht kennen, auch leichter führbar. Die ideale Anzahl der Diskussionsteilnehmer kann je nach Forschungsinteresse und Gegenstand divergieren: In der Literatur finden sich Gruppengrößen zwischen 3 und 20 Diskutanten. Bei kleinen Gruppen stößt man häufig auf das Problem, dass keine richtige Diskussion aufkommt oder selbsternannte 'Experten' das Ruder übernehmen, während die Diskussion innerhalb einer großen Gruppe oft schwer kontrollierbar ist, einige Teilnehmer nicht zu Wort kommen oder die Diskussion in Einzelgruppen zerfällt. Bei der Auswahl der Teilnehmer gibt es zwei Hauptstrategien:

"Entweder man wählt die Teilnehmer zufällig nach Wahrscheinlichkeitskriterien aus = statistical sampling, oder man setzt die Gruppe gezielt nach theoretisch begründeten Vorstellungen und Annahmen = theoretical sampling zusammen."¹⁶⁵

Der Vorteil der Zufallsauswahl liegt darin, dass dem Forscher, wie bei kleinen Fallzahlen und den gängigen Vorbehalten hinsichtlich qualitativer Verfahren üblich, keine Manipulationsabsichten unterstellt werden können. Dieser Vorteil ist jedoch bei der Gruppendiskussion meist nicht von Relevanz, da auch durch das statistical sampling keine Repräsentativität erzielt werden kann und bei der geringen Zahl an Teilnehmern auch Mitglieder von Randgruppen in die Gruppe gelangen können, die die Er-

¹⁶⁵ Lamnek, 1998. S. 105. (Teilweise kursiv im Original)

gebnisse extrem verzerren. Für die Gruppendiskussion ist es somit ratsam, eine Gruppe nach theoretisch begründeten Auswahlkriterien zusammenzustellen. Werden mehrere Diskussionen durchgeführt, so empfiehlt Lamnek, bei den sozialstatistischen Merkmalen wie Geschlecht, Alter, Bildung usw. eine gewisse Heterogenität in den einzelnen Gruppen zu erzeugen, um unterschiedliche Meinungen und Auffassungen zusammenzubringen. Dies führt meist zu einer angeregteren Diskussion.¹⁶⁶

Je homogener die zu untersuchende Population ist, desto weniger Diskussionsrunden sind vonnöten, um die Forschungsfrage adäquat erörtern zu können.

Die Gruppendiskussion sollte, wenn möglich, "dort geführt werden, wo entsprechend des Inhalts eine große Affinität zur Realdiskussionssituation besteht (z.B. Gaststätte, Club, Treff, Hotel usw.)."¹⁶⁷ Für die Diskutanten sollte möglichst wenig der Eindruck einer Laborsituation bestehen, damit sie nicht eingeschüchtert werden, während der Diskussions-Ort für den Forscher alle Voraussetzungen für eine akkurate Untersuchung erfüllen muss.

Der Diskussionsverlauf kann laut Von Hagen¹⁶⁸ in fünf typische Ablaufphasen unterteilt werden:

1. Die Phase der *Fremdheit*, in der nur unverbindliche, vorsichtige Aussagen gemacht werden.
2. Die Phase der *Orientierung*, in der die Meinungen bereits konkreter geäußert und teilweise auch erläutert und begründet werden.
3. Sobald sich Gemeinsamkeiten herauskristallisieren, hat die Phase der *Anpassung* begonnen.
4. Die Phase der *Vertrautheit* ist durch prinzipielle, kollektive Übereinstimmungen gekennzeichnet.
5. Die Phase der *Konformität* ist erreicht, sobald nur noch die Gruppenmeinung von den einzelnen Teilnehmern geäußert wird.

¹⁶⁶ Vgl. Lamnek, 1998. S. 106.

¹⁶⁷ Kuhnke, R.: Die Methode der Gruppendiskussion, ein Beitrag zur Methodenpluralität. Ohne Jahr / Ort. S. 16. Zitiert nach: Lamnek, 1998. S. 111.

¹⁶⁸ Hagen, V. von: Integrationsprobleme in Diskussionsgruppen. Dissertation. Frankfurt am Main, 1954. Zitiert nach: Lamnek, 1993a. S. 151.

Die Gruppendiskussion beginnt mit der Vorstellung des Diskussionsleiters, er kündigt zudem an, dass er eine reine Moderatorenrolle übernehmen wird, also an der Diskussion nicht aktiv teilnimmt. Zudem versucht er, die Atmosphäre etwas zu lockern. Er teilt den Teilnehmern nochmals den Gegenstand der Diskussion mit, weist daraufhin, dass die Aussagen der Diskutanten aufgezeichnet werden, versichert aber die vertrauliche Behandlung der Daten. Der Moderator beginnt die Gruppendiskussion meist mit einem provokanten Statement oder einer allgemein gehaltenen Frage (*Grundreiz*), wodurch die Diskussion in Gang gebracht werden soll. Das Gespräch findet jedoch nur unter den Diskussionsteilnehmern statt, der Diskussionsleiter streut, wenn die Konversation beispielsweise abflacht, allenfalls neue Reizargumente ein oder bringt das Gespräch wieder zum Thema zurück, wenn die Teilnehmer zu weit vom Grundgegenstand 'abdriften'.

Im Verlaufe der Diskussion kann er eine Reihe von Techniken einsetzen, um die Gruppendiskussion zweckmäßig zu leiten: Das Wiederholen und Betonen von Gemeinsamkeiten weckt ein Zugehörigkeitsgefühl¹⁶⁹, provokante Fragestellungen regen die Diskussion an¹⁷⁰, ermutigende Äußerungen wie 'so' und 'ja' bewegen die Teilnehmer zu weiteren Äußerungen und eine Zusammenfassung des bisherigen Gesprächsverlaufs hat eine ordnende Funktion und ermöglicht eine Weiterführung der Diskussion.

Zur Vorbereitung ist die Anfertigung eines Gesprächsleitfadens nützlich - er hilft dem Moderator dabei, das Forschungsziel nicht zu vernachlässigen und keine für die Studie relevanten Fragestellungen zu vergessen. Ob der Diskussionsleiter die eigene Meinung mit einbringen und das Gespräch *direktiv* oder *nondirektiv* führen sollte, ist in der Literatur umstritten, so fordert Mucchielli "nicht-Direktivität in Bezug auf das Problem, Direktivität in Bezug auf die Form."¹⁷¹ Empfehlenswert ist jedenfalls, dass der Moderator auf die Relevanz der Diskussion achtet und gegebenenfalls lenkend eingreift. Zudem sollte der Moderator *Schweiger* durch ermutigende Äußerungen in die Diskussion mit einbeziehen, während er versuchen sollte, *Vielredner* in ihrem Redefluss durch gezielte Ansprache der anderen Diskussionsteilnehmer zu stoppen. Zu nennen wären in Bezug auf den Gesprächsverlauf noch eine ganze Reihe an Moderationstechniken, die aber den Rahmen dieser Arbeit sprengen würden.

¹⁶⁹ Ein Beispiel hierfür wäre: 'Ihr als Schüler kennt ja alle den Lernstress, etc.'

¹⁷⁰ Beispiel: "Manche Leute sagen, Chatter haben keine realen Freunde und kapseln sich vollkommen von der Außenwelt ab - wie steht Ihr dazu?"

¹⁷¹ Mucchielli, Roger: Das Gruppeninterview. I. Theoretische Einführung. Salzburg, 1973. S. 38.

3.1.4 Auswertung

Die Auswertung und Interpretation der erhobenen Daten in Form von Gesprächsprotokollen der Gruppendiskussionen bringt verschiedene Schwierigkeiten mit sich. Die thematisch oft sehr ungeordneten Äußerungen einer Vielzahl von Personen müssen sortiert, gegliedert und ausgewertet werden. Zudem muss der Forscher gegebenenfalls noch die aus symbolisch-interaktionistischer Sicht relevanten alltagsweltlichen Sinndeutungen der Diskutanten in die Auswertung mit einbeziehen - eine "dokumentarische Weise der Interpretation"¹⁷² ist erforderlich:

"Sie beruht auf der Erwartung und Bereitschaft der Handelnden, Ereignisse nicht isoliert zu betrachten und zu interpretieren, sondern sie in zweifacher Weise in den Handlungsverlauf eingebunden zu sehen: Zum einen weisen sie zurück auf vorherige Ereignisse, mit denen sie in Zusammenhang stehen; zum anderen weisen sie nach vorne auf das, was noch kommen wird, was sie ankündigen."¹⁷³

Eine perfekte Deutung der Aussagen ist dem Forscher nicht möglich, da fremde Sinndeutungen nie mit seinen eigenen Sinnzuschreibungen übereinstimmen, was zu einer "prinzipiellen Unsicherheit der Interpretation"¹⁷⁴ führt. Bei der Analyse und Interpretation der Texte, die dem Forscher durch die Transkription der Gruppendiskussionen vorliegen, kann er auf verschiedene Methoden zurückgreifen, die je nach Forschungsziel und Gegenstand der Diskussion ausgewählt werden müssen.¹⁷⁵

3.1.5 Die Besonderheiten der Online-Gruppendiskussion

Online-Gruppendiskussionen werden seit Mitte der 90er Jahre durchgeführt. Die Chat-Technologie ermöglicht es den Diskutanten dabei, einfach, schnell und zeitgleich miteinander zu kommunizieren. Gerade bei Tabu-Bereichen wie medizinischen Themen (z.B. Verhütung) bietet sich die Anonymität in Online-Gruppendiskussionen an und liefert oft präzisere Ergebnisse, da Effekte sozialer Erwünschtheit minimiert werden.¹⁷⁶ Auch treten soziodemographische Merkmale von

¹⁷² Lamnek, 1993a. S. 161.

¹⁷³ Nießen, Manfred: Gruppendiskussion: Interpretative Methodologie. Methodenbegründung. Anwendung. München, 1977. S. 40f.

¹⁷⁴ Lamnek, 1993a. S. 162.

¹⁷⁵ Hier wären beispielsweise *deskriptive*, *inhaltlich-reduktive* oder *interpretativ-explikative* Vorgehensweisen zu nennen. Vgl. hierzu Lamnek, 1993a. S. 162ff.

¹⁷⁶ Vgl. Naderer, Gabriele / Wendpap, Marion: Online-Gruppendiskussionen. Möglichkeiten und Grenzen. 2000.

http://www.ifm-mannheim.de/veroeffentlichung/gruppendiskussion_online.html, 27.05.2001.

Versuchsleiter und Versuchspersonen (Alter, Aussehen, Sympathie, Geschlecht) in den Hintergrund und können die Ergebnisse, im Gegensatz zur Situation in traditionellen Gruppendiskussionen, nicht negativ beeinflussen.

Wie bei einer herkömmlichen Gruppendiskussion wird das Gespräch von einem Moderator geführt. Bei der Online-Variante der Gruppendiskussion werden die Teilnehmer in einen von anderen Chat-Usern getrennten 'abgesperrten' Chatraum eingeladen und diskutieren via Texteingabe über ein vorgegebenes Thema. Dabei kann die Rekrutierung sogar überregional vorgenommen werden, da die Diskutanten sich nicht an einem vorgegebenen Ort treffen, sondern lediglich über einen Internet-Zugang verfügen müssen. Die Möglichkeit, von zu Hause aus zu diskutieren, mindert bei den Teilnehmern das Gefühl der Laborsituation und wirkt zudem positiv auf die Offenheit und Ehrlichkeit der Diskussionsbeiträge. Die ideale Anzahl an Diskussionsmitgliedern liegt bei ca. 6-7 Usern, da bei mehr Untersuchungspersonen die optische Erfassung der einzelnen Textbeiträge am Bildschirm schwierig wird. Auch ist der Moderator im Gegensatz zur herkömmlichen Gruppendiskussion nicht körperlich präsent, was es schwieriger macht, sich von der Gruppe abzuheben, als Diskussionsleiter anerkannt zu werden und das Gespräch wirklich leiten zu können. Durch Zurechtweisung störender Teilnehmer kann er jedoch ebenso Autorität in der Gruppe erlangen.¹⁷⁷ Der Moderator muss sich zudem stark auf den Textablauf konzentrieren, da er beispielsweise nicht die Möglichkeit hat, während er in seinen Gesprächsleitfaden sieht, mit dem Gehör den Gesprächsverlauf weiter zu verfolgen. Für die Zuordnung einzelner Meinungen zu Personen kann er sich nur am geschriebenen Namen der Teilnehmer orientieren. Das Fehlen nonverbaler Kommunikation macht es dem Moderator auch schwieriger, z.B. einen Schweiger durch intensives Ansehen zum Reden zu bringen oder einen Vielredner durch eingeschränkten Blickkontakt verstummen zu lassen. In Online-Gruppendiskussionen sind dennoch Emotionen und Stimmungen wahrnehmbar:

"Eine gewisse Sensorik für diese auch in den rein verbalen Äußerungen mit-schwingenden Stimmungen und Emotionen zu entwickeln, ist deshalb ebenfalls eine wichtige Anforderung an einen Moderator von Online-Gruppendiskussionen."¹⁷⁸

¹⁷⁷ Weitere Chat-spezifische Techniken, wie das Annehmen einer abgehobenen Farbe, das Anflüstern einzelner Teilnehmer (nur der Angeflüsterte sieht den Beitrag) oder das Schreien, bei dem der geschriebene Text fett, kursiv und in Großbuchstaben erscheint, ermöglichen es dem Moderator ebenfalls, die Diskussionsgruppe besser unter Kontrolle zu halten.

¹⁷⁸ Naderer, 2000.

Stimmungsanzeigende Emoticons und Akronyme muss der Forscher in die Analyse der Texte mit einbeziehen. Verschiedene Techniken, die den Teilnehmern vor der Diskussion mitgeteilt werden können, helfen bei der Durchführung der Untersuchung: Aus Schnelligkeitsgründen kann auf die Groß- und Kleinschreibung verzichtet werden, längere Textbeiträge können mit einem "..." getrennt werden, was den anderen Diskutanten anzeigen soll, dass der Betreffende noch schreibt.¹⁷⁹

Die einzelnen Phasen der Online-Gruppendiskussion sind, je nach Chat-Erfahrung der Teilnehmer, denen der herkömmlichen Gruppendiskussion sehr ähnlich. Die Auswertung hingegen ist einfacher, da die Protokolle der Diskussionen bereits in digitaler Form vorliegen und sofort in das gewünschte Format transformiert und bearbeitet werden können. Zudem entfällt durch die Textkommunikation ein Großteil der Reduktion irrelevanter Aussagen, was eine einfachere Interpretation ermöglicht:

"Die Tatsache, dass [...] alle Beteiligten einer Gruppendiskussion ihre Beiträge selbst tippen müssen, trägt wesentlich dazu bei, dass diese im Normalfall nachgegliederte Auswertungsphase quasi schon bei der Durchführung der GD im Chatroom erfolgt. D.h., die Beteiligten reduzieren ihre Aussagen bereits selbst auf das Wesentliche, vermeiden Paraphrasen und Wiederholungen. Zu einer inhaltlichen Reduktion führt dies in der Regel nicht."¹⁸⁰

Der Vergleich einer traditionellen Gruppendiskussion unter Teenagern mit einer Online-Diskussion zum gleichen Thema zeigte z.B., dass die Teilnehmer über die gleichen Erfahrungen berichteten, lediglich prägnanter und kürzer.¹⁸¹ Die Ergebnisse der Auswertungen stehen denen herkömmlicher Gruppendiskussionen in nichts nach.

¹⁷⁹ Der Teilnehmer schreibt hier also beispielsweise: 'Wenn ich Communities nutze, dann sehe ich zuerst nach, ob meine Freunde online sind...' drückt dann die Eingabetaste, die anderen Teilnehmer können den angefangenen Satz sehen. Er kann dann fortfahren: 'wenn die nicht da sind, dann unterhalte ich mich eben mit anderen Leuten.'

¹⁸⁰ Naderer, 2000.

¹⁸¹ Vgl. Naderer, 2000.

3.1.6 Kritische Betrachtung

Die große Tiefenwirkung, der geringe Kosten- und Zeitaufwand und die Minimierung der Effekte sozialer Erwünschtheit sind die größten Vorteile der Online-Gruppendiskussion im Vergleich zu anderen Forschungsmethoden. Gerade die entspannte Atmosphäre und die Anonymität tragen hierzu einen großen Teil bei. In der Gruppendiskussion können im Vergleich zum Einzelinterview mehrere Themen von mehreren Teilnehmern angesprochen werden, während die Diskutanten sich durch Argumentation gegenseitig zu immer weiteren Meinungsäußerungen anregen. Dies führt oftmals zu einer umfassenden Annäherung an den Forschungsgegenstand.

Haupt-Nachteile sind wohl die nicht gewährleistete Repräsentativität (im qualitativen Paradigma allerdings auch nicht erforderlich), ebenso die teilweise nicht vorhandene Vergleichbarkeit der Ergebnisse einzelner Diskussionen und die Gefahr, dass das Gespräch vom eigentlichen Forschungsgegenstand abweicht. Auch ist es für den Forscher nicht einfach, die auf die Diskussionssituation wirkenden Einflüsse (Zusammensetzung der Gruppe, Verhalten untereinander, etc.) zu berücksichtigen und zu hinterfragen, welche Einflussfaktoren welche Wirkung auf welche Antworten haben. Zu bemerken ist dabei allerdings: die in der Literatur genannten Nachteile der Gruppendiskussion sind größtenteils "den *Kriterien des quantitativen Paradigmas* geschuldet, die aber der Methodologie qualitativer Forschung fremd sind und dieser nicht aufoktroiert werden dürfen (Ausfälle, Verweigerer, unvollständige Datenmatrix, Repräsentativität, Generalisierbarkeit etc.)."¹⁸² Während es nämlich bei quantitativer Forschung eher darum geht, Häufigkeiten, Verteilungsparameter, Maße für Sicherheit und Stärke zu finden und theoretische Modelle zu überprüfen, will die quantitative Forschung das 'Wie' dieser Zusammenhänge und deren innere Struktur aus Sicht der Betroffenen klären.¹⁸³ Eine quantitative Überprüfung der Ergebnisse qualitativer Forschung ist, falls erforderlich, anschließend möglich.

¹⁸² Lamnek, 1998. S. 79.

¹⁸³ Vgl. Lamnek, Siegfried: Quantitative Sozialforschung. Band 1. Methodologie. Weinheim, 1993b. S. 4.

3.2 Durchführung der Studie

3.2.1 Untersuchungsdesign

Für die Untersuchung zur vorliegenden Arbeit wurden drei Online-Gruppen-diskussionen mit jeweils sechs Teilnehmern im GRIN-Chat durchgeführt. Die Diskussionsgruppen bestanden aus je sechs Diskutanten, die als häufige Communitynutzer eingestuft werden konnten. Von diesen 'Heavy Usern' waren umfassendere Einblicke in die möglichen Gratifikationsdimensionen virtueller Communities zu erwarten - sie sind fast täglich aktiv in der Gemeinschaft und verfügen so über einen großen Erfahrungsschatz und können dem Forscher tiefe Einsicht in ihre Nutzungsgewohnheiten und -ziele geben. Auch erschien die Methode der Chat-Gruppendiskussion geeignet für den Forschungsgegenstand, da sich die zu befragende Zielgruppe ohnehin fast täglich im Chat aufhält und somit keine Hemmnisse gegenüber dieser Befragungstechnik hat. Zudem konnte bei den Teilnehmern so das Gefühl einer Laborsituation minimiert werden, was die Qualität ihrer Aussagen steigert.

3.2.2 Rekrutierung der Teilnehmer

Um eine ausreichende Anzahl an Diskussionsteilnehmern rekrutieren zu können, wurden ca. hundert GRIN-Mitglieder per E-Mail angeschrieben. Diese E-Mail enthielt eine Ankündigung und Einladung zur Gruppendiskussion im Chat und einen Kurzfragebogen, der einen ersten Einblick in demographische Merkmale und Nutzungsgewohnheiten der User geben sollte.¹⁸⁴ Zudem wurde jedem Diskussionsteilnehmer als Incentive¹⁸⁵ ein Einkaufsgutschein eines Online-Shops versprochen. Die E-Mails wurden auf Basis des theoretical sampling an besonders aktive Mitglieder verschickt - diese waren über die 'Toplist' von GRIN zu finden - hier werden die Mitglieder nach Punkten aufgelistet. Jede Aktion in der Community bringt einem User Punkte, eine häufige Nutzung lässt sich aus hohen Punktzahlen ableiten. Zudem war dem Autor ein Zugriff auf die Nutzerdatenbank von GRIN möglich, dies ermöglichte, nur 14 - 19-jährige Nutzer auszuwählen. Diese Altersspanne wurde gewählt, da sie in vielen Mediennutzungsstudien¹⁸⁶ als Abgrenzung Jugendlicher von den Erwachsenen verwendet wird. Die Response-Rate der E-Mail-Aktion lag bei ca. 50%, was die Zusammen-

¹⁸⁴ Zu finden im Anhang, S. A2.

¹⁸⁵ In der Marktforschung übliches Honorar für die Teilnahme an einer Befragung.

¹⁸⁶ Zu nennen wäre hier beispielsweise die ARD/ZDF-Online-Studie 2000.

stellung der Gruppen einfach machte. Es wurden aufgrund der Daten des Kurzfragebogens heterogene Gruppen à sechs Personen gebildet (gemischt männlich/weiblich, verschiedene Altersgruppen). Hier waren unterschiedlichere Meinungen als bei homogenen Gruppen zu erwarten, was angeregtere Diskussionen ermöglichen sollte. Alle ausgewählten User gaben an, die Community täglich zu nutzen. Die ausgesuchten Diskussionsteilnehmer wurden daraufhin in einer zweiten E-Mail-Aktion zu einem festen Termineingeladen.¹⁸⁷

3.2.3 Gesprächsleitfaden

Der Diskussionsleitfaden¹⁸⁸ für die Untersuchung zur vorliegenden Arbeit wurde auf Grundlage der bereits dargestellten Untersuchungsfragen erstellt. Es wurde ein ausdifferenzierter Leitfaden entwickelt, womit verschiedene Vorteile verbunden sind: Die Fragen beziehen sich genau auf das Erkenntnisziel und die Qualität der Analyse bei Durchführung mehrerer Diskussionen steigt - "divergierende Frageformulierungen sind bei der Interpretation der Antworten nicht zu berücksichtigen und erleichtern damit die Auswertung."¹⁸⁹ Für die Entwicklung des ausgearbeiteten Leitfadens war eine intensive Auseinandersetzung mit den theoretischen Grundlagen des Forschungsinteresses notwendig. Eine genaue Analyse der Untersuchungsziele half dabei, "die *wichtigsten Aspekte* [...] des Forschungsproblems *aufzulisten*, um den Gegenstand und die Gruppendiskussion zu strukturieren."¹⁹⁰ Der Aufbau des Leitfadens orientierte sich stark an den zugrundeliegenden Untersuchungsfragen und beinhaltete größtenteils offene Fragen, die dem Diskussionsverlauf einen strukturierten Rahmen vorgaben. In einem Pre-Test mit drei Community-Usern wurde der Leitfaden auf etwaige Mängel überprüft. Da sich die Fragestellungen in Logik und Verständlichkeit als geeignet erwiesen und der Gesprächsablauf zufriedenstellend war, wurde der Leitfaden mit nur geringfügigen Änderungen für die Hauptuntersuchung übernommen.

¹⁸⁷ Die Diskussionen fanden am 30.06.2001, 01.07.2001 und am 02.07.2001 um jeweils 19 Uhr statt.

¹⁸⁸ Zu finden im Anhang, S. A4.

¹⁸⁹ Lamnek, 1998. S. 89.

¹⁹⁰ Lamnek, 1998. S. 95.

3.2.4 Datenerhebung

Vom 30. Juni bis zum 2. Juli 2001 wurde täglich je eine Gruppendiskussion durchgeführt. Der Untersuchungsleiter war durch den Nickname "MODERATOR" und rote Schrift deutlich von den anderen Diskutanten abgehoben. Ein Beisitzer im Raum verfolgte den Verlauf der Diskussion an einem zweiten Computer mit, um dem Diskussionsleiter bei eventuellen Rückfragen Auskunft über bisherige Aussagen geben zu können. Die Gespräche dauerten zwischen 2 und 2,5 Stunden und wurden von vielen Teilnehmern als ‚interessant‘ und ‚spaßig‘ bezeichnet. Nach jeder Diskussion wurde ein kurzes Protokoll angefertigt, um erste Eindrücke und Anmerkungen festzuhalten.

3.2.5 Datenauswertung

Die Auswertung der Daten durch eine interpretativ-reduktive Inhaltsanalyse in Anlehnung an Lamnek erfolgte in verschiedenen Schritten. Zuerst wurden die Diskussionsdaten zur Erstellung der Gesprächsprotokolle¹⁹¹ nach der jeweiligen Diskussion kopiert¹⁹² und in ein Textverarbeitungsprogramm übertragen - eine Transkription der Aussagen war bei diesen Online-Gruppendiskussionen nicht notwendig. Dann wurde das Material zusammengefasst:

"Ziel der Analyse ist es, das Material so zu reduzieren, daß die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus zu schaffen, der immer noch ein Abbild des Grundmaterials ist."¹⁹³

So wurden die Protokolle genauestens durchgearbeitet und für die Analyse irrelevante Aussagen gestrichen. Daraufhin erfolgte die Zuordnung der einzelnen Aussagen und Diskussionsteile zu den verschiedenen Untersuchungsfragen. Hierfür wurden diese zur besseren Orientierung in Kategorien eingeteilt, was gewährleisten sollte, dass keine für eine Frage relevante Aussage vernachlässigt wird. Auch Dopplungen, also Aussagen, die zur Beantwortung mehrerer Untersuchungsfragen dienen, wurden berücksichtigt. Zudem wurden konkrete Textstellen (*Ankerbeispiele*)¹⁹⁴ heraus-

¹⁹¹ Zu finden im Anhang, S. A10ff.

¹⁹² Dies erfolgte über ein einfaches „Copy & Paste“ - was durch die besondere Ausgabeform des Chats im HTML-Format möglich war.

¹⁹³ Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Weinheim, 1988. S. 53.

¹⁹⁴ Vgl. Lamnek, 1998. S. 186.

gesucht, die als Idealbeispiele für die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Untersuchungsfrage angeführt werden können.¹⁹⁵

Zuletzt erfolgte die eigentliche Interpretation der Daten – "auf dieser letzten Stufe des Analysekonzeptes können die Ergebnisse endlich im Licht der eigentlichen Fragestellung betrachtet werden."¹⁹⁶ So wurden die gewonnenen Daten auf Basis der theoretischen Grundlagen des Erkenntnisinteresses thematisch geleitet interpretiert und in einem Ergebnisprotokoll festgehalten.

¹⁹⁵ Bei diesen Textstellen wurden Grammatik- und Schreibfehler der Diskutanten für die Darstellung der Ergebnisse durch den Autor korrigiert.

¹⁹⁶ Lamnek, 1998. S. 187.

4. Ergebnisse

4.1 Soziodemographie der Teilnehmer

Auf Basis der Ergebnisse des Kurzfragebogens wurden drei heterogene Gruppen zusammengestellt. Die folgende Tabelle stellt deren Zusammensetzung nach Alter und Geschlecht dar:

Tabelle 4: Zusammensetzung der Diskussionsgruppen nach Alter und Geschlecht

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3
18, weiblich	14, weiblich	15, weiblich
18, weiblich	16, weiblich	16, weiblich
18, weiblich	19, weiblich	16, weiblich
15, männlich	16, männlich	18, weiblich
16, männlich	17, männlich	17, männlich
17, männlich	18, männlich	19, männlich

Alle befragten Jugendlichen gaben im Kurzfragebogen an, die Community täglich zu nutzen. In den drei Gruppen gibt es insgesamt elf Gymnasiasten, drei Realschüler und zwei sich in der Lehre befindende Jugendliche. Zwei der Befragten machten hierzu keine Angabe.

4.2 Auswertung der Ergebnisse

Es folgt eine ausführliche Beantwortung der einzelnen Untersuchungsfragen auf Basis der Ergebnisse der Gruppendiskussionen. Daraufhin wird zusammenfassend auf die Forschungsfrage und die grundlegenden Erkenntnisse, die aus der Untersuchung gezogen werden können, eingegangen.

Der Darstellung der Ergebnisse werden illustrative Zitate aus den Diskussionen beigefügt, um die entsprechenden Sachverhalte zu verdeutlichen. Die Namen der Diskutanten wurden aus Anonymitätsgründen abgewandelt, es ist jedoch zu erkennen, aus welchem Gespräch die betreffende Aussage stammt, und ob sie von einem weiblichen oder männlichen Teilnehmer gemacht wurde. 'G1-2-w' bedeutet beispielsweise, dass die Aussage von Person Nummer zwei, weiblich, aus der ersten Diskussionsgruppe stammt. Zusätzlich wird in der Fußnote noch die entsprechende Seitenzahl der sich im Anhang dieser Arbeit (Band II) befindlichen Diskussionsprotokolle genannt. Anzumerken ist noch, dass der häufig genannte Begriff 'reales Leben'

alle Tätigkeiten der Nutzer außerhalb der virtuellen Gemeinschaft bezeichnet - andere chatspezifische Ausdrücke, Akronyme und Emoticons werden in einem Glossar¹⁹⁷ im Anhang der Arbeit erläutert.

4.2.1 Was erwarteten sich die User von der Community vor der ersten Nutzung?

Der Großteil der befragten Community-Mitglieder verfügt schon seit über einem Jahr über einen Internet-Anschluss, wobei nur wenige schon zwei oder mehr Jahre online sind. 'Sieben Monate' wird als kürzester Zeitraum genannt. Als sie die ersten Male im Internet waren, besuchten einige der User bereits regelmäßig Chatrooms, auch werden in der Diskussion oft 'Herumsurfen', 'Downloads' und 'Musik' als beliebte Beschäftigungen genannt. Durch Empfehlung von Freunden oder Links auf anderen Websites sind sie dann das erste Mal auf eine Community gestoßen. Zum Teil handelte es sich bei der ersten Community schon um GRIN.de, zum Teil waren sie erst in anderen Communities aktiv.

Nahezu alle Untersuchungspersonen hielten sich in der Community von Anfang an vor allem im Chat auf, einige erwähnen aber auch, anfangs eher die Foren genutzt zu haben. Manche wollten sich hingegen zuerst einen Gesamteindruck über die Nutzungsmöglichkeiten verschaffen, alles ausprobieren und die Funktionen erlernen.

Viele der befragten Nutzer waren neugierig, was sich in der Community abspielt - die meisten wollten Bekanntschaften knüpfen und neue Freunde finden, jedoch werden auch 'Abschalten vom Alltag', 'Abwechslung', 'interessante Diskussionen' sowie das hedonistische Motiv *"nur Spaß haben"*¹⁹⁸ erwähnt. Einige hatten zu Beginn keine konkreten Erwartungen, sie wollten einfach *"mal schauen - ausprobieren."*¹⁹⁹ Scheinbar gibt es unterschiedliche Grundmotive, sich in einer Community zu registrieren - die User erwarten sich von dem Medium die Möglichkeit, Freundschaften zu schließen ebenso wie interessante Unterhaltungen. Auch eskapistische Motive können eine Rolle spielen oder der Reiz, das neue Medium auf mögliche Gratifikationen auszutesten.

Die virtuelle Gemeinschaft war für die einen auf den ersten Eindruck *"wie eine kleine Familie"*²⁰⁰, sie fühlten sich gleich angenommen, für andere hingegen war es schwierig, Zugang zu den Gruppen zu finden, die sich in der Community bereits ge-

¹⁹⁷ Zu finden im Anhang, S. A86.

¹⁹⁸ G2-3-m, S. A36.

¹⁹⁹ G1-4-m, S. A11.

²⁰⁰ G1-2-w, S. A11.

bildet hatten. Manchen Befragten fiel zudem das Erlernen der verschiedenen Community-Funktionalitäten schwer. Offensichtlich ist die Nutzung einer Community anfänglich mit einigen Schwierigkeiten behaftet. Für viele ist es einerseits nicht leicht, sich einzugliedern und die gewünschten Gratifikationen 'Freunde finden' oder 'interessante Diskussionen' umgehend zu erhalten, andererseits stellt sich auch die relativ komplizierte und neuartige Nutzungsweise als Hindernis heraus.

Nachdem sie schon für längere Zeit Mitglied waren, fielen den Diskutanten sowohl positive als auch negative Dinge am 'Community-Alltag' auf: Zum einen gibt es viele Unruheherde und Störenfriede in der Gemeinschaft, was sich nach Ansicht einiger Befragter negativ auf das Niveau der Communitykommunikation auswirkt. Auch ist die Rede von Langeweile, da die anfänglich genutzte virtuelle Gemeinschaft keine Überraschungen mehr liefern konnte. Zum anderen wird aber als positiv angemerkt, dass man sich nach einer gewissen Zeit eingegliedert fühlte und sich Freundschaften gebildet hatten. Besonders überrascht hat die meisten User, dass sie in der virtuellen Gemeinschaft echte, 'wahre' Freunde finden konnten:

"Dass ich Leute kennengelernt habe (ich drück's mal so aus, wie das eine Freundin von mir gemacht hat), die man nicht mal mit einer Lupe auf einer Landkarte findet."²⁰¹

Einige der User geben an, es habe sie überrascht, dass im Chat die Kontaktaufnahme leichter sei und durch die in der Community vorherrschende Anonymität Hemmungen schwänden. Manche loben auch die überraschend sinnvollen und vielfältigen Forenbeiträge.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass insgesamt eine ambivalente Stimmung vorherrscht: Einerseits sind einige der User von manchen anderen Mitgliedern und dem Niveau der Community enttäuscht, andererseits sind viele auch begeistert vom 'nächtelangen Chatten' und der unerwarteten Gratifikation der 'neuen Freunde', die scheinbar durch die anonymitätsbedingt niedrigere Hemmschwelle in der Community gefördert wird:

*"Ich hab echte Freunde gefunden, hätte ich nie gedacht."²⁰²
"Ich auch und hätte es nie erwartet."²⁰³*

²⁰¹ G1-4-m, S. A13.

²⁰² G3-6-m, S. A59.

²⁰³ G3-2-m, S. A59.

Einige der User mussten allerdings erst 'ihre Community' finden - es scheint erhebliche Unterschiede in der Gratifikationsleistung verschiedener virtueller Gemeinschaften zu geben. Die wichtigsten Erwartungen vor der ersten Nutzung lassen sich demnach unter *Unterhaltung* und *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* subsumieren - offensichtlich können in diese Kategorien fallende Bedürfnisse durch die Communitynutzung befriedigt werden. Von Bedeutung ist auch, dass viele der User keine konkreten Erwartungen an die Communitynutzung hatten und die neue Kommunikationsmöglichkeit aus Neugier austesten wollten. Die Störer in der Community und der relativ schwer zu erlernende Umgang mit dem neuen Medium sind für viele ein erheblicher Nachteil. Die negativen Seiten der Community scheinen allerdings kein wirklicher Hinderungsgrund für deren Nutzung zu sein - immerhin ist jeder der Befragten fast täglich in der Gemeinschaft aktiv, was ein zusätzliches Indiz dafür ist, dass die Aufenthalte als überwiegend positiv eingeschätzt werden.

4.2.2 Welche Motive und Bedürfnisse bewegen die User zur Communitynutzung?

Die Auswertung der Gruppendiskussionen lieferte eine ganze Reihe an bewussten und unbewussten Motiven für die Communitynutzung. Auf einige dieser Bedürfnisse soll später noch genauer eingegangen werden, dieses Kapitel dient als Gesamtüberblick. Die Motive, die von den jugendlichen Teilnehmern der Untersuchung genannt wurden, lassen sich am besten unter den vier bereits dargestellten Motivdimensionen für Mediennutzung nach McQuail²⁰⁴ zusammenfassen. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass für die Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften zum einen zusätzliche Motive auszumachen sind und zum anderen wohl der Grad der Bedeutung einzelner Motive von dem der Nutzung herkömmlicher Medien abweicht.

Nachfolgend werden nun die Motivdimensionen nach McQuail zusammen mit den zugehörigen Motiven für Mediennutzung angeführt. Es soll geklärt werden, ob die einzelnen Bedürfnisse auch bei der Communitynutzung durch Jugendliche eine Rolle spielen - Bedürfnisse, die bei McQuail nicht zu finden sind, werden unterstrichen dargestellt.

²⁰⁴ Siehe 4.1.2 (Theoretischer Teil).

Motivdimension Informationsbedürfnis

Orientierung über relevante Ereignisse in der unmittelbaren Umgebung, in der Gesellschaft und in der Welt

Einige User geben an, sich beispielsweise in den Forenbeiträgen über Dinge zu informieren, die sie *"indirekt oder direkt betreffen könnte[n]."*²⁰⁵ Themenspezifisch werden Politik, aktuelle Themen, Musik, und die die unmittelbare Umgebung der Befragten betreffende Schule genannt. Im Chat unterhalten sich manche User ebenfalls über Schulthemen. Insgesamt scheint die Community zwar durchaus zur Orientierung über relevante Ereignisse zu dienen, jedoch werden hierfür offenbar vor allem die Foren genutzt, der Chat ist dabei eher zweitrangig. Vermutlich ist dies keines der Hauptmotive für Communitynutzung durch Jugendliche.

Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen

Nahezu alle der befragten Jugendlichen wollen *"sich austauschen mit anderen"*²⁰⁶, sie betonen *"eine andere Meinung zu hören, [sei] immer gut."*²⁰⁷ In der Community werden praktische Tipps und Ratschläge diskutiert - rationale Themengebiete wie Computerprobleme und insbesondere emotionale Themen wie private Sorgen und Beziehungen. *"Austausch von Erfahrungen und Weitergabe von Ratschlägen"*²⁰⁸ unter Gleichaltrigen sind dabei von besonderer Bedeutung. Insgesamt scheint es ein zentrales Bedürfnis der Nutzer zu sein, durch die Gemeinschaft Entscheidungsalternativen zu finden, sie wollen *"verschiedene Meinungen sammeln und dann abwägen."*²⁰⁹

Befriedigung von Neugier und allgemeinem Interesse

*"Die Neugier auf andere Persönlichkeiten"*²¹⁰ ist für einige Nutzer ein Motiv für die Communitynutzung, sie wollen *"andere Lebenssituationen kennen lernen."*²¹¹ Diese spezielle Neugier ist vermutlich ein Bedürfnis, das durch den Austausch mit anderen Mitgliedern der Community befriedigt werden soll. Auch allgemeines Interesse kann

²⁰⁵ G1-5-m, S. A14.

²⁰⁶ G1-3-w, S. A11.

²⁰⁷ G1-3-w, S. A15.

²⁰⁸ G2-4-m, S. A53.

²⁰⁹ G1-4-m, S. A15.

²¹⁰ G3-3-w, S. A59.

²¹¹ G2-2-m, S. A39.

durch die Teilhabe an der Gemeinschaft befriedigt werden, viele wollen von Zeit zu Zeit nur *"rumstöbern in den Beiträgen"*²¹², sie lesen dort *"einfach nur, was [sie] interessiert."*²¹³ Es ist anzunehmen, dass die besondere Form der Kommunikation in Communities und die Möglichkeit, viele verschiedene Menschen kennen zu lernen und deren Meinungen zu erfahren als bedeutsames Motiv der Jugendlichen angesehen werden kann.

Lernen, Weiterbildung

Auch die Motive Lernen und Weiterbildung werden von den Befragten genannt, wobei sie wohl keine zentrale Rolle in der Communitynutzung spielen. *"Manche Beiträge sind interessant, da kann man Neues lernen"*²¹⁴ wird von einem User bemerkt. Auch das Lernen des schnellen Schreibens am Computer wird von einigen erwähnt. *"Sowohl auf 'menschlicher Basis' als auch auf intellektueller Basis"*²¹⁵ könne man laut Meinung diverser Befragter etwas lernen, jedoch scheinen Ratschläge für die persönliche Lebensführung zentraler zu sein, als intellektuelle Weiterbildung. Insgesamt lässt sich sagen, dass durch die Communitynutzung offenbar ein Lern- und Bildungseffekt auftritt und die User dies auch zu schätzen wissen. Anzunehmen ist jedoch, dass dies keines der elementaren Motive ist.

Streben nach Sicherheit und Wissen

Wie bereits erwähnt, wollen einige Nutzer insbesondere aus den Beiträgen in den Foren wissenswerte Informationen ziehen, um sich weiterzubilden - gerade das Herumstöbern, um Interessantes entdecken zu können, wird oft genannt. Das Einholen von Ratschlägen, um die Richtigkeit eigener Aktivitäten abzusichern, wird ebenfalls von vielen als wichtiger Bestandteil der Communitynutzung erachtet. Demnach ist das Streben nach Sicherheit und Wissen ein Motiv Jugendlicher für die Teilhabe an Communities. Von besonderer Bedeutung ist für sie offensichtlich der Austausch von Ratschlägen für eine Erleichterung der Bewältigung alltäglicher Probleme und für eine Absicherung der Korrektheit eigener Entscheidungen - *"weil man sich mit Menschen mit mehr Erfahrung austauschen kann."*²¹⁶

²¹² G1-3-w, S. A14.

²¹³ G1-5-m, S. A14.

²¹⁴ G3-5-w, S. A60.

²¹⁵ G3-1-w, S. A60.

²¹⁶ G3-4-w, S. A82.

Motivdimension Bedürfnis nach persönlicher Identität

Bestärkung der persönlichen Werthaltungen

Dass ähnlich orientierte Menschen in gleichartigen Lebenslagen anzutreffen sind, ist für eine Reihe der Diskutanten eine sehr positive Eigenart der virtuellen Gemeinschaft. Eine Befragte gibt an, sie nutze die Community insbesondere, *"weil sich hier hauptsächlich Schüler und Studenten aufhalten."*²¹⁷ Einige der Untersuchungspersonen finden es positiv, dass andere Mitglieder ihnen ihre Ansicht zu bestimmten Themen schildern: *"bei Ungewissheit, weil sie auch eine separate Meinung darstellen."*²¹⁸ Besonders die Möglichkeit, *"Leute zu finden, die gleichgesinnt sind"*²¹⁹, scheint jugendlichen Communitynutzern dabei zu helfen, eigene Positionen und Werthaltungen bestätigen zu können. Bei persönlichen Sorgen ist die Bestärkung der eigenen Werte oft wichtig, was vor allem möglich ist, wenn die Kommunikationspartner *"die gleichen Probleme haben."*²²⁰

Suche nach Verhaltensmodellen

Einige der befragten Diskutanten geben an, Freunde aus der Community könnten in verschiedenen Situationen Vorbilder sein:

*"Wann? ... gibt viele Möglichkeiten... na ja...zum Beispiel ein optimistisches Vorbild sein, wenn man alles schwarz denkt."*²²¹

Gerade in emotionaler Hinsicht scheinen andere Mitglieder eine Vorbildfunktion einnehmen zu können, wenn sie beispielsweise *"für jemanden da [sind], zuhören und helfen."*²²² Es gibt aber auch Vorbilder in Bezug auf praktische Tätigkeiten wie Programmierung. Zudem liefert die Community offenbar auch Orientierungsmodelle für die Organisation der Ausrichtung des eigenen Lebens:

*"Ein GRIN-Mitglied ist Amerikaner und ist mit 17 nach Deutschland gezogen, das finde ich sehr beeindruckend"*²²³

²¹⁷ G2-6-w, S. A44.

²¹⁸ G3-3-w, S. A81.

²¹⁹ G2-6-w, S. A38.

²²⁰ G2-2-m, S. A53.

²²¹ G1-4-m, S. A28.

²²² G2-1-w, S. A49.

²²³ G2-5-w, S. A49.

Auch finden sich für einige Befragte negative Vorbilder in der Community, deren Verhaltensweisen ihrer Ansicht nach nicht nachahmenswert sind:

"Gibt aber auch die Anti-Vorbilder - eine Person, die in Situationen so handelt, dass man sie sich nicht zum Vorbild nehmen will... Kann aber auch ein Vorbild sein, weil man weiß, dass man so nicht sein will..."²²⁴

Es lässt sich also feststellen, dass Community-Nutzer wohl durchaus Verhaltensmodelle in der virtuellen Gemeinschaft finden. Dies ist ein Effekt, der aus den zahlreichen Diskussionen und vielen Bekanntschaften in der Community entsteht.

Identifikation mit anderen (in den Medien)

Die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, *"viele Leute kennen und von vielen gekannt werden"*²²⁵ ist für einige der Befragten ein wichtiger Aspekt der Communitynutzung. Es ist anzunehmen, dass sich viele der Jugendlichen mit den gleichgesinnten Chattern in der Community identifizieren, sie sind *"eben Teil von einer 'Freundesgruppe.'"*²²⁶ Der Unterschied zu den herkömmlichen Medien ist hier, dass die Identifikation mit anderen nicht auf parasozialer Ebene stattfindet, sondern direkt durch Interaktion mit anderen entsteht.

Selbstfindung

Der für die Jugendphase typische Selbstfindungsprozess spielt bei der Communitynutzung mit hoher Wahrscheinlichkeit eine tragende Rolle: *"Man sammelt Erfahrung."*²²⁷ Die befragten Jugendlichen holen sich in allen möglichen Situationen den Rat anderer Mitglieder und diskutieren über verschiedenste Themen, wodurch sie sich auch ihre Meinung bilden:

"Wenn ich in den Beiträgen stöbere, bin ich meistens bei Gedanken....mach mir Gedanken über die Texte und ziehe für mich selbst Schlüsse daraus."²²⁸

²²⁴ G2-1-w, S. A49.

²²⁵ G2-1-w, S. A51.

²²⁶ G3-1-w, S. A80.

²²⁷ G2-1-w, S. A53.

²²⁸ G1-4-m, S. A14.

Auch die bereits angesprochene Vorbildfunktion kann hier eine Rolle spielen, anderer Mitglieder können *"durch ihr Verhalten"*²²⁹ und *"durch ihre Position zu einigen Dingen"*²³⁰ ein positives Beispiel abgeben, an dem sich die Nutzer orientieren können. Wenn die User anderen bei Problemen helfen, können sie sich offenbar auch selbst persönlich weiterentwickeln: *"[Man] denkt irgendwie auch über sich selbst nach."*²³¹

Motivdimension Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion

Sich in die Lebensumstände anderer versetzen (soziale Empathie)

Einige Jugendliche wollen durch die Teilhabe an der virtuellen Gemeinschaft *"andere Lebenssituationen kennen lernen."*²³² Auch versuchen viele, ihren Freunden aus der Community Ratschläge und Hilfestellung zu geben, wenn diese Probleme haben. Sie machen sich Gedanken über deren Situation und wollen *"anderen helfen, wenn sie was auf dem Herzen haben."*²³³ Die Communitynutzung erfolgt offensichtlich auch aus dem Motiv der sozialen Empathie - es erscheint vielen als spannend, Einsicht in die Lebensumstände anderer zu erhalten, was durch die gegebene Anonymität und die damit einhergehenden geringen Hemmnisse, private Dinge preiszugeben, leichter möglich ist.

Sich mit anderen identifizieren, ein Gefühl der Zugehörigkeit haben

*"Community = Gemeinschaft"*²³⁴ - genau das erwarten sich viele der befragten Jugendlichen von der Nutzung elektronischer Communities. *"Man gehört halt dazu"*²³⁵, ist ein Teil der Gemeinschaft und hat dort gleichgesinnte Freunde - *"das macht für mich ne Community aus"*²³⁶, erwähnt eine der Untersuchungspersonen. Es scheint für einige eine *"Genugtuung für sich selbst"*²³⁷ zu sein, an der virtuellen Gemeinschaft teilzuhaben und dort eine eigene Rolle zu spielen. Auch die junge Altersgruppe, auf die die Community GRIN fokussiert ist, scheint dafür maßgeblich zu sein. Ein

²²⁹ G3-2-m, S. A76.

²³⁰ G3-2-m, S. A76.

²³¹ G2-1-w, S. A53.

²³² G2-2-m, S. A39.

²³³ G3-3-w, S. A82.

²³⁴ G3-6-m, S. A57.

²³⁵ G2-5-w, S. A51.

²³⁶ G1-3-w, S. A31.

²³⁷ G1-4-m, S. A31.

Gefühl der Zugehörigkeit zu haben und sich mit anderen identifizieren zu können, ist somit wahrscheinlich ein elementares Motiv für die Communitynutzung durch Jugendliche.

Eine Grundlage für Gespräche und soziale Interaktion erhalten

Fast alle der Befragten geben an, sich auch im realen Leben über Themen zu unterhalten, die vorher in der Community diskutiert wurden:

"Ja, wenn ich diese Themen nicht mehr loswerde, will ich natürlich auch die Meinung von anderen 'realen' Personen hören."²³⁸

Sowohl emotionale als auch rationale Fragen, die in der Gemeinschaft thematisiert wurden, werden von den Untersuchungspersonen mit 'realen Freunden' weiterdiskutiert. Es ist also zu vermuten, dass die Communitynutzung als Grundlage für 'reale' Gespräche dienen kann und somit auch soziale Interaktion im realen Leben fördert.

Soziale Interaktion

Eines der konstituierenden Merkmale der Nutzung virtueller Gemeinschaften ist offenbar die soziale Interaktion. Einige der Jugendlichen geben zwar an, zeitweilig auch nur die Beiträge anderer zu lesen, ohne zu antworten, jedoch besteht ein Aufenthalt in der Community laut Meinung nahezu aller Befragten im Wesentlichen aus *"jede[r] Menge Chatten"*²³⁹ und Diskussionen in den Foren. Nur durch die soziale Interaktion mit anderen Mitgliedern kann ein Gefühl von Gemeinschaft entstehen - es wird über Sorgen und Probleme beratschlagt, es werden Bekanntschaften und Freundschaften geknüpft. Dies ermöglicht den Erhalt entsprechender Gratifikationen. Soziale Interaktion ist folglich ein Motiv, das beim Gebrauch herkömmlicher Medien so gut wie keine Rolle spielt, in der Communitynutzung durch Jugendliche jedoch offensichtlich von elementarer Bedeutung ist.

²³⁸ G3-3-w, S. A73.

²³⁹ G2-3-m, S. A38.

Einen Ersatz für (fehlende) Geselligkeit oder Partnerschaft finden

Nahezu alle Befragten geben an, sie wollten in der Community Leute kennen lernen und sich mit diesen regelmäßig unterhalten: *"man hat Freunde getroffen und will sie immer wieder sehen."*²⁴⁰ Es könne schnell langweilig werden, wenn Freunde und Bekannte nicht anwesend sind - ein Indiz dafür, dass ein Gefühl der Geselligkeit eine wichtige Rolle spielt. Auch kann die Communitynutzung wohl in mancher Hinsicht fehlende Freundschaften im realen Leben ersetzen:

*"Im realen Leben hab' ich keine ganz dicken Freunde. Die sind für mich nur zum Zeitvertreib. Irgendwie sind die zu langweilig, zu kindisch.....weiß auch nicht, woran das liegt."*²⁴¹

Es ist demnach davon auszugehen, dass die Communitynutzung für Jugendliche auch einen Ersatz für fehlende Geselligkeit und Partnerschaft bieten kann.

Geselligkeit

Die virtuelle Gemeinschaft bietet Jugendlichen offenbar nicht nur einen Ersatz für fehlende Geselligkeit, wie die herkömmlichen Massenmedien es tun, sie bietet ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, ein wahres Gefühl der Geselligkeit im (virtuellen) Freundeskreis zu genießen: *"Also ich find's gut, dass man meist nie allein ist."*²⁴² Dieses Gefühl entsteht für die Mitglieder wohl durch das häufige, regelmäßige Treffen ihrer Chatfreunde - sie freuen sich, wenn sich ihre Bekannten sich in der Gemeinschaft einfinden und fühlen sich in deren Gegenwart wohl.

Freunde und Lebenspartner finden

Freunde zu finden - *"wahre Freunde"*²⁴³ - ist laut Meinung aller Untersuchungspersonen eines der Hauptmotive für die Communitynutzung. Diese Freundschaften spielen für sie eine tragende Rolle und sind von großer Bedeutung, sie haben oft eine regelrechte Sucht nach einem *"Chat mit Freunden."*²⁴⁴ Offenbar können sich in der Community auch Liebesbeziehungen bilden:

²⁴⁰ G1-1-m, S. A13.

²⁴¹ G3-5-w, S. A75.

²⁴² G3-5-w, S. A59.

²⁴³ G2-1-w, S. A49.

²⁴⁴ G3-2-m, S. A59.

*"Doch, das hab ich jetzt schon ein paar mal mitgekriegt....bei anderen natürlich! *g*"²⁴⁵*

Diese Beziehungen gehören zum Community-Alltag, meinen einige Befragte. Man verliebe sich sogar leichter als im realen Leben, gibt einer der Diskutanten an - eine Teilnehmerin weist zudem darauf hin, momentan eine Beziehung zu führen, die im Chat entstand. Solche Verbindungen werden von den meisten auch durchaus ernstgenommen:

"Eine Internet-Beziehung kann genauso vorm Traualtar enden wie eine im realen Leben."²⁴⁶

Im Unterschied zur Nutzung herkömmlicher Massenmedien scheint eines der Hauptmotive für die Communitynutzung durch Jugendliche zu sein, neue Freunde oder einen Lebenspartner zu finden. Gerade das Schließen von neuen Freundschaften und regelmäßige Treffen in der Gemeinschaft sind für die Befragten von besonderer Bedeutung.

Hilfe bei der Übernahme sozialer Rollen bekommen

Viele der befragten Teenager unterhalten sich in Chat und Foren auch über Dinge, die ihr alltägliches Leben und damit zusammenhängende Sorgen und Probleme betreffen. Beispielhaft wären die Themen Job und Zukunft zu nennen. Es ist davon auszugehen, dass sich die Nutzer von anderen Mitgliedern mit mehr Erfahrung bei der Übernahme neuer sozialer Rollen Ratschläge geben lassen - Indizien hierfür waren in der Gruppendiskussion auszumachen.

Persönliche soziale Hemmnisse überwinden

Die anonyme Chat- und Forenkommunikation kann laut Meinung einiger Befragter dazu dienen, leichter neue Freundschaften zu schließen, als es im realen Leben möglich ist, gerade weil einige Barrieren, wie z.B. Schüchternheit, im Chat minimiert werden: *"Im Real Life ist man sicher schüchterner."²⁴⁷* Auch können private Probleme in der Virtualität zuweilen sogar freimütiger beratschlagt werden: *"Mit den Freunden*

²⁴⁵ G1-3-w, S. A28.

²⁴⁶ G1-2-w, S. A28.

²⁴⁷ G1-1-m, S. A26.

*im Chat kann man meist offener reden.*²⁴⁸ Dies liegt wohl in erster Linie daran, dass die in der Community gegebene Anonymität Merkmale wie sozialen Status und Aussehen in den Hintergrund treten lässt und den Jugendlichen hilft, einen ersten Schritt auf andere zu wagen - nur das eigentliche Gesprächsthema, egal wie vertraulich, zählt: *"Anonymität hilft, über seinen eigenen Schatten zu springen."*²⁴⁹ Folglich besteht Grund zur Annahme, dass virtuelle Communities Jugendlichen im Gegensatz zu den konventionellen Massenmedien dazu dienen können, persönliche soziale Hemmnisse zu überwinden, trotz Schüchternheit Freund- und Bekanntschaften schließen und Lösungen für private Probleme finden zu können.

Den Kontakt zur Familie, zu Freunden und zur Gesellschaft finden

Über Themen, die bereits in der Community besprochen wurden, unterhalten sich einige der Untersuchungspersonen auch mit Bekannten aus dem realen Leben oder mit ihrer Familie: *"mit Freunden oder wenn mal etwas wirklich nicht weiter geht auch mit der Familie."*²⁵⁰ Die Geschehnisse in der Community dienen also offensichtlich als Gesprächsgrundlage in der Realität. Ferner chatten mehrere der Befragten in der Community auch mit Bekannten und Freunden aus dem realen Leben: *"[Meine] Klasse ist in GRIN vertreten."*²⁵¹ Manche Diskutanten besuchen auch die regelmäßigen Chattertreffen, fast alle haben dies noch vor - so können reale Kontakte aus der Community heraus entstehen. Die virtuelle Gemeinschaft kann Jugendlichen aufgrund dieser Erkenntnisse wohl auch dazu dienen, den Kontakt zur Familie, zu Freunden und zur Gesellschaft zu finden.

Kontakte zu Freunden und Bekannten aufrechterhalten

Eine weiteres Motiv, das nicht bei herkömmlichen Medien aber offenbar bei virtuelle Gemeinschaften gegenwärtig ist, ist das bereits in der Uses and Gratifications Studie zur Telefonnutzung von Noble²⁵² ermittelte Aufrechterhalten der Kontakte zu Freunden und Bekannten. Gerade das Kontakthalten zu Personen, die sie in der Gemeinschaft kennen gelernt haben, ist für die befragten Jugendlichen ein dominantes Motiv - sie besuchen die Community regelmäßig, um *"Leute, mit denen man sich vorher*

²⁴⁸ G2-4-m, S. A52.

²⁴⁹ G1-2-w, S. A12.

²⁵⁰ G3-3-w, S. A73.

²⁵¹ G2-1-w, S. A51.

²⁵² Noble, 1989.

schon unterhalten hatte, wiederzutreffen."²⁵³ Auch werden in der Community offenbar mediale Kontakte, denen ein persönliches Kennen vorausgeht,²⁵⁴ gepflegt, d.h. einige der Diskutanten treffen sich hier auch mit Freunden aus dem realen Leben: *"meine Freunde [aus dem realen Leben] sind auch hier :)* ."²⁵⁵ Die Community dient diesbezüglich auch als 'Ausweichmedium':

*"Schon, mit denen wird auch geschattet.. wenn man vorher mit ihnen weg war und dann heim geht, dann wird über den Abend gequasselt, wenn man nimmer telefonieren darf."*²⁵⁶

Demzufolge kann das Aufrechterhalten von Kontakten zu Freunden und Bekannten aus der Community und dem realen Leben als zentrales Motiv Jugendlicher für die Nutzung elektronischer Gemeinschaften angesehen werden.

²⁵³ G3-3-w, S. A59.

²⁵⁴ Vgl. 2.3.1 (Theoretischer Teil).

²⁵⁵ G2-2-m, S. A38.

²⁵⁶ G3-3-w, S. A79.

Motivdimension Unterhaltungsbedürfnis

Wirklichkeitsflucht, Ablenkung von Problemen (Eskapismus)

Viele der befragten Untersuchungspersonen geben an, durch die Communitynutzung könne man von den alltäglichen Problemen abschalten: *"machen doch alle beim Chatten."*²⁵⁷ Einige meinen zwar, sie wollen durch Gespräche im virtuellen Raum eher versuchen, ihre Probleme zu lösen, doch ein Großteil der Diskussionsteilnehmer will von Zeit zu Zeit auch nur *"Spaß... Abschalten vom Alltag."*²⁵⁸ Auch die kommunikativen Experimente, die man durch die gegebene Anonymität durchführen kann, bieten einigen die Möglichkeit, der Wirklichkeit zu entfliehen:

*"Man kann mal nicht das sein, was man wirklich ist [...] man kann mal nicht das sein, was man immer ist."*²⁵⁹

Die eskapistische Wirklichkeitsflucht und die Ablenkung von Problemen ist demnach eines der Motive Jugendlicher, virtuelle Gemeinschaften zu nutzen.

Entspannung

Die Communitynutzung bringt für einige der Befragten auch Entspannung und Ruhe mit sich, sie nutzen die Gemeinschaft beispielsweise *"wenn man Ruhe braucht."*²⁶⁰ Auch das bereits erwähnte Abschalten vom Alltag, dass von vielen der Jugendlichen erwähnt wird, deutet auf das Motiv Entspannung hin.

Kulturelle oder ästhetische Erbauung

Es konnten Indizien dafür gefunden werden, dass die Communitynutzung auch der kulturellen und ästhetischen Erbauung dient. So erklärt eine der Befragten, sie würde sich gerne die Bilder in den Gästebüchern der anderen Mitglieder ansehen. Eine weitere Untersuchungsperson meint, andere Mitglieder würden sich ihr Bild ansehen und dies als 'Gesprächsaufhänger' nehmen: *"dann kommt 'ui, schönes Foto' oder so."*²⁶¹ Diese Aussagen können als Hinweise auf das Motiv 'ästhetische Erbauung' angesehen werden.

²⁵⁷ G1-5-m, S. A15.

²⁵⁸ G3-1-w, S. A57.

²⁵⁹ G3-3-w, S. A61.

²⁶⁰ G3-1-w, S. A64.

²⁶¹ G3-1-w, S. A73.

Kulturelle Erbauung durch Communitynutzung ist beispielsweise denkbar, wenn Jugendliche Personen aus anderen Ländern in der Gemeinschaft kennen lernen und sich über ihre Kulturen und Sitten austauschen. In der Untersuchung konnten hierfür Anhaltspunkte gefunden werden: *"In einer Community kann man schnell Freunde aus aller Welt kennen lernen."*²⁶² Die kulturelle und ästhetische Erbauung ist jedoch vermutlich ein untergeordnetes Motiv für die Jugendlichen.

Zeit füllen

Einige der Untersuchungspersonen erwähnen, die virtuelle Gemeinschaft dann zu besuchen, wenn Sie nur 'faulenzten' wollen oder Ihnen langweilig ist: *"Sonntags, da ist mir meistens langweilig."*²⁶³ Die Communitynutzung scheint Jugendlichen folglich auch dazu zu dienen, Zeit zu füllen.

Emotionale Entlastung

Bei emotionalen Problemen, wie beispielsweise *"Beziehungsproblemen"*²⁶⁴ erhalten viele der Diskussionsteilnehmer Ratschläge anderer Communitymitglieder:

*"Wenn man wirklich nicht mehr weiter weiß....wenn man Probleme mit Eltern hat..."*²⁶⁵

Laut Aussage der Befragten können diese Ratschläge auch wirklich zur Problemlösung dienen - so werden virtuelle Communities von Jugendlichen wohl auch zur emotionalen Entlastung genutzt, bei Sorgen verschiedenster Art.

Sexuelle Stimulation

In der Auswertung der Gruppendiskussionen konnten nur schwache Indizien für das Motiv 'sexuelle Stimulation' gefunden werden. Dies kann womöglich am Phänomen sozial erwünschter Antworten bei qualitativen Befragungsmethoden liegen. Sexuelle Stimulation wäre als Motiv für die Communitynutzung jedoch durchaus denkbar - ähnlich dem 'Telefonsex' ist auch 'Chatsex' in privaten Räumen vorstellbar. In einer standardisierten Folgebefragung auf Basis der Ergebnisse dieser Studie sollte dieses Motiv daher berücksichtigt werden.

²⁶² G1-2-w, S. A17.

²⁶³ G3-1-w, S. A72.

²⁶⁴ G2-2-m, S. A52.

²⁶⁵ G3-1-w, S. A81.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich in den Ergebnissen der Untersuchung Indizien für nahezu alle der für die Nutzung herkömmlicher Massenmedien zutreffenden Motive finden lassen. Besonders bedeutungsvoll scheint die Motivdimension *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* zu sein - hier können fünf Motive ausgemacht werden, die nach McQuail nicht für die Nutzung der üblichen Medien gelten: *Soziale Interaktion / Freunde und Lebenspartner finden / Geselligkeit / persönliche soziale Hemmnisse überwinden und Kontakte zu Freunden und Bekannten aufrechterhalten*. Keinesfalls vernachlässigt werden dürfen jedoch die übrigen drei Motivdimensionen *Informationsbedürfnis / Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen* und *Unterhaltungsbedürfnis*: auch hier gibt es zahlreiche Anhaltspunkte für Bedürfnisse, die in der Communitynutzung durch Jugendliche offenbar eine tragende Rolle spielen.

4.2.3 Welche der angegebenen Bedürfnisse der User werden durch die Communitynutzung tatsächlich befriedigt?

Insgesamt konnte in den Diskussionen mit den jugendlichen Communitynutzern festgestellt werden, dass die meisten der im vorangegangenen Kapitel angegebenen Bedürfnisse durch die Teilhabe an der virtuellen Gemeinschaft auch hinreichend befriedigt werden können. Viele der Befragten finden die Informationen, die sie in der Community suchen, erhalten die gewünschten Ratschläge von ihren Freunden und beschreiben den Communityalltag zumeist als *"sehr positiv"*.²⁶⁶

*"Wenn ich mal ein Problem habe und nicht weiter komme, frage ich Freunde aus dem I NET, was die drüber denken und sie machen würden. [Frage des Moderators: Und können die dir auch helfen?] Ja, können sie, wenn ich nur einen Rat von ihnen bekomme - das reicht meistens schon aus."*²⁶⁷

Aufgrund der allgemein überaus positiven Bemerkungen macht es Sinn, insbesondere auf die negativen Äußerungen der User einzugehen, um einen Überblick zu bekommen, welche Störfaktoren einer adäquaten Bedürfnisbefriedigung durch die Communitynutzung entgegenstehen. Am meisten stören sich die Befragten an anderen Mitgliedern, die keinen sinnvollen Beitrag zur Gemeinschaft leisten und andere nur schikanieren wollen: *"Flooder und Leute, die nur Spaß daran haben, andere zu belästigen."*²⁶⁸ Diese Nutzer tyrannisieren andere, hindern sie durch eine Flut von

²⁶⁶ G3-2-m, S. A58.

²⁶⁷ G1-1-m, S. A15.

²⁶⁸ G2-3-m, S. A39.

sinnlosen Beiträgen daran, sinnvoll zu kommunizieren und benutzen Kraftausdrücke, um negativ aufzufallen. Auch in den Foren stören sie ernsthafte Diskussionen mit nutzlosen Aussprüchen. Im Chat bevorzugen einige der befragten Jugendlichen aus diesen Gründen private Räume, in denen man sich mit ausgewählten Personen unterhalten kann, ohne gestört zu werden. Den Hauptraum, in den man bei Betreten des Chats automatisch geleitet wird, nutzen mehrere deshalb nur selten. Positiv angemerkt wird zu diesem Raum allerdings, dass hier immer etwas los sei: *"meistens gibt es da Fun!"*²⁶⁹

Ein weiterer negativer Aspekt der Community ist für einige der Jugendlichen der hohe Kostenfaktor der Internetnutzung: *"na ja, die Kosten stören mich schon."*²⁷⁰ Die mittlerweile häufiger verfügbaren 'Flatrates' bieten mehreren Befragten jedoch bereits eine Lösung für das Kostenproblem.

Überdies wird von einigen beklagt, dass das Chatten in der Gemeinschaft überhand nehmen kann, zur *"Sucht"*²⁷¹ wird: *"Freunde im realen Leben bleiben oft zurück - *böseerfahrunggemachthab*."*²⁷² Die allgemeine Stimmung gibt jedoch wieder, dass solche Erfahrungen die Ausnahme bleiben - *"solange das alles in seinem Rahmen bleibt."*²⁷³

Des Weiteren wird noch der persönliche Stress erwähnt, der bei engeren Beziehungen zu anderen aufkommen kann, beispielsweise durch die Verwicklung in deren Sorgen und Nöte. *"Das kann man [aber] nicht auf die Community schieben"*²⁷⁴ - vielmehr ist dies vermutlich ein normaler Effekt, der eintritt, sobald engere soziale Kontakte zu anderen Menschen eingegangen werden. Auch die anfangs *"heile Welt"*²⁷⁵ im Chat wird dadurch erschüttert - die User merken, dass im virtuellen Raum ebenso Probleme, Intrigen und andere Belastungen existieren, wie in der Realität. Hier wird jedoch entgegengesetzt, dass die wertvollen Freundschaften in der Community diese Schwierigkeiten wieder aufwiegen. In der virtuellen Gemeinschaft gebe es viele positive Erlebnisse:

*"Private... die einem viel Kraft gegeben haben, die einem bei den Problemen im realen Leben geholfen haben."*²⁷⁶

²⁶⁹ G3-1-w, S. A71.

²⁷⁰ G2-5-w, S. A40.

²⁷¹ G3-3-w, S. A57.

²⁷² G3-1-w, S. A61.

²⁷³ G2-4-m, S. A45.

²⁷⁴ G3-2-m, S. A58.

²⁷⁵ G1-3-w, S. A12.

²⁷⁶ G1-4-m, S. A13.

Einigen Usern wird es in der Community von Zeit zu Zeit langweilig, wenn ihre Freunde nicht anwesend sind. Andere wiederum wissen sich in solchen Momenten zu helfen: *"Wenn ich niemanden kenne, wird eben in Gästebüchern gestöbert und sonst... es findet sich immer was."*²⁷⁷

Manche Befragte haben in anderen Communities bereits weitere schlechte Erfahrungen gemacht - so seien Atmosphäre und Stimmung dort viel schlechter und andere Mitglieder eher unsympathisch gewesen, auch wurde es einer Untersuchungsperson in der anderen Gemeinschaft schnell eintönig:

*"Na ja, mir wurde die Seite an sich sehr, sehr langweilig - na ja, das Profil der Community stand und das war halt nichts Neues"*²⁷⁸

Die Zusammensetzung der Nutzerschaft scheint daher ein wichtiger Aspekt für das Funktionieren einer Community zu sein. Wenn an einer virtuellen Gemeinschaft viele sich in einer ähnlichen Lebensphase befindlichen Personen teilhaben - hier Schüler und Studenten - kann so möglicherweise ein solidarisch-gemeinschaftliches Grundgefühl aufkommen, durch das sich die Mitglieder in ihren persönlichen Werthaltungen gestärkt fühlen und welches ihnen ein familiäres Gefühl vermittelt. Vermutlich "bilden sich auf diese Weise oftmals sehr intime und aufeinander eingeschworene 'Chat-Gemeinschaften' heraus."²⁷⁹

Zusammenfassend kann konstatiert werden, dass die Communitynutzung von den befragten Jugendlichen im Allgemeinen sehr positiv bewertet wird. So lässt sich aufgrund der in der Analyse der Gruppendiskussionen gefundenen Indizien annehmen, dass die durch die Teilhabe an der elektronischen Gemeinschaft erhaltenen Gratifikationen den gesuchten Gratifikationen (Motiven) der Teenager zum größten Teil entsprechen, wie dies auch von Palmgreen für die Nutzung von Fernsehnachrichten in einer Studie festgestellt wurde:

*"First, individual gratifications sought are moderately to strongly related to corresponding gratifications obtained."*²⁸⁰

²⁷⁷ G2-2-m, S. A40.

²⁷⁸ G2-2-m, S. A37.

²⁷⁹ Höflich, 2001. S. 40.

²⁸⁰ Palmgreen, Philip / Wenner, Lawrence A. / Rayburn II, J.D.: Relations between Gratifications sought and obtained. A Study of Television News. In: Communication Research, Vol. 7. No. 2. S. 161 - 191. S. 183.

Besonders im Bereich der Motivdimensionen *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* und *Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen* können zahlreiche Hinweise dafür gefunden werden, dass bestehende Bedürfnisse durch die Communitykommunikation befriedigt werden. Korrespondierend dazu entfallen auf diese Bedürfniskategorien offensichtlich auch besonders bedeutungsvolle Motive für die Communitynutzung. Die negativen Seiten des Alltags in der virtuellen Gemeinschaft werden scheinbar vom signifikanten Nutzen für die Jugendlichen problemlos ausgeglichen.

Welchen Stellenwert die Gratifikationen für die Befragten haben, gerade im Vergleich zu funktionalen Alternativen wie anderen nicht-medialen und medialen Gratifikationsquellen, soll im nächsten Abschnitt geklärt werden.

4.2.4 *Unterscheidet sich der Stellenwert bestimmter Gratifikationen der Communitynutzung von dem der Gratifikationen anderer medialer und nicht-medialer Quellen?*

Beim Betrachten des Stellenwerts der Gratifikationen der Communitynutzung und dem der Gratifikationen anderer medialer und nicht-medialer Quellen konnten interessante Feststellungen gemacht werden. So meinen einige der befragten Jugendlichen, dass es mehrere Vorteile einer virtuellen Gemeinschaft gegenüber den konventionellen Medien gebe. Besonders geschätzt wird beispielsweise die Möglichkeit, bei der Mediennutzung selbst aktiv sein und seine eigene Meinung darstellen zu können. Zudem wird positiv bewertet, dass die Einseitigkeit der herkömmlichen Massenmedien hier nicht gegeben ist:

*"Beim Fernseher und Zeitungen kann man nicht eingreifen, also seine Meinung zu einem Thema abgeben."*²⁸¹

Gerade beim Fernsehen wird der Zwang zur passiven Nutzung bemängelt: *"Fernsehen langweilt mich zu Tode."*²⁸² Aber nicht nur die Möglichkeit, die eigenen Ansichten publik machen und selbst aktiv sein zu können wird von den Jugendlichen als Vorzug gesehen, auch wird an anderen Medien kritisiert, dass hier nur ein Standpunkt - der des Journalisten - dargestellt wird:

²⁸¹ G2-5-w, S. A40.

²⁸² G3-4-w, S. A61.

*"Wenn ich eine Zeitung lese oder TV sehe habe ich nur meine Meinung und nicht die von anderen."*²⁸³

Ein weiterer Vorteil gegenüber den herkömmlichen Medien ist für viele der aus der Interaktivität hervorgehende *"Kontakt mit den anderen"*²⁸⁴ und die Chance, Freundschaften schließen zu können. Die Gemeinschaft wird von mehreren Diskutanten als lebendig und realitätsnah beschrieben: *"Community 'lebt'."*²⁸⁵ Offensichtlich kann durch die Nutzung dieses Mediums ein für die User sehr bedeutsames Gefühl der Gemeinschaft, Geselligkeit und Zugehörigkeit entstehen.

Die herkömmlichen Massenmedien haben allerdings ebenfalls ihre Vorzüge. Die von vielen an Communities gelobte Möglichkeit der aktiven Mediennutzung ist beispielsweise nicht immer erwünscht:

*"Ja, weil man bei anderen Medien einfach mal passiv sein kann, d.h. einfach nur hinter dem Buch verschwinden z.B."*²⁸⁶

Gerade also zur Entspannung und zum Abschalten vom Alltag scheinen die konventionellen Medien wohl zeitweise geeigneter zu sein, als die Aktivität einfordernde virtuelle Gemeinschaft.

Als weiterer Vorteil der üblichen Massenmedien wird deren Disponibilität genannt: *"Die anderen Medien sind schneller zugänglich. Internetanschluss ist ja nicht überall zu haben."*²⁸⁷ Für manche sind auch die niedrigeren Kosten dieser Medien ein Plus: *"Man muss aber auch noch sehen, dass nicht jeder das Geld hat für I NET."*²⁸⁸ Hier wird von anderen aber entgegengehalten, dass das Internet immer billiger werde.

Darüber hinaus wird noch erwähnt, dass die herkömmlichen Massenmedien zum Teil sachlicher über etwas berichten, als dies Mitglieder einer Community tun: *"Da wird objektiv geredet. Die sind meist nicht voreingenommen."*²⁸⁹ Andere Nutzer entgegneten dem, dass niemand vollkommen objektiv sein könne.

Insgesamt scheinen die herkömmlichen Massenmedien bei den befragten Jugendlichen einen niedrigeren Stellenwert als die virtuelle Gemeinschaft zu haben: *"[...] ich würd den Chat schon dem TV vorziehen."*²⁹⁰ Wichtig erscheint auch, dass in der Diskussion Hinweise dafür gefunden werden konnten, dass die *"Mediennutzung [...]"* als

²⁸³ G1-1-m, S. A17.

²⁸⁴ G2-3-m, S. A41.

²⁸⁵ G3-1-w, S. A63.

²⁸⁶ G3-3-w, S. A64.

²⁸⁷ G1-2-w, S. A18.

²⁸⁸ G1-1-m, S. A 18.

²⁸⁹ G3-5-w, S. A64.

²⁹⁰ G1-3-w, S. A20.

ein selbstbewusstes, zielorientiertes Handeln der Medienbenutzer²⁹¹ angesehen werden kann, gerade was die Auswahl der Medien für die Befriedigung verschiedener Bedürfnisse angeht. Besonders die neuen medialen Gratifikationen, die eine Community liefern kann - wie soziale Interaktion, Geselligkeit und Freundschaften schließen - haben offenbar eine immense Bedeutung, was die herkömmlichen Medien bei diesen 'Heavy Users' oft zweitrangig werden lässt. Lediglich beim Motiv *Entspannung* bzw. *Abschalten vom Alltag* konnten Hinweise gefunden werden, dass die konventionellen Medien eine ähnliche oder möglicherweise höhere Bedeutung besitzen. Was die Disponibilität anbetrifft - mit der weiteren Verbreitung des Internet und der Möglichkeit, in Zukunft per UMTS²⁹² mobil auf seine Dienste zugreifen zu können, wird vermutlich auch der Vorteil, den die üblichen Medien hinsichtlich der Verfügbarkeit haben, immer weiter schwinden. Die Community ist für die befragten User eine wichtige Gratifikationsinstanz. Die Verteilung der Bedeutsamkeit der einzelnen Nutzungsmotive weist eine eigene Spezifik auf und weicht augenscheinlich erheblich von der Verteilung der Nutzungsmotive bei anderen Medien ab.

Etwas anders sehen die Ergebnisse der Gruppendiskussionen für den Vergleich der Community-Gratifikationen mit nicht-medialen alternativen Gratifikationsquellen aus. Ein großer Teil der Befragten ist der Meinung, dass verschiedene nicht-mediale Gratifikationsquellen oft bedeutsamer als die Communitynutzung sind:

"[Ich bin] der Ansicht, dass der beste Chat das Ausgehen mit Freunden nicht wettmachen kann..."²⁹³

Die medialen Restriktionen des Rahmens der (technisch vermittelten) interpersonellen Kommunikation werden von einigen als großer Nachteil angesehen:

"Weil es eben anders ist, wenn man einen Menschen aus Fleisch vor sich hat, den man notfalls anfassen kann, als wenn man nur einen Namen hat, mit dem man sich unterhalten kann."²⁹⁴

Mehrere Nutzer vermissen in der virtuellen Gemeinschaft folglich den realen Kontakt zu anderen, offenbar ist die Communitynutzung nicht dazu im Stande, das Bedürfnis nach Nähe und Geselligkeit in gleichem Maße zu befriedigen, wie dies reale Treffen

²⁹¹ Teichert, 1975. S. 271.

²⁹² Universal Mobile Telecommunications Service: ein Standard, über den Internet-Inhalte mobil in hoher Geschwindigkeit abgerufen werden können.

²⁹³ G1-5-m, S. A20.

²⁹⁴ G1-5-m, S. A19.

mit anderen Menschen können. Auch wird die eingeschränkte nonverbale Kommunikation bemängelt:

"[Im realen Leben] kann man mehr auf die Gefühle des anderen bauen und bekommt sie auch besser mit."²⁹⁵

Ein bemerkenswerter Aspekt ist dennoch, dass von mehreren Nutzern erwähnt wird, dass Freunde aus der Community oft eine bessere Hilfeleistung bei persönlichen Problemen bieten können, als es Freunde aus dem realen Leben können:

"Ich denke, sie helfen öfter auch besser als die im realen Leben. Wegen der größeren Objektivität. Etwas mehr Distanz zum Problem denke ich."²⁹⁶

Einige Jugendliche ziehen demnach die Community zur Befriedigung des Bedürfnisses *Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen* nicht-medialen Gratifikationsquellen wie Freunde im realen Leben zweitweise vor. Auch finden viele es positiv, dass in der virtuellen Gemeinschaft aufgrund der gegebenen Anonymität soziale Wettstreitigkeiten und *"Neidereien"*²⁹⁷ weitgehend ausbleiben und dadurch das Gefühl der Zugehörigkeit keinen Schaden nimmt.

Zusammenfassend lässt sich beim Betrachten der Gratifikationen der Community und der nicht-medialen Quellen sagen, dass gerade das Treffen mit Freunden in der Realität von den meisten Jugendlichen als bedeutungsvollste Gratifikationsinstanz angesehen wird. Die virtuelle Gemeinschaft dient vielen auch als 'Zeitfüller', sie wird genutzt, wenn Freunde aus dem wirklichen Leben keine Zeit haben oder *"wenn nix los ist bzw. keiner da ist."*²⁹⁸ Allerdings sind reale Treffen bei einigen nicht immer gewünscht - die Community wird in verschiedenen Bedürfnislagen für den Erhalt ihrer spezifischen Gratifikationen genutzt:

"Freunde hab ich während des Tages auf dem Hals, da brauch ich die meistens abends dann nicht."²⁹⁹

Die Frage, ob sie schon einmal gedacht hätten, dass sie, um dafür etwas mit ihren Freunden zu unternehmen, den Computer lieber hätten ausschalten sollen, beantworten fast alle User mit einem klaren 'Nein' - ein weiteres Indiz dafür, dass die

²⁹⁵ G2-2-m, S. A52.

²⁹⁶ G3-2-m, S. A82.

²⁹⁷ G2-6-w, S. A52.

²⁹⁸ G2-4-m, S. A41.

²⁹⁹ G2-2-m, S. A41.

Community gezielt zum Erhalt bestimmter Gratifikationen genutzt wird und daher auch zeitweise nicht-medialen Gratifikationsquellen vorgezogen wird.

Die gefundenen Hinweise dafür, dass die Nutzung der virtuellen Gemeinschaft gelegentlich die Gratifikationsleistung nicht-medialer Quellen übertreffen kann, sind sicherlich besonders interessant. In der 'Israel Studie' von Katz / Gurevitch / Haas wurden, wie bereits erwähnt, ebenfalls Bedürfnisse gefunden, die herkömmliche Massenmedien wirkungsvoller befriedigen als nicht-mediale Quellen. Dies gilt bei den üblichen Medien "nur für die gezielte Informationssuche und für ein ausgesprochenes Unterhaltungsbedürfnis"³⁰⁰ - bei virtuellen Gemeinschaften nach Analyse der Gruppendiskussionen vermutlich vor allem für die *Ratsuche zu praktischen Fragen* und das Bedürfnis nach einem *Gefühl der Zugehörigkeit*.

4.2.5 Welche Community-Features sind den Nutzern besonders wichtig, welche nutzen sie am häufigsten für was?

Im Folgenden soll geklärt werden, inwiefern sich die Gratifikationen der Chatnutzung von denen der Forennutzung unterscheiden und ob es für die User noch andere bedeutungsvolle Communityfunktionen gibt, die sie aus bestimmten Motiven nutzen.

Der Chat

Die Chatnutzung kann zahlreiche Bedürfnisse der befragten Jugendlichen befriedigen, setzt sich aber deutlich von den maßgeblichen Gründen für die Forennutzung ab. So verwenden einige den Chat aus hedonistischen Motiven - zur spontanen Unterhaltung, zum Spaß, die Gespräche müssen nicht zwingend niveauvoll und geistreich sein. Dies ist jedoch nur die eine Seite, so dient der Chat auch bei privaten Sorgen dazu, sofort Ratschläge von ausgewählten Personen zu erhalten. Auch werden hier Angelegenheiten thematisiert, die für die User im Moment von Bedeutung sind, um rasch die Meinung anderer darüber erfahren zu können:

*"Chat... eben persönliche Probleme... auch was man am Tag gemacht hat... diskutieren über Situationen."*³⁰¹

*"Chat: wenn man gleich Antworten auf seine Fragen will..."*³⁰²

³⁰⁰ Teichert, 1975. S. 275.

³⁰¹ G3-1-w, S. A71.

³⁰² G3-3-w, S. A65.

Probleme werden dabei meist in privaten Räumen besprochen, in denen sich die User ungestört unterhalten können.

Überdies werden im Chat eher als in den Foren Freundschaften geschlossen und neue Bekanntschaften gemacht. Hier scheint bei den Nutzern durch die Möglichkeit der synchronen Kommunikation ein Gefühl von Geselligkeit zu entstehen, ähnlich wie bei realen Kontaktstätten Jugendlicher. Sie haben Spaß, unterhalten sich spontan über verschiedenste Themen, tauschen sich über augenblickliche Sorgen und Probleme aus und knüpfen neue Kontakte.

So scheinen Teenager diese für ihre Lebensphase typischen Bedürfnisse im Chat befriedigen zu wollen. Aufgrund dieser speziellen Gratifikationen, die für die Befragten wohl eine große Bedeutung haben, ist der Chat für viele das zentrale Element der Communitynutzung.

Die Foren

Die Foren haben ebenfalls sehr spezielle Funktionen. So werden hier Diskussionen über einen längeren Zeitraum geführt, auch scheinen die Gesprächsthemen eher selten vertraulichen Charakters zu sein:

*"[Ich] würde kein Problem ins Forum stellen *privat* aber mit sehr guten Chat-Freunden drüber reden."³⁰³*

"Foren sind längerfristig. Diskussionen z.B. können über eine längere Zeit geführt werden. Im Chat ist das meist schnell wieder vergessen."³⁰⁴

So dienen die Foren vermutlich in erster Linie dazu, verschiedenste Themen bis ins Detail zu ergründen, meist auf höherem Niveau als im Chat - *"differenzierter, überlegter."*³⁰⁵ Dies hängt mit dem asynchronen Charakter der Forenkommunikation zusammen:

"In den Foren habe ich mehr Zeit zum Überlegen für eine Antwort, die auch ungemein sinnvoller wird dadurch."³⁰⁶

Eine weitere Funktion ist es, eigene Ansichten und Gedanken an die Öffentlichkeit zu bringen, ohne diese unbedingt erörtern zu wollen:

³⁰³ G1-1-m, S. A33.

³⁰⁴ G1-2-w, S. A20f.

³⁰⁵ G3-6-m, S. A65.

³⁰⁶ G3-2-m, S. A65.

"[...] wenn man einfach mal schreiben will, was man denkt, ohne direkt einen Kommentar zu kriegen."³⁰⁷

Darüber hinaus wollen viele der befragten Jugendlichen zeitweise schlicht *"rumstöbern in Beiträgen"*³⁰⁸ - Diskussionen zu interessanten Themengebieten lesen und sich durch Abwägung der Argumente ihre eigene Meinung bilden - ohne mitzudiskutieren. Einige informieren sich in den Foren auch über unterschiedliche aktuelle und praktische Themen wie Politik, Gesellschaft und Computer.

Insgesamt scheint in den Foren, anders als im Chat, kein Gefühl der Geselligkeit aufzukommen, auch werden sie weniger dazu genutzt, andere Menschen kennen zu lernen. Zwar wird in den Foren mit vielen verschiedenen Personen kommuniziert - egal ob bekannt oder unbekannt - hier zählt jedoch mehr das Thema an sich als die Person, die argumentiert. Die Diskussionsforen dienen jugendlichen Communitynutzern aufgrund ihres öffentlichen Charakters vermutlich eher denn der Chat dazu, Themen, die ihnen wichtig sind, mit zahlreichen Personen auf gehobenem Niveau zu diskutieren, um sich so eine Meinung zu bilden oder andere vom eigenen Standpunkt überzeugen zu können. Viel weniger werden hier spontane Gespräche hedonistischen Charakters geführt, selten intime Probleme besprochen. Gerade in der jugendlichen Lebensphase, bildet sich die Persönlichkeit eines Menschen in besonderer Weise heraus - Teenager haben reichlich Diskussionsbedarf, viele Themen beschäftigen sie. Kommunikationsforen in virtuellen Gemeinschaften scheinen ihnen dazu zu dienen, alle Themen, die sie betreffen, zu diskutieren und sich verschiedene Meinungen einzuholen, um sich so persönlich weiterentwickeln zu können und erwachsen zu werden.

³⁰⁷ G3-1-w, S. A71.

³⁰⁸ G1-3-w, S. A14.

Andere Community-Bereiche

Für alle Befragten sind Chat und Foren die am meisten genutzten Funktionen der virtuellen Gemeinschaft. Viele nutzen aber auch andere der angebotenen Tools wie Gästebücher, Spiele, Matchmaker und die E-Mail-Funktion, jedoch wird hiermit bedeutend weniger Zeit verbracht.

Der Matchmaker, mit dem man über eine Suchfunktion gleichinteressierte Nutzer finden kann, wird zwar von mehreren genutzt, jedoch scheint das spontane Kennenlernen über den Chat bei vielen beliebter zu sein, da die bloße Übereinstimmung von verschiedenen Vorlieben meist nicht ausreicht, um richtige Freundschaften schließen zu können: *"Der Kontakt ist dann auch nur für ein paar Tage."*³⁰⁹ E-Mails werden vor allem genutzt, um abwesenden Freunden aus der Community private Nachrichten zu übermitteln: *"Wenn's persönlich wird, dann wird ne Mail geschrieben :-)"*³¹⁰ Geht es aber um allgemeine Grüße und Kommentare, wird die bei sehr beliebte Gästebuchfunktion genutzt. In diesen Gästebüchern, in die jeder Nutzer ein Bild und verschiedene persönliche Angaben einstellen kann, wird oft herumgestöbert, *"um [...] Leuten näher zu kommen, sich über diese zu informieren und Grüße [zu] hinterlassen."*³¹¹

Das Gästebuch kann offensichtlich abgesehen von Chat und Foren als eines der wichtigsten Community-Features betrachtet werden. Es vermindert, je nach Wunsch des Einzelnen, die Anonymität der eigenen Persönlichkeit. So erfahren die User mehr darüber, mit wem sie es zu tun haben und können sich dadurch schon einen ersten Eindruck über eine Person verschaffen.

Insgesamt jedoch scheinen die Hauptgratifikationen der Community durch die Kommunikation in Chat und Foren zu entstehen - andere Möglichkeiten werden vor allem als Zusatzfunktionen gebraucht - insbesondere dann, wenn Freunde zum Chatten fehlen oder etwas Abwechslung gewünscht ist.

³⁰⁹ G2-2-m, S. A42.

³¹⁰ G3-3-w, S. A66.

³¹¹ G2-4-m, S. A42.

4.2.6 *Durch was zeichnet sich die spezifische Form der Interaktion innerhalb Communities für die Nutzer besonders aus?*

In der der Untersuchung zugrundeliegenden virtuellen Gemeinschaft werden communityspezifische Codes - Emoticons und Akronyme - von allen befragten Jugendlichen häufig verwendet. Für einige war es *"am Anfang ungewohnt"*³¹² und schwierig, die 'Chatsprache' zu erlernen, jedoch halfen ihnen bewanderte Chatter bei Fragen gerne weiter. So kann festgestellt werden, dass wie oben³¹³ bereits vermutet, scheinbar auch in virtuellen Gemeinschaften typische Codes existieren, die der Verständigung unter den Mitgliedern und dem Erzeugen eines Zugehörigkeitsgefühls dienen. Besonders vorteilhaft ist das Nutzen der Community-Codes für das Ausdrücken von Gefühlen und das Vorbeugen von Missverständnissen, die durch die reine Schriftkommunikation entstehen können:

*"Um Sätze freundlicher zu gestalten oder Emotionen auszudrücken ♥"*³¹⁴

*"Man hat kein Gesicht als Gegenüber, sondern nur den eigenen Computerbildschirm und nachdem die Leute fremd sind, kennt man sie auch noch nicht so gut und da ist das mit der 'Sprache' eben doch besser, weil man sich eher einschätzen kann und man nicht so schnell falsch verstanden wird."*³¹⁵

Obwohl die Nutzer - auch in den Gruppendiskussion - Emoticons und Akronyme wie eine Selbstverständlichkeit nutzen, macht es offenbar nur wenig Unterschied, ob jemand diese Symbole und Abkürzungen kennt oder nicht: *"das ist egal!"*³¹⁶ Auch Neulinge werden gerne in die Gemeinschaft aufgenommen und in die speziellen Gebrauchsweisen eingewiesen. So hat diese besondere Communitysprache wohl vor allem praktischen Nutzen und dient den Jugendlichen speziell dazu, den Erhalt von Gratifikationen durch die Verringerung der Einschränkungen im Rahmen der Community-Kommunikation zu vereinfachen.

In der Untersuchung konnte weiterhin festgestellt werden, dass die meisten Befragten anonymes Chatten unter anderem Namen ablehnen. So scheint es für viele wichtig zu sein, dass die gegebene Anonymität nicht für den Betrug anderer Mitglieder missbraucht wird: *"Ich find anonym sein und unter andren Nicks [Chatten] im Allge-*

³¹² G1-2-w, S. A21.

³¹³ 4.2 (Theoretischer Teil).

³¹⁴ G2-3-m, S. A42.

³¹⁵ G3-3-w, S. A67.

³¹⁶ G1-3-w, S. A22.

*meinen dumm.*³¹⁷ Interessant ist hier, dass es offensichtlich zwei Stufen der Anonymität gibt. Die Community besteht zwar aus reiner Textkommunikation, jedoch sehen die Mitglieder ihre Freunde und Bekannten, auch bei rein medialen Kontakten - *"wenn das Vertrauen da ist"*³¹⁸ - nicht als anonym an. Sie verlassen sich darauf, dass die Persönlichkeit, die hinter einem Nickname steckt, konsistent in der Community widergespiegelt wird. Das Abweichen von dieser Norm wird von nahezu allen Befragten abgelehnt - denn nur das Vertrauen in die Integrität der virtuellen Bekannten macht eine enge Beziehung zu ihnen möglich. Nur wenige der Nutzer geben an, unter anderem Nickname in die Community zu kommen, wenn sie nicht erkannt werden wollen - um *"mal Ruhe vor den Freunden zu haben."*³¹⁹ Auch wird unter Kenntnis der anderen User spielerisch mit verschiedenen Identitäten umgegangen. Selten wird die Anonymität auch zum heimlichen Auskundschaften verschiedener Angelegenheiten genutzt: *"um zu prüfen, ob jemand hinter meinem Rücken ist."*³²⁰ Dies scheinen jedoch eher Ausnahmefälle zu sein, da es vielen Befragten offenbar wichtig ist, die Verlässlichkeit der Kommunikation innerhalb der Gemeinschaft sicherzustellen. Mehrere User berichten über negative Erlebnisse in der Community, die durch die anonyme Kommunikation bedingt waren. Sie wurden beispielsweise bespitzelt oder durch vorgespielte Eigenschaften getäuscht:

*"Oh ja übel. Sehr übel. Nun ja eine Person hatte mir von Problemen erzählt, wirklich schweren, und ich wollte helfen und es hat sich rausgestellt, dass es nicht stimmte, sie wollte wohl nur Gefühle in mir wecken."*³²¹

Die positiven Seiten der gegebenen Anonymität überwiegen jedoch - so fällt es einigen leichter, sich anderen Personen im Chat bei intimen Angelegenheiten anderen zu öffnen, da die Schriftkommunikation, wie bereits dargestellt, Schüchternheit mindern kann:

*"Stimmt, manche blühen ja erst richtig auf im Chat. Manche sagen Sachen, die sie sonst nie sagen würden, wenn ihnen jemand gegenübersteht."*³²²

³¹⁷ G1-3-w, S. A33.

³¹⁸ G1-4-m, S. A28.

³¹⁹ G1-1-m, S. A23.

³²⁰ G2-3-m, S. A43.

³²¹ G2-3-m, S. A43.

³²² G2-5-w, S. A44.

So kann die für virtuelle Gemeinschaften typische Form der Kommunikation Jugendlichen offensichtlich dazu dienen, sich Gratifikationen in der Community zu verschaffen, die sonst nur schwer erhältlich sind - wie beispielsweise die Hilfe bei privaten Sorgen, die man mit Personen aus dem realen Leben nicht gerne bespricht. Jedoch nutzen die meisten Befragten hierfür eher den Chat und beraten sich in privaten Räumen über ihre Probleme, als diese in ein Forum zu stellen. Die Foren hingegen werden, wie bereits erwähnt, eher dazu genutzt, verschiedenste Themen über längere Zeit hinweg bis ins Detail zu diskutieren - öffentlich, unter Beteiligung bekannter und unbekannter Mitglieder der Gemeinschaft.

Die spezielle Form der anonymen Schriftkommunikation bringt noch weitere Vorteile mit sich. Für die Befragten ist die Nutzung der Community *"irgendwie spannend"*³²³ - sie kosten die Besonderheiten der Interaktion innerhalb der Gemeinschaft für sich selbst aus: *"Macht es interessanter, wenn man sie nicht sieht."*³²⁴ Die speziellen Eigenarten der Communitykommunikation an sich sind wohl schon ein Nutzungsgrund - die Teilhabe bringt Spaß und die Anonymität wird als interessante, außergewöhnliche Kommunikationsform angesehen: *"Das ist der Reiz am Chat vielleicht, anonym zu sein."*³²⁵

Der wichtigste Punkt ist wohl jedoch das Kennenlernen verschiedener Personen und das Schließen von Freundschaften, ein gerade in der Jugendphase wichtiges Bedürfnis, dessen Befriedigung vielen durch die Kommunikationsmöglichkeiten in der Community leichter fällt - es *"geht irgendwie einfacher."*³²⁶ So können die für Jugendliche so wichtigen Kontakte zu Gleichinteressierten in der Gemeinschaft gefunden werden - und dies oft sogar noch einfacher als im realen Leben, bedingt durch die besondere Form der Kommunikation, die hier vorherrscht.

³²³ G1-3-w, S. A23.

³²⁴ G1-2-w, S. A23.

³²⁵ G3-2-m, S. A68.

³²⁶ G2-4-m, S. A47.

4.2.7 *Wie stark ist die Verbundenheit zur Community, nutzen die User noch andere Communities?*

Einige der Diskutanten nutzten zwar andere Communities, bevor sie zu GRIN.de kamen, die meisten geben jedoch an, momentan nur noch hier aktiv zu sein. Die Vertrautheit und die bereits geschlossenen Freundschaften zu anderen Mitgliedern sind wohl die Hauptgründe für die ausschließliche Nutzung dieser Community: *"Hier weiß ich, was mich erwartet und ich habe hier Freunde [...]"*³²⁷ So scheint die Community zu einem festen Bestandteil des Alltags der Jugendlichen geworden zu sein - sie kennen sich hier aus, haben einen festen Bekanntenkreis und fühlen sich wohl. Manche sind jedoch zeitweise auch in anderen Communities aktiv. Die wichtigsten Gründe für die Teilhabe an alternativen virtuellen Gemeinschaften sind spezielle Personen, die in diesen Gemeinschaften anzutreffen sind, ein anderer Themen- und Zielgruppenfokus - *"wie z.B. Finanzen und Webdesign"*³²⁸ - oder die Lust auf Abwechslung:

*"[...] Ich finde trotz allem die Nutzung von anderen Communities nicht schlecht, weil es einfach so ist, dass man hier eben schon einige kennt und ich weiß nicht, vielleicht der Drang nach Neuem :-)"*³²⁹

Insgesamt scheinen die Communitynutzung und die Freunde, die die Befragten in der Gemeinschaft haben, ein wichtiger Teil ihres Lebens geworden zu sein. Die meisten treffen ihre virtuellen Freunde täglich und ziehen keine große Trennlinie zwischen Virtualität und Realität:

*"Dennoch bin ich Teil von super Freunden die ich habe und es grenzt fast an reales Leben, aber ich kann's unterscheiden."*³³⁰

So kann festgestellt werden, dass die oben³³¹ bereits vorgestellten 'Netzwerke der Unterstützung' bei vielen auch aus den Bekannten und Freunden in der virtuellen Gemeinschaft bestehen. Sowohl die Freunde aus dem realen Leben als auch die aus der Community können den Jugendlichen dem Anschein nach bei der Bewältigung der Jugendphase helfen:

³²⁷ G2-3-m, S. A44.

³²⁸ G2-4-m, S. A44.

³²⁹ G3-3-w, S. A69.

³³⁰ G3-1-w, S. A80.

³³¹ 3.1 (Theoretischer Teil).

*"Ich geh auch zu Menschen, die mir helfen könnten... und denen ich vertraue!
Oft aus dem Chat..."³³²*

Dabei sind die virtuellen Freundesgruppen offensichtlich mit einer realen Peer-Group zu vergleichen, ein Bezugspunkt, der für die Teenager von großer Bedeutung ist. Communities erfüllen ihnen hier womöglich einen wichtigen Dienst - sie finden im virtuellen Raum auf einfache Weise Geselligkeit, Gleichgesinnte und Freunde. Wie mit ihren realen Freunden treffen sie sich hier regelmäßig, um sich über alles mögliche zu unterhalten, Lösungen für Probleme zu finden und Spaß zu haben. Dass sie durch ihre häufigen Aufenthalte in der Community der Realität entgleiten könnten, fürchten die meisten Befragten jedoch nicht. Einige geben sogar an, durch die Nutzung mehrere medial entstandene Kontakte, die zu einem postkommunikativen, realen Treffen führten, geschlossen zu haben: *"stimmt, man lernt hier viele kennen, die dann zu realen Freunden werden."*³³³ Auch erwähnt wird die oben³³⁴ bereits beschriebene Veränderung sozialer Beziehungen für beeinträchtigte Personen, die durch die Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften vollkommen neue Möglichkeiten erhalten, Kontakte zu knüpfen und Beziehungen zu pflegen:

"Aber für viele ist das die einzige Art Kontakte zu schließen, ich kenne jemanden, die geht nie raus... Hat irgendeine Krankheit, dass sie Angst hat nach draußen zu gehen und die hat durchs Net Freunde gefunden..."³³⁵

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Community für nahezu alle der Befragten wohl ein nicht wegzudenkender Anlaufpunkt in vielen Lebenslagen ist. Ihre Verbundenheit zur virtuellen Gemeinschaft ist enorm. Sie nutzen die Möglichkeiten, spezifische Gratifikationen zu erhalten ergänzend zu den Möglichkeiten, ihre Bedürfnisse im realen Leben und durch 'reale' Freundschaften zu befriedigen. So bringen Communities für die Jugendlichen die Gelegenheit, ein Mitglied einer virtuellen Peer-Group zu sein, um zusätzliche Unterstützung bei der Bewältigung der Jugendphase zu erhalten und die für sie speziellen Bedürfnisse erschöpfend befriedigen zu können.

³³² G3-1-w, S. A84.

³³³ G1-3-w, S. A24.

³³⁴ 2.2.3 (Theoretischer Teil).

³³⁵ G1-6-w, S. A24.

4.2.8 *Wie läuft die Einbindung der Communitynutzung in den Alltag ab und welche Erfahrungen werden ins reale Leben übertragen?*

Der Alltag der Diskussionsteilnehmer scheint typisch für den durchschnittlicher Jugendlichen zu sein. Da die meisten von ihnen noch Schüler sind, ist die Schule und das Lernen ein großer Bestandteil ihres alltäglichen Lebens. Bei denjenigen, die sich in der Lehre befinden, ist der Tagesablauf vom Arbeiten oder der Berufsschule geprägt. In ihrer Freizeit treiben viele gern Sport, hören Musik, sehen fern und lesen - jedoch scheinen die Computer- bzw. Internetnutzung und das Treffen von Freunden die größte Bedeutung zu haben:

*"Aufstehen zum PC schauen und dann in die Schule oder Arbeit *was halt grade wichtiger ist*, nach Hause wieder auf denn PC schauen, 4 Stunden später mal ein Freund anrufen und dann weggehen, dann pennen."³³⁶*

Als wichtigste Themen, die sie beschäftigen, werden Politik, Schule, Gesundheit, Internet und Wissenschaft genannt - die größten Sorgen machen sie sich dabei um ihre berufliche Zukunft, einen erfolgreichen Abschluss ihrer Ausbildung und um private Probleme mit Freunden, Eltern und mit dem Partner. Dennoch ist auch hier vielfach die allgemeine Zuversicht zu spüren, die in der bereits oben³³⁷ angeführten Shell-Studie festgestellt werden konnte - so machen sich die Jugendlichen zwar durchaus Sorgen um ihre Zukunft, die meisten sind jedoch relativ optimistisch und versuchen, ihre Probleme durch eigene Aktivität zu lösen:

"Der Zukunft wegen bin ich in der Schule und deshalb Sorge ich mich um die Schule."³³⁸

"Genau... Es wird alles.. Wir müssen nur unseren Teil dazu bringen."³³⁹

Alle der angegebenen Themengebiete scheinen die Diskutanten auch in der Community zu besprechen. Es geht beim Chatten und beim Diskutieren in den Foren sowohl um allgemeine Angelegenheiten, die sie beschäftigen, als auch um private Probleme und Ängste. Sie nutzen die Community dabei fast täglich - wobei die meisten sich dort durchschnittlich ein bis vier Stunden aufhalten.

³³⁶ G1-1-m, S. A24.

³³⁷ 3.2 (Theoretischer Teil).

³³⁸ G3-2-m, S. A70.

³³⁹ G3-3-w, S. A70.

Die Diskussionen in der Community haben für den Großteil der Befragten auch einen großen Nutzen im realen Leben und Alltag. So können die Gespräche über private Sorgen tatsächlich oft zur Problemlösung führen:

"Eben dadurch, dass man irgendwie Erfahrung gesammelt hat, weiß, dass man im Grunde immer jemanden hat zum Reden, wenn's einem nicht so gut geht... da lebt sich's leichter."³⁴⁰

Besonders der *"Austausch von Erfahrungen und [die] Weitergabe von Ratschlägen"*³⁴¹ helfen den Jugendlichen im Alltagsleben wohl wirklich weiter.

Auch wird von einigen im realen Leben über Themen gesprochen, die gerade in der Community aktuell sind - Diskussionen in der Gemeinschaft bleiben also nicht auf die Virtualität beschränkt, sondern beschäftigen sie auch noch über die Nutzung hinaus. Dies trägt ebenfalls dazu bei, dass die virtuelle Gemeinschaft zu einem bedeutsamen Bestandteil des jugendlichen Alltags wird. Wichtig ist auch, dass andere Mitglieder der Community in bestimmten Situationen eine Vorbildfunktion einnehmen. So kann die Teilhabe an einer elektronischen Gemeinschaft offensichtlich Verhaltensmodelle für den eigenen Alltag liefern, nach denen sich Jugendliche richten können.

Ein weiterer Aspekt der Nützlichkeit für das reale Leben ist die Möglichkeit, durch die Communitynutzung etwas zu lernen. So kann man sich offensichtlich durch Ratschläge und das Diskutieren mit anderen einerseits in praktischen Fragen weiterbilden - in Themenbereichen wie Computerproblemen - andererseits lernen die Jugendlichen durch den gegenseitigen Gedankenaustausch ebenso in wissenschaftlichen Gebieten etwas dazu. Den größten Lerneffekt scheint die Communitynutzung jedoch bei der Bildung der eigenen Meinung und dem Entwickeln der eigenen Persönlichkeit zu erzielen - so diskutieren die Jugendlichen in der Community über verschiedenste Themen, wägen die verschiedenen Argumente ab und ziehen ihre persönlichen Schlüsse daraus. Die Erfahrungen anderer helfen ihnen offensichtlich dabei, das eigene Leben besser zu bewältigen. Auch liefern die Gespräche in der Gemeinschaft oft Denkanstöße und neue Standpunkte, die für die Ausbildung des eigenen Wertesystems von Bedeutung sind:

³⁴⁰ G2-1-w, S. A53.

³⁴¹ G2-4-m, S. A53.

"Dass man über Sachen nachdenkt, über die man sich keine Gedanken gemacht hätte."³⁴²

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Communitynutzung offensichtlich ein fester Bestandteil des Alltags der befragten Jugendlichen ist. Dabei ist die Nutzung kein abgeschlossener Vorgang ohne Auswirkung auf das übrige Leben. Im Gegenteil - die Gespräche im Netz liefern Verhaltensmodelle für den Alltag und für Problemsituationen, auch bilden die User sich dadurch weiter - *"[...] sowohl auf menschlicher Basis als auch auf intellektueller..."³⁴³* - während sie einige Themen, die in der Community debattiert wurden, auch noch mit Freunden und Bekannten aus dem realen Leben weiterdiskutieren. Die Teilhabe an der elektronischen Gemeinschaft ist für die Befragten also von großer Bedeutung, gerade weil sie ihnen großen Nutzen für ihr alltägliches Leben und Beihilfe zur Entwicklung der eigenen Persönlichkeit liefert. So fällt ihnen die Bewältigung der problematischen Jugendphase - das Erwachsenwerden - offenbar erheblich leichter.

4.2.9 Wie werden Freundschaften und Bekanntschaften gepflegt und sind in der Community entstandene Freundschaften vergleichbar mit 'realen' Freundschaften?

In der virtuellen Gemeinschaft neue Bekanntschaften zu schließen, fällt den Befragten ausnahmslos leicht. So bietet sich diese anonyme Form der Kommunikation an, andere Personen ohne Hemmungen anzusprechen, um näheres über sie erfahren zu können - *"Du begrüßt jemanden im Chat, kommst ins Gespräch und der Rest entwickelt sich."³⁴⁴* Dies ist in der Community gang und gäbe - so kann jeder, der sich hier eine gewisse Zeit aufhält, auf einfache Weise neue Kontakte knüpfen. *"Schneller als im realen Leben"³⁴⁵* lerne man neue Leute kennen, so die Befragten - in diesem Rahmen der (technisch vermittelten) interpersonalen Kommunikation scheint sich das Internet, wie von Höflich³⁴⁶ bereits vermutet, als Kontaktmedium zu etablieren. Für einige der Jugendlichen ist es auch nach längerer Mitgliedschaft spannend und reizvoll geblieben, immer wieder neue Persönlichkeiten kennen zu lernen und neue Ansichten und Meinungen zu erfahren, neue Freundschaften zu schließen. Andere geben allerdings an, dass sie jetzt, wo sie sich in der Community bereits einen festen

³⁴² G1-1-m, S. A34.

³⁴³ G3-1-w, S. A60.

³⁴⁴ G1-2-w, S. A26.

³⁴⁵ G1-3-w, S. A26.

³⁴⁶ Vgl. Höflich, 2001. S. 25.

Bekanntenkreis aufgebaut haben, nicht mehr so oft mit Chatneulingen sprechen und eher der Intensivierung und Pflege der bereits bestehenden Bekanntschaften und Freundschaften den Vorzug geben. Die Anzahl der engeren Kontakte in der virtuellen Gemeinschaft schwankt von Nutzer zu Nutzer sehr stark. Einige treffen sich in der Community nur mit zwei bis vier Personen regelmäßig, der größte Teil jedoch hat zehn bis zwanzig nähere Bekannte - während einer der Chatter angibt, über fünfzig Bekanntschaften zu pflegen.

Unter den Bekannten gibt es anscheinend auch viele wahre Freunde - wobei es wie im richtigen Leben eine längere Zeit dauert, bis sich aus den ersten Gesprächen eine echte Freundschaft entwickelt. Wie bereits angesprochen, kann aus einer solchen Freundschaft in einigen Fällen sogar eine Liebesbeziehung entstehen. Dies gehöre zum Alltag in der Community dazu, *"so wie auch Freundschaften dazugehören"*³⁴⁷, so die Befragten. Der Rahmen der Community reiche für eine solche Beziehung jedoch nicht aus - folglich sind hier Rahmenwechsel in jedem Fall erforderlich.

Besonders interessant ist, dass einige der Nutzer angeben, man könne mit Freunden in der Community offener reden und Chat-Freundschaften seien zum Teil sogar enger und *"intensiver"*³⁴⁸ als Freundschaften im realen Leben:

*"Also es ist anders... Aber ich denke im realen Leben sind Freundschaften im Endeffekt gleich, nur im 'Chat' irgendwie noch fester, da man sich ja wohl nicht so häufig sieht... Und dafür braucht man auch irgendwie Kraft."*³⁴⁹

Gerade die Offenheit im Chat und die geringeren Hemmnisse führen laut Meinung einiger Diskutanten sogar dazu, dass sie mehr über ihre Freunde aus der Community wissen, als über ihre Freunde im realen Leben. Auch wird der egalisierende Charakter der Communitykommunikation als Vorteil gegenüber realen Freundschaften hervorgehoben. So treten, wie oben³⁵⁰ bereits angemerkt, im Chat Begriffe wie sozialer Status, Aussehen und Geschlecht in den Hintergrund:

*"Bei Chat-Freundschaften gibt es keine Neidereien wegen Leistungen - wenn ich bei einem Wettbewerb gewinne, sind meine Klassenkameraden auf mich schlecht zu sprechen..."*³⁵¹

³⁴⁷ G3-1-w, S. A76.

³⁴⁸ G1-4-m, S. A31.

³⁴⁹ G3-1-w, S. A75.

³⁵⁰ 2.3.3 (Theoretischer Teil).

³⁵¹ G2-6-w, S. A52.

Virtuelle Freundschaften haben aber auch Nachteile. So sind die medialen Beschränkungen des Computerrahmens, insbesondere die große räumliche Entfernung zu anderen Mitgliedern, für einige Nutzer ein erhebliches Defizit gegenüber Freundschaften im realen Leben:

"Ja schon... Da sitzen auch Leute, aber das ist nicht dasselbe... Da fehlt einfach was... Ich sehe die Leute nicht, ich hab zwar menschlichen Kontakt, aber doch andererseits... Auch wieder nicht. Das ist ein Paradoxon. Einfach diese gewisse Nähe..."³⁵²

Gerade der direkte menschliche Kontakt wird von einigen Nutzern vermisst. Die Beschränkung auf die Communitykommunikation lässt Grenzen für die Intensivierung von Chat-Freundschaften entstehen. Andere User entgegneten hierzu, ein Rahmenwechsel - zu einem anderen Medium oder einem realen Treffen - könne zum Teil Abhilfe schaffen:

"Dafür gibt es doch die Treffen. Manchmal ist man aber doch neugierig wie der andere aussieht oder wie sein Gesichtsausdruck in diesen Augenblick ist."³⁵³

Auch regelmäßige Rahmenwechsel und die Möglichkeit, Akronyme und Emoticons einsetzen zu können, bieten offensichtlich keine vollständige Kompensation für die Einschränkungen der virtuellen Interaktion wie die fehlende non-verbale Kommunikation. Gleichwohl geben nahezu alle der Befragten an, bereits einen Rahmenwechsel vollzogen zu haben. Besonders häufig wird mit Freunden aus der Community telefoniert:

"Ja, telefoniert wird auch oft... ahh die nächste Telefonrechnung... Hab schon 6h telefoniert... Also das ist schon was Feines. Hinterher hatte ich ein rotes Ohr... [...] Wenn man nicht mehr schreiben kann, was man sagen will. Da sind irgendwie Grenzen gesetzt, finde ich."³⁵⁴

Durch das Telefonieren können demnach einige Beschränkungen der Community-Freundschaften ausgeglichen werden. Mehrere Mitglieder treffen sich mit ihren virtuellen Freunden auch im realen Leben - privat oder auf den regelmäßig veranstalteten Chattertreffen. Die meisten geben an, vorzuziehen, auf eines der nächsten Treffen zu gehen. So scheint die Online-Kommunikation, wie oben³⁵⁵ bereits beschrieben, in der Tat ein Sprungbrett zu anderen Formen von Offline-Interaktion zu sein. Wegen der

³⁵² G3-3-w, S. A80.

³⁵³ G3-5-w, S. A68.

³⁵⁴ G3-1-w, S. A78.

³⁵⁵ 2.3.1 (Theoretischer Teil).

hohen Entfernungen sind Treffen für jedoch recht kostspielig und zeitaufwändig und deshalb verhältnismäßig schwer zu realisieren - *"Telefonieren ja, Treffen sind eher selten (wegen der großen Entfernung mitunter)."*³⁵⁶ Auch berichten einige der Untersuchungspersonen von negativen Erfahrungen mit Treffen im wirklichen Leben - so kann sich hinter einem Nickname offensichtlich auch eine völlig andere Persönlichkeit verbergen, als vermutet:

*"Stimmt, ist auch nichtt immer alles positiv. Da man oft enttäuscht wird oder diese Person ist plötzlich doch ganz anders, als man sie vorher kannte."*³⁵⁷

Anscheinend beseitigen auch häufige, intensive Gespräche in der Community die Unsicherheiten der anonymen Chatkommunikation nicht vollständig, was den Erhalt gewünschter Gratifikationen gefährden kann.

Ein weiterer Nachteil von Online-Kontakten ist laut Meinung einiger Befragter die geringe Abwechslung, die die Community bietet. So sind die Nutzer einer virtuellen Gemeinschaft auf das Tippen von Textbotschaften beschränkt, während man mit realen Freunden an beliebigen Orten uneingeschränkt interagieren kann:

*"[...] Weggehen und [etwas] unternehmen ist oft attraktiver, weil man dort viel mehr erleben kann, es real ist."*³⁵⁸

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass Community-Bekanntschäften und -Freundschaften zwar kein vollständiger Ersatz für reale Kontakte sind, dass sie aber trotz ihrer Nachteile, die insbesondere durch die medialen Beschränkungen des Computerrahmens entstehen, eine ganze Reihe an leicht erhältlichen Gratifikationen für jugendliche Internetnutzer liefern können. Besonders interessant ist dabei, dass die User ihren Freunden aus der Gemeinschaft bezüglich der Befriedigung einiger ihrer Bedürfnisse teilweise einen höheren Stellenwert einräumen als ihren realen Freunden. So können Chat-Freundschaften gelegentlich intensiver sein als reale Freundschaften, außerdem kann offener über private Probleme beratschlagt werden. Zudem zählen in der Gemeinschaft keine Äußerlichkeiten, sondern nur die Gedanken und Argumente des Einzelnen - diese auf Egalität basierende Kommunikationsform hat für die Jugendlichen wohl auch den großen Vorteil, dass schneller als in der Realität neue Kontakte und Freundschaften geschlossen werden können. Die Einschränkungen der virtuellen Freundschaften können dabei durch Rahmenwechsel

³⁵⁶ G2-4-m, S. A50.

³⁵⁷ G1-3-w, S. A30.

³⁵⁸ G1-4-m, S. A19.

teilweise kompensiert werden. Die Community bietet einem Heranwachsenden offenbar einen realen Nutzen. So können in der virtuellen Gemeinschaft, insbesondere durch die hier gepflegten Kontakte, auf einfache Weise einige der elementaren Bedürfnisse Jugendlicher befriedigt werden - die Communitynutzung spielt somit eine wichtige Rolle bei der Bewältigung der Jugendphase mit all Ihren Problemen.

4.2.10 Wodurch erbringt die Communitynutzung eine Hilfeleistung zur Bewältigung der Jugendphase und wie bedeutsam ist diese?

Im Folgenden soll nun geklärt werden, inwiefern die zahlreichen Gratifikationen, die die Communitynutzung Jugendlichen offensichtlich liefern kann, den Befragten eine Hilfeleistung bei der Bewältigung der oft problembehafteten Jugendphase erbringen kann - inwiefern hilft die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften beim 'Erwachsenwerden'?

Das Jugendalter ist, wie oben³⁵⁹ bereits dargestellt, von Entwicklungs- und Orientierungsprozessen geprägt. Bei diesen Prozessen kann die Communitynutzung Jugendlichen wohl verschiedene Arten der Unterstützung liefern. So bieten die allgemeinen Diskussionen über alle bedeutsamen Themen in Chat und Foren eine Möglichkeit, sich seine Meinung zu bilden und das persönliche Werte- und Normsystem weiterzuentwickeln - nach Hurrelmann eine von vier Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase.³⁶⁰ Die Erfahrungen anderer können dabei als Verhaltensmodelle auf eigene Lebenssituationen projiziert und für die eigene alltägliche Lebensführung genutzt werden. Dieser Selbstfindungsprozess wird durch die Kommunikation in virtuellen Gemeinschaften im besonderen Maße unterstützt, da sie laut Aussage vieler Befragter offener und ehrlicher als Gespräche mit Personen im realen Leben ablaufen kann. Weitere Unterstützung erhalten die Jugendlichen durch Ratschläge anderer Mitglieder, besonders in Problemsituationen, in denen sie sich gehemmt fühlen, mit realen Personen von Angesicht zu Angesicht zu sprechen. Insgesamt scheinen sich die Teenager tatsächlich ihre eigenen 'Netzwerke der Unterstützung'³⁶¹ aufzubauen - aus verschiedenen Quellen beziehen sie Hilfe und Ratschläge, wobei sich die virtuelle Gemeinschaft wohl zumindest bei Vielnutzern fest als einer dieser Bezugsorte etabliert hat:

³⁵⁹ 3.1 (Theoretischer Teil).

³⁶⁰ Vgl. Hurrelmann in 3.1 (Theoretischer Teil).

³⁶¹ Vgl. 3.1 (Theoretischer Teil).

"Mir selbst mit Hilfe von anderen. Lesen hilft meistens (sich informieren). Real life meistens, obwohl ich nicht abstreiten kann, dass es auch mal Chatleute sind, aber das sind dann meist Sachen, die ich sonst nicht über die Lippen kriege."³⁶²

"Ich geh einfach zu Leuten, die es wissen müssten, ob das jetzt meine Mutter, Tante oder [eine Freundin aus dem Chat] ist, hängt vom Problem ab."³⁶³

Auch Geselligkeit und soziale Interaktion in einem großen Freundeskreis sind für die individuelle Entfaltung eines Jugendlichen grundlegend. Die Entwicklung sozialer und intellektueller Kompetenz, nach Hurrelmann³⁶⁴ ebenfalls eine der Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase, wird besonders durch soziale Interaktion gefördert. Die Community bietet über die Möglichkeit hinaus, sich über alle bedeutenden Themengebiete auseinander zu setzen und sich damit auch auf intellektueller Basis weiterzuentwickeln, die Gelegenheit, eine große Anzahl verschiedener Persönlichkeiten kennen zu lernen, sich einen Freundeskreis aufzubauen und so die persönliche soziale Kompetenz zu stärken. So können Jugendliche durch die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften wohl auch Unterstützung dabei erhalten, zu lernen, eigenständig schulischen und beruflichen Qualifikationen nachzukommen.

Eine weitere Hauptentwicklungsaufgabe der Jugendphase, bei der die Communitynutzung eine Hilfeleistung erbringen kann, ist die Entwicklung der eigenen Geschlechtsrolle und des sozialen Bindungsverhaltens zu anderen - und da in der Community offensichtlich sogar Liebesbeziehungen entstehen können, somit auch der Aufbau einer Partnerbeziehung als Basis für eine Familiengründung.³⁶⁵ So gibt eine der Befragten an, momentan selbst eine Beziehung zu führen, die im Chat entstanden ist. Die Entwicklung des sozialen Bindungsverhaltens scheint eines der dominanten Gebiete zu sein, in denen die Communitynutzung eine Hilfeleistung für Jugendliche bietet. So pflegen die Befragten in der Gemeinschaft eine ganze Reihe von verschiedenen Kontaktformen. Sie haben auch Streit, wie bei Freundschaften im realen Leben - und lernen so beispielsweise, mit anderen Menschen auszukommen, ihnen zu helfen oder Konflikte zu lösen. Auch erfordert die Aufrechterhaltung einer Freundschaft mit wenig realem Kontakt *"irgendwie Kraft"*³⁶⁶ von den Communitynutzern - sie erlernen in der Gemeinschaft offensichtlich die soziale Kompetenz, diese

³⁶² G3-3-w, S. A84.

³⁶³ G3-4-w, S. A84.

³⁶⁴ 1994, S. 31ff.

³⁶⁵ Vgl. Hurrelmann in 3.1 (Theoretischer Teil).

³⁶⁶ G3-1-w, S. A75.

Bindungen zu erhalten, was ihnen sicherlich bei der sozialen Integration und der selbständigen Lebensführung als Erwachsener helfen kann.

Insgesamt konnten zahlreiche Indizien dafür gefunden werden, dass die Community-nutzung bei drei der vier Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase erhebliche Unterstützung bieten kann. So wird den Jugendlichen die Möglichkeit geboten, ihre intellektuelle und soziale Kompetenz durch die zahlreichen Interaktionen mit verschiedenen Mitgliedern und die dadurch entstehenden Freundschaften zu fördern. Auch helfen ihnen die verschiedenen Meinungen und Ansichten, mit denen sie in der virtuellen Gemeinschaft konfrontiert werden, ein eigenes Werte- und Normsystem aufzubauen. Darüber hinaus leistet die Nutzung der Community offensichtlich einen erheblichen Dienst bei der Entwicklung der eigenen Geschlechtsrolle und sozialen Bindungsverhaltens zu anderen - durch die zahlreichen Freundschaften, die die Jugendlichen in der Virtualität pflegen und die Beziehungen, die sich von Zeit zu Zeit daraus entwickeln können. So kann die Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften wohl als elementarer Bestandteil der 'Netzwerke der Unterstützung' von jugendlichen Vielnutzern angesehen werden, die sie sich aufbauen müssen, um eine befriedigende psychische Persönlichkeitsentwicklung und eine vollständige soziale Integration und Identitätsfindung zu erlangen.

5. Zusammenfassung und Fazit

Im Folgenden werden die Ergebnisse dieser Untersuchung nochmals kurz zusammengefasst. Zudem wird auf Basis der vorliegenden Resultate ein Resümee aus den gewonnenen Erkenntnissen gezogen.

Erwartungen

Jugendliche scheinen sich vor allem mit der Erwartung nach Befriedigung der Bedürfnisdimensionen *Unterhaltung* und *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* in einer Community zu registrieren. Sie wollen Bekanntschaften und Freundschaften schließen, interessante Unterhaltungen führen und können diese Bedürfnisse in der Gemeinschaft offensichtlich auch befriedigen. Viele User testen die Community aus reiner Neugier auf mögliche Gratifikationen aus und empfinden die Nutzung offensichtlich als eine attraktive Beschäftigung.

Motive und Bedürfnisse

Der Gratifikationskatalog für die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften deckt sich, bis auf das Motiv der sexuellen Stimulation, offensichtlich mit McQuails Bedürfniskatalog für den Gebrauch herkömmlicher Massenmedien - nahezu alle von McQuail aufgeführten Bedürfnisse werden von den Untersuchungspersonen genannt. Darüber hinaus konnten fünf Motive ermittelt werden, die offensichtlich allein für die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften gelten.

Der Gratifikationskatalog lässt sich in die gleichen Motivdimensionen einteilen, wie es McQuail für die Nutzung der üblichen Medien vorschlägt: *Informationsbedürfnis / Bedürfnis nach persönlicher Identität / Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* und *Unterhaltungsbedürfnis*. Die Verteilung der Dominanz der verschiedenen Motive für die Teilhabe an virtuellen Gemeinschaften unterscheidet sich jedoch offenbar von der Verteilung bei der Nutzung herkömmlicher Medien. Die Communitynutzung scheint besonders in Bezug auf die Gratifikationsdimension *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* bedeutungsvoll für Jugendliche zu sein - hier finden sich alle der fünf neuen Motive:

- *Soziale Interaktion*

- *Freunde und Lebenspartner finden*
- *Geselligkeit*
- *Persönliche soziale Hemmnisse überwinden*
- *Kontakte zu Freunden und Bekannten aufrechterhalten*

Insgesamt scheint die Communitynutzung Jugendlichen einen reichhaltigen Katalog an Gratifikationen zu bieten, was dazu führt, dass sie einen großen Teil ihrer Freizeit in sie investieren. Bei den meisten der Befragten ist die Community daher nicht mehr aus dem Alltagsleben wegzudenken.

Tatsächliche Befriedigung der Bedürfnisse

Insgesamt ist die Stimmung der befragten Jugendlichen sehr positiv - nahezu alle Erwartungen, die sie in die Communitynutzung setzen, können scheinbar problemlos erfüllt werden. Dies gilt vor allem für die Motivdimensionen *Bedürfnis nach Integration und sozialer Interaktion* und *Ratsuche zu praktischen Fragen, Meinungen, Entscheidungsalternativen*. Lediglich einige negative Punkte, wie Störer, die den Chat und die Diskussionsforen mit sinnlosen Beiträgen überfluten, hindern sie von Zeit zu Zeit an einer unproblematischen Bedürfnisbefriedigung. Die zahlreichen Kontakte in der Gemeinschaft bieten dessen ungeachtet offensichtlich ein reichhaltiges Angebot zur sozialen Interaktion und viele der Probleme und Sorgen, die die Befragten beschäftigen, können durch Beratschlagung mit Community-Freunden gelöst werden.

Unterschied des Gratifikations-Stellenwerts zu anderen Quellen

Jugendliche, die virtuelle Gemeinschaften häufig nutzen, scheinen diese dem Gebrauch herkömmlicher Medien vorzuziehen. Einer der Hauptgründe dafür ist offensichtlich die Möglichkeit, durch aktives Handeln die eigenen Bedürfnisse gezielt befriedigen zu können. Eine weitere Ursache für die Vorliebe zur Communitynutzung sind die neuen Gratifikationen, die eine virtuelle Gemeinschaft liefern kann, wie *Freunde finden* und *soziale Interaktion*. Nur für das *Abschalten vom Alltag* scheinen herkömmliche Medien zeitweise geeigneter zu sein - eventuell wegen der Möglichkeit der passiven Nutzung. Ferner wünschen sich die befragten Jugendlichen eine höhere Disponibilität von virtuellen Gemeinschaften, was durch Multimedia-Handys und einer weiteren Verbreitung von Internetanschlüssen womöglich schon bald realisiert sein wird.

Nicht-mediale Quellen hingegen haben für die befragten Jugendlichen häufig Vorrang vor der Communitynutzung. Gerade das Treffen von Freunden scheint eine der bedeutungsvollsten Gratifikationsinstanzen zu sein. Die virtuelle Gemeinschaft steht jedoch gleich an zweiter Stelle - hat keiner der Freunde Zeit oder war man bereits unterwegs, wird sie genutzt. Für die Motive *Ratsuche zu praktischen Fragen* und das Bedürfnis nach einem *Gefühl der Zugehörigkeit* scheint die Teilhabe an einer virtuellen Gemeinschaft bei einigen Jugendlichen sogar eine bessere Bedürfnisbefriedigung als nicht-mediale Quellen zu erbringen. Die Offenheit der anonymen Communitykommunikation sowie die Möglichkeit, sich in kurzer Zeit einen großen Freundeskreis aufbauen zu können, spielen hierbei sicherlich eine tragende Rolle.

Community-Features

Der Chat dient den Jugendlichen einerseits zur Unterhaltung und zum Zeitvertreib, zum anderen holen sich die User bei privaten Sorgen und Problemen in privaten Räumen direkt Rat von ihren Communityfreunden. Das Niveau der Kommunikation schwankt von reiner Spaßkommunikation bis hin zu tiefgehenden Gesprächen, die meist in separaten Räumen ablaufen. Das für Jugendliche besonders bedeutsame Schließen von Freundschaften läuft größtenteils über den Chat ab - hier entsteht das Gefühl der Zugehörigkeit zur Community, der Chat ist das zentrale Element der Communitynutzung.

Gleichwohl sind die Foren für die meisten der befragten Nutzer ebenfalls sehr wichtig. Sie dienen eher zur Diskussion über verschiedene Themen über einen längeren Zeitraum hinweg. Das Niveau ist dabei meist höher als im Chat, da die User aufgrund der asynchronen Kommunikationsweise mehr Zeit haben, über ihre Beiträge nachzudenken. Selten wird jedoch über intime Probleme diskutiert, was wahrscheinlich aus dem öffentlichen Charakter der Forendiskussionen resultiert. Kommuniziert wird hier sowohl mit Bekannten als auch mit Fremden, während im Chat Freunde den Vorrang haben. Die Foren leisten den Jugendlichen scheinbar einen guten Dienst zur Bildung der eigenen Meinung und zur Entwicklung des eigenen Wertesystems und so kann deren Nutzung einen wichtigen Teil zur Bewältigung der Jugendphase beitragen.

Der Chat und die Foren bieten offensichtlich die Hauptgratifikationen der Community, andere Features wie Gästebücher werden meist nur als Zusatzfunktionen, zur Abwechslung oder zum Zeitvertreib genutzt.

Spezifische Form der Interaktion

Die für Communities typische Form der anonymen Textkommunikation dient Jugendlichen wohl in besonderem Maße dazu, Bedürfnisse zu befriedigen, die anderweitig schwerer zu befriedigen sind. Hierzu zählen beispielsweise die Hilfe bei privaten Problemen, bei denen Hemmnisse bestehen, sie mit anderen in der Realität zu besprechen. Auch finden viele der Befragten es spannend und reizvoll, ihren Gesprächspartner nicht sehen zu können, so sind die Eigenarten der Communitykommunikation allein offenbar schon ein Nutzungsgrund. Von zentraler Bedeutung ist jedoch die Vereinfachung des Schließens von Freundschaften und Kontakten zu Gleichinteressierten - die communityspezifische Interaktion ermöglicht es Jugendlichen, dieses bedeutungsvolle Bedürfnis leichter zu befriedigen, als es im realen Leben möglich ist.

Verbundenheit zur Community

Die virtuelle Gemeinschaft ist für jugendliche Vielnutzer offenbar ein zentraler Anlaufpunkt in allen Lebenslagen, sie haben eine enorm starke Verbundenheit zur Community. Wie in einer realen Peer-Group haben sie dort einen privaten Freundeskreis, den sie regelmäßig, fast täglich treffen. Die Befragten nutzen alle Möglichkeiten der Bedürfnisbefriedigung ergänzend zu den Gratifikationen, die das wirkliche Leben und reale Freundschaften liefern. Die Communitynutzung ist ein wichtiger Teil ihres Lebens und kann den Befragten offensichtlich zusätzliche Unterstützung bei der Bewältigung der Jugendphase geben.

Einbindung in den Alltag

Die Nutzung der virtuellen Gemeinschaft ist ein fester Bestandteil des Alltagslebens der befragten Teenager. Die Teilhabe an der Community wirkt sich dabei auch auf ihr übriges Leben aus. Zudem können offenbar alle Funktionen des Mediengebrauchs im sozialen Kontext, die oben³⁶⁷ vorgestellt wurden, für die Communitynutzung bestätigt werden. Die Befragten nehmen offenbar *Rückgriff auf einen gemeinsamen Erfahrungsfundus, den man mit Gesprächspartnern teilt*, so verabreden sie sich regelmäßig in der Community, legen sich auf verschiedene Verständigungs-codes fest und erleben gemeinsam Dinge in der Community, über die sie sich später auch wieder

³⁶⁷ 4.2 (Theoretischer Teil).

unterhalten und aus welchen sie Schlüsse ziehen. Auch dient die Nutzung der Gemeinschaft der *Selbstversicherung und Identitätsbildung* - durch ausgiebige Diskussionen und Beratschlagung über verschiedenste Themengebiete. Weiterhin ist die *Rahmenbildung* ein Effekt der Communitynutzung: Die Gespräche, Ratschläge und Erfahrungen anderer vermitteln den Mitgliedern verschiedene Rollenvorstellungen und Bewertungsmuster - z.B. durch die Vorbildfunktion, die andere Nutzer in bestimmten Situationen haben können. Des Weiteren hat die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften scheinbar die *soziale Funktion der Koordination des gemeinsamen Handelns*: Die Nutzung der Gemeinschaft bildet einen Handlungsrahmen, der den Alltag der Jugendlichen strukturiert und organisiert - sie ist fester Bestandteil des Tagesablaufs der Befragten, die meisten verbringen täglich ein bis vier Stunden in der Community.

Die Communitynutzung hat für sie offensichtlich eine große Bedeutung, da sie einen erheblichen Nutzen für ihr alltägliches Leben bietet, wie die Vermittlung von Verhaltensmodellen für das reale Leben und die Möglichkeit, sich auf intellektueller und menschlicher Basis weiterzuentwickeln. Dadurch hilft sie den Jugendlichen bei der Entwicklung der eigenen Persönlichkeit - beim 'Erwachsenwerden'.

Freundschaften und Bekanntschaften

Intensivnutzer haben eine Vielzahl an Kontakten in der virtuellen Gemeinschaft. So sprechen die meisten Befragten von zehn bis zwanzig näheren Bekannten, wovon einige auch richtige, enge Freunde sind. Die Freundschaften in der Gemeinschaft sind vergleichbar mit realen Freundschaften, wobei jedoch der fehlende reale Kontakt und die sonstigen Einschränkungen des Rahmens der (technisch vermittelten) interpersonalen Kommunikation als Nachteile gesehen werden. Diese Nachteile können jedoch zumindest teilweise durch regelmäßige Rahmenwechsel ausgeglichen werden - so telefonieren viele der Jugendlichen mit ihren Chatfreunden und treffen sich auch mit ihnen, wenn sie die Möglichkeit dazu haben. Die Community kann offensichtlich als Wegbereiter für reale Kontakte angesehen werden. Interessant ist, dass viele Diskutanten angeben, Chatfreundschaften könnten zum Teil intensiver als reale Freundschaften sein und eine größere Hilfeleistung für die Bewältigung von Problemsituationen bieten. Der Hauptgrund hierfür ist wohl die Offenheit und Vorurteilslosigkeit der anonymen Communitykommunikation, mit Hilfe derer sie viele Hemmnisse überwinden können, die bei realen Kontakten bestehen. Die gepflegten

Bekanntschaften und Freundschaften in der Community machen es ihnen offensichtlich möglich, viele bedeutsame und jugendtypische Bedürfnisse befriedigen zu können.

Hilfeleistung zur Bewältigung der Jugendphase

Für drei der vier Hauptentwicklungsaufgaben der Jugendphase - der *Entwicklung intellektueller und sozialer Kompetenz*, der *Entwicklung der eigenen Geschlechtsrolle und sozialen Bindungsverhaltens zu anderen* und der *Entwicklung eines Werte- und Normsystems* - kann die Communitynutzung offensichtlich Unterstützung bieten und somit als bedeutende Gratifikationsinstanz für die spezifischen Bedürfnisse Jugendlicher angesehen werden. So bilden zahlreiche Diskussionen über verschiedenste Themen beispielsweise das eigene Wertesystem aus. Die Pflege von Freundschaften und die Lösung von Streitsituationen fördern wiederum die soziale Kompetenz. Weiterhin dienen die Erfahrungen und Handlungen anderer offensichtlich als Verhaltensmodell für das eigene Leben. Auch Liebesbeziehungen können in einer Community beginnen, was über Freund- und Bekanntschaften hinaus der Entwicklung der eigenen Geschlechtsrolle und sozialen Bindungsverhaltens zu anderen dient. So kann die Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften Jugendlichen wohl eine enorme Beihilfe für eine befriedigende psychische Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung bieten, sie fördert überdies das Erlangen von Selbständigkeit und vollständiger sozialer Integration. Sie ist folglich für Communityuser ein wichtiger Teil der 'Netzwerke der Unterstützung', die dazu dienen, die Bewältigung der Jugendphase zu erleichtern.

Durch die vorliegende qualitative, explorative Studie konnten zahlreiche Erkenntnisse gewonnen werden, weshalb Jugendliche virtuelle Gemeinschaften regelmäßig nutzen. Die Forschungsfrage - *Welche Gratifikationen erhalten jugendliche Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften?* - kann dabei nicht in einem Satz beantwortet werden, was die soeben dargestellte Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse zeigt. Die Klärung der Untersuchungsfragen konnte deutlich machen, dass eine Community, ähnlich wie herkömmliche Medien, einen reichhaltigen Katalog an Gratifikationen bietet. Zudem wird wohl der Erhalt einiger Gratifikationen ermöglicht, die nicht über die Nutzung der üblichen Medien verfügbar sind. Auch erwächst aus der Teilhabe an einer Community, spezifisch für Jugendliche,

wohl eine beachtliche Unterstützung bei der Bewältigung ihrer speziellen Lebensphase.

Diese Studie erhebt keinen Anspruch auf Repräsentativität. Stattdessen wurde Wert darauf gelegt, möglichst viele Gratifikationen zu ermitteln, die aus der Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften entstehen können. Dies verhalf dazu, den oben³⁶⁸ dargestellten umfangreichen Katalog der Nutzungsmotive und Gratifikationen aufzustellen. Beim Abfragen vorgefertigter Items in einer quantitativen, standardisierten Untersuchung hätte in diesem kommunikationswissenschaftlich unzureichend erforschten Gebiet die große Gefahr bestanden, dass vom Forscher unerwartete Motive nicht in die Befragung mit einfließen und so der Auswertung entgehen. Die Praxisnähe der Online-Gruppendiskussion erwies sich als besonders zweckmäßig, um das Forschungsinteresse detailliert zu ergründen. Auf Basis der Ergebnisse dieser Studie könnte nun eine quantitative Folgeuntersuchung unter Einsatz standardisierter Befragungsmethoden durchgeführt werden, die die Übertragbarkeit der Erkenntnisse auf die Gesamtheit der jugendlichen Communitynutzer überprüft.

Der Austausch zahlreicher sich in einer ähnlichen Lebenslage befindlichen Personen über das Medium Community ist im Ganzen betrachtet offensichtlich eine neuartige, effektive Möglichkeit, die charakteristischen Bedürfnisse dieser Personengruppe zu befriedigen. Dass sich das Internet als Kontaktmedium der Zukunft etabliert, wie von Höflich bereits antizipiert,³⁶⁹ ist aufgrund der vorliegenden Ergebnisse gut vorstellbar - hier können insbesondere virtuelle Gemeinschaften offensichtlich eine Plattform der Begegnung schaffen, die den teilhabenden Nutzern eine Vielzahl an Mitteln bietet, sich den Erhalt gewünschter Gratifikationen gemeinsam zu ermöglichen.

³⁶⁸ 4.2.2. (Empirischer Teil).

³⁶⁹ Höflich, 2001. S. 25.

6. Literatur

Bachmair, Ben: Interpretations- und Ausdrucksfunktion von Fernseherlebnissen und Fernsehsymbolik. In: Charlton, Michael / Bachmair, Ben (Hrsg.): Medienkommunikation im Alltag. Interpretative Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen. München / New York / London / Paris, 1990. S. 103 - 145.

Beck, Klaus / **Vowe**, Gerhard (Hrsg.): Computernetze - ein Medium öffentlicher Kommunikation? Berlin, 1997.

Blumler, Jay G. / **Katz**, Elihu (Hrsg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives in Gratifications Research. Beverly Hills, 1974.

Blumler, Jay G.: The role of theory in uses and gratifications studies. In: Communication Research, Vol. 6, 1979. S. 9 - 36.

Bonfadelli, Heinz / **Darkow**, Michael / **Eckhardt**, Josef / **Franzmann**, Bodo / **Kabel**, Rainer / **Meier**, Werner / **Weger**, Hans-Dieter / **Wiedemann**, Joachim: Jugend und Medien. Eine Studie der ARD / ZDF-Medienkommission und der Bertelsmann Stiftung. Frankfurt am Main, 1986.

Bretz, Rudy / **Schmidbauer**, M.: Media for Interactive Communication. Beverly Hills / London / New Delhi, 1983.

Burkart, Roland: Kommunikationswissenschaft. Wien, 1983.

Cerulo, K.A.: Reframing Social Concepts for a Brave New (Virtual) World. Sociological Inquiry, 67 (1), 1997. S. 48 - 58.

Charlton, Michael / **Bachmair**, Ben (Hrsg.): Medienkommunikation im Alltag. Interpretative Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen. München / New York / London / Paris, 1990.

Charlton, Michael / **Neumann-Braun**, Klaus: Medienkindheit - Medienjugend: eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München, 1992.

Cziesche, Dominik / **Pieper**, Dietmar: Leicht verkrampfte Zuversicht. In: DER SPIEGEL, Nr. 13 / 2000. Auch im Internet:
<http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,70541,00.html>, 15.04.2001.

Davison, Wayne P. / **Yu**, Frederick T.C. (Hrsg.): Mass Communication Research: Major Issues and Future Directions. New York, 1974.

Deutsche Shell (Hrsg.): Jugend 2000. 13. Shell Jugendstudie. Opladen, 2000.

DIE WIRTSCHAFTSWOCHE: "Die Kinder der 68er". Nr. 18, 29.04.1999. S. 34 - 36.

Dobal, Raoul / **Werner**, Andreas: Das World Wide Web aus funktionalistischer Sicht. In: Ludes, Peter / Werner, Andreas (Hrsg.): Multimedia-Kommunikation. Theorien, Trends und Praxis. Opladen, 1997. S. 105 - 122.

Dorer, Johanna: Gendered Net: ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien. In: Rundfunk und Fernsehen 25, 1997. S. 19 - 29.

Eimeren, Birgit van / **Klingler**, Walter: Elektronische Medien im Tagesablauf von Jugendlichen. In: Media Perspektiven 5/95. S. 210 - 219.

Eimeren, Birgit van / **Maier-Lesch**, Brigitte: Mediennutzung und Freizeitgestaltung von Jugendlichen. In: Media-Perspektiven 11/97. S. 590 - 603.

Eimeren, Birgit van / **Gerhard**, Heinz: ARD/ZDF-Online-Studie 2000: Gebrauchswert entscheidet über Internetnutzung. In: Media Perspektiven 8/2000. S. 338 - 349.

Eimeren, Birgit van / **Gerhard**, Heinz / **Frees**, Beate: ARD/ZDF-Online-Studie 2001: Internetnutzung stark zweckgebunden. In: Media Perspektiven 8/2001. S. 382 - 397.

<e>MARKET - Das Magazin für Online-Marketing und E-Commerce. Von Teens lernen. Ausgabe vom 17.08.2001.

Feierabend, Sabine / **Klingler**, Walter: Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. In: Media Perspektiven 11/2000. S. 517 - 527.

Ferchhoff, Wilfried: Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2. überarbeitete und aktualisierte Auflage. Opladen, 1999.

Flichy, Patrice: Tele. Geschichte der modernen Kommunikation. Frankfurt am Main / New York, 1994.

FOCUS ONLINE: <http://www.focus.de>, 02.09.2001.

Frindte, Wolfgang / **Köhler** Thomas: Kommunikation im Internet. Frankfurt am Main, 1999.

Gerhards, Maria / **Klingler**, Walter: Jugend und Medien: Fernsehen bleibt dominierend. In: Media Perspektiven 2/2001. S. 65 - 74.

Gibson, Williams: Neuromancer. München, 1987 (Orig. 1984).

Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main, 1977.

Goffman, Erving: On Fieldwork. Journal of Contemporary Ethnography 18, 1989. S. 123 - 132.

GRIN: <http://www.grin.de>, 02.09.2001.

Hagel, John / Armstrong, Arthur G.: Net Gain. Profit im Netz. Niederhausen / Wiesbaden, 1999.

Hagen, Lutz M.: Online-Nutzung und die Nutzung von Massenmedien. Eine Analyse von Substitutions- und Komplementärbeziehungen. In: Rössler, Patrick: Online-Kommunikation. Beiträge zur Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998. S. 105 - 122.

Hagen, V. von: Integrationsprobleme in Diskussionsgruppen. Dissertation. Frankfurt am Main, 1954.

Heeter, Carrie: Implications of interactivity for communication research. In: Salvaggio, Jerry / Jennings, Bryant (Hrsg.): Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use. Lawrence Erlbaum Associates, 1989.

Hettlage, Robert / Lenz, Karl (Hrsg.): Erving Goffman - ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern / Stuttgart, 1991.

Hettlage, Robert: Rahmenanalyse - oder die innere Organisation unseres Wissens um die Ordnung der sozialen Wirklichkeit. In: Hettlage, Robert / Lenz, Karl (Hrsg.): Erving Goffman - ein soziologischer Klassiker der zweiten Generation. Bern und Stuttgart, 1991. S. 95 - 154.

Höflich, Joachim: Der Computer als "interaktives Massenmedium". Zum Beitrag des Uses and Gratifications Approach bei der Untersuchung computer-vermittelter Kommunikation. In: Publizistik, 39. Jg., Heft 4, 1994. S. 389 - 408.

Höflich, Joachim: Vom dispersen Publikum zu "elektronischen Gemeinschaften". Plädoyer für einen erweiterten kommunikationswissenschaftlichen Blickwinkel. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4. 1995. S. 518 - 537.

Höflich, Joachim: Zwischen massenmedialer und technisch vermittelter interpersonaler Kommunikation - der Computer als Hybridmedium und was die Menschen damit machen. In: Beck, Klaus / Vowe, Gerhard (Hrsg.): Computernetze - ein Medium öffentlicher Kommunikation? Berlin, 1997. S. 85 - 104.

Höflich, Joachim: Computerrahmen und die undifferenzierte Wirkungsfrage. Oder: Warum erst einmal geklärt werden muß, was die Menschen mit dem Computer machen. In: Rössler, Patrick (Hrsg.): Online-Kommunikation. Beiträge zu Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998a. S. 47 - 63.

Höflich, Joachim: Computerrahmen und Kommunikation. In: Prommer, Elizabeth / Vowe, Gerhard (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel. Konstanz, 1998b. S. 141 - 174.

Höflich, Joachim: Der Mythos vom umfassenden Medium. Anmerkungen zur Konvergenz aus einer Nutzerperspektive. In: Latzer, Michael u.a. (Hrsg.): Die Zukunft der Kommunikation. Innsbruck, 1999. S. 43 - 60.

Höflich, Joachim / Gebhardt, Julian: Der Computer als Kontakt- und BeziehungsmEDIUM. Theoretische Verortung und explorative Erkundungen. In: Medien & Kommunikationswissenschaft 49, 2001/1. S. 24 - 43.

Hömberg, Walter / **Schmolke**, Michael (Hrsg.): Zeit, Raum, Kommunikation. München, 1992.

Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. München, 1994.

ICQ: <http://www.icq.com>, 02.09.2001.

ILMES - Internet-Lexikon der Methoden der empirischen Sozialforschung, http://www.lrz-muenchen.de/~wlm/ilm_e4.htm, 14.04.2001.

Jäckel, Michael: Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4. 1995. S. 463 - 476.

Kaase, Max / **Schulz**, Winfried (Hrsg.): Massenkommunikation: Theorien, Methoden, Befunde. Sonderheft (30) der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Köln, 1989.

Katz, Elihu / **Foulkes**, David: On the Uses of Mass Media As 'Escape': Clarification of a Concept. Public Opinion Quarterly, 26, 1962. S. 377 - 388.

Katz, Elihu / **Gurevitch**, Michael / **Haas**, Hadassah: On the Use of the Mass Media for Important Things. In: American Sociological Review (ASR), Vol. 38, 1973. S. 377 - 388.

Katz, Elihu / **Blumler**, Jay G. / **Gurevitch**, Michael: Utilization of Mass Communication by the Individual. In: Blumler, Jay G. / Katz, Elihu (Hrsg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives in Gratifications Research. Beverly Hills, 1974. S. 19 - 32.

Katz, Elihu / **Blumler**, Jay G. / **Gurevitch**, Michael: Uses of mass communication by the individual. In: Davison, Wayne P. / Yu, Frederick T.C. (Hrsg.): Mass Communication Research: Major Issues and Future Directions. New York, 1974. S.11 - 35.

Köhler, Thomas: Sozialwissenschaftliche Theorien und Befunde zur computervermittelten Kommunikation. In: Frindte, Wolfgang / Köhler Thomas: Kommunikation im Internet. Frankfurt am Main, 1999. S. 137 - 182.

Krotz, Friedrich: Handlungsrollen und Fernsehnutzung. Umriß eines theoretischen und empirischen Konzepts. In: Rundfunk und Fernsehen 40, 1992. S. 222 - 246.

Krotz, Friedrich: Elektronisch mediatisierte Kommunikation. Überlegungen zur Konzeption einiger zukünftiger Forschungsfelder der Kommunikationswissenschaft. In: Rundfunk und Fernsehen, 43. Jg., Heft 4, 1995. S. 445 - 462.

Krotz, Friedrich: Digitalisierte Medienkommunikation: Veränderungen interpersonaler und öffentlicher Kommunikation. In: Neverla, Irene (Hrsg.): Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen / Wiesbaden, 1998. S. 113 - 133.

Kuhnke, Ralf: Die Methode der Gruppendiskussion, ein Beitrag zur Methodenpluralität. Ms. Ohne Jahr.

Lamnek, Siegfried: Qualitative Sozialforschung. Band 2. Methoden und Techniken. Weinheim, 1993a.

Lamnek, Siegfried: Quantitative Sozialforschung. Band 1. Methodologie. Weinheim, 1993b.

Lamnek, Siegfried: Gruppendiskussion. Theorie und Praxis. Weinheim, 1998.

Latzer, Michael u.a. (Hrsg.): Die Zukunft der Kommunikation. Innsbruck, 1999.

Ludes, Peter / **Werner**, Andreas (Hrsg.): Multimedia-Kommunikation. Theorien, Trends und Praxis. Opladen, 1997.

Maletzke, Gerhard: Massenkommunikationstheorien. Band 7. Tübingen, 1988.

Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Weinheim, 1988.

McQuail, Dennis: Mass communication theory. An introduction. London, 1983.

Merten, Klaus: Vom Nutzen des "Uses and Gratifications Approach". Anmerkungen zu Palmgreen. In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg. 1984/1. S. 66 - 72.

Metropolis: <http://www.metropolis.de>, 02.09.2001.

Mettler-Meibom, Barbara: Raum - Kommunikation - Infrastrukturentwicklung aus kommunikationsökologischer Perspektive. In: Hömberg, Walter / Schmolke, Michael (Hrsg.): Zeit, Raum, Kommunikation. München, 1992. S. 387 - 401.

Mucchielli, Roger: Das Gruppeninterview. I. Theoretische Einführung. Salzburg, 1973.

Naderer, Gabriele / **Wendpap**, Marion: Online-Gruppendiskussionen. Möglichkeiten und Grenzen. 2000.

http://www.ifm-mannheim.de/veroeffentlichung/gruppendiskussion_online.html, 27.05.2001.

Netiquette: <http://www.uni-leipzig.de/netikett.htm>, 02.09.2001.

Neverla, Irene (Hrsg.): Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen / Wiesbaden, 1998.

Nießén, Manfred: Gruppendiskussion: Interpretative Methodologie. Methodenbegründung. Anwendung. München, 1977.

Noble, Grant: Towards a 'Uses and Gratifications' of the Domestic Telephone. In: Forschungsgruppe Telekommunikation (Hrsg.): Telefon und Gesellschaft. Bd. 1. Berlin, 1989. S. 298 - 307.

Palmgreen, Philip / **Wenner**, Lawrence A. / **Rayburn II**, J.D.: Relations between Gratifications sought and obtained. A Study of Television News. In: Communication Research, Vol. 7. No. 2. S. 161 - 191.

Palmgreen, Philip: Der "Uses and Gratifications Approach". Theoretische Perspektiven und praktische Relevanz. In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg., H. 1/1984, S. 51 - 62.

Patzelt, Werner J.: Grundlagen der Ethnomethodologie. Theorie, Empirie und politikwissenschaftlicher Nutzen einer Soziologie des Alltags. München, 1987.

Pfaffenberg, Bryan: The Usenet Book. Finding, Using, and Surviving Newsgroups on the Internet. Addison-Wesley Pub Co., 1995.

Prommer, Elizabeth / **Vowe**, Gerhard (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel. Konstanz, 1998. S. 141 - 174.

Pürer, Heinz: Grundbegriffe der Kommunikationswissenschaft.
<http://www.uvk.de/puerer/>, 25.03.2001.

RedSeven: <http://www.redseven.de>, 02.09.2001.

Renckstorf, Karsten: Alternative Ansätze in der Massenkommunikationsforschung. Wirkungs- vs. Nutzenansatz. In: Rundfunk und Fernsehen. 21. Jg., 1973. S.183 - 197.

Renckstorf, Karsten: Mediennutzung als soziales Handeln. Zur Entwicklung einer handlungstheoretischen Perspektive der empirischen (Massen-) Kommunikationsforschung. In: Kaase, Max / Schulz, Winfried (Hrsg.): Massenkommunikation: Theorien, Methoden, Befunde. Sonderheft (30) der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Köln, 1989. S. 314 - 336.

Rheingold, Howard: The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier. Online-Ausgabe: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>, 23.03.2001.

Rheingold, Howard: The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier. Menlo Park, CA: Addison Wesley, 1993.

Rössler, Patrick: Wirkungsmodelle: Die digitale Herausforderung. Überlegungen zu einer Inventur bestehender Erklärungsansätze der Medienwirkungsforschung. In: Rössler, Patrick (Hrsg.): Online-Kommunikation. Beiträge zu Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998. S. 17 - 46.

Rössler, Patrick: Online-Kommunikation. Beiträge zur Nutzung und Wirkung. Opladen, 1998.

Ronge, Volker: Massenmedienkonsum und seine Erforschung - eine Polemik gegen "Uses and Gratifications". In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg., 1984. S. 73 - 82.

RTL-WORLD: <http://www.rtl.de>, 02.09.2001.

Salvaggio, Jerry / **Jennings**, Bryant (Hrsg.): Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use. Lawrence Erlbaum Associates, 1989.

Schäfers, Bernhard: Soziologie des Jugendalters. Opladen, 1982.

Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen, 1987.

Sproull, Lee / **Faraj**, Samar: Atheism, sex, and databases: The net as a social technology. In: Kiesler, S. (Hrsg.): Culture of the Internet, o. Jg., Mahwah / New Jersey, 1995. S. 35 - 52.

Tasche, Karl: 'Uses and Gratifications' und Stimmungsregulationstheorie: tragfähige Konzepte zur Erklärung der Nutzung von Onlinemedien? In: Wirth, Werner / Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Selektion im Internet. Empirische Analysen zu einem Schlüsselkonzept. Opladen / Wiesbaden 1999. S. 75 - 94.

Teichert, Will: Bedürfnisstruktur und Mediennutzung. Fragestellung und Problematik des "Uses and Gratifications Approach". In: Rundfunk und Fernsehen, 23. Jg., 1975. S. 269 - 283.

Thomsen, Steven R.: Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. In: Information Research, Volume 4, No. 1, July 1998. <http://www.shef.ac.uk/~is/publications/infres/paper50.html>, 14.04.2001.

Thomson, Steven R. / **Straubhaar**, Joseph D. / **Bolyard**, Drew M.: Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets. In: Information Research. An international electronic journal. Volume 4, No. 1, July 1998. <http://www.shef.ac.uk/~is/publications/infres/infres41.html>, 05.04.2001.

Utz, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern.

<http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm>, 24.03.2001.

Virnoche, Mary Elizabeth / **Marx**, Gary T.: "Only Connect" - E.M. Forester in an age of electronic communication: Computer-mediated association and community networks. In: Sociological Inquiry 67 (1), 1997. S. 85 - 100.

Volpert, Walter: High-Tech ohne Mensch?. Universitas 3, 1988.

Weinreich, Frank: Nutzen- und Belohnungsstrukturen computergestützter Kommunikationsformen. Zur Anwendung des Uses and Gratifications Approach in einem neuen Forschungsfeld. In: Publizistik, Heft 2, 1998. S. 131 - 142.

Wetzstein, Thomas, A. / **Dahm**, Hermann / **Steinmetz**, Linda / **Lentes**, Anja / **Schampaul**, Stephan / **Eckert**, Roland: Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Opladen, 1995.

Wirth, Werner / **Schweiger**, Wolfgang: Selektion neu betrachtet: Auswahlentscheidungen im Internet. In: Wirth, Werner / Schweiger, Wolfgang (Hrsg.): Selektion im

Internet. Empirische Analysen zu einem Schlüsselkonzept. Opladen / Wiesbaden, 1999. S. 43-74.

Wirth, Werner / **Schweiger**, Wolfgang (Hrsg.): Selektion im Internet. Empirische Analysen zu einem Schlüsselkonzept. Opladen / Wiesbaden, 1999.

Gratifikationen jugendlicher Internetnutzer durch Teilhabe an elektronischen Gemeinschaften

**Eine empirische Untersuchung am Beispiel
der Internet-Community GRIN.de**

Band II

**Freie wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung
des akademischen Grades eines Magister Artium (M.A.)**

**Ludwig-Maximilians-Universität München
Institut für Kommunikationswissenschaft (ZW)**

**Vorgelegt von
Patrick Hammer**

München, September 2001

Inhaltsverzeichnis Band II

1. Rekrutierungsanschreiben und Kurzfragebogen	130
2. Leitfaden zur Online-Gruppendiskussion	132
2.1 Begrüßung / Vorstellung	132
2.2 Einleitungsfragen	132
2.3 Schlüsselfragen	133
3. Gesprächsprotokolle	138
3.1 Online-Gruppendiskussion 1	138
3.2 Online-Gruppendiskussion 2	164
3.3 Online-Gruppendiskussion 3	184
4. Glossar der Chatausdrücke:	213

1. Rekrutierungsanschreiben und Kurzfragebogen

Hallo lieber xxx!

Ich bin Patrick vom GRIN-Team und schreibe momentan an der Uni München meine Abschlussarbeit im Fach Kommunikationswissenschaft. In meiner Arbeit geht es um die Nutzung von Internet-Communities wie GRIN.de.

Zu diesem Zweck will ich Mitglieder von Communities befragen. So werde ich ausgewählte Grinnies in zwei Wochen zu einer Diskussion in den Chat einladen. Auch Dich wollte ich fragen, ob Du Zeit und Lust dazu hast.

Für mich ist es sehr wichtig, dass ich viele Teilnehmer für die Diskussion finde, um meine Arbeit fertig stellen zu können. Daher würde ich mich sehr freuen, wenn Du Dir in zwei Wochen ca. 2 Stunden Zeit nehmen könntest, um mit anderen Grinnies über Communities zu diskutieren. Die Studie hat kein kommerzielles Interesse und dient nur wissenschaftlichen Zwecken. Ich werde die Daten aus der Diskussion natürlich vertraulich behandeln und Deine Anonymität sicherstellen.

Als Dankeschön werde ich allen Diskussionsteilnehmern einen Amazon.de-Gutschein im Wert von 15 DM zukommen lassen.

Falls Du mitmachen willst, fülle bitte schon einmal den folgenden Kurz-Fragebogen aus und schicke ihn an ph@grinmail.de. Die Daten brauche ich, um die Diskussionsgruppen für die Studie zusammenstellen zu können:

Nickname:

Vorname:

Nachname:

Telefonnummer (nur für Rückfragen):

Haupt-E-Mail-Adresse (falls nicht @grin.de):

Alter:

Wohnort:

Jetzt einfach immer das O durch ein X ersetzen -->

Communitynutzung:

1-2 mal / Woche

3-4 mal / Woche

täglich

Tätigkeiten bei GRIN –

Chatten:

- häufig
- manchmal
- selten

Forennutzung:

- häufig
- manchmal
- selten

Momentane Ausbildung:

- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Lehre
- Beruf
- Studium
- Sonstiges

Bitte fülle noch aus, welche Medien Du wie oft nutzt:

Fernsehen:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

Internet:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

Radio:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

Zeitung:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

Zeitschrift:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

Bücher:

nie / selten / 1-2 mal pro Woche / 3-4 mal pro Woche / täglich

An welchen Tagen hättest Du Zeit?

- 30. Juni
- 1. Juli
- 2. Juli

Wann würdest Du gerne diskutieren:

- morgens
- nachmittags
- abends

Ich danke Dir schon einmal im Voraus und teile Dir per E-Mail den Diskussionstermin mit, falls Du mitmachen willst. Ich würde mich sehr über Deine Teilnahme freuen!

Viele Grüße

Patrick
ph@grinmail.de

2. Leitfaden zur Online-Gruppendiskussion

2.1 Begrüßung / Vorstellung

Erklärung des Anlasses für die Gruppendiskussion und allgemeine Anmerkungen zum Gesprächsablauf:

Hallo! Ich freue mich sehr, dass Ihr alle an dieser Diskussion teilnehmt.

Tanja und Langweiler sind nur zur Sicherheit da – ich muss das Gespräch später ja speichern.

Wie Ihr schon in meiner E-Mail erfahren habt, handelt es sich hier um eine wissenschaftliche Untersuchung über Internet-Communities wie GRIN.

Ein paar kleine Hinweise vorab:

Bitte so wenig wie möglich flüstern :-)

*Zur Diskussion an sich: redet frei, sagt alles, was Euch einfällt!
- ruhig nachfragen, wenn etwas unklar ist.*

Es dreht sich bei meinen Fragen insbesondere um den Chat, Foren und Freunde in der Community. NICHT um das Hausarbeitenarchiv usw.

So, jetzt geht's aber los :-)

2.2 Einleitungsfragen

Wie lange habt Ihr schon einen Internetanschluss?

Was habt Ihr anfangs denn so alles im Internet gemacht?

Wie und wann seid Ihr das erste Mal auf eine Community gestoßen, welche war es?

2.3 Schlüsselfragen

Fragenblock Nummer 1: Motive und Erwartungen

F₁: Was erwarteten sich die User von der Community vor der ersten Nutzung?

Wie war das, als Ihr Euch das erste Mal in einer Community registriert habt? Wart Ihr neugierig?

- *Und was habt Ihr Euch von der Community erwartet? Welche Vorstellungen hattet Ihr?*
- *Was für einen Eindruck hattet Ihr von dem, was hier so alles abläuft?*
- *Hattet Ihr noch andere spezielle Erwartungen vom Chatten?*

Was habt Ihr die ersten Male in der Community so alles gemacht?

Wie war es dann, als Ihr schon eine Weile "dabei" wart, wie hat sich Euer Eindruck von der Community geändert?

Welche Dinge in der Community haben Euch besonders überrascht?

Wurden einige Eurer Vorstellungen, die Ihr am Anfang hattet, auch enttäuscht?

Gab es besondere Ereignisse/Erlebnisse in der Community?

F₂: Welche Motive und Bedürfnisse bewegen die User zur Communitynutzung?

Was hat Euch dazu gebracht, GRIN öfters zu besuchen?

Was tut Ihr denn so alles bei GRIN – im Chat und in den Foren...?

Was tut Ihr denn am liebsten?

- *Nachfragen: z.B. "Foren lesen" → um Dich zu informieren?*
- *Über was informiert Ihr Euch?*

Kann man in der Community auch mal von Alltagsproblemen abschalten? Warum?

Ist die Community ein guter Zeitvertreib?

Welche Dinge "nerven" Euch denn am meisten in Chat und Foren?

Haltet Ihr Euch manchmal in der Community einfach auch nur so zum Spaß auf – ohne etwas Besonderes zu tun?

F₃: Welche der angegebenen Bedürfnisse der User werden durch die Communitynutzung tatsächlich befriedigt?

Seid Ihr insgesamt zufrieden mit den Möglichkeiten, die Euch Chat und Foren bieten?

- Könnte man an Chats und Foren irgendetwas verbessern?

In welchen Situationen wird es Euch langweilig in der Community?

F₄: Unterscheidet sich der Stellenwert bestimmter Gratifikationen der Communitynutzung von dem der Gratifikationen anderer medialer und nicht-medialer Quellen?

Es gibt ja eine riesige Auswahl an Medien: Fernsehen, Zeitschriften, Bücher, Zeitung, Internet... Was ist das Besondere an einer Community?

Gibt es Dinge, die Euch an anderen Medien besser gefallen?

In welchen Situationen entscheidet Ihr Euch, mit Freunden weg zu gehen oder etwas mit den Eltern zu unternehmen und wann für GRIN?

Denkt Ihr manchmal: "Jetzt hätte ich lieber den Computer auslassen und etwas mit anderen unternehmen sollen!" ?

Fragenblock Nummer 2: Communityspezifische Interaktion

F₅: Welche Community-Features sind den Nutzern besonders wichtig, welche nutzen sie am häufigsten für was?

Wo liegt für Euch eigentlich der Unterschied zwischen Chat und Foren? Was ist wofür da?

Welche Möglichkeiten von GRIN benutzt Ihr sonst noch für was?

F₆: Wodurch zeichnet sich die besondere Form der Interaktion innerhalb von Communities für die Nutzer besonders aus?

Wie war es für Euch, die "Chat-Sprache" :-) :- (zu lernen - *frag*?

Und wofür ist sie gut?

Welchen Unterschied macht es, ob jemand sie beherrscht oder nicht?

Geht Ihr selbst manchmal anonym, unter anderem Namen, in die Community?

Kann man anonym vielleicht besser über Dinge sprechen, über die man sonst nicht sprechen würde?

Durch die Anonymität kann man andere leicht täuschen, ihnen etwas vorspielen. Was meint Ihr dazu? Wie sind Eure Erfahrungen?

Ist es manchmal hinderlich, dass man in der Community nur schreiben kann und die anderen nicht sieht?

Fragenblock Nummer 3: Bezug zum Alltag

F₇: Wie stark ist die Verbundenheit zur Community, nutzen die User noch andere Communities?

Nutzt Ihr nur GRIN oder auch andere Communities?

Was ist der Unterschied zwischen einem Aufenthalt bei GRIN und dem in einer anderen Community?

[Nur-GRIN-Nutzer] Warum nutzt Ihr nur GRIN und keine anderen Communities?

Manche Leute sagen, viele Chatter würden vereinsamen und ihre realen Freunde verlieren – was meint Ihr dazu?

F₈: Wie läuft die Einbindung der Communitynutzung in den Alltag ab und welche Erfahrungen werden ins reale Leben übertragen?

Kurz weg vom Thema Communities. Wie läuft eigentlich Euer Alltag ab?

Was ist Euch persönlich wichtig (hobbymäßig, politisch, usw.)? Welche Themen beschäftigen Euch?

Welches sind die wichtigsten Probleme und Sorgen für Euch im alltäglichen Leben?

Über welche Themen unterhaltet Ihr Euch im Chat und in den Foren am meisten?

Über was unterhaltet Ihr Euch eher in privaten Räumen, über was eher im Hauptraum?

Setzt Ihr Euch in der Community also auch über Themen auseinander, die Euer alltägliches Leben betreffen (Schule, Zukunft, Beziehungen)?

Wann nutzt Ihr eigentlich GRIN – unter der Woche und am Wochenende? Morgens, mittags, abends?

Und wie lange bleibt Ihr durchschnittlich?

Unterhaltet Ihr Euch im "realen Leben" auch manchmal über Themen, die in der Community ausdiskutiert wurden?

Und über welche Themen?

Fragenblock Nummer 4: Netzwerke der Unterstützung zur Bewältigung der Jugendphase

F₉: Wie werden Freundschaften und Bekanntschaften gepflegt und sind in der Community entstandene Freundschaften vergleichbar mit 'realen' Freundschaften?

Wie läuft das "jemanden Kennenlernen" in einer Community eigentlich ab?

- *Ähnlich wie im RL oder anders?*
- *Ist das manchmal "spannend"?*

Unterhaltet Ihr Euch auch mit neuen Mitgliedern?

Wieviele Mitglieder kennt Ihr in der Community (mehr als flüchtig)?

Habt Ihr auch "richtige Freunde" in der Community?

Wie schnell findet man richtige Freunde?

Ist das anders als im RL?

Wodurch wird jemand in der Community für Euch zum Freund?

Können Freunde aus der Community auch in bestimmten Situationen „Vorbilder“ sein?

Entwickeln sich in der Community auch manchmal Beziehungen ?

Wie oft "trefft" Ihr Eure Freunde bei GRIN?

Über was unterhaltet Ihr Euch mit Freunden, über was mit "normalen" Bekanntschaften?

Habt Ihr auch manchmal Streit? Wie löst Ihr diesen?

Reicht das Chatten manchmal nicht mehr aus - telefoniert Ihr oder trefft Euch im "realen Leben"? Wie läuft so etwas ab?

Wart Ihr auch mal auf einem richtigen Chattertreffen?

Gibt es auch "falsche Freunde"? Wie bemerkt man so etwas?

Chattet Ihr auch mit Freunden und Bekannten aus dem realen Leben?

Was bedeutet es für Euch, ein Teil der Community zu sein?

Welche Unterschiede gibt es zwischen Freunden aus dem Chat und Freunden aus dem realen Leben?

Welche Vor- und Nachteile hat eine Chat-Freundschaft im Vergleich zu einer Freundschaft im realen Leben?

F₁₀: Wodurch erbringt die Communitynutzung eine Hilfeleistung zur Bewältigung der Jugendphase und wie bedeutsam ist diese?

Helpen Euch andere Community-Mitglieder, wenn Ihr Probleme habt?

- *Bei welchen Problemen?*
- *Wie helfen Sie Euch?*
- *Wen fragt Ihr nach Hilfe?*
- *In welchen Situationen sucht Ihr noch Rat?*
- *Versucht Ihr auch, anderen zu helfen? Wann?*
- *Warum helft Ihr anderen?*

Helpen Euch die Gespräche in der Community im alltäglichen Leben weiter?

Kann ein Gespräch mit "realen Freunden" nicht besser helfen?

Hilft die Community Euch im alltäglichen Leben mehr als das z.B. Bücher oder das Fernsehen es können?

Was hilft Euch in Eurem Leben in Problemsituationen am meisten?

Kann man durch Chatten und Forennutzung etwas lernen?

Könnt Ihr Euch auch vorstellen, noch zu chatten, wenn Ihr älter seid?

3. Gesprächsprotokolle

Im Folgenden werden die Gesprächsprotokolle der Gruppendiskussionen im Chat aufgeführt. Es handelt sich um den Original-Gesprächsablauf. Zur besseren Orientierung wurden die Hauptfragen fett gedruckt und vom Rest des Textes abgesetzt. Schreib- und Grammatikfehler wurden zum Erhalt des Originalwortlautes nicht ausgebessert.

3.1 Online-Gruppendiskussion 1

(MODERATOR) Ich freue mich sehr, dass Ihr alle an dieser Diskussion teilnehmt.

(MODERATOR) Wie Ihr schon in meiner E-Mail erfahren habt, handelt es sich hier um eine wissenschaftliche Untersuchung über Internet-Communities wie GRIN.

(MODERATOR) Ein paar kleine Hinweise vorab:

(MODERATOR) Es wäre nett, wenn Ihr sowenig wie möglich flüstert... :-)

(MODERATOR) Zur Diskussion an sich: redet frei, sagt alles, was Euch einfällt!

(MODERATOR) - ruhig nachfragen, wenn etwas unklar ist...

(MODERATOR) Es dreht sich bei meinen Fragen insbesondere um den Chat, Foren und Freunde in der Community. NICHT um das Hausarbeitenarchiv usw.

(MODERATOR) ...

(MODERATOR) So, jetzt geht's aber los :-)

(MODERATOR) Wie lange habt Ihr schon einen Internetanschluss?

(G1-1-m) 3 jahre

(G1-2-w) seit märz 2000

(G1-3-w) *nachdenk*seit '97

(G1-6-w) Feb 2000

> G1-4-m *eigentlich schon immer.....durch seinen dad...aber erst seinem 1 jahr in seinem zimmer, und seit dem nutze ich des auch richtig*

(MODERATOR) Was habt Ihr anfangs denn so alles im Internet gemacht?

(G1-2-w) getestet wie alles funktioniert

(G1-3-w) nicht durchgeblickt!

(G1-1-m) meist nur gechattet

(G1-6-w) mails verschickt-gechattet

(MODERATOR) weniger nachrichten lesen und so?

(G1-3-w) garnich

(G1-6-w) nein, ich nicht

(G1-2-w) kam drauf an

(G1-4-m) hauptsächlich auf irgendwelchen simpsons-sites (2 mal im monat) ... seit dem ich ich das net in meinem zimmer hatte war ich sehr schnell hgier

(G1-1-m) nein

(G1-4-m) nein

(MODERATOR) Wie und wann seid Ihr das erste Mal auf eine Community gestoßen, welche war es?

(G1-2-w) durch hausarbeiten suche, gleich am anfang

(G1-4-m) GRIN ... mein nachbar hat an meinem PC hier gechattet...ich hab das denn auch gemacht

(G1-3-w) durch ne freundin, die mir grin empfohlen hat

> G1-1-m *ist nur durch eine Community ins I NET gekommen*

(G1-6-w) Ja..wie ich was für die Schule gesucht habe _referatmaterial..so kam ich auf diese Seite

(MODERATOR) Wie war das, als Ihr Euch das erste Mal in einer Community registriert habt? Wart Ihr neugierig?

(G1-6-w) klar

(G1-1-m) ja sicher

(G1-2-w) ja

(G1-3-w) sicher, nur war das alles n bisserl viel am anfang

(MODERATOR) worauf denn?

(G1-4-m) neugierig...ja...

(G1-4-m) war aber nie als guest hier, hab mich sofort registriert

(G1-2-w) auf die verschiedenen leute

(G1-6-w) ich auch

(G1-1-m) was man für leute so trifft und ob man auch chat freunde findet und was man immer so gehört hat von freunden

(MODERATOR) G1-1-m - kurz, welche Community war, dass durch die du ins i-net gekommen bist?

(G1-4-m) neugierig auf den chat

(MODERATOR) das

(G1-1-m) giga

(G1-1-m) kannst du sicher auch

(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) klar!

(MODERATOR) Und was habt Ihr Euch von der Community erwartet? Welche Vorstellungen hattet Ihr?

(G1-3-w) nette leute treffn...

(G1-6-w) Zuerst keine, da ich mich noch ned auskannte

(G1-3-w) sich austauschen mit andren...

(G1-2-w) hatte auch zuerst auch keine vorstellung

(G1-4-m) das erst was es bei mir war "mal schau'n -ausprobieren"... hatte keine wirklichen erwartungen

(G1-1-m) neue Freunde Treffen

(G1-3-w) erwartungen is das falsche wort

(MODERATOR) Was für einen Eindruck hattet Ihr von dem, was hier so alles abläuft?

(MODERATOR) wieso, G1-3-w?

(G1-3-w) hatte da keine erwartungen dran, weil ich vorher auch keine communities kannte, also keine ahnung hatte!

(G1-6-w) Ich fand den Chat damals toll, weil er klein war höchstens 25 Leute u. man konnte sich vernünftig unterhalten...das kannte ich vorher ned

(G1-2-w) war wie eine kleine "familie"

(G1-6-w) ja

(G1-4-m) früher waren das noch weniger....konnte richtig gemütlich sein...und fast keine flooder

(G1-2-w) es ging ruhiger zu

(G1-3-w) genau, weils halt immer wieder die gleichn leute sin, mit denen man sich unterhält

(G1-1-m) stimme G1-2-w zu

(MODERATOR) hmhm

(MODERATOR) Was habt Ihr die ersten Male in der Community so alles gemacht?

(G1-4-m) das grin immer mehr sich leute an sich gezogen hat

(G1-6-w) und man wurde als "neuer" auch gleich angesprochen..

(G1-4-m) und immer größer wurde

(G1-1-m) nur geschattet

(G1-6-w) und gefragt wo man herkommt usw..

(G1-2-w) chatten, sich mit allem vertraut gemacht

(G1-3-w) nur geschattet

(G1-6-w) geschattet

(G1-4-m) wurde es auch immer oberflächlicher...

(G1-4-m) gechatte

(G1-4-m) t

(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Wie war es dann, als Ihr schon eine Weile "dabei" wart, wie hat sich Euer Eindruck von der Community geändert?

(G1-2-w) eine familie ist es nicht

(G1-6-w) es wurde so durcheinander..viele "Spnner" kamen hierher

(G1-6-w) +i

(G1-2-w) chaotisch

(G1-3-w) stimmt, es fallen dann immer mehr negative dinge auf

(G1-1-m) also mit der Zeit ist sie öde geworden, man kannte schon alles und es ist auch nix neuen Dazu gekommen

(G1-3-w) die man am anfang nich so bemerkt hat

(G1-4-m) naja...das niveau ist immer mehr gesunken, aber ich hatte hier auch sehr viel gut freund gefunden

(G1-4-m) gute

(MODERATOR) zum beispiel, G1-3-w?

(G1-3-w) geb G1-4-m recht

(G1-6-w) Ich habe hier trotzdem auch Freunde gefunden

(G1-4-m) danke :-))

(G1-3-w) dass es hier doch net so die heile welt ist, also es doch n paar spinner gitb...

(G1-2-w) das immer mehr leute kommen, die nur ärger machen wollen

(G1-3-w) stimmt

(MODERATOR) ok

(G1-1-m) das stimmt

(G1-6-w) und der HR ungeniessbar ist..

(G1-2-w) manchmal hält man es kaum aus

(G1-4-m) die einzigartig keit nahm ab (ist noch nicht verloren!)

(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Welche Dinge in der Community haben Euch besonders überrascht?

(G1-6-w) Das man hier auch tolle Bekanntschaften machen kann u. auch "echte" Freunde finden kann

(G1-4-m) das ich leute kennen gelernt hab (ich drücks mal so aus wie das ne freundin von mir gemacht hat) "wie man sie nocht mal mit ner lupe auf ner landkarte findet"

(G1-1-m) muss ich G1-6-w recht geben

(G1-4-m) wie=die

(G1-3-w) stimmt, dass sich echt gute freundschaften entwickelt ham

(G1-2-w) kontaktaufnahme ist einfacher

(G1-1-m) man hat keine Hemungen mehr

(G1-4-m) aber...ich denke das liegt auch daran, das man man im chat niocht so bfangen ist wie im richtigem leben

(G1-6-w) ja..G1-4-m

(G1-3-w) ja, das denk ich auch, da is alles n bisserl einfacher

(MODERATOR) schön! ...

(G1-4-m) und im chat geht auch viel der information flut verloren....

(G1-2-w) anonymität hilft, über seinen eigenen schatten zu springen

(G1-4-m) die man sonst im RL hat (mimik etc.)

(G1-1-m) das stimmt

(G1-4-m) das für andere vielles leichter machen kann

(G1-4-m) zum beispiel

(MODERATOR) Gab es besondere Ereignisse/Erlebnisse in der Community?

(G1-4-m) im RL kann man durch mimik einen flachen eindruck von jemanden bekommen (vorurteile entstehen viel schneller) und man schnell dem ausweicht

(G1-6-w) ich weiß so nix..ausser mit den Spinnern...die hier manchmal sind..

(G1-3-w) mmh...*grübel*

(G1-4-m) private...die einem viel kraft gegeben haben

(G1-6-w) ja ..private

(G1-3-w) G1-4-m, hast recht, eher auf der ebene als hier

(G1-2-w) was ich witzig fand war eine "online-Hochzeit"

(G1-4-m) die einem bei dem problemen im RL geholfen haben
(MODERATOR) ok, müsst ihr nicht alles erzählen :-)
(G1-1-m) das man nur das I NET von der RL trängen sollte...
(G1-2-w) im chat
(MODERATOR) ach, wer hat denn geheiratet?
(MODERATOR) ich erinnere mich dunkel :-)
(G1-6-w) ja..G1-1-m..*zunick*
(G1-1-m) aber man auch das I NET in die RL ein binden kann
(G1-2-w) war eine falkenhochzeit ganz am anfang
(G1-3-w) schon, aber man sollte es auch nicht damit übertreibn
(G1-4-m) *nick*
(MODERATOR) ach genau - sind die beiden im RL auch zusammen?
(G1-2-w) nein
(G1-4-m) ja, stimmt G1-3-w
(G1-4-m) beide haben sich öfters getroffen
(MODERATOR) warum, G1-3-w, was passiert sonst?
(G1-3-w) da hab ich nämlich oft das gefühl, dass das zu viele tun
(G1-4-m) was sie gemacht haben weiß ich net *gg*
(MODERATOR) *g*
(G1-3-w) ich weiss nicht, find nur, dass man das hier nicht mit dem rl vermischen sollte zu stark
(G1-4-m) beziehen über entfernungen versuchen einen schmerz
(G1-2-w) im rl läuft nicht alles so wie im Chat
(G1-2-w) habe ich selbst gemerkt
(G1-4-m) und es fehlt sehr viel
(G1-3-w) ja
(G1-2-w) nachher war man sich ganz fremd
(MODERATOR) in der community?
(G1-4-m) ja...hab ich selbet erlebt @G1-2-w
(G1-3-w) was meinst du, wenn du jemand von hier getroffn hast?
(G1-2-w) ja
(G1-2-w) man hat sich gefreut jemanden zu treffen
(G1-2-w) den man aus der Community kennt
(G1-2-w) und nachdem treffen
(G1-3-w) aber dann war man meist enttäuscht
(G1-2-w) wird man dann beleidigt usw
(G1-3-w) was?
(G1-2-w) und es kommen anschuldigungen
(G1-4-m) nach meinen treffen war ich bei einem enttäucht
(G1-1-m) die vorstellung spielt uns dabei immer einen Streich
(G1-2-w) wie : man wäre eine falsche schlange
(G1-4-m) und bei dem andern war sehr erfrunt
(G1-3-w) hab bis jetzt noch niemand von hier getroffn...bis jetz..

(MODERATOR) Was genau hat Euch dazu gebracht, die Community öfters zu besuchen?

(G1-4-m) die freunde, die ich hier gefunden hab
(G1-6-w) hmm..es ist immer unterschiedlich..ich habe gelernt dass man seine Erwartungen nicht zu hoch schrauben sollte...beim Treffen
(G1-2-w) bekanntschaften, die man gemacht hat
(G1-1-m) man hat freunde getroffen und will sie immer wieder sehen
(G1-3-w) gewisse leute, mit denen ich mich gut verstsnde hab
(G1-4-m) und dann wurde es zum zeitvertrieb....
> G1-6-w stimmt G1-3-w zu
(G1-4-m) wurde auch zu viel, da hab ich aber die breme gezogen...
(MODERATOR) hmhm

(MODERATOR) Was tut Ihr denn so alles bei GRIN – im Chat und in den Foren...?

(G1-4-m) bremse
(MODERATOR) :-)
(G1-6-w) Chatten:-)
(G1-1-m) leuten helfen die fragen haben un denn Foren *aber nur wenn ich mal lust habe*

(G1-1-m) un=in
(G1-6-w) G1-5-m kommt
(G1-3-w) chatten und in den foren die beiträge von anderen lesen...
(MODERATOR) oh! schön...
(G1-2-w) beiträge lesen
(G1-4-m) hauptsächlich chat...war früher auch in den foren aktiv...lese jetzt aber hin und wieder tolle beiträge in den foren
19:38 G1-5-m kommt aus dem Raum GRIN.Chat herein
(G1-5-m) hi
(G1-2-w) hallo G1-5-m
(MODERATOR) heilo!
(G1-6-w) Hi G1-5-m
(G1-4-m) aber nich alle sind dies
(G1-3-w) hi G1-5-m!;)
(G1-4-m) hallo G1-5-m ;~))
(MODERATOR) willkommen :-)
(G1-1-m) hiho
(G1-5-m) hi @ll
(MODERATOR) G1-5-m, du kannst einfach mit einsteigen -kein problem...
(G1-5-m) gut... bei usn war ein Gewitter... da kann tich nich kommen
(G1-3-w) willkommen im club., G1-5-m!*g*
(G1-5-m) *ggg* uih ... da sind die neustädter widda vertreten
(G1-3-w) na klar!!*g*
(G1-4-m) hmm..
(G1-5-m) wo wart ihr denn?
(G1-5-m) stehengeblieben

(MODERATOR) also, wir waren gerade beim thema tätigkeiten bei grin...

(MODERATOR) Was tut Ihr denn am liebsten?

(G1-4-m) chatten *lach*
(G1-3-w) das was wir grad tun hier!;)
(G1-1-m) chatten
(G1-6-w) *zustimm*
(G1-5-m) ich denke, es komntm auf die stimmung an
(G1-5-m) ich hab nicht imme rlust zu chatten udn dann mach ichc was anderes ... foren schauen
(G1-4-m) ja...das stimmt....kommt es immer, ich aber in erste linie chatten
(G1-3-w) genau, rumstöbern in beiträgn
(G1-5-m) *ggg*

(MODERATOR) über was informiert ihr euch in den beiträgen?

(G1-5-m) über das was mich indirekt oder direkt betreffen könnte
(G1-5-m) oder einfach nur wa smich interessiert
(G1-2-w) diverse tipps
(G1-6-w) ich informiere mich kaum..
(G1-1-m) was mal so wichtig ist
(G1-2-w) aktuelle Themen
(G1-3-w) oder einfach nur,was andre zu sagn haben, über was auch immer...
(MODERATOR) zum Beispiel? welche Themen?
(G1-2-w) Politische
(G1-4-m) wenn ich in dem beiträgen stöber, bin ich meistens zu bei gedanken....mach mir gedanken über die texte und ziehe für mich selbst schlüsse draus
(G1-3-w) politische bestimmt nich!;)
(G1-5-m) eigentlich alles
(MODERATOR) :-)
(G1-5-m) mehr oder weniger
> G1-3-w gibt G1-4-m recht
(G1-5-m) *ggg+
(G1-1-m) Computer sache; PoliTik kaum
(MODERATOR) G1-2-w, findest Du auch das was dich interessiert?

(G1-1-m) muss aber auch mal sein für die schule *fg*
(G1-4-m) danke :-))
(MODERATOR) *g*
(G1-2-w) würd ichs chon sagen
(G1-2-w) schon

(MODERATOR) Kann man in der Community auch mal von Alltagsproblemen abschalten? Warum?

(G1-5-m) machen doch alle
(G1-5-m) beim chatten
(G1-3-w) kann man auf jeden fall
(G1-6-w) ja..denke schon..
(G1-1-m) ja kann man*sehe ich so*...
(G1-5-m) ichd enke im Internet kann man generel abschalten
(G1-4-m) über politik infomier ich mich meistens wenn ich am PC sitze und eins der ersten drei nebem mir über den TV flimmern lasse
(G1-2-w) man wird mitgerissen
(G1-6-w) od. man redet auch z.t. hier mit jem. drüber
(G1-2-w) von der stimmung im chat z.B
(G1-4-m) ja.....die ablenkung
(MODERATOR) ok
(MODERATOR) :-)
(G1-1-m) wenn ich mal ein Prob habe und nicht weiter komme frage ich freunde aus denn I NET was die drüber denken und sie machen würden
(MODERATOR) und können die dir auch helfen?
(G1-6-w) ja...z.t.
(G1-2-w) es ist gut mit jemanden darüber zu reden
(G1-3-w) teilweise schon
(G1-4-m) ich denke
(G1-5-m) wenn ich ein Problem habe, mache ich mir als erstes selbst gedanken darüber
(G1-1-m) ja können sie wenn ich nur ein Rat von ihn bekomme *das reicht meistens schon aus*
(G1-4-m) man kann immr helfen, ganz einffach in dem man anteil nimmt
(G1-5-m) und dann schau ich was andere dazu meinen
(G1-3-w) ne andre meinung zu hörn is immer gut
(G1-2-w) außenstehende gehen objektiver damit um
(G1-1-m) stimmt G1-3-w zu
(G1-2-w) als angehörige
(G1-4-m) verschieden argument sammen und dan abwägen
(G1-5-m) genau @G1-2-w
(G1-4-m) sammeln
(MODERATOR) hmhm
(G1-4-m) +n
G1-4-m meldet sich kurz ab (dad)

(MODERATOR) Welche Dinge "nerven" Euch denn am meisten in Chat und Foren?

(G1-3-w) dass es immer spinner geben muss
(G1-5-m) nerven?
(G1-1-m) spinner die immer alles besser wissen wollen
(G1-2-w) spinner, die nur herkommen um zu beleidigen
(G1-5-m) wenn mich was nervt, geh schau ichs mir nicht an
(G1-6-w) Die immer mehr gewordenen Spinner, die sich hier rumtreiben..
(MODERATOR) Was machen denn diese Spinner so alles?
G1-4-m meldet sich zurück (dad)
(G1-4-m) im chat..leute die einfach rein komen und dann einen verascgern oder nur die leute nerven wollen
(G1-3-w) *g* oft genug spinner gesagt!
(G1-6-w) und das ewige SU verteilen im HR ..und das betteln danach..
> *G1-5-m merkt grade dass er schon lang nich mehr im HR war *ggg**
(G1-2-w) parolen schreien
(G1-4-m) leute die mit der einstellung rein gehen andere negives zuzufügen

(MODERATOR) und in den foren?
(G1-3-w) in den foren find ich das nich so schlimm eigentlich
(G1-5-m) sinnloses zeugs
(G1-6-w) die Kommentare z.B. mit nur *g*... Was sagt das aus?? Da kann man es auch lassen..
(G1-4-m) einträge, mit sinnlosem zeugs
(G1-5-m) wenn man sich darüber beklagt, dass man mal geflogen is, weil ein Spinner su hatte
(G1-4-m) *gg*
(G1-5-m) das is jedem schon mal passiert
(G1-6-w) Aber wer gibt denen denn auch Su??

(MODERATOR) Haltet Ihr Euch manchmal in der Community einfach auch nur so zum Spaß auf – ohne etwas Besonderes zu tun?

(G1-5-m) manchmal
> *G1-4-m eigentlich sehr oft*
(G1-1-m) ja meist immer
(G1-2-w) einfach nur rumstöbern
(G1-3-w) selten, dazu hab ich keine zeit
> *G1-5-m auch nich*
(G1-1-m) stimmt G1-2-w zu
(G1-6-w) nein..ich auch nicht..(selten)
(MODERATOR) na gottseidank hast du für meine diskussion zeit :-))
(G1-5-m) das sind die Gymnasiasten... immer in eile
(G1-5-m) *ggg*
(G1-6-w) *g*
(MODERATOR) *g*
> *G1-4-m sperrt sich meisten in seinem raum ein....und flüsstert zwischen dirch mit freunden zur ablenkung...dam mit zum beispiel das basteln an der hpt net zu eintöhnig wird*
(G1-3-w) na aber, wennste sogar noch anrufst immer doch!*g*
(G1-5-m) hä?
(MODERATOR) die uni zwingt mich dazu :-)
(G1-3-w) net du G1-5-m!
(G1-5-m) hast du mich eigentlich vorhin angerufen?
(MODERATOR) ja :-)
(G1-5-m) *ggg* sorry... kam ne halbe sekunde zu spät
(G1-4-m) hpt=hp
(MODERATOR) KAIN PROBLEEEM
(G1-5-m) gut für dich *revolverwiedereinpack*
(MODERATOR) *g*
(G1-3-w) dieser brutale G1-5-m....*lach*
> *G1-5-m meint, wir sollten wieder diskutieren*

(MODERATOR) Seid Ihr insgesamt zufrieden mit den Möglichkeiten, die Euch Chat und Foren bieten?

(G1-5-m) G1-3-w ... kennst mich doch
(G1-1-m) jep
(G1-4-m) genau ;-))
(G1-5-m) jep... Grin ist echt spitze
(G1-3-w) eben!*g*@G1-5-m
(G1-1-m) ja aber sicher
(G1-3-w) ja
(G1-2-w) ja
(G1-4-m) ja....
(G1-5-m) *ggg* vorallem im Thema Partnervermittlung *lol*
(G1-3-w) besser als in so manch andren chats!
(MODERATOR) aha... :-) ?
(G1-5-m) *ggggggg*
(G1-4-m) ich mag diese funktion nicht @G1-5-m
(G1-5-m) nene
(G1-5-m) G1-4-m kriegt ja auch keine

> G1-3-w gibt G1-5-m ma teilweise recht
(G1-4-m) ja klar...
(MODERATOR) wie ist es denn in anderen Chats, G1-3-w?
(G1-4-m) is halt so wenn man die net benutzt
(G1-5-m) bei GRin ist die stimmung besser als in anderen chats
(G1-5-m) viel freundlicher... trotz Spinnern
(G1-3-w) superniedriges niveau zum beispiel
(G1-5-m) genau das richtige für G1-3-w
(G1-5-m) *ggggg*
19:54 G1-1-m kommt aus dem Raum GRIN.Chat herein
(MODERATOR) huhu
(G1-1-m) /tert IE
(G1-3-w) *zunge raus streck*
(G1-1-m) sorry mein IE spinnt wieder mal

(MODERATOR) Fehlt Euch denn beim Chatten und bei der Forennutzung irgendetwas?

(G1-5-m) Popcorn
(G1-5-m) ???
(G1-3-w) mmh.....nee, das passt schon so!
(G1-4-m) *löach*
(G1-1-m) ja die in denn Foren die Foren betreuen *habe so was noch nicht gesehen*
(G1-6-w) nö..das iast gut so
(G1-4-m) nöö....wenn eigend lcih net

(MODERATOR) In welchen Situationen wird es Euch langweilig?

(G1-5-m) was sollte uns denn fehlen?
(MODERATOR) weiss nicht, G1-5-m, ich frag ja nur :-)
(G1-5-m) *ggg*
(G1-6-w) wenn keiner meiner Freunde da ist
(G1-1-m) in keinen
(G1-2-w) wenn nichts los ist
(G1-3-w) ja, nur wenige da sin
(G1-4-m) tja...wenn freunde nicht da sind...denn ich gehe nur noch ungerne auf leute zu.....aber das niocht weil es mir keinen spass macht
(G1-5-m) wenn sich irgendwelche spinner gegenseitig kicken
(G1-3-w) stimmt, wenn voll das chaos im hr herrscht
(MODERATOR) ok
(G1-1-m) aber wenn die spinnet kein SU bekommen können sie sich auch nicht Kicken
(G1-5-m) aber sie kriegen ja immer su
(G1-2-w) auf umwegen
(G1-1-m) also muss es an denn VIP oder SU liegen

(MODERATOR) Es gibt ja eine riesige Auswahl an Medien: Fernsehen, Zeitschriften, Bücher, Zeitung, Internet... Was ist das Besondere an einer Community?

(G1-3-w) die aber auch oft recht überfordert z sein scheinen
(G1-4-m) ganz einfach
(G1-6-w) Die Freunde, die man hier hat!
(G1-3-w) ist eben ne gemeinschaft
(G1-4-m) in dieser community steht man menschen gegenüber, die im augenblick handelt und nicht handelten
(G1-1-m) wenn ich eine Zeitung lese oder TV sehe habe ich nur meine Meinung und nicht die von anderen
(G1-1-m) ...
(MODERATOR) ah
(G1-2-w) in einer community kann man schnell freunde aus aller welt kennen lernen
(G1-5-m) genau...
(MODERATOR) sonst noch etwas?
(G1-1-m) also bei mir nicht
(G1-3-w) langt das nich?;)

(MODERATOR) :-)
(G1-4-m) community heißt ja gemeinschaft...ist halt sozusegen vergleichbar mit einem ort, oder net
stadt
(G1-1-m) lol
(MODERATOR) ...z.B. das man selbst etwas tun kann
(G1-5-m) *ggg*
(G1-4-m) dort herschen ja auch noch gemeinschaften
(MODERATOR) +s
(G1-6-w) Was denn@moderator?
(G1-4-m) ja.... *zustimm* @moderator*
(MODERATOR) zeitung kannst du nur lesen, hier kannst du schreiben und lesen...
(G1-2-w) leute auf ein bestimmtes thema aufmerksam machen in den foren z.B
(G1-4-m) beiträge verfassen ... "reden2 G1-6-W
(G1-4-m) UPS
(G1-5-m) haha
(G1-1-m) jep
(G1-3-w) ja, wenn man was zu sagen hat, dann kann man das in den foren
(G1-6-w) ok
(G1-5-m) aber es gibt auch welche-
(G1-5-m) die nur meinen, was zu haben, was sie unbedingt sagen müssen
(G1-5-m) und das nervt dann
(G1-3-w) ja, aber solche gibts überall
(G1-6-w) hmm
(G1-2-w) abtriche muß man überall machen
(G1-1-m) das stimmt
(G1-4-m) hmm...
(G1-2-w) +s

**(MODERATOR) Welche Dinge gefallen Euch an den anderen Medien besser?
(MODERATOR) also TV, Radio, Zeitung und so**

(G1-5-m) Playboy?
(G1-6-w) *g*
(G1-1-m) also bei Radion muss ich nur Hören
(G1-1-m) -n
(G1-3-w) *lol*
(MODERATOR) *g*
(G1-6-w) man muss ned schreiben..
(G1-4-m) naja...das man inaktiv ist beim fernsehen zum beispiel...
(G1-1-m) und muss nix machen wie schreiben und lesen
(G1-2-w) die anderen medien sind schneller zugänglicher
(G1-6-w) hmm
(G1-2-w) Internet anschluss ist ja nicht überall zu haben
(G1-3-w) bei allen andren medien is man inaktiv würd ich sagen
(G1-4-m) mann gibt bei anderen medien nicht raus
(G1-1-m) man muss aber auch noch sehen das nicht jeden das Geld hat für I NET
(G1-1-m) wie andere Medien sind fast immer über all vorhanten
(G1-6-w) ja..stimmt
(G1-4-m) genau
(MODERATOR) ok
(G1-5-m) aber ich denke wenn das Inet mal so alt ist wie die Zeitung
(G1-5-m) wird sich das mit dem Preis auch ausgleichen
(G1-1-m) ne
(G1-5-m) woher willst du das wissen?
(G1-1-m) du must ein PC haben und ein telefon anschluss
(G1-5-m) Internet wird immer alltäglicher
(G1-2-w) zeitungenw erden ja auch nicht billiger
(G1-2-w) -w
(G1-3-w) ich denk, das wird schon so bleibn
(MODERATOR) hmhm

(MODERATOR) In welchen Situationen entscheidet Ihr Euch, mit Freunden weg zu gehen oder etwas mit den Eltern unternehmen und wann für GRIN?

(G1-3-w) leider
(G1-4-m) ich denke...es wird billiger
(G1-5-m) genau G1-4-m
(G1-5-m) halte zu mir *G1-4-mumdenhalsfall*
(G1-2-w) irgendwo holen sie sich ihr verloren gegnagenes geld zurück
(G1-5-m) rette mich
20:05 G1-6-w verläßt den Chat
(MODERATOR) hups
(G1-5-m) *gg*
(G1-4-m) aber nicht so billig wie ne zeitung...obwohl es gleicht sich ja auch...die infomation die das inte bringt ist unvergleichlich mit dem einer zeitung
(G1-5-m) musste wieder son spinner mit su jemanden kicken was?
(G1-5-m) wer weiß, wies in 30 jahren aussieht
20:06 G1-6-w betritt den Raum
(MODERATOR) huhu
(G1-5-m) naja... wens regnet sitzt ich lieber vorm pc
(G1-1-m) also mit Freunden weg gehen wenn ich mal Zeit habe und GRIN immer nach der schule für4-5 Stunden
(G1-4-m) naja.....immer das was einem selbst mehr bringt
G1-5-m schreit: SCHWESTERHERZ
(G1-1-m) am tag
(G1-6-w) sorry:-((
G1-5-m schreit: *ABKNUDEL*
(G1-6-w) das übliche..
G1-6-w schreit: BRUDERLEIN ;-) *REKNUDEL*
(G1-1-m) das kennen wir schon
(G1-3-w) wenn sonst nix los is, dann setz ich mich lieber vorn pc als tv zu schau
(G1-1-m) ist bei mir das selbe
(G1-3-w) stimmt, dann schon mal sein, dass man hier hängen bleibt!;)
(G1-6-w) jip..
(G1-4-m) ja...wobei das TV heutztag auch immer nievauloser wird...
(G1-2-w) stimmt G1-4-m
(G1-4-m) immer mer tabus gebrochen werden nur wegen der quote
> G1-6-w guckt kaum TV
(MODERATOR) Es geht ja eher um weggehen oder etwas unternehmen
(G1-2-w) brauch man sich nur BB anzuschauen
(G1-2-w) unternehmungen, wenn man lust dazu hat
> G1-5-m is der Ansicht, dass der beste Chat das Ausgehen mit Freudnen nicht wettmachen kann...
> G1-4-m denkt....weggehen und unternehem ist oft atraktiver, weil man dort viel mehr erleben kann
(G1-1-m) stimme zu
> G1-3-w gibt G1-5-m voll und ganz recht!
(MODERATOR) wieso, G1-5-m?
(G1-1-m) G1-2-w
(G1-4-m) es real ist
(G1-5-m) weil es eben anderst ist, wenn man einen menschen aus fleisch vor sich hat, den man notfalls anfassen kann, als wenn man nur einen Namen hat, mit dem man sich unterhalten
(G1-5-m) kann
(G1-2-w) auf weggehen kann ich verzichten, wenn streit sowieso vorprogammiert ist
(G1-4-m) hier im chat sieht halt man nur ds was der andere sagt
(G1-2-w) dann geh ich lieber chatten
(G1-3-w) eben, hier sind es halt nur "virtuelle personen"!
(G1-5-m) genau

(MODERATOR) Und im vergleich zum Fernsehen oder lesen?

(G1-1-m) wieso Streit
(G1-4-m) und alles andere ist unemfindbar für einen
(G1-1-m) im Chat kann man sich auch streiten

(G1-1-m) und da gehe ich doch lieber mit freunden weg
(MODERATOR) also: weggehen / chatten und weggehen / TV
(G1-6-w) aber da kann man den Chat verlassen..
(G1-2-w) bei mir ist das etwas anders G1-1-m
(G1-1-m) das kannst du im Real auch
(G1-1-m) in denn du ein fach weg gehst
(G1-2-w) nicht unbedingt
(G1-6-w) nein, denn können sie hinterher
(G1-4-m) TV ist ist für mich nur da um zeit tot zu schlagen wenns mir langweilig ist...ich kaputt bin
(G1-1-m) ich habe schon mal ein Freund in der Disco stehen lassen weil er nur mist gebaut hat
(G1-2-w) lesen ist
(G1-2-w) auch immer noch eine alternative
(G1-5-m) genau @G1-2-w
(G1-6-w) eine gute:-)
(G1-4-m) das ist mies @G1-1-m
(G1-3-w) ja, aber ich würd den chat schon den tv vorziehn
(G1-5-m) aber um ei8n Bucg zu lesen braucht man auch etwas Phantasie
(G1-1-m) wieso
(G1-2-w) ich hab kein auto G1-1-m, wie soll ich da bitte nach hause?
(G1-6-w) Ich auch@G1-3-w
(G1-5-m) udn die haben die heutigen Jugendlichen ja eigentlich nicht mehr soviel
(G1-1-m) ich lasse mich doch nicht von ihn doof anmachen
(G1-4-m) die hat jeder, aber nicht jder kann sie anwenden @G1-5-m
(G1-3-w) hast du zeit, ein buch zu lesn?@G1-5-m
(G1-5-m) ja
(G1-6-w) Für die Schule bestimmt*gg*
(G1-6-w) Das war fies..sorry :-(
(G1-3-w) achja?nagut, wennst meinst...
(MODERATOR) wir sind übrigens ungefähr bei über der hälfte meiner fragen :-)
(G1-4-m) wenn du ihn stehen lässt, dann ist es kein freund
(G1-6-w) gut:-)
(MODERATOR) ohne ungefähr
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Denkt Ihr manchmal: "Jetzt hätte ich lieber den Computer auslassen und etwas mit anderen unternehmen sollen!" ?

(G1-1-m) naja ist ja erst 20 uhr 15
(G1-6-w) nein..kaum
(G1-3-w) nein, sowas denk ich mir nich, weil ichs nich mach!
(G1-2-w) denke ich nie
(G1-1-m) ja wenn das teil wieder mal putt gegangen ist
(MODERATOR) :-)
(G1-4-m) ich sag dazu jetzt nichts
(G1-1-m) aber so nein
(MODERATOR) wieso?
(G1-4-m) privat
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Wo liegt für Euch eigentlich der Unterschied zwischen Chat und Foren? Was ist wofür da?

20:14 G1-5-m verläßt den Chat
(G1-4-m) foren um gedanken zu äußern...
(G1-4-m) chat um sich zu unterhalten
(G1-6-w) Jip
(G1-3-w) genau
(G1-1-m) das kannst du im Chat aber auch
(G1-4-m) das kann man in beiden jeweils
(G1-2-w) foren sind längerfristig
(G1-1-m) das stimmt ..
(MODERATOR) wie meinst du das, G1-2-w?

(G1-4-m) aber....man kann in den foren besser gedanek äußern und sich im chat besser unterhalten
(G1-3-w) wenn du was in die foren schreibst, dann bleibt das da
(G1-2-w) diskussionen z.B könne über eine längere zeit geführt werden
(G1-3-w) wenn du im chat was sagst nich
(G1-2-w) im chat ist das meist schnell wieder vergessen
(G1-3-w) stimmt
(G1-4-m) ja
(MODERATOR) was unterscheidet sich inhaltlich?
(G1-1-m) das man im Forum mal 30 min nachdenken kann und im Chat nicht
(G1-1-m) ..
(G1-2-w) chat ist zumeist oberflächlich
G1-4-m meldet sich kurz ab (kurz - sorry)
(G1-3-w) naja,kommt drauf an...
(G1-3-w) aber G1-1-m hat recht, im chat geht alles meist recht schnell

(MODERATOR) Welche Möglichkeiten von GRIN benutzt Ihr sonst noch für was?

(G1-6-w) smsen
(G1-3-w) sms!!!!
G1-4-m meldet sich zurück (kurz - sorry)
(G1-4-m) MAIL und GB
(G1-6-w) u. mail..stimmt
(G1-2-w) Jobtipps
(G1-1-m) also Mail
(G1-3-w) ja, G1-4-m
(G1-4-m) nagut ... mail weniger, weil hier kein pop3 ist
(MODERATOR) wofür die GBs, G1-4-m?
(G1-1-m) kann ich mal mein naman als mail addy angeben
(G1-4-m) aber das GB findich sehr atrktiv
(G1-6-w) hmm..das gb ist gut
(G1-4-m) man kann grüßen....kleine informationen austauschen
(G1-1-m) das stimmt
(G1-3-w) weil man eben schnell und einfach kontakt aufnehmen kann

(MODERATOR) mailt ihr auch freunden aus der community?

> *G1-4-m freut sich immer wenn jemand was in sein GB geschrieben hat (es hat jemand an mich gedacht - is6t auch ne bestätigung an sich selbst)*
(G1-2-w) man erfährt durch das GB vorab schon etwas über die person
(G1-6-w) kaum..selten
(G1-1-m) ne die rufe ich lieber an
(G1-3-w) stimmt, kriegt schonma nen eindruck
(G1-2-w) kommt drauf an
(G1-3-w) mailen eher nich, nee
(G1-4-m) leiber über die privat-addy, denn der Outlook ist wesndlich komfortabeler beim mailen
(G1-6-w) stimmt@G1-4-m
(G1-1-m) G1-4-m das stimmt

(MODERATOR) Wie war es für Euch, die "Chat-Sprache" :-):-(zu lernen - *frag*?

(G1-4-m) und es ist schon nervig zu waren bis die site aufgebaut ist zum mailen, wens anders schneller geht
(G1-2-w) am anfang ungewohnt
(G1-1-m) leicht und wenn man nix weissss fragt man halt mal nach
(G1-3-w) war lustig, hab ich am anfang auch net geblickt!
(G1-4-m) *zustimm*
(G1-6-w) anfangs schweierig..*g* weil man immer fragen musste .Was heisst das und das..?
(G1-4-m) aber man gewöhnt sich drann
(G1-2-w) jetzt ist es schon selbstverständlich
(G1-6-w) ja..

(MODERATOR) Findet Ihr sie gut? Wozu ist sie gut?

(G1-6-w) und andere fragen: Was heißt das?
(G1-3-w) ich find sie gut!
(G1-6-w) Um Emotionen auszudrücken
(G1-1-m) sie ist gut
(G1-6-w) d
(G1-2-w) man kann schnell jmd seine gefühle mitteilen
(G1-4-m) um mimiken auszudrücken ,...
(G1-4-m) ist sehr praktisch
(G1-3-w) ja, die man ja anders hier nich zeigen kann
(G1-1-m) habe mich im RL auch schon ein paar mal erischt wie ich sie verwendet habe
(MODERATOR) *staun* :-)
(G1-3-w) *lol* so weit isse bei mir dann doch noch net!
(G1-2-w) oder beim briefe schreiben
(G1-4-m) bei mir schon
(G1-3-w) stimmt, bei briefen!
(G1-2-w) kommt das auch schon vor das mal ein *g* verwendet wird
(G1-1-m) was sind denn Brife
(MODERATOR) *g*
(G1-3-w) *g* weisste noch, das gabs früher mal!

(MODERATOR) Welchen Unterschied macht es, ob jemand sie beherrscht oder nicht?

(G1-1-m) so was schreibe ich nicht mal *dauert viel zu lange*
(G1-4-m) so zettel wo du einen text drauf schreibst um jemanden anderen deine gedanken zu vermitteln *fg*
(G1-6-w) gar nix..
(G1-3-w) das is egal!
(G1-1-m) das ist egal
(G1-2-w) keinen
(G1-3-w) *gg*

(MODERATOR) Geht Ihr selbst manchmal anonym, unter anderem Namen, in die Community?

(G1-1-m) zwei doofe ien Gedanke
(G1-4-m) missverständnisse können entstehen wenn sie jemand net kann
(G1-1-m) ja sicher
(G1-3-w) wir sin doch net doof!;))
(G1-4-m) NEIN NIE
(G1-1-m) ne
(G1-6-w) ja
(G1-2-w) ab und zu
(G1-3-w) aber selten
(MODERATOR) und wozu, was macht ihr dann - keine privaten geheimnisse :-)
(G1-4-m) wenn man das macht betrügt man anderen, machts sich nur leicht...find ich sehr negativ
(G1-3-w) ich finds scheisse wenn man das amcht, ehrlich gesagt
(G1-4-m) *zustimm*
(G1-1-m) was*nix mit bekommen hat*
(G1-4-m) ist ein zeichen von misstrauen
(G1-3-w) und ich weiss auch nich, wozu das gut sein soll, asser um jemand zu verarschen-
(G1-3-w) oder hinterherschneffeln
(G1-3-w) +u

(MODERATOR) Kann man anonym nicht besser über Dinge reden, über die man sich sonst nicht zu reden traut?

(G1-4-m) verarschen....
(G1-6-w) ja...kann man.
> G1-1-m geht nur mit anderen Nick in eine COM um mal ruhe von denn Freunden zu haben
(G1-4-m) es gibt viele möglichkeiten zu nutzen...aber letztendlich nicht wirklich befürwortbar
(G1-4-m) ja...sicher....
(G1-3-w) ja, das kann man echt!

(G1-1-m) die können doch schon mal nerven
(MODERATOR) machst du das auch manchmal?
(G1-1-m) wer und was
(G1-4-m) anfangs ist das echt gut...man lernt andere viel offer kennen
(MODERATOR) G1-3-w...
(G1-3-w) was meinst du jetzt?
(MODERATOR) anonym jemanden etwas fragen...
(G1-4-m) es ist auch sehr gut wenn man sich trifft...man weiß singe über den anderen die man sonst nur nach jahren rausbekommen hat, somit ist die ganze beziehung intensiver - wenss klappt
(G1-3-w) nich unter meinem nick oder wie?
(MODERATOR) ja
(MODERATOR) Du musst aber nix dazu sagen
(G1-1-m) lol
(MODERATOR) :-)
(G1-1-m) sorry
(G1-3-w) ne, wenn dann mach ich das schon als G1-3-w!;))
(G1-1-m) war nicht für euch
(MODERATOR) *g*
(G1-1-m) G2-3-m flüstert: interessant?
(MODERATOR) na, ich hoffe doch!
(G1-4-m) ich denke...
(G1-1-m) habe ja gesgat
(G1-3-w) find ich auch!:))
(MODERATOR) super :-)
(G1-4-m) wenn man ruhe vor anderen freunden haben will, muss man nicht einen aderen nick nehmen, denn wahre freund müssten das verstehen

(MODERATOR) Ist es manchmal hinderlich, dass man in der Community nur schreiben kann und die anderen nicht sieht?

(G1-4-m) *nick*
(G1-6-w) nein..
(G1-3-w) wenn du ruhe vor denen ham willst, dann würd ich garnich erst hierher kommnn
(G1-6-w) nur das man se ned hören kann..;-)
(G1-2-w) macht es interessanter
(G1-1-m) nein nicht immer
(G1-4-m) ja...
(G1-2-w) wenn man sie nichth sieht
(G1-3-w) eben, is doch irgendwie spannend
(G1-4-m) mann erfährt nichts direkt über die stimmung des anderen....
(G1-3-w) stimmt, da kommts dann doch manchma zu mißverständnissen
(G1-4-m) man
(G1-2-w) ich denke man kann es schon sehen

(MODERATOR) Nutzt Ihr nur GRIN oder auch andere Communities?

(G1-4-m) nein..der andere kann sich belig verstellen...
(G1-2-w) wenn jemand nicht gut drauf ist, wird er bestimmt nicht romane schreiben
(G1-6-w) auch andere aber grin hauptsächlich
(G1-3-w) nur grin

(MODERATOR) Was ist der Unterschied zwischen einem Aufenthalt bei GRIN und dem in einer anderen Community?

(G1-2-w) grin und auch andere
(G1-1-m) auch andere COMs *aber nicht GIGA"fg"*
(G1-6-w) kommt drauf an, wo man ist..
> G1-4-m benutzt eine ander noch mit, die aber nicht öffentlich ist...sondern nur für ca 50 bestimmte verschieden leute
(G1-3-w) *da nich mitreden kann*
(G1-4-m) ist daraus entstanden das GRIN zu niveaulos wurde
(MODERATOR) G1-3-w, warum nutzt Du nur GRIN?

(G1-1-m) das sind andere COMs aber auch
(G1-3-w) weil hier viele meiner freunde auch ausm rl sind und ichs hier einfach gut find!:)
(G1-4-m) naja....in der anderne ist es gemütlicher weil dort nur weniuge sind une keine "flooder"
(G1-4-m) aber man hat nicht so viel möglichkeiten
(G1-1-m) also zu grin und GIGA ist gin mega ruch
(MODERATOR) ?
(MODERATOR) :-)
(G1-1-m) nur mal ein vergleich bei Zwei grossen COMs
(MODERATOR) ruch?
(MODERATOR) *nixversteh*
(G1-1-m) bei Grin sind immer ca: 50 Leute im Chat und bei Giga 300 Leute
> G1-4-m grinst
(MODERATOR) ach soooo

(MODERATOR) Manche Leute sagen, Chatter würden alle vereinsamen und ihre realen Freunde verlieren – was meint Ihr dazu?

(G1-1-m) das meine ist mit Ruch und gemütlich
(G1-3-w) wenn mans damit übertreibt, dann stimmt das wohl!
(G1-6-w) Das muss jeder selbst für aufpassen, dass es ned passiert
(G1-2-w) kommt drauf an, wie sehr man es übertreibt
(G1-4-m) naja...wer nicht aupasst, bei dem kann das passieren
(G1-1-m) ist mist, habe nur noch mehr rela freunde dazu gefunden
(G1-4-m) aber aus virtuellen freuden können auch reale werden...
(G1-3-w) stimmt, man lernt hier viele kennen
(G1-3-w) die dann zu realen freunden werden

(MODERATOR) Kurz weg vom Thema Communities. Wie läuft eigentlich Euer Alltag ab?

(G1-6-w) Aber für viele ist das die einzige Art Kontakte zu schliessen, ich kenne jem. die geht nie raus..hat irgendeine Krankheit, dass sie angst hat nach draussen zu gehen u. die hat durchs net freunde gefunden..
(G1-2-w) jetzt in den ferien oder wenn schule ist?
(G1-4-m) gute frage @G1-2-w
(MODERATOR) beides ...? :-)
(G1-6-w) arbeit...
(G1-4-m) wenn schule ist...;
(G1-6-w) den ganzen Tag
(G1-3-w) schule bis nachmittags
(G1-1-m) auf strehen zum PC schauen und dann in die schule oder Arbeit *was halt grade wichtiger ist* nach hause wieder auf denn PC schauen 4 Stunden später mal ein Freund anrufen
(G1-2-w) in den ferien, etwas entspannter
(G1-1-m) ...
(G1-4-m) dann mach ich alles für die schule uns stezt mich dann an den PC....
(G1-1-m) und dann weg gehen
(G1-1-m) dann pennen
(G1-4-m) hinundwieder lenk ich mich mit tc/lesen/sport ab
(G1-3-w) was für die schule tun, und dann ins net, so schauts bei mir auch aus
(G1-4-m) in den ferien muss man einfach nur die schule wegzählen
(G1-2-w) nach der schule, erstmal ins Internet
(G1-3-w) und dafür dann weggehn dazu!*g*
(G1-2-w) um sich abzulenken
(G1-1-m) das stimmt
(G1-3-w) genau, zur ablenkung!
(MODERATOR) ok

**(MODERATOR) Was ist Euch persönlich wichtig (Hobbymäßig, politisch, usw.)?
(MODERATOR) Welche Themen beschäftigen Euch?**

(G1-6-w) Bücher sind mir sehr wichtig..
(G1-3-w) musik
(G1-3-w) meine freunde

(G1-2-w) Themen so gut wie alles
(G1-1-m) einkaufen *klamoten* sport *segeln;tauchen* mit freunden Weg gehen
(G1-3-w) politik, kann ich mich net für begeistern
> G1-4-m beschäftigt vielles....bloß halt nicht das worauf viele aucht: "oberflächlöichkeiten" wie das aussehen, oder was halt grade in ist
(G1-2-w) sport

(MODERATOR) Welches sind die wichtigsten Probleme und Sorgen für Euch im alltäglichen Leben?

(G1-4-m) aucht=achten
(G1-2-w) gesundheitliche probleme
(G1-6-w) Die Arbeit...
(G1-3-w) ob ich später mal das machn kann, was ich gern würd, jobmässig....
(G1-6-w) private Probleme
Frage Nr. 1 von G1-4-m: "was mach ich jetzt?" - habe ienfach viel zu viel zeit
(G1-3-w) ja, und private dinge

(MODERATOR) Über welche Themen unterhaltet Ihr Euch im Chat und in den Foren am meisten?

(G1-2-w) probleme mit sich selbst
(G1-1-m) über alles mal
(G1-6-w) Privat..verschieden
(G1-3-w) meist über eigene probleme
(G1-4-m) *gg* .. das was passiert ist - probleme von sich selbst oder dem anderen
(G1-3-w) oder aber einfach nur über irgendwelchen quatsch!*g*
(MODERATOR) was ist eigentlich mit G1-5-m...?
(MODERATOR) fällt mir gerade auf...
(G1-4-m) ein gedanke: die gespräche die mich am meisten efreuen sind die, wo man länger nicht gesprochen hat und dann mal vielleicht in einem 3 stunden, oda so
(G1-6-w) hmm..der ist wohl weg..
(G1-3-w) mmh, weiss nich, die ausrede mit dem gewitter kann er jetzt auch nimmer brigen!*g*
(G1-4-m) wech
(G1-2-w) online ist er noch

(MODERATOR) Wann nutzt Ihr eigentlich GRIN – unter der Woche und am Wochenende? Morgens, mittags, abends?

(G1-6-w) hab ihn nochmal eingeladen..
(G1-2-w) nachmittags und abends
(G1-6-w) immer abends
(G1-3-w) abends unter der woche
(G1-2-w) jeden tag eigetnlich
(G1-1-m) immer *wenn ich lust und Ziet habe*
(G1-4-m) nachmittags - abends....
(G1-3-w) am we mittags
(MODERATOR) Wie lange bleibt Ihr durchschnittlich?
(G1-3-w) unterschiedlich
(G1-1-m) gute frage
> G1-4-m ist auch oft nur heir und macht nebeher was ganz anderes
(G1-1-m) weiss ich nicht genau
(G1-3-w) kann mal bis zu n paar stunden werden....
(G1-4-m) zu lange? *lach*
(G1-2-w) mit unterbrechungen so 3-4 std
(G1-1-m) das stimmt @ G1-4-m
(G1-2-w) können auch weniger sein
(G1-6-w) 1-2 Std

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch im "realen Leben" auch manchmal über Themen, die in der Community ausdiskutiert wurden?

(G1-6-w) ja
 (G1-4-m) nachteil einer flat *gg* ... die fliegt bei mir aber bald wech
 (G1-2-w) ja
 (G1-1-m) ja
 (G1-4-m) ja
 (G1-3-w) mmh
 (MODERATOR) Über welche denn?
 (MODERATOR) und mit wem?
 (G1-6-w) mit anderen Mitgliedern
 (G1-2-w) am telefon mit anderen
 (G1-4-m) ja...*G1-6-w zustimm*
 (G1-6-w) dann in RL über Themen die hier aktuell sind
 (G1-1-m) mit freunden; und über das was im I NET so ab gelaufen ist (im chat oder foren)
 (G1-2-w) aus der community
 (G1-3-w) genau
 (MODERATOR) welche Themen denn?
 (G1-6-w) unterschiedlich..
 (G1-1-m) jep G1-6-w
 (G1-3-w) alles mögliche eigentlich
 (G1-2-w) politische z.B über die politik von Bush usw
 (G1-3-w) oh, hör auf mit dem!;))
 (MODERATOR) *g*
 (G1-4-m) was halt mal so passiert ist ... ein beispiel....wenn man chimera oda aska was fragt kann man jeder infomation über grin-beziehungen erhalten

(MODERATOR) Wie läuft das "jemanden Kennenlernen" in einer Community eigentlich ab?

(G1-3-w) du wirst angelabrt oder labster jemand an....
 (G1-2-w) begrüsst jmd im chat
 (G1-6-w) ansprechen mit Hallo
 (G1-4-m) naja....hallo sagen...gegenseitigen GB beschnuppern....fragen woher/wie alt
 (G1-3-w) ...oder man kommt einfach so ins geapräch
 (G1-2-w) kommst ins gespräch un der rest entwickelt sich
 (G1-3-w) jep
 (MODERATOR) ähnlich wie im RL? oder anders?
 (G1-3-w) schneller als in rl
 (G1-4-m) mal findet man jemadnem mit deman prima kar kommt, oder einen den man nich "ba haben kann"
 (G1-4-m) ba=ab+
 (G1-6-w) jip..schneller
 (G1-2-w) es kann aber auch wochen dauern, bis man überhaupt mal miteinander redet

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch also auch mit neuen Mitgliedern?

(G1-1-m) im RL ist man sicher schüchtener
 (G1-2-w) früher eher
 (G1-6-w) wenn ich denn mal im hr bin..ja
 (G1-1-m) ja
 (G1-4-m) mitgliedern ja ... guest eigendlich nicht...
 (G1-3-w) inzwischen eher seltener
 (MODERATOR) Über was unterhaltet ihr euch mit neuen ?
 (G1-1-m) wo sie her kommen wie alt sie sind
 (G1-4-m) oft wird gefragt wie etwas geht...ansonten ganz normal wie mit anderen
 (G1-1-m) und denn mist halt *fg*
 (G1-3-w) genau, oft erklärt man was..
 (G1-6-w) jip
 (G1-2-w) chat funktionen
 (G1-2-w) wenn sie etwas wissen möchten

(MODERATOR) Wieviele Mitglieder kennt Ihr in der Community?

(G1-2-w) einige
(G1-3-w) was heisst kennen?
(G1-6-w) gut..?
(G1-1-m) wei meinst du die frage
(G1-6-w) genau..was heißt das?
(MODERATOR) regelmäßiges chatten
(MODERATOR) ...
(MODERATOR) also etwas mehr als flüchtig
(G1-6-w) 4 pers.
(G1-4-m) viele...aber ich habe nicht mehr mit allen kontakt
(G1-3-w) naja, ich würd sogn so richtig kennen wenige
(G1-2-w) richtig nur eine handvoll
(G1-6-w) pers.=personen
(G1-1-m) ja mit xxx
(G1-3-w) G1-6-w, wir verstehn dich scho!;))
(G1-1-m) aka xxx
(G1-6-w) Thx:-)
(G1-4-m) und sehr gut eigentlich nur, mit dene ich jetzt aktiv chatte 3

(MODERATOR) Aber es gibt auch richtige Freunde...?

(G1-1-m) ja
(G1-6-w) ja
(G1-4-m) JA
(G1-3-w) ja, aber dafür is dann der kontakt mit den wenigen auch besser
(G1-6-w) 3
(G1-3-w) ja, di egibts
(MODERATOR) ...die ihr im chat kennengelernt habt?
(G1-2-w) richtig nutr wenige
(G1-2-w) +r
(G1-6-w) jip
(G1-3-w) *nich tippen kann heut*
(MODERATOR) *g*
(G1-4-m) ja, es sind wenige....aber wenn dann sinst wirklich gut

(MODERATOR) Wie schnell findet man richtige Freunde?

*G1-1-m meldet sich kurz ab (alle nerven Haute im ICQ oder im BB chat Mom bitte *)*
(G1-3-w) ja, is bei mir auch so
(G1-4-m) e
(G1-6-w) das dauert..muss sich entwickeln
(G1-3-w) is echt verschieden, mit manchen versteht man sich sofort supergut

(MODERATOR) Wodurch wird jemand in der Community für Euch zum Freund?

*G1-1-m meldet sich zurück (alle nerven Haute im ICQ oder im BB chat Mom bitte *)*
(G1-1-m) stimmt G1-3-w zu
(G1-6-w) das dauert..
(G1-6-w) bis ich weiß dass es ned nur ne flüchtige bekenntschadft ist
(G1-3-w) mmh....
(MODERATOR) wodurch merkt man das?
> *G1-4-m wirs grad mit fragen durchlöchert*
(G1-2-w) das man sich versteht und auch ehrlich zueinander ist
(G1-3-w) ich denke wenn das auch übern chat hinaus geht
(G1-2-w) über probleme redet
(G1-2-w) und auch für den anderen da ist
(G1-6-w) G1-2-w recht geb
(G1-2-w) miteinander telefoniert
(G1-2-w) sich auc trifft
(G1-2-w) +h

(G1-1-m) stimmt G1-2-w zu
(G1-1-m) :-)

(MODERATOR) gehört das Treffen im RL unbedingt dazu?

(G1-2-w) auch wenn treffen schwierig ist wegen den entfernungen
(G1-1-m) ne
(G1-4-m) jemand wird in der comm zu einen freund , wenn das vertrauen da ist
(G1-3-w) was heisst dazugehören.....es muss nich sein...
(G1-4-m) nicht unbedingt, aber es ist sehr vorteilhaft

(MODERATOR) Können Freunde aus der Community auch in bestimmten Situationen „Vorbilder“ sein?

(G1-2-w) durch ein treffen, erfährt man manchmal auch, woramn man ist
(G1-3-w) ...aber wenn man sich mit jemand echt gut versteht, dann find ichs schon gut, wenn mans dann macht
(G1-2-w) -m
(G1-3-w) ?
(G1-6-w) nein
(G1-6-w) oder kaum
(MODERATOR) ich meine in bestimmten situationen
(G1-4-m) sich doch...
(G1-1-m) doch können sie *finde ich*
(G1-4-m) sicher
(MODERATOR) wann z.B.?
(G1-1-m) will ich jetzt nicht so offen sage *ist zu privat*
(G1-2-w) vorbilder können einen enttäuschen
(G1-4-m) wann? ... gib viele möglichkeiten...
(MODERATOR) ok...

(MODERATOR) Entwickeln sich in der Community auch manchmal Beziehungen, nicht unbedingt bei euch selbst... ?

(G1-3-w) ja
(G1-4-m) naja...zum beispiel ein optimistisches vorbild sein, wenn man alles schwarz denkst
(MODERATOR) fallst das zu privat ist :-)
(G1-6-w) ja
(G1-2-w) ja
(MODERATOR) ahh, G1-4-m, ok.
(G1-1-m) ja sicher
(G1-4-m) ja...
(G1-3-w) doch, das hab ich jetzt schon n paarmal mitgekriegt....bei andren natürlich!*g*
(MODERATOR) gehört das also dazu...?
(G1-4-m) aber ich möchte für mich eine beziehung nur im RL entstehen lassen
(G1-4-m) für den der das brauch schon....
(G1-2-w) man kann das aber nciht planen
(G1-1-m) stimmt G1-4-m
(G1-3-w) das kann man wohl nie
(G1-2-w) wens passiert
(MODERATOR) warum, G1-4-m?
(G1-6-w) stimmt@G1-2-w
(G1-2-w) passiert es eben
(G1-4-m) awarum für das 1. oder 2.?
(G1-1-m) das ist wie im RL
(G1-3-w) aber was spricht gegen ne beziehung, die hier begonnen hat?@G1-4-m
(MODERATOR) 1.
(G1-2-w) eine internet beziehungen kann genauso vorm Traualtar enden, wie eine im RL
(G1-4-m) weil der chat nicht die fülle der informationen hat wie das richtige leben
(G1-3-w) eben!!
(MODERATOR) :-)
(G1-4-m) der chat ist für eine liebes-beziehung einfach zu unsicher....

(G1-2-w) ist es das rl nicht auch?
(G1-6-w) es sol ja nur hier anfangen..G1-4-m
(G1-3-w) warum? wenn man sich doch dann kennenlernt?!
(G1-1-m) oder man sich im I NET verliebt und der ander will mit i ein nix zutuen haben
(G1-6-w) Finde ich auch@G1-3-w
(G1-3-w) eben, nur der anfang!
(G1-2-w) ob ich jetzt in einem Cafe erste kontakte knüpfe oder im chat
(G1-2-w) im endeffekt bleibt es sich egal
(G1-4-m) wo der anfang ist, ist ansichtssache...
(G1-3-w) das kommt aufs gleiche raus
(G1-1-m) aber im Cafe ist es anders

(MODERATOR) ist es im chat vielleicht sogar leichter, jemanden zu finden?

(G1-1-m) du kannst denn anderen in die Augen schauen
(G1-1-m) oder so was
(G1-6-w) ned unbedingt..
(G1-6-w) man hat häufig zu große erwartungen..
(G1-3-w) es ist anders, aber leichter?
(G1-1-m) muss nicht sein
(G1-3-w) würd ich auch net sogn
(G1-4-m) freunde zu finden, ja weil man offerner ist

(MODERATOR) Habt Ihr hier auch manchmal Streit? Wie löst Ihr diesen?

(G1-1-m) stimmt G1-6-w zu
(G1-6-w) selten
(G1-3-w) streit kommt auch vor, aber bei mir erst selten!
(G1-6-w) wüsste ich so ned
(G1-3-w) ich hoffe, es bleibt dabei!
(G1-4-m) ja....das beste mittel ist ruhe, und auszudisktieren, aber nicht jeder hat die
(G1-2-w) ist selten

(MODERATOR) Wann telefoniert Ihr oder trefft Euch mit Leuten aus der Community, wie läuft so etwas ab?

(G1-2-w) aber wenn, dann braucht mal geduld
(G1-2-w) -n
(G1-1-m) ne selten und wenn ja sdann wird der durch reden wieder gelöst
(MODERATOR) bin ich zu schnell?
(G1-1-m) ne
(G1-3-w) nö
(G1-1-m) ich bin zulangsam
(G1-1-m) :-)
(G1-4-m) geht @moderator
(MODERATOR) *g*
(G1-1-m) bin halt zu müde
(MODERATOR) darfst auch Patrick zu mir sagen :-))
(G1-4-m) danke Patrick
(G1-3-w) ui, da kriegt jemand vorrechte!*g*
(G1-4-m) *gg*
(G1-6-w) ;-)
(MODERATOR) du NICHT, G1-3-w! *g*
(G1-1-m) lol
(G1-6-w) *lol*
(G1-3-w) *heul* verdammt.... *g*
(G1-1-m) nicht weinen
(G1-1-m) taschen tuch geb
(MODERATOR) ähm, frage wiederholen... moment
(G1-3-w) *schnief* danke

(MODERATOR) Wann telefoniert Ihr oder trefft Euch mit Leuten aus der Community, wie läuft so etwas ab?

(G1-6-w) habs erst 2 mal gemacht...
(G1-6-w) das treffen mein ich
(G1-2-w) ergibt sich
(G1-3-w) hab noch niemand getroffn, nur telefoniert
(G1-1-m) wenn ich es für richtig halt *ihn/sie vertraue)
(G1-6-w) tel. ist anders als treffen!
(G1-4-m) wann? - abends.....*lach*wenn man für sich denkt das die freundschaft dafür weit genug ist
(G1-4-m) oder wenn man das bedürfnis dazu hat
(MODERATOR) wie war das? spannend, G1-3-w?
(G1-1-m) *
> G1-4-m hat schon beides...das telefonieren hab ich aber fast eingestellt
(G1-3-w) warum immer voll lustig!:)
(G1-3-w) -um
(MODERATOR) wieso, G1-4-m?
(G1-1-m) das stimmt
(G1-6-w) einmal was es sch.. und einmal sehr gut:-)
(G1-4-m) wurde zu viel...zu stressig.....mit mehreren immer über dasg leiche geredet.....
(G1-1-m) also so was ist meist immer sehr lustig *finde ich*
(G1-2-w) mit dem treffen habe ich auch schon negative erfahrungen gemacht
(MODERATOR) darf ich fragen, wieso?
(G1-3-w) stimmt, is auch net immer alles positiv
(G1-4-m) ich mach es jetzt nur noch bit ausgewählten so alle 3 wochen....und dann kommen wirklich gute gespräche zusammen
(G1-3-w) da man oft enttäuscht wird
(G1-6-w) zu hohe erwartungen..
(G1-2-w) weil man nachher (wie oben schon mal geschriben) beleidigt wurde
(G1-3-w) oder diese person ist plötzlich doch ganz anders, als wie man sie vorher kannte
(G1-1-m) das schon aber so was mus man im I NET runter schrauben
(MODERATOR) ach so...
(G1-2-w) oder vorwürfe gemacht wurden
(G1-1-m) @ G1-6-w
(G1-4-m) ich denke
(G1-6-w) hatte ich damals ned..das war der fehler
(G1-4-m) bei treffen kann man positive und negative erfahrungen machen...
(G1-3-w) stimmt

(MODERATOR) Wart Ihr auch schon auf einem richtigen Chattertreffen?

(G1-4-m) aber sie sind wichtig für den weitere verlauf der freundschaft
(G1-2-w) ja
(G1-3-w) nein, weil das bis jetzt immer an so dummen orten gmacht wurd, die zu weit wech sin!:(
(G1-6-w) nein
(G1-4-m) es wäre trauig denen aus dem weg zu gehen
(G1-4-m) nein
(G1-1-m) nein
(MODERATOR) wie war das so, G1-2-w?
(G1-1-m) habe ich so wieso keine Zeit für
(G1-4-m) aber....demnächst vielleicht...hatte früher immer ein NEIN zu sowas gesetzt
(G1-2-w) es war eigtentlich ganz nett, bloß das danach war net so toll
(G1-3-w) is bestimmt lustig, wenn man dann alle mal in rl sieht
(G1-3-w) oder?
(G1-2-w) kaum war man zu hause, war ein idiot da und meinte er müsste beleidigend werden
(MODERATOR) hmm
(MODERATOR) die gibts wohl überall...?
(G1-1-m) stimmt
(G1-2-w) schon
(G1-4-m) *nick*

(MODERATOR) Was bedeutet es für Euch, ein Teil der Community zu sein?

Frage Nr. 2 von G1-4-m: teil der COmm, oder zum eigentlich kern zu gehören?

(G1-1-m) wie meinst du denn Kern

(MODERATOR) das dabeisein meine ich... zusammen mit anderen...

(G1-4-m) kern...sind halt die, die wirklich aktiv in der comm sind...mehr als ne stunde am tag

(G1-6-w) nix besonderes

(G1-3-w) ist mir in rl auch wichtig....auf ne andre art

(G1-1-m) aha

(MODERATOR) wie meinst du das, G1-3-w?

(G1-3-w) naja, freunde, und so...

(MODERATOR) Welche Unterschiede gibt es zwischen Freunden aus dem Chat und Freunden aus dem realen Leben?

(G1-3-w) also find ichs auch schön, dass ich hier viele gefunden hab

(G1-3-w) das mahct für mich ne com aus

(G1-4-m) was es bedeutet? - eine genugtuung für sich selbst, vielleicht

(G1-3-w) *lahmbin*

(G1-6-w) kaum einen..

(MODERATOR) ok

(G1-1-m) also bei mir keine

(MODERATOR) Welche Vor- und Nachteile hat eine Chat-Freundschaft im Vergleich zu einer Freundschaft im realen Leben?

(G1-4-m) im chat ist am offerner *wiegesagt*

(MODERATOR) :-)

(G1-3-w) freundschaft in rl ist mir wichtiger

(G1-1-m) wenn ich mal weinen muss habe ich ein Freund und kann ihn zulabern oder an seiner schulter mich aus heulen das kann man im Chat ´nicht

(G1-4-m) der vorteil der chatfreundschaft ist ganz einfach sie kann intensiver sein....aber RL ist der langsame anfang

(G1-4-m) ja, das stimmt G1-3-w

(G1-4-m) und im RL sieht man sich...das ist sehr wichtig

(G1-4-m) auge in auge

(G1-3-w) ja, da is der kontakt enger

(G1-1-m) stimmt

(G1-3-w) kann ja aber dann mit jemand ausm chat genauso werden

(MODERATOR) Können Euch andere Community-Mitglieder helfen, wenn Ihr Probleme habt?

(MODERATOR) +r

(G1-4-m) genau

(G1-1-m) ja

(G1-2-w) ja

(G1-4-m) ja

(G1-3-w) schon

> G1-4-m lacht

(G1-6-w) jip

(MODERATOR) Bei welchen denn z.B. (wenn man fragen darf :-))?

(G1-4-m) sorry

(G1-6-w) es wiederholt sich

(G1-2-w) persönlichen

(G1-3-w) dadurch dass sie nich an der situation beteiligt sind, und was objektiv sehn können

(G1-4-m) allen möglichen....

(MODERATOR) ein bisschen... wir sind gleich fertig...!

(MODERATOR) :-)

(G1-6-w) ;-)) war ned böse gemeint

(G1-4-m) :-))

(G1-3-w) jede art von problemen

(MODERATOR) Geht es auch manchmal um Schule oder Zukunft?
(MODERATOR) oder arbeit
(G1-1-m) ja sicher
(G1-3-w) ja, oft
(G1-4-m) ja...
(MODERATOR) oder beziehungen
(G1-4-m) es kann jedes problem bequatsch werden...
(G1-3-w) das was einen eben am meisten beschäftigt
(G1-1-m) das auch
(G1-6-w) ja..um Arbeit..
(G1-1-m) :-)
(G1-4-m) und allein dadurch wird geholfen

(MODERATOR) Und versucht Ihr auch, anderen zu helfen?

(G1-1-m) ja
(G1-4-m) ja...
(G1-3-w) ich versuchs
(G1-1-m) so gut wie ich es kann
(G1-4-m) was mir auffällt ist:
(G1-3-w) mmh?
(G1-6-w) ich versuchs..ja
(G1-1-m) was denn
(G1-4-m) viele sagen man wüde einem zu last fallen
(G1-4-m) aber ich denke
(G1-4-m) wenn jemand erwähnt das er keins hat, kann er einem mehr zu last fallen
(G1-4-m) als wenn man darüber redet
(G1-1-m) mom bin gleich wieder da muss nur in der wohnung alle Fenster zu machen
(G1-4-m) denn wenn man einem geholfen hat, dan bekommt man eine genugtung
(G1-4-m) ein gefühl das zu den besten gehört
(G1-4-m) wenn jemad erwähnt das er eins het *sorry*

(MODERATOR) Helfen Euch die Gespräche in der Community also auch im alltäglichen Leben weiter?

(G1-6-w) ja
(G1-4-m) vertipp mich oft, sorry
(G1-2-w) ja
(G1-3-w) würd ich schon sagn
(G1-1-m) ja
(G1-4-m) ja
(G1-4-m) hmmm

(MODERATOR) Kann ein Gespräch mit "RL- Freunden" nicht besser helfen?

(G1-4-m) ..
(G1-2-w) ich konnte mich hier mal richtig aussprechen
(G1-1-m) man kann kraft raus tanken wenn man mal ein streit mit RL freunde/in hatte
(G1-2-w) was ich im rl nicht konnte
(G1-4-m) ja...wenn es möglich ist ist dies auch das sinnvollerer
(G1-2-w) weil sie es nicht verstnaden hätten
(G1-4-m) esi ist aber auch das schwerere
(G1-3-w) ich finde es ist hier wesentlich leichter sich zu öffnen als im rl
(G1-3-w) wenn man ner person vertraut
(G1-1-m) es kann aber auch schwerer sein mit RL freuden zureden

(MODERATOR) Und hilft die Community Euch im alltäglichen Leben mehr als das z.B. Bücher (Ratgeber...) oder das Fernsehen es können?

(G1-4-m) *dem zustimm*
(G1-2-w) im rl weiß nach kurzer zeit jeder
(G1-6-w) ned unbedingt

(G1-6-w) mehr..
(G1-3-w) in welcher beziehung?
(G1-2-w) wenn man persönliche probleme hat, da kann kein buch helfen geschweige das fernsehen
(G1-4-m) ja, weil die comm besser auf einen abegstimmt ist, aber bücher können dies in ausnahmen auch sein
(MODERATOR) bei problemen oder Sorgen, G1-3-w...
(G1-1-m) auch aber nicht immer *muss mir selber bewusst sein*
(G1-3-w) achso
(G1-3-w) da kann die com echt besser helfen!

(MODERATOR) Und was hilft Euch in Eurem Leben in Problemsituationen insgesamt am meisten?

(G1-1-m) stimmt G1-3-w
(G1-6-w) gespräche
(MODERATOR) RL oder chat, G1-6-w?
(G1-3-w) mit freunden,leuten den man vertraut drüber reden
(G1-1-m) reden
(G1-4-m) gespräche und:
(G1-6-w) RL u. Chat
(G1-4-m) optimismus
(G1-3-w) sowohl als auch

(MODERATOR) Bringen die Foren da aber auch etwas?

(G1-1-m) G1-4-m ist ja schön und gut aber du must auch mal mit ein drüer reden
(G1-4-m) ja...aber der optimusmus gibt die kraft
(G1-6-w) nein, mir nicht
(G1-4-m) hmm...für den der was reinschreibt mehr als für den leser
(G1-1-m) ja
(G1-1-m) aber deine Freunde auch
(G1-3-w) wenn man sich vielleicht einfach mal mitteilen möchte,einfach das sagn, wie man sich grad fühlt oder so
(G1-3-w) is das schon ne gute mögl.
(G1-3-w) aber reden is besser
(G1-4-m) es gibt viele möglichkeiten kraft zu schöpfen, wir haben nich alle genannt
(MODERATOR) und die antworten auf die beiträge?
(G1-1-m) das stimmt
(MODERATOR) (foren)
(G1-3-w) oft können einen viele verstehn, was man vielleicht garnich gedacht hätte
(G1-4-m) die bringen am meisten für dne beitrags-verfasser
> *G1-1-m würde kein Prob ins Forum stellen*privat* aber mit sehr gutten chat freunden drüber reden*
(G1-3-w) ja, was was mir superwichtig is würd ich da auch net hinschreibn, des is klar
(MODERATOR) und unter einem anderen nick in den foren...? G1-1-m?
(G1-1-m) auch nicht
> *G1-4-m will dazu noch sagen...*
(G1-1-m) ist mir zu offen
(MODERATOR) ist anonym sein auch in den foren tabu...?
(G1-4-m) kommt drauf an wie verzweifelt der mit den problemen ist...
(G1-3-w) ich find anonym sein, und unter andren nicks im allgemeinen dumm
(G1-4-m) habn wir vorhin ja schon gesagt*gg*
(G1-3-w) eben!;)

(MODERATOR) Und kann man eigentlich durch Chatten und Forennutzung etwas lernen?

(G1-4-m) *gg*
(G1-1-m) also ich frage lieber ein GUTen Chat freund und RL freund aber nicht das ganze FORUM wo jeder es lesen kann
(G1-4-m) ja...
(G1-1-m) ja
(G1-3-w) *G1-1-m rech tgeb*
(MODERATOR) was denn z.B.?

(G1-4-m) wer nachdenkt kann seine schlüsse für sich draus ziehen und dannach handeln
 (G1-1-m) das man über sachen nach dankt über die man sich keine gedanken gemacht hätte
 (G1-3-w) man kommt drauf über dinge nachzudenken,
 (G1-1-m) sorry bin müde
 (G1-4-m) is net schlimm ;-))
 (MODERATOR) Letzte Frage kommt gleich :-)
 (G1-1-m) freu
 (G1-6-w) thx
 (G1-3-w) G1-1-m halt durch!!*g*
 > G1-4-m grinst breit
 (MODERATOR) *grrr* :-)
 (G1-1-m) ja
 (MODERATOR) G1-2-w, lebst Du noch?
 (G1-2-w) ja
 (G1-1-m) lol
 (MODERATOR) Meinst Du dass man etwas lernen kann?
 (G1-1-m) bin wieder wach
 > G1-4-m freut sich für G1-2-w
 (MODERATOR) :-)
 (G1-3-w) so halb, mmh?*g*
 (G1-2-w) durch internet bin ich besser geworden
 (G1-2-w) beim tippen
 (MODERATOR) :-))))))
 (G1-1-m) lol
 (G1-4-m) *lach*
 (G1-1-m) Rofl
 (G1-3-w) na, das is doch was!!!!;)
 (G1-1-m) jep
 (G1-2-w) aber richtig lernen weniger
 (G1-6-w) *'ggg*
 (MODERATOR) Tataaaaaaaaaa letzte Frage....

(MODERATOR) Könnt Ihr Euch auch vorstellen, noch zu chatten, wenn Ihr älter seid?

(G1-1-m) ja immer doch
 (G1-6-w) ja
 (G1-2-w) warum nicht
 (G1-4-m) sicher...sprich doch nix dagegen - oder?
 (G1-3-w) mmh, ich glaub, je älter man wird desto weniger zeit hat man für sowas
 (G1-3-w) aber ich würds schon gern so beibehalten!
 (MODERATOR) OK!!!
 (MODERATOR) also...
 (MODERATOR) veeeeeeeeeeeeeeeeeeelen Dank Euch allen!
 (G1-3-w) bidde!;)
 (G1-1-m) habe schon mit ein paar leuten gchatten die 70 Jahre waren und man hat es ihn nicht an-
 gemärt *habe gedacht die sind 18 oder 20*
 (G1-2-w) keine ursache
 (G1-4-m) ist doch kein problem ;-))))
 (G1-6-w) :-))
 (MODERATOR) Ihr wart echt spitze!
 (G1-1-m) bin wieder mal zu langsam
 (G1-1-m) :-(
 (G1-4-m) danke :-))
 (G1-1-m) *g*
 (G1-3-w) dankeschön!!
 (MODERATOR) danke trotzdem für die antwort, G1-1-m :-))
 (G1-1-m) danke schön
 > G1-4-m zwinkert zu G1-1-m
 (G1-6-w) Thx:-))
 (MODERATOR) Also, ich maile Euch demnächst alle an...
 > G1-1-m knuddel auch alle mal
 (MODERATOR) Morgen gehts bei mir erstmal so weiter...

(G1-4-m) :-))
(MODERATOR) Verratet den anderen aber nicht zuviel :-)
(G1-2-w) wir schweigen
> G1-4-m wünscht Prtrick viel glück dabei - und alles gute, allen *gg*
(G1-1-m) bst aber blau
(G1-1-m) bist
(MODERATOR) Ihr wart sehr wichtig für den Abschluss meines Studiums :-))
(G1-1-m) aha
(G1-1-m) lol
(G1-3-w) *geehrt fühl*
(G1-3-w) sup!*g*
(G1-6-w) :-)
(G1-4-m) :-))
(G1-2-w) hoffentlich klappts auch so, wie du es dir vorstellst
(G1-3-w) du machst das schon! *dauemndrück*
(MODERATOR) eure antworten waren superinteressant
(G1-4-m) bestimmt ;-))
(G1-1-m) Daumen Drück ganz dollllllllllllll
(MODERATOR) also danke nochmals!

3.2 Online-Gruppendiskussion 2

(MODERATOR) Hallo nochmals! Ich freue mich sehr, dass Ihr alle an dieser Diskussion teilnehmt.

(MODERATOR) Wie Ihr schon in meiner E-Mail erfahren habt, handelt es sich hier um eine wissenschaftliche Untersuchung über Internet-Communities wie GRIN.

(MODERATOR) ...für meine Abschlussarbeit

(MODERATOR) Ein paar kleine Hinweise vorab:

(MODERATOR) Bitte sowenig wie möglich flüstern :-)

(MODERATOR) Zur Diskussion an sich: redet frei, sagt alles, was Euch einfällt!

(MODERATOR) - ruhig nachfragen, wenn etwas unklar ist.

(MODERATOR) Es dreht sich bei meinen Fragen insbesondere um den Chat, Foren und Freunde in der Community. NICHT um das Hausarbeitenarchiv usw.

(MODERATOR) huhu?!

G2-3-m schreit: *LOL*

(MODERATOR) So, jetzt geht's aber los :-)

(MODERATOR) Wie lange habt Ihr schon einen Internetanschluss?

(G2-5-w) 7 Monate

(G2-2-m) so ziemlich genau 36 Monate

(G2-6-w) 6 Jahre

(G2-4-m) seit ca. 4 Jahren

(G2-3-m) Eineinhalb Jahre

(MODERATOR) Was habt Ihr anfangs denn so alles im Internet gemacht?

(G2-3-m) Gechattet, Programme ausprobiert aus dem Web...

(G2-2-m) rumgesurft, Seiten angeschaut, eigentlich auf nichts Konkretes festgelegt

(G2-5-w) gechattet

(G2-4-m) einfach nur planlos rumgesurft und gechattet

(MODERATOR) Wie und wann seid Ihr das erste Mal auf eine Community gestoßen, welche war es?

(G2-2-m) und gechattet :)

(G2-6-w) herumgesurft, gab leider noch nicht so viel

(G2-5-w) die erste war GRIN

(MODERATOR) Du bist ja schon lang dabei, Julia :-)

(G2-3-m) Die erste war Chatmaxx.de - das war durch Zufall als ich bei meiner rCousine surfen war...

(G2-6-w) vor 2 Jahren, redseven.de

(G2-2-m) ziemlich am Anfang und zwar bei HappyChat

(MODERATOR) Wie war das, als Ihr Euch das erste Mal in einer Community registriert habt? Wart Ihr neugierig?

(G2-4-m) durch einen Link, das war efinum.de

(G2-5-w) durch Zufall, weil ich was für die Schule gesucht habe

(G2-2-m) ja klar, wer würde das nicht sein?? es ist wie eine Art Herausforderung, sich neuen Sachen stellen

(G2-3-m) Ich wollte nur Spaß haben - sonst eigentlich nichts...

(G2-4-m) neugierig auf jeden Fall

(MODERATOR) Spaß inwiefern, G2-3-m?

(G2-6-w) nö, hatte mir ein Freund empfohlen, war aber für mich langweilig

(G2-5-w) habe mir gar nichts weiter gedacht

(MODERATOR) auf was neugierig?

(G2-3-m) Nunja mal Abwechslung aus dem Alltagsleben

(G2-3-m) Neue Leute usw.

(MODERATOR) Und was habt Ihr Euch von der Community erwartet? Welche Vorstellungen hattet Ihr?

(G2-2-m) damals noch keine konkrete vorstellungen, kannte ja noch keine :)
(G2-3-m) Viele Leute die Lust haben sich mit mir zu unterhalten - interessante Diskussionen...
(G2-4-m) hatte keine großen Erwartungen
> G2-5-w *schließt sich G2-2-m meinung an*
(G2-2-m) später waren die anforderungen an solche seiten natürlich gestiegen
(G2-6-w) viele Leute kennenlernen, das war's aber auch schon

(MODERATOR) Was für einen Eindruck hattet Ihr von dem, was in der Community so alles abläuft?

(G2-2-m) für mich war es am anfang alles ein bisschen viel, viel zu viel leute und so weiter
(G2-3-m) Am Anfang kam ich mir wie ein Aussenseiter vor da es in der Community auch keline Gruppen gab - ausserdem fand ich es sehr kompliziert...
(G2-3-m) kleine
(G2-6-w) das, was ich in der ersten Community gesehen habe, hatte ich nicht erwartet...
(MODERATOR) wie meinst du das, julia?
(G2-4-m) am Anfang war das recht unübersichtlich, und doch recht einsam, da ich keinen kannte
(G2-5-w) war am anfang etwas irritierend für mich
(G2-6-w) denn die Leute waren mir viel zu aufdringlich
(MODERATOR) ah

(MODERATOR) Was habt Ihr die ersten Male in der Community so alles gemacht?

(G2-3-m) Ich habe nur versucht mal die Chatbefehle zu erlernen :-)
(MODERATOR) :-)
(G2-5-w) hauptsächlich in den foren geschnüffelt
(G2-2-m) erstmal durch die ganzen "gebrauchsanweisungen" durchgewurschtelt, aber dann als es dann ging eben mitgemacht
(MODERATOR) nach was geschnüffelt, G2-5-w?
(G2-4-m) in den Foren nachgesehen und die ganzen seiten durchsucht
(G2-5-w) einfach nur so um heraus zu finden was es alles so gibt
(MODERATOR) was hat dir dann besonders gefallen?
(G2-5-w) die funforen

(MODERATOR) Wie war es dann, als Ihr schon eine Weile "dabei" wart, wie hat sich Euer Eindruck von der Community geändert?

(G2-5-w) also ich mag nicht mehr darauf verzichten
(G2-5-w) verzichten
(G2-2-m) naja, mir wurde die seite an sich sehr, sehr langweilig
(G2-3-m) nunja ich kannte wenig leute die dafür gut und ich kam mir mehr eingegliedert vor
(MODERATOR) warum, G2-2-m?
(G2-4-m) war dann recht lustig, da man einige Leute dann kannte
(G2-6-w) nö, ich war davon enttäuscht und war niewieder dort
(G2-2-m) naja, das profil der community stand und das war halt, nichts neues
(MODERATOR) Und bei GRIN gefällt es Dir jetzt, Julia?
(MODERATOR) ok
(G2-6-w) ja klar, sonst wäre ich nicht hier
(MODERATOR) und was gefällt Dir hier besser?
(G2-6-w) viel bessere Atmosphäre, Funforen mit besseren Themen

(MODERATOR) Welche Dinge in der Community haben Euch besonders überrascht?

(G2-2-m) meinst du bei GRIN??
(G2-3-m) Dass man so viele leute sieht die sich in einer virtuellen umgebung streiten müssen
(MODERATOR) ja, sorry, es geht jetzt um GRIN
(G2-3-m) achso
(G2-3-m) stop
(G2-3-m) meins gilt nicht für grin
(MODERATOR) ok - egal G2-3-m, auch interessant :-)
(G2-3-m) Bei Grin war es so dass anfangs sehr wenig leute da waren und ich hineingewachsen bin -

das war dann ne kleine familie - richtig nett

(G2-2-m) viel mehr angebote in alle richtungen, für jeden war halt etwas dabei und für mich dann natürlich auch, vor allem dann die verschiedenen foren

(G2-3-m) allerdings dachte ich erst grin sei ne hackercommunity *g*

(MODERATOR) *g*

(MODERATOR) Wurden einige Eurer Vorstellungen, die Ihr am Anfang von Communities hattet, auch enttäuscht?

(G2-3-m) ja klar...

(G2-5-w) nein

(G2-6-w) ja klar...

(G2-3-m) liegt aber weniger an der community

(G2-2-m) eigentlich nicht

(G2-4-m) eigentlich nicht

(MODERATOR) welche denn, julia und G2-3-m?

(G2-6-w) ich war enttäuscht von den Themen, den Leuten und Foren

(G2-3-m) nunja alles bleibt irgendwie virtuell bis auf Treffen - leider wohnen die mesiten netten leute weit weg

(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Gab es besondere Ereignisse/Erlebnisse in der Community?

(G2-3-m) richtig die foren sind mies

(G2-3-m) ja die gab es auch - soll ich eins erläutern?

(MODERATOR) gerne :-)

(G2-5-w) besonderes ereignis eigentlich nicht/ noch nicht

(G2-4-m) bis jetzt noch nicht

(G2-3-m) Also Chef (Julius) war im Chat und ein Guest kam danach rein und gab sich als Chef aus und bat mich die neue Version des Alert-Tools zu testen - das war ein Virus *G*

(MODERATOR) ups...

(G2-3-m) Seitdem bin ich skeptischer

(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Was hat Euch alle denn dazu gebracht, GRIN öfters zu besuchen?

(G2-3-m) Die Toplist *fg*

(G2-2-m) meine freunde sind auch hier :)

(G2-6-w) Leute zu finden, die gleichgesinnt sind

(G2-4-m) nette Leute

(G2-5-w) die leute die ich im chat kennengelernt habe

(MODERATOR) G2-2-m - freunde aus dem RL?

(G2-2-m) jap

(MODERATOR) Was tut Ihr denn so alles bei GRIN – im Chat und in den Foren...?

(G2-5-w) bin hauptsächlich im chat

(G2-2-m) ich auch...

(G2-2-m) aber auch e-mail und o weiter

(G2-3-m) Jede Menge chatten, ab und an die Foren besuchen, und kleine Sachen für (?) Grin schreiben

(G2-6-w) beteilige mich mehr in den Foren

(G2-4-m) mit Leuten quatschen

(G2-2-m) und in den foren immer einmal hineinschauen

(G2-2-m) und sehen was sich geändert hat

(MODERATOR) über was informiert ihr Euch in den Foren?

(G2-6-w) informieren eigentlich weniger, mehr Diskussion über ein Thema

(G2-2-m) informieren weniger

(G2-3-m) Ich sehe nur nach ob es interessante Neuigkeiten gibt - allerweltsthemen ignoriere ich dabei aber gern

(G2-5-w) bin seltener in den foren, gerade mal wenn keiner meiner freunde da ist und dann meistens in den fun- foren

(MODERATOR) über was diskutiert ihr?

(G2-2-m) mehr andere lebenssituationen kennenlernen

(G2-4-m) sehen, ob es was Neues gibt

(G2-6-w) meistens Schule

(G2-3-m) Über alles was so aktuell ist - aber nichts wirklich bedeutendes...

(MODERATOR) Kann man in der Community auch mal von Alltagsproblemen abschalten? Warum?

(G2-5-w) stimmt

(G2-3-m) Vor allem NICHT über Schulthemen

(G2-3-m) Ich lenke mich mit den foren ab

(G2-4-m) Von Schulthemen geht das eher weniger

(G2-3-m) Ablenken würde ich das aber nicht nennen

(G2-2-m) abschalten weniger.....

(G2-3-m) äh

(G2-3-m) meinte ich

(G2-3-m) sorry

(G2-2-m) lieber mit anderen darüber reden

(MODERATOR) ok

(G2-5-w) manche beiträge sind echt lustig

(MODERATOR) Ist die Community ein guter Zeitvertreib?

(G2-5-w) ja

(G2-2-m) ja

(G2-6-w) ja klar

(G2-4-m) ja

(G2-3-m) ja für spassige unterhaltungen oder Diskussionen ist das optimal

(MODERATOR) Welche Dinge "nerven" Euch denn am meisten in Chat und Foren?

(G2-3-m) Allerdings kann ne Community viel Zeit beanspruchen

(G2-3-m) Flooder, und Leute die nur Spass daran haben, andere zu belästigen

(G2-2-m) schließ mich G2-3-m an

(G2-6-w) Leute, die aufdringlich werden und einen belästigen

(G2-5-w) im chat nerven mich am meisten die leute die nur mit kraftausdrücken um sich werfen

(G2-4-m) sinnlose Kommentare, die nicht zum Thema passen (bei den Foren) und Leute die aufdringlich werden (im Chat)

(G2-3-m) Richtig

(MODERATOR) Haltet Ihr Euch manchmal in der Community einfach auch nur so zum Spaß auf – ohne etwas Besonderes zu tun?

(G2-3-m) Da herrscht Einigkeit *g*

(MODERATOR) :-)

(G2-3-m) *lol*

(G2-5-w) ja

(G2-6-w) ja

(G2-3-m) Ist das eine Frage an mich? *fg*

(G2-2-m) jap

(G2-4-m) ja

(MODERATOR) · Was tut Ihr dann so alles?

(G2-5-w) punkte sammeln

(G2-3-m) Die Communty läuft immer nemher wenn ich am PC bin

(G2-6-w) alles, was hier möglich ist

(G2-2-m) ich schließ mich schon wieder G2-3-m an....*lol*

(G2-4-m) Gästbücher und Foren durchstöbern

(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Seid Ihr insgesamt zufrieden mit den Möglichkeiten, die Euch Chat und Foren bieten?

(G2-3-m) im Chat kann man nervende Leute schlecht loswerden
(G2-3-m) in den Foren kann man gezielt ausweichen
(G2-5-w) stimmt die kommen immer wieder
(G2-2-m) naja, chat ist ganz ok, nur bei den foren kann eben immer ausbauen
(G2-4-m) schließe mich G2-3-m an
(G2-6-w) im Prinzip ja, aber es gibt bestimmt Dinge, die man verbessern könnte
(G2-2-m) egal, was für themen
(MODERATOR) aha...

(MODERATOR) Und in welchen Situationen wird es Euch langweilig in der Community?

(G2-5-w) wenn im chat niemand mit mir redet
(G2-6-w) wenn die Community auf dem selben Stand ist, wie gestern
(G2-2-m) eigentlich nie, wenn ich niemanden kenne, wird eben in gb gestöbert und sonst....es findet sich immer was
(G2-3-m) wenn man z.B über Schule redet oder das Hauptthema "knuddeln" ist
(G2-4-m) wenn im Chat über längere Zeit sinnlose Kommentare abgegeben werden
(MODERATOR) *g*

(MODERATOR) Es gibt ja eine riesige Auswahl an Medien: Fernsehen, Zeitschriften, Bücher, Zeitung, Internet... Was ist das Besondere an einer Community?

(G2-3-m) der kontakt mit den andren
(G2-2-m) es ist am realitätsnahesten
(G2-5-w) der kontak
(G2-6-w) Kontakte
(G2-4-m) kontakte
(MODERATOR) gibt es sonst noch etwas?
(G2-3-m) ja
(G2-3-m) da das netz eben ein medium der Zukunft ist
(G2-3-m) bzw geworden ist
(G2-3-m) und man kann etwas gezielt suchen
(G2-4-m) stimmt
(G2-3-m) z.B. wenn man leute findet die sich besser auskennen
(G2-5-w) beim fernseher und zeitungen kann man nicht eingreifen, also seine meinung zu einem thema abgeben
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Gibt es Dinge, die Euch an anderen Medien besser gefallen?

(G2-4-m) das kann man zwar schon, aber da nimmt kaum einer notiz von@G2-5-w
(G2-5-w) sicher
(G2-2-m) die kosten....
(G2-3-m) Am Fernseher z.B. kann man einfach mal abschalten, und bei Büchern ist man ungestörter
(G2-3-m) Die kosten dank flatrate nicht
(MODERATOR) G2-5-w, was meinst du z.B.?
(G2-2-m) muss auch bezahlt werden @G2-3-m :)
(G2-4-m) schließ mich G2-3-m wieder an
(G2-5-w) naja die kosten stören mich schon
(MODERATOR) hmhm

(MODERATOR) Und in welchen Situationen entscheidet Ihr Euch, mit Freunden weg zu gehen oder etwas mit den Eltern unternehmen und wann für GRIN?

(MODERATOR) +zu

(G2-3-m) wenn ich von der schule heimgehe sind freunde nicht da also geh ich zu grin
(G2-3-m) und am WE gehe ich abends weg wenn freunde mitgehen
(G2-4-m) für GRIN entscheide ich mich, wenn nix los ist bzw. keiner da ist
(G2-3-m) sonst bin ich hier

(G2-5-w) schließe mich G2-4-m an
(G2-6-w) Freunde, die in der Nähe wohnen habe ich nicht, meine Eltern sind nicht da, also für Grin
(G2-2-m) freunde hab ich während des tages auf dem hals, da brauch ich die meistens abends dann nicht
(MODERATOR) also ist weggehen prinzipiell wichtiger?
(MODERATOR) oder treffen?
(G2-5-w) ja
(G2-3-m) meistens
(G2-2-m) nicht wichtiger
(G2-6-w) nein
(G2-4-m) ja
(G2-2-m) kommt auf die laune an!!
(G2-2-m) ist ja logisch
(MODERATOR) hier herrscht uneinigkeit *g*
(G2-3-m) wichtig ist unpassend
(MODERATOR) ok
(G2-4-m) in den meisten Fällen schon
(G2-5-w) mit den meisten hier in der community verabrede ich mich und da kann man das schon so machen dasniemand auf der strecke bleibt
(G2-3-m) ich gehe weg um noch realität zu spüren
(G2-3-m) und nicht hier rumzulungern *G*
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Denkt Ihr manchmal: "Jetzt hätte ich lieber den Computer auslassen und etwas mit anderen unternehmen sollen!" ?

(G2-5-w) nein
(G2-6-w) nein, nie
(G2-2-m) nein
(G2-4-m) nö
(G2-2-m) können ja, aber nicht sollen
(G2-3-m) ja, aber das liegt dann daran dass mit dem PC was schiefläuft oder programm nicht mehr laufen
(MODERATOR) ok
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Wo liegt für Euch eigentlich der Unterschied zwischen Chat und Foren? Was ist wofür da?

(G2-3-m) oder schlichtweg Microsofts Windows © abstürzt
(G2-3-m) Ein Chat ist für die spontane unterhaltung
(G2-3-m) man kann schneller Informationen austauschen
(G2-6-w) Foren - Diskussion , Chat - Kontakte
(G2-2-m) chat ist jetzt und foren sind immer
(G2-3-m) und nicht überlegen was man schreibt
(G2-4-m) Die Diskussionen in den Foren gehen länger, als wie im Chat
(G2-2-m) foren sind überlegter
(G2-3-m) richtig
(G2-2-m) chat spontaner
(MODERATOR) super, danke...

(MODERATOR) Welche Möglichkeiten von GRIN benutzt Ihr sonst noch für was?

(G2-5-w) an foren nehmen mehr leute teil als an einer unterhaltung im chat
(G2-3-m) ist es auch eine möglichkeit wenn der service nur indirekt von grin angeboten wird?
(MODERATOR) eigentlich schon :-)
(G2-2-m) matcher....naja, das ist jetzt blöd zu erklären, ihr wisst ja wofür
(G2-2-m) ich hab's...für kontakte mit welchen mit gleichen interessen
(G2-3-m) ich schliesse mich an *G*
(G2-3-m) Mir fällt sonst nix ein
(MODERATOR) ok
(G2-5-w) am anfang war ich viel in den games und den matcher natürlich auch

(G2-3-m) den matcher nutze ich nie
(G2-4-m) schließ mich an
(G2-5-w) aber jetzt nicht mehr
(MODERATOR) und die findet man dann auch, die gleichinteressierten?
(G2-5-w) nicht unbedingt
(G2-3-m) Das sicher
(G2-3-m) Wenn man sucht
(G2-6-w) leider nur selten, weil es nur wenige gibt
(G2-2-m) naja, gleichinteressierte viel, aber der kontakte ist dann auch nur für ein paar tage
(G2-3-m) Kommt auf die Interessen an.
(G2-4-m) nicht in allen Fällen
(MODERATOR) und die GBs, wofür sind die am besten?
(G2-2-m) um leute näher kennenzulernen
(G2-3-m) Nunja wenn eine Person interessant erscheint kann man sich mal so erkundigen
(G2-6-w) gibt ein bisschen Auskunft über die Person
(G2-3-m) und Grüsse hinterlassen
(G2-5-w) für mich nur um was rein zuschreiben und mir die bilder an zu sehen
(G2-4-m) um sich mit Leuten näher zukommen, sich über diese zu informieren und Grüße hinterlassen

(MODERATOR) Wie war es für Euch, die "Chat-Sprache" :-)-(zu lernen - *frag*?

(G2-5-w) schwer
(G2-6-w) kein Problem
(G2-2-m) ist schön lustig *lol*
(G2-2-m) kommt ja auch immer was hinzu
(G2-3-m) Ich habe zu Beginn die Bedeutung der Zeichen nicht gekannt - aber mit der Zeit übernimmt man sie automatisch!
(G2-5-w) am anfang mußte ich immer nachfragen was bestimmt abkürzungen bedeuten
(G2-3-m) :o)
(G2-2-m) genau
(G2-4-m) ging schnell und war recht lustig

(MODERATOR) Und wofür ist sie gut?

(G2-3-m) Um Sätze freundlicher zu Gestalten
(G2-3-m) Oder Emotionen auszudrücken
(G2-6-w) Emotionen zu zeigen
(G2-3-m) ♥
(G2-2-m) stimmungen auszudrücken
(MODERATOR) hmhm
(G2-4-m) um sich schneller und besser auszudrücken
(G2-5-w) seh ich auch so
(MODERATOR) und das funktioniert auch zufriedenstellend?
(G2-3-m) ja schneller ausdrücken ist gut
(G2-6-w) ja
(G2-5-w) ja
(G2-3-m) naja ein *lol* oder *g* wird oft falsch verstanden
(MODERATOR) wie denn?
(G2-3-m) Wenn ich jemandem Antworte und ein *fg* dahintersetzte,
(G2-3-m) dann meinen viele der Satz sei nicht ernst gemeint
(MODERATOR) ah
(G2-3-m) obwohl ich eigentlich nur zeigen will dass es lustig ist
(G2-3-m) und nicht ernst

(MODERATOR) Welchen Unterschied macht es, ob jemand sie beherrscht oder nicht?

(G2-3-m) pfffff.
(G2-5-w) keinen
(G2-5-w) oder?
(G2-3-m) Gute Frage: Eigentlich keinen - aber es ist lustig wenn man sie kann
(G2-4-m) hm *überleg*

(G2-2-m) einen großen, man könnte missverstanden werden
(G2-3-m) z.B. G2-4-m gerade eben
(G2-3-m) Das in * schreiben
(G2-3-m) man weiss was er meint
(G2-3-m) ohne dass er schreibt: ich muss nachdenken
(MODERATOR) *versteh* :-)
(G2-6-w) wenn einer sie nicht kann, weiß man nie, ob es erst gemeint ist oder nicht

(MODERATOR) Geht Ihr selbst manchmal anonym, unter anderem Namen, in die Community?

(G2-3-m) Als Guest ja *g*
(G2-5-w) ja
(G2-4-m) Als Guest schon
(G2-2-m) manchmal, aber eher weniger
*G2-3-m schreit: IHR SPIONE *G**
(G2-6-w) immer mit dem selben
(MODERATOR) Was macht Ihr dann? (Ihr braucht keine Geheimnisse zu verraten :-))
(G2-4-m) selber einer@G2-3-m
(G2-3-m) ich prüfe ob jemand hinter meinem rücken anders ist
(G2-5-w) das gleiche wie mit dem namen
(G2-3-m) oder ob er jedem etwas anderes erzählt
(G2-3-m) oder einfach nur um meine ruhe zu haben
(G2-2-m) ruhe ist gut, da schließe ich mich an
(G2-4-m) das selbe wie G2-3-m

(MODERATOR) Kann man anonym vielleicht besser über Dinge sprechen, über die man sonst nicht sprechen würde?

(G2-5-w) würde ich nicht sagen
(G2-3-m) ja das war lange zeit so . inzwischen sage ich aber unter G2-3-m wenn ich Probleme habe
(G2-2-m) ich denke das bleibt sich gleich
(G2-3-m) oder mir was epinlich ist
(G2-3-m) peinlich
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Durch die Anonymität kann man andere leicht täuschen, ihnen etwas vorspielen. Was meint Ihr dazu? Wie sind Eure Erfahrungen?

(G2-3-m) ja es kommt schin mal vor, dass ich jemandem etwas vorspiele....
(G2-3-m) schon
(G2-5-w) man kann ja nicht nachprüfen ob er/sie die wahrheit sagt bis man sich vielleicht mal trifft
(G2-4-m) weiß man denn, ob der ander ihm nicht auch was vorspielt?!
(G2-3-m) anonym bin ich aber eigentlich nicht mehr
(G2-3-m) jeder weiss wo ich wohne
(G2-5-w) achja?
(MODERATOR) wurde dir schonmal was vorgespielt, G2-3-m?
(G2-3-m) oh ja übel
(G2-3-m) sehr übel
(MODERATOR) darf ich fragen, was? oder ist es privat....
(G2-3-m) nunja
(G2-3-m) eine person hatte mir von probleme erzählt
(G2-3-m) wirklich schweren
(G2-3-m) und ich wollte helfen
(G2-3-m) und es hat sich rasugestellt dass es nicht stimmte
(G2-3-m) sie wollte wohl nur gefühle in ir wecken
(MODERATOR) ah
(G2-3-m) mir

(MODERATOR) Ist es manchmal hinderlich, dass man in der Community nur schreiben kann und die anderen nicht sieht?

(G2-3-m) (ja tut mir leid meine Schlechte Rechtschreibung :-)
(MODERATOR) :-)
(G2-3-m) ja finde ich schon.
(G2-5-w) ja
(G2-4-m) ja
(G2-3-m) Vor allem wenn man beleidigt wird.
(G2-2-m) manchmal, aber eher selten
(G2-6-w) ja
(G2-3-m) und man das gefühl hat der andere traut sich das nur hier
(G2-2-m) in ernsten sachen ja
(MODERATOR) ist mein tempo eigentlich in ordnung?
(G2-5-w) stimmt manche blühen ja erst richtig auf im chat
(G2-3-m) finde schon...
(G2-2-m) jaja
(MODERATOR) wie meinst du das, G2-5-w?
(G2-5-w) manche sagen sachen die sie sonst nie sagen würden
(MODERATOR) ah so...
(G2-2-m) ja stimmt, mir geht's so
(G2-5-w) wenn ihnen jemand gegenüber steht
(MODERATOR) und in welcher beziehung / thema
(G2-5-w) würde sie bestimmte dinge nie sagen
(G2-5-w) ach unterschiedlich

(MODERATOR) Nutzt Ihr eigentlich nur GRIN oder auch andere Communities?

(G2-4-m) auch andere
(G2-6-w) im Moment nur Grin
(G2-5-w) nur grin
(G2-2-m) keine anderen, eine reciht
(G2-3-m) ich hab bis vor einiger Zeit noch datepoint benutzt - aber nur um dort Chatstunden zu sammeln.
(G2-4-m) aber größten Teils nur Grin
(G2-3-m) Also nicht aktiv

(MODERATOR) Was ist der Unterschied zwischen einem Aufenthalt bei GRIN und dem in einer anderen Community, G2-4-m?

(MODERATOR) und ihr anderen, warum nur GRIN?

(G2-3-m) hier weiss ich was mich erwartet und ich habe hier Freunde (und Feinde)
(G2-5-w) habe bis jetzt noch keine andere gefunden
(G2-2-m) bei GRIN verbringt man sehr, sehr viel zeit, da bleibt keine zeit für andere :)
(G2-6-w) weil sie hier hauptsächlich Schüler und Studenten aufhalten
(G2-4-m) Die andere sind mehr auf bestimmte Themen wie z.B. Finanzen und Webdesign ausgelegt
(G2-5-w) schließ mich julia an

(MODERATOR) Manche Leute sagen, viele Chatter würden alle vereinsamen und ihre realen Freunde verlieren – was meint Ihr dazu?

(G2-5-w) stimmt nicht
(G2-3-m) ja das wird mir oft vrogeworfen
(G2-3-m) vor
(G2-2-m) denke ich nicht, solange das chatten in maßen bleibt
(G2-6-w) ja, das stimmt, ich bin ein gutes Beispiel dafür :-)
(G2-5-w) bis jetzt hat sich noch keiner meiner freunde beschwert
(G2-2-m) aber um wahre freunde zu verlieren gehört schon viel zu
(G2-4-m) solange das alles in seinem ramen bleibt, eigentlich nicht

(MODERATOR) Kurz weg vom Thema Communities. Wie läuft eigentlich Euer Alltag ab?

(G2-3-m) langweilig *G*
(G2-2-m) schule *würg* aber zur zeit sind ja ferien
(G2-6-w) Schule, Lernen, Computer

(G2-2-m) training
(G2-5-w) im moment besteht mein alltag aus schlafen essen fernsehen und freunde und internet
(G2-2-m) freunde
(G2-4-m) Schule (zur Zeit Ferien), Training und viel zu tun zu Hause

(MODERATOR) Was ist Euch persönlich wichtig (Hobymäßig, politisch, usw.)? Welche Themen beschäftigen Euch?

(G2-3-m) Computer...Software. Web, usw
(G2-5-w) unterschiedlich, kommt ganz auf meine laune an
(G2-2-m) umwelt und krieg/friedensthemen, pc, sport
(G2-6-w) Schule, Internet und Computer, Mathematik und Wissenschaften
(G2-4-m) Sport (vorallem Rudern, Radsport und Eishockey), Computer und alles drumherum
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Welches sind die wichtigsten Probleme und Sorgen für Euch im alltäglichen Leben?

(G2-3-m) Schule & zukunft
(G2-2-m) probleme meiner freunde und meine natürlich :)
(G2-5-w) abi, freunde, studium/ausbildung, zukunft
(G2-4-m) Probleme in der Schule, mit Freunden und mit Eltern
(G2-2-m) zukunft
(G2-6-w) ich lebe eigentlich problemlos

(MODERATOR) Und über welche Themen unterhaltet Ihr Euch im Chat und in den Foren am meisten?

(G2-6-w) Schule
(G2-3-m) Computer :-)
(G2-5-w) im chat über private sachen
(G2-6-w) und Computer
(G2-4-m) private Sachen und Schule

(MODERATOR) Über was unterhaltet Ihr Euch eher in privaten Räumen, über was eher im Hauptraum?

(MODERATOR) ... keine geheimnisse... :-)
(G2-3-m) hauptraum: mehr zum spass - im eigenen Raum mehr über orivates
(G2-5-w) im hauptraum eher überoberflächliche dinge
(G2-6-w) im Hauptraum eigentlich gar nicht
(G2-3-m) privates
(G2-4-m) private Sachen eher im Privatraum und im HR eher oberflächliche Dinge

(MODERATOR) Setzt Ihr Euch in der Community also auch über Themen auseinander, die Euer alltägliches Leben betreffen (Schule, Zukunft, Beziehungen)?

(G2-5-w) ja
(G2-6-w) ja
(G2-2-m) ja
(G2-3-m) ja
(G2-4-m) ja
(G2-3-m) schliesse mich an *G*
(G2-2-m) wow
(G2-2-m) *lol*
(MODERATOR) *g*

(MODERATOR) Wann nutzt Ihr eigentlich GRIN – unter der Woche und am Wochenende? Morgens, mittags, abends?

(G2-3-m) Rund um die Uhr
(G2-5-w) wann ich gerade zeit habe

(G2-6-w) nachmittags
(G2-4-m) nachmittags und abends
(G2-5-w) meistens abends
(G2-2-m) jeden tag, meistens gegen nachmittag und abends

(MODERATOR) Und wie lange bleibt Ihr durchschnittlich?

(G2-3-m) 6 Stunden...mal 8 mal 12 mal 24 kommt drauf an
(G2-5-w) kommt ganz drauf an wer da ist und wie viel man sich zu erzählen hat
(G2-6-w) 20 min, aber dafür mehrer Male täglich
(G2-2-m) schließ mich julia an
(G2-3-m) momentan 11 Stunden
(G2-4-m) ca. 2 bis 3 Stunden, wenn man es aneinander reiht
(G2-5-w) meistens über eine stunde maximal 3
(MODERATOR) wir sind übrigens schon bei weit über der hälfte meiner fragen :-)
(G2-3-m) schade
(G2-3-m) finds lustig.
(MODERATOR) *g* danke :-)
(G2-4-m) :-(
(MODERATOR) kommen schon noch ein paar...!

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch im "realen Leben" auch manchmal über Themen, die in der Community ausdiskutiert wurden?

G2-5-w schreit: JUCHU
(G2-5-w) selten
(MODERATOR) *grrr*@G2-5-w :-)
(G2-2-m) selten
(G2-6-w) eigentlich weniger
(G2-5-w) was denn?
(G2-4-m) eher selten
(G2-3-m) Eher weniger - die Themen sind sehr unterschiedlich!
(MODERATOR) ach so es kommen noch ein paar - juhu@G2-5-w *jetztversteh*
(MODERATOR) :-)
(G2-5-w) :-)))
(G2-4-m) lange Leitung??@MODERATOR
(MODERATOR) und wenn ihr doch mal über solche themen redet, über welche?
(G2-3-m) *G*
(MODERATOR) ja, kupferkabel...
(G2-4-m) *g*
(MODERATOR) abr mit de es el
(G2-3-m) Neuigkeiten aus dem Netz - neue Rechner, Anbieter, Preise...
(G2-6-w) Schule, Computer
(G2-3-m) Ach
(G2-3-m) und Musik!!!
(G2-4-m) Schule, Computer und Musik
(G2-5-w) schule
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Wie läuft das "jemanden Kennenlernen" in einer Community eigentlich ab?

(G2-3-m) Zuerst einfach "hallo wiegehts woher wie alt".....dann kommen die Chaticnons wie z.B. :-x
(G2-5-w) mit den standardfragen (wie alt? woher? hobbies? usw)
(G2-3-m) Also so mach ich das nicht aber so ist es oft *G*
(MODERATOR) *g*
(G2-3-m) Das ist meistens im Hauptraum
(G2-2-m) gleiche meinung.....like G2-5-w
(G2-4-m) schließ mich G2-5-w an
(G2-3-m) und dann geht man in einen anderen Raum
(MODERATOR) Ist das hier anders als im RL?
(G2-3-m) Und spricht dort weiter.
(G2-3-m) Klar.....

(G2-2-m) ja klar
(G2-3-m) man kann ja wenig falschmachen
(G2-4-m) klar, geht irgendwie einfacher
(G2-5-w) darf ich mal fragen was RL bedeutet?
(G2-3-m) Real Life
(G2-5-w) aha
(MODERATOR) sorry :-)
(G2-3-m) Reales Leben *G*
(G2-5-w) ja danke
(MODERATOR) · Ist das manchmal "spannend"?
(G2-3-m) Das Kennenlernen?
(G2-5-w) naja irgendwie fast immer das selbe
(MODERATOR) ja
(G2-6-w) ja, manchmal schon
(G2-3-m) Nein, das ist immer das gleiche Schema...und fast immer die gleichen Antworten nur mit anderen Details.
(G2-2-m) bei bestimmten leuten ja
(G2-4-m) (fast) immer das gleiche

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch auch mit neuen Mitgliedern?

(G2-5-w) nur das es andere leute sind
(G2-5-w) ja klar
(G2-6-w) manchmal
(G2-2-m) ja, manchmal
(G2-3-m) JA, insofern es nicht um Punkte oder solche Themen geht.
(G2-4-m) Ja
(MODERATOR) Über was?
(G2-3-m) Meistens wird man von den neuen angesprochen - dann lässt man sich halt auf deren Thema ein
(G2-2-m) meistens wollen sie ja was wissen, wie was funktioniert und in die richtung
(MODERATOR) habe gerade noch G2-1-w eingeladen, wäre eigentlich morgen dran gewesen, statt Schnifi heute :-)
(MODERATOR) Hi G2-1-w!
(G2-3-m) alles nochmal oh nein *G*
> G2-3-m grüsst G2-1-w freudig *G*
(G2-1-w) Hi @ll
(G2-5-w) hi G2-1-w
(G2-6-w) hi
(G2-2-m) hi G2-1-w
(MODERATOR) nein nein, steig einfach ein@G2-1-w
(G2-4-m) hi G2-1-w
> G2-1-w grinst frech zu G2-3-m
(G2-3-m) :-)
(G2-1-w) Also los - ich will was hören!
(MODERATOR) So, weiter gehts!
(G2-3-m) Wirst du
(G2-3-m) genug

(MODERATOR) Wieviele Mitglieder kennt Ihr in der Community (mehr als flüchtig)?

(G2-6-w) ca. 10
(G2-2-m) ca. 10-20
(G2-3-m) Kannst du das näher einschränken? Was muss man wissen? Farbe der Unterwäsche?
(G2-5-w) ohje über 10
(MODERATOR) ja, mindestens :-)
(G2-4-m) ca. 15 bis 30
(G2-3-m) dann 100 +
(MODERATOR) und im ernst?
(MODERATOR) G2-3-m?
(G2-3-m) wenn ich wüsste was man wissen muss
(G2-3-m) ausser nick

(G2-1-w) ca 15- 20 , denke ich mal
(G2-3-m) vielleicht real name und alter?
(MODERATOR) naja, einfach schon mehrmals unterhalten oder diskutiert
(G2-3-m) achsoooo
(G2-1-w) Das kommt wohl drauf an, was man unter KENNEN versteht
(G2-3-m) hm
(G2-3-m) sind ne menge
(G2-3-m) 50
(G2-3-m) mindestens
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Habt Ihr auch "richtige Freunde" in der Community?
(MODERATOR) ...enge...

(G2-3-m) G2-1-w ist 18 heist Ru** - nochwas?
(G2-5-w) ja
*G2-1-w schreit: G2-3-M - KLAPPE! *GG**
(G2-3-m) MODERATOR aber nicht unbedingt aus dem RL?
(G2-3-m) sondern nur virtuell?
> *G2-1-w kennt G2-3-m in und auswendig*
(MODERATOR) ja, G2-3-m...
(G2-3-m) ja hab ich auch
(G2-6-w) ja
(G2-4-m) ja
(G2-1-w) Ja
(G2-2-m) ja
(MODERATOR) und wieviele sind im richtigen, engen freundeskreis?
(G2-5-w) 4
(G2-2-m) 7
(G2-4-m) 5
(G2-3-m) 15
(G2-1-w) ca 5

(MODERATOR) Wie schnell findet man richtige Freunde?

(G2-1-w) Was verstehst du unter RICHTIGE Freunde?
(G2-3-m) Kennenlernen geht schnell aber bis man sie als richtige Freund einstuft...
(MODERATOR) das was du unter richtigen freunden verstehst... enge vielleicht...
(G2-5-w) das dauert
(G2-2-m) schnell überhaupt nicht, man kommt sich halt mit der zeit näher, mal schneller mal langsamer
(G2-6-w) meistens merke ich das schon beim ersten Gespräch
(G2-1-w) Je nachdem wie oft man chattet würde ich sagen
(MODERATOR) Ist das anders als im RL?
(G2-2-m) nein
(G2-1-w) Unkomplizierter, aber man weiß auch nie, ob derjenige das alles ernstmeint, was er sagt
(G2-2-m) denke ich nicht
(G2-6-w) nein
(G2-5-w) nein
(G2-3-m) Also für enge Freundschaft reicht grin nicht unbedingt aus
(G2-4-m) stimme mit G2-1-w überein
(G2-3-m) Ich telefoniere mit den leuten noch
(G2-1-w) Merci, G2-4-m :-)

(MODERATOR) Wodurch wird jemand in der Community für Euch zum Freund?

(G2-1-w) Ja...G2-3-m! *gg* G2-3-m macht krankenhaustelefonate
(G2-3-m) Auf jeden Fall nicht durch das Friends-Menü
(G2-3-m) man muss sich länger kennen
(G2-1-w) Dadurch, dass man mit ihm über alles reden kann, oder einfach Spaß hat...
(G2-6-w) wenn er ähnlich, wie ich ist
(G2-2-m) man muss sich schon sehr gut kennen

(G2-4-m) man muß mit ihm über alles reden können
(G2-5-w) wenn wir uns über dinge unterhalten kann über die man nicht mit jedem reden kann
(G2-1-w) ...und dass man wenn man Probleme hat, auch mit jemandem drüber reden kann, den man vielleicht nicht so sonderlich gut kennt
(MODERATOR) wie meinst du das, G2-1-w?
(G2-1-w) Hm...schwer zu erklären. Mal persönlich gesehen: ich hatte lange Zeit ziemliche Probleme, aber dadurch, dass ich hier in der Community Leute kennengelernt habe, und ich ..
(G2-1-w) auch mit denen sprechen konnte, mir Ratschläge anhören konnte, dadurch wurde vieles leichter, und dadurch habe ich auch wahre Freunde gefunden...
(G2-3-m) :-)
(MODERATOR) ah, ok
(G2-1-w) Stopp, da sollte ein PUNKT hin *gg*
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Können Freunde aus der Community auch in bestimmten Situationen „Vorbilder“ sein?

(G2-5-w) ja
(G2-6-w) war bei mir noch nie so
(G2-2-m) nein
(G2-1-w) Manchmal schon
(G2-3-m) ja....absolut
(G2-4-m) ja, können sie
(MODERATOR) und in welchen, wenn ich fragen darf?
(G2-2-m) man weiß ja nie, ob er/sie mir nun die wahrheit sagt oder nicht
(G2-3-m) programmierung
(G2-1-w) Für jemanden dasein, zuhören und helfen
(G2-2-m) dann ja @G2-3-m bei diesen themen
(G2-5-w) ein grin mitglied ist amerikaner und ist mit 17 nach deutschland gezogen das finde ich sehr beeindruckend
(MODERATOR) ah
(G2-4-m) zuhören und einem helfen
(G2-1-w) Gibt aber auch die Anti-Vorbilder - eine Person die in Situationen so handelt, dass man sie sich nicht zum Vorbild nehmen will...
(G2-3-m) G2-3-m *G*
(G2-1-w) Kann aber auch ein Vorbild sein, weil man weiß, dass man so nicht sein will...
(G2-1-w) *gg* @G2-3-m

(MODERATOR) Entwickeln sich in der Community auch manchmal Beziehungen?

(G2-1-w) Sicherlich
(G2-5-w) glaube ich nicht
(G2-2-m) ja
(G2-3-m) ab und an
(G2-2-m) hier gibts doch eins oder??
(G2-6-w) eigentlich weniger
(G2-3-m) pat?
(G2-3-m) wie definierst du beziehung?
(G2-3-m) sexuell?
(G2-4-m) kommt vor, aber ist eher selten
(G2-3-m) *G*
(MODERATOR) "zusammensein" :-)
(G2-3-m) lol
(G2-3-m) das ist wieder irreführend
(MODERATOR) gehört das dazu oder nicht... (zur community)...
(MODERATOR) ?
> G2-1-w ist eine Community-Beziehung
(G2-1-w) *gg*
(MODERATOR) Du allein?
(MODERATOR) :-)
(G2-1-w) Nein, ich zu zweit

(G2-3-m) lach
(G2-1-w) *lol*

(MODERATOR) Wie oft "trefft" Ihr Eure Freunde bei GRIN?

(G2-5-w) fast immer
(G2-2-m) jeden tag
(G2-5-w) weil wir dann verabredet sind
20:41 G2-1-w kommt aus dem Raum GRIN.Chat herein
(G2-3-m) fast täglich
(G2-1-w) Verdammter Kackmist
(G2-4-m) recht oft
(G2-1-w) Sorry...wo warn wir?
(MODERATOR) wie oft du dich mit freunden bei grin triffst...
(G2-1-w) Täglich

(MODERATOR) Über was unterhält man sich mit Freunden, über was mit "normalen" Bekanntschaften?

(G2-3-m) naja
(G2-3-m) schwere frage
(G2-1-w) Mit Freunden über alles, mit 'normalen'Bekannten eigentlich nur Small-Talk
(G2-3-m) schliesse mich Cippie an
(G2-6-w) mit Freunden über alles, mit normalen Bekanntschaften allgemeinere Dinge
(G2-2-m) mit freunden schon mehr privat, bekanntschaften mehr oberflächlich, da wird blos "angekratzt"
> G2-5-w schließt sich G2-1-w an
(G2-1-w) Juhuuuu - krieg ich nen Bonuspunkt, G2-3-m?
(G2-4-m) mit Freunden über alles und sonst nur oberflächlich

(MODERATOR) Reicht das Chatten manchmal nicht mehr aus - telefoniert Ihr oder trefft Euch im "realen Leben"? Wie läuft so etwas ab?

(G2-3-m) Telefonieren schon
(G2-3-m) Trefenn naja selten
(G2-1-w) Genauso - chatten, telefonieren, eMails schreiben, Treffen
(G2-3-m) Chattertreffen
(G2-3-m) Wohnen alle recht weit weg.
(MODERATOR) Warum bedarf es manchmal mehr als chatten?
(G2-5-w) telefonierthabe ich bis jetzt mit noch keinem nur mal mails und sms verschickt
(G2-4-m) Telefonieren ja, Treffen sind eher selten (wegen der großen Entfernung mitunter)
(G2-2-m) telefon und treffen - noch nie
(G2-1-w) Reine Neugier, wie der andere in Wirklichkeit ist
(G2-5-w) ach hab doch schon telefoniert
(G2-3-m) schliesse mich Cippie an
(G2-1-w) Und vielleicht geweckte Sympatien ;-)
> G2-4-m schließt sich auch G2-1-w an

(MODERATOR) Habt Ihr auch manchmal Streit? Wie löst Ihr diesen?

(G2-3-m) ab und zu schon
(G2-1-w) G2-3-m?!
(G2-3-m) naja oft
(G2-1-w) *gg*
(G2-3-m) *lach*
(G2-5-w) streit hatte ich noch keinen
(G2-3-m) ja sorry cippie
(G2-6-w) eigentlich ist das noch nicht passiert
(G2-1-w) G2-3-m entschuldigt sich dann immer ganz lieb ;-)
(G2-3-m) ich löse sie selten
(G2-4-m) bis jetzt war das noch nicht der Fall
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Wart Ihr auch mal auf einem richtigen Chattertreffen?

(G2-3-m) jepp
(G2-1-w) Noch nicht - aber bald!
(G2-4-m) noch nicht
(G2-2-m) ne, leider nicht
(G2-5-w) noch nicht
(G2-6-w) noch nicht

(MODERATOR) Gibt es auch "falsche Freunde"? Wie bemerkt man so etwas?

(G2-1-w) Meistens durch dritte Personen
(G2-3-m) Ja, wenn sie einen nur ausspionieren...
(G2-2-m) ja, durch spionieren
(G2-1-w) Oder am Verhalten
(G2-3-m) richtig G2-1-w
(G2-2-m) und ausspioniert werden
> G2-5-w *hatte bis jetzt noch keinen falschen freund*
(G2-4-m) meist durch andere
> G2-1-w *beglückwünscht G2-5-w*

(MODERATOR) Chattet Ihr auch mit Freunden und Bekannten aus dem realen Leben?

(G2-2-m) ja
(G2-6-w) nein
(G2-1-w) Ja - immer!
(G2-4-m) ja
(G2-3-m) ja aber der ist echt *dumm*
(G2-3-m) *fg*
(G2-5-w) ja
(G2-3-m) bitte streichen
(MODERATOR) *g*
> G2-1-w *'s Klasse ist in GRIN vertreten*
(G2-1-w) *gg*
(MODERATOR) so schwierige frage... :-) ...

(MODERATOR) Was bedeutet es für Euch, ein Teil der Community zu sein?

(G2-3-m) fein
(G2-5-w) schön
(G2-5-w) man gehört halt dazu
(G2-2-m) kennen und gekannt werden
(G2-1-w) Viele Leute kennen und von vielen gekannt werden
(G2-3-m) schliesse mich G2-2-m an
(G2-3-m) und G2-1-w
(G2-1-w) Nicht mir, G2-3-m?
(G2-4-m) ich schließ mich auch an

(MODERATOR) Welche Unterschiede gibt es zwischen Freunden aus dem Chat und Freunden aus dem realen Leben?

(G2-2-m) bei mir gibt es keine
(G2-3-m) Mit dreunden aus dem chat kann man schlecht über Sachen reden die im Real Life passieren oder?
(G2-3-m) Freundne
(G2-4-m) mit den Freunden im Chat kann man meist offener reden
(G2-3-m) Freunden
(G2-3-m) ach ich gebs auf
(G2-1-w) Stimmt nicht, G2-3-m!
(G2-3-m) Doch G2-1-w
(G2-2-m) ich kann mit beiden varianten über alles reden

(G2-5-w) schließe mich G2-4-m an
(G2-3-m) Viele wissen nicht was passiert ist.
(G2-1-w) Schließe mich G2-4-m an
(G2-3-m) Dir passiert was im RL das wissen nur Freunde aus dem RL
(G2-3-m) zumindest oft
(G2-1-w) Kommt drauf an, wem du's erzählst!
(G2-3-m) klar.
(G2-1-w) Also!

(MODERATOR) Welche Vor- und Nachteile hat eine Chat-Freundschaft im Vergleich zu einer Freundschaft im realen Leben?

(G2-1-w) Weite Entfernung - man trifft sich meistens nur im Chat
(G2-3-m) Vorteile: Wenn man genervt ist sagt man nichts
(G2-1-w) *gg* @G2-3-m
(G2-3-m) und hat seine ruhe
(G2-4-m) Nachteil ist auf jeden Fall die weite Entfernung
(G2-2-m) größter nachteil ist bei mir, dass man sich nicht in realität gegenüber steht
(G2-6-w) bei Chat-freundschaften gibt es keine Neidereien wegen Leistungen
(G2-3-m) Nachteil: Man kann schlecht weggehen.
(MODERATOR) z.B. Julia?
(G2-2-m) bei dem realen leben, kann man mehr auf die gefühle des anderen bauen und bekommt sie auch besser mit
(G2-1-w) Stimme G2-2-m zu
(G2-6-w) wenn ich bei einem Wettbewerb gewinne, sind meine Klassenkameraden auf mich schlecht zu sprechen...
(G2-1-w) Kenne ich @G2-6-w
(MODERATOR) ok

(MODERATOR) Helfen Euch andere Community-Mitglieder, wenn Ihr Probleme habt?

(G2-6-w) ja
(G2-3-m) Türlich
(G2-4-m) ja
(G2-1-w) Natürlich
(G2-2-m) ja
(G2-5-w) ja auf alle fälle
(MODERATOR) Bei welcher Art von Problemen, z.B.?
(G2-5-w) liebeskummer
(G2-6-w) Probleme mit den Freunden aus der Schule
(G2-2-m) alle probleme, vor allem bei beziehungsproblemen :)
(G2-1-w) Angst vor Operationen, Probleme in der Familie / Schule/ mit Freunden
(G2-3-m) sexueller Hinsicht? *gg*
(G2-1-w) /me schaut speziell bei Angst vor Operationen zum G2-3-m
(MODERATOR) auch DAS, G2-3-m :-)
(G2-4-m) Probleme in der Schule oder Beziehungsprobleme
(MODERATOR) Und wie helfen sie Euch?
(G2-5-w) mit tips
(G2-3-m) Ratschläge
(G2-6-w) geben Tips
(G2-1-w) Telefonieren, Drüberreden, Tipps und Ratschläge geben, oder einfach nur Trösten
(G2-2-m) helfen mit eigenen erfahrungen
(MODERATOR) hmhm
(G2-1-w) Genau, G2-2-m
(G2-4-m) genau@G2-2-m

(MODERATOR) Versucht Ihr auch, anderen zu helfen? Wann?

(G2-2-m) danke G2-1-w + rudi
(G2-2-m) *LOL*
(G2-1-w) Immerzu :-)

(G2-5-w) ja klar
(G2-6-w) ja klar
(G2-3-m) Vesuchen ja
(G2-4-m) ja, wenn die z.B. Probleme haben
(G2-3-m) Obs hilft ist die andre frage
(G2-2-m) wenn sie die gleichen probleme haben und wenn ich helfen kann
(G2-5-w) immer wenn sie ein problem haben über das sie reden wollen
(G2-1-w) Doch, G2-3-m, bei mir schon :-)
(G2-3-m) Thx
(G2-3-m) :-)
(G2-1-w) :=
(MODERATOR) Und was bringt das für Euch persönlich?
(G2-1-w) Upps...,
(MODERATOR) gefühlsmäßig, etc...
(G2-1-w) Man sammelt Erfahrung
(G2-1-w) Denkt irgendwie auch über sich selbst nach
(G2-5-w) und ist froh das man jemanden geholfen hat
(G2-3-m) ist doch n tolles Gefühl helfen zu können
(G2-1-w) Stimmt, G2-5-w, das zuallererst
(G2-2-m) stimme allen zu
(G2-4-m) nachdenken über sich und selbst eine Lösung dabei zu finden

(MODERATOR) Helfen Euch die Gespräche in der Community im alltäglichen Leben weiter?

(G2-6-w) ja
(G2-2-m) ja
(G2-1-w) Ja :-
(G2-1-w))
(G2-5-w) ja
(G2-3-m) naja schon
(G2-4-m) ja
(MODERATOR) In welcher Hinsicht?
(G2-2-m) erfahrungsaustausch.....
(G2-2-m) hilfe
(G2-5-w) man kann die ratschläge die man bekommen hat weiter geben
(G2-1-w) Eben dadurch, dass man irgendwie Erfahrung gesammelt hat, weiß, dass man im Grunde immer jemanden hat zum Reden, wenn's einem nicht so gut geht... da lebt sich's leichter
(G2-3-m) schliesse mich G2-1-w an
(G2-3-m) -i
(G2-3-m) *g*
(G2-4-m) Austausch von Erfahrungen, und Weitergabe von Ratschlägen
(MODERATOR) ok...

(MODERATOR) Hilft die Community Euch im alltäglichen Leben mehr als das z.B. Bücher oder das Fernsehen es können?

(G2-3-m) nein
(G2-1-w) Ja
(G2-4-m) ja
(G2-2-m) ja
(G2-5-w) ja
(G2-3-m) naja
(G2-6-w) ja, in gewissen Gebieten
(G2-3-m) MODERATOR
(G2-1-w) *gg*
(MODERATOR) warum ja, warum nein?
(G2-3-m) Meinst du jetzt z.B. inner Schule?
(MODERATOR) was dir so einfällt....., G2-3-m
(G2-3-m) Naja da ich nicht über Schule red eilft es mir nicht.
(G2-3-m) hilft
(G2-1-w) Allgemein gesagt: Man findet in der Community viel schneller eine antwort auf eine Frage, wenn man mit Leuten drüber redet...

(G2-4-m) In der Community findet sich die Antwort auf ein Problem oft schneller
(G2-1-w) auch zu Gebieten, die vielleicht momentan nicht aktuell sind...und die einen persönlich betreffen
(G2-2-m) wie immer hat G2-1-w recht *seufz*
(G2-3-m) *lol*
(MODERATOR) :-)
(G2-3-m) nicht seufzen
> G2-1-w *schenkt allen ein klitzekleines Grinsen*
(G2-2-m) na gut *lol*
(MODERATOR) :-(nur ein klitzekleines...
(MODERATOR) :-)

(MODERATOR) Was hilft Euch in Eurem Leben in Problemsituationen am meisten?

(G2-4-m) was nur ein klitzekleines?? *g*
(G2-1-w) Na gut, ein ganz riesengroßes
(G2-1-w) Die ANwort lautet G2-3-M *gg*
(G2-2-m) meine freunde und ablenkung
(G2-3-m) oha
(G2-3-m) *rotwerd*
> G2-1-w *lacht*
(MODERATOR) :-)
(MODERATOR) G2-2-m- RL oder Chat?
(G2-1-w) Na gut...
(G2-3-m) einfach reden hilft
(G2-2-m) RL
(G2-4-m) Freunde und Rennrad fahren, da kann man schön abschalten
(G2-2-m) und chat
(G2-1-w) Mit Freunden reden und sich Aufbauen lassen
(MODERATOR) G2-4-m - RL oder Chat-Freunde?
(G2-2-m) durch chatten einfach ablenken
(G2-4-m) RL
(MODERATOR) G2-6-w, was hilft Dir am meisten?
(G2-5-w) mit chat und rl freunden reden
(G2-6-w) ich glaube, chat
(MODERATOR) ok, danke...
(G2-1-w) Gut, dass wir alle FlateRate haben...
(G2-1-w) *gg*
(G2-3-m) *g*

(MODERATOR) Kann man durch Chatten und Forennutzung etwas lernen?

(MODERATOR) (vorletzte Frage)
(MODERATOR) :-)
(G2-3-m) schon?
(MODERATOR) ja...
(G2-1-w) Ja...das 10-Finger-Such-System
(G2-1-w) *gg*
(G2-3-m) Lernen klar - hauptsächlich aber technische Fragen oder Probleme
(MODERATOR) ...auch in bestimmten Themengebieten...
(G2-6-w) naja, Fach-foren ja
(G2-1-w) Im Grunde sehr viel...
(G2-4-m) ja, vorallem schnelles schreiben *g*
(MODERATOR) und was kann man lernen?
(MODERATOR) :-)
(G2-5-w) schließe mich G2-4-m an
> G2-3-m *bereitet sich seelisch auf die letzte Frage vor!*
(G2-1-w) Weil für jeden Geschmack was dabei ist...
(G2-1-w) MOMENT G2-3-M - wir sind noch nicht so weit!
> G2-2-m *schließt sich wiederrum G2-1-w an*
(G2-3-m) lernen
(G2-1-w) Was man lernen kann?!? Hm...

(G2-3-m) das was man nicht weiss
(G2-3-m) bzw lernen will
(G2-1-w) Das ist vielleicht ne schwierige Frage - schlieÙe mich G2-3-m an
(MODERATOR) z,B in fun.foren oder beim diskutieren
(G2-3-m) Dort weniger irgendwie
(G2-1-w) Diskutieren: andere Meinungen hören + seine eigene Meinung vertreten ... klar und plausibel
(G2-4-m) schließ mich G2-3-m an
(G2-3-m) Siehe Klapperstrauss - dort kommt man zur Belustigung
(MODERATOR) ok...
(MODERATOR) dann....
(MODERATOR) *trommel*
(G2-3-m) :-)
(G2-1-w) ENDSPURT!
(MODERATOR) letzte Frage:
(MODERATOR) t
G2-5-w schreit: DIE LETZTE?
(G2-5-w) *heul*
(MODERATOR) ja *zitter*
(G2-3-m) *g*
(G2-1-w) ABER NICHT DASLETZTE!
(G2-3-m) Los
(G2-3-m) Frag uns
(G2-4-m) schade

(MODERATOR) Könnt Ihr Euch auch vorstellen, noch zu chatten, wenn Ihr älter seid?

(G2-6-w) ja klar
(G2-2-m) klar
(G2-5-w) ja
G2-3-m schreit: OH GOTT NIE IM LEBEN
(G2-1-w) Jaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa :-)))
(G2-4-m) Ja
> *G2-1-w wird als alte Oma im Schaukelstuhl noch chatten wie der Weltmeister*
(G2-2-m) warum auch nicht??
(G2-1-w) *gg*
(MODERATOR) ok...

3.3 Online-Gruppendiskussion 3

(MODERATOR) Ich freue mich sehr, dass Ihr alle an dieser Diskussion teilnehmt.

(MODERATOR) Wie Ihr schon in meiner E-Mail erfahren habt, handelt es sich hier um eine wissenschaftliche Untersuchung über Internet-Communities wie GRIN.

(MODERATOR) Ein paar kleine Hinweise vorab:

(MODERATOR) Bitte sowenig wie möglich flüstern :-)

(MODERATOR) Zur Diskussion an sich: redet frei, sagt alles, was Euch einfällt!

(G3-6-m) *g*

(G3-5-w) is OK :)

(MODERATOR) und ruhig diskutieren :-)

(G3-2-m) oky

(G3-6-m) ak

(MODERATOR) - ruhig nachfragen, wenn etwas unklar ist.

(G3-3-w) geht klar

(MODERATOR) Es dreht sich bei meinen Fragen insbesondere um den Chat, Foren und Freunde in der Community. NICHT um das Hausarbeitenarchiv usw.

(MODERATOR) So, jetzt geht's aber los :-)

(G3-2-m) gut *lol*

(G3-6-m) los

(MODERATOR) Wie lange habt Ihr schon einen Internetanschluss?

(G3-1-w) los gehts!

(G3-5-w) ich erst seit Dezember

(G3-3-w) seit ende november 2000

(G3-2-m) seit januar 2000

(G3-6-m) seit April 2000

(G3-5-w) 2000

(G3-4-w) seit weihnachten

(MODERATOR) Was habt Ihr anfangs denn so alles im Internet gemacht?

(G3-2-m) downloads *g*

(G3-1-w) hmm.....1,5 jahren...*langsamsei*

(G3-4-w) bei grin gechattet*gg*

(G3-6-m) dtio

(MODERATOR) :-)

(G3-6-m) Downlods

(G3-5-w) rumgeschaut, was es so alles gibt

(G3-1-w) chaten, downloads, mails um die ganze welt, tel...

(G3-6-m) Musik

(G3-1-w) musik...

(G3-2-m) mp3 hauptsächlich und fürn flugsimulator

(G3-5-w) bis ich zu Grin kam....

(MODERATOR) Wie und wann seid Ihr das erste Mal auf eine Community gestoßen, welche war es?

(G3-2-m) email und dann icq und irgendwann grin

(G3-4-w) ohhhhhhhh

(G3-6-m) oft völlig planlos rumgesurft

(G3-4-w) wollte sich tanja nicht kümmern?

(G3-1-w) letzten september grin...durch eine hausarbeitensuche

(G3-6-m) genau, icq irgendwann mal zuam chatten

(G3-6-m) Grin war völliger Zufall

(G3-2-m) war GRIN, im September, vom Freund gehört (grinnie blur) *g*

(G3-3-w) durch zufall

(G3-6-m) bin sofort kleben geblieben

(G3-2-m) ich auch

(G3-6-m) das war das was ich lange gesucht hate
(G3-5-w) ich bin duchr einen link zu Grin gekommen
(G3-3-w) nicht nur ihr :-)
(G3-1-w) ich auch aber volle kanne war sympathisch ;-)
(G3-4-w) durch einen freund der bei hausarbeiten de öfters sachen sucht
(G3-2-m) und jetzt bin ich abhängig hm
(G3-3-w) die sucht!

(MODERATOR) Wie war das, als Ihr Euch das erste Mal in der Community registriert habt? Wart Ihr neugierig?

(G3-2-m) ja
(G3-6-m) kannte vorher nur ciao.de, metropolis und irnzwas mitm fisch
(G3-2-m) foren erstmal in ruhe angesehen und irgendwann dann auch chat
(G3-1-w) klar auf jeden fall..aber auch komisch man war so neu die anderen kannten sich schon...dann erstmal leute kennenlernen...
(G3-5-w) jap. woolt so sehen,was hier los ist & fand es prima :)
(G3-3-w) ich hatte einen monat internet, ich war mehr als neugierig :-) alles durchstöbern, nächte lang :-)
(G3-1-w) ja metropolis kannte ich vor grin ach stimmt aber das fand ich icht so gut
(G3-4-w) ich war vor grin noch nirgentwo sonst chatten
(G3-4-w) war schon neugierig
(G3-2-m) ich auch nicht

(MODERATOR) Und was habt Ihr Euch von der Community erwartet? Welche Vorstellungen hattet Ihr?

(G3-4-w) spaß :-)
(G3-2-m) *g*
(G3-5-w) ich war mal kurze Zeit bei Fritz
(G3-1-w) spaß...abschalten vom alltag...
(G3-3-w) unterhaltung, also wie loona schon sagt :-)
(G3-2-m) leute so wie sie hier sind, die meisten jedenfalls
(G3-5-w) ich hab in ganzen nichts besonderes erwartet

(MODERATOR) Was für einen Eindruck hattet Ihr von dem, was hier so alles abläuft?

(G3-6-m) Community=Gemeinschaft oder? -- genau das
(G3-4-w) am anfang war es lustig
> G3-6-m *flucht weils bei ihm hakt*
(G3-2-m) genau loona
(G3-4-w) aber inzwischen ist es doch mehr stress
(G3-2-m) mittlerweile wird es etwas nervig
(G3-6-m) fühlte mich gleich angenommen
(G3-3-w) ich versteh im großen und ganzen nicht, wie hier jemand seinen halben tag verbringen kann
(G3-6-m) ja, war echt mal besser
(G3-1-w) ja alles unbeschwert...naja stress kommt dazu wenn man personen näher kennt
(G3-5-w) ich find jetzt immer noch lustig. du lernst hier manchmal echt intressante leute kennen
> G3-1-w *verstehst das sehr wohl*
(G3-3-w) aber die leute sin zum größten teil schon ganz nett :-)
> G3-4-w *auch*
(G3-4-w) ganz einfach G3-3-w

(MODERATOR) Was habt Ihr die ersten Male in der Community so alles gemacht?

(G3-3-w) du verstehst das?
(G3-3-w) ja bitte.. erklären :-)
(G3-6-m) die Foren
(G3-2-m) erstmal nur in den foren
(G3-3-w) weiter..
(G3-6-m) und Pulse fand ich geil
(G3-2-m) politik fast ausschließlich

(G3-4-w) leute kennengelernt
 (G3-2-m) und nach einer oder zwei wochen dann halt der chat
 (G3-1-w) geschattet...und mir einen eindruck in den foren verschafft
 (G3-3-w) foren und chatten
 (G3-6-m) und denn bald der Chat
 (G3-2-m) wie heute eben auch noch
 (MODERATOR) ihr habt es ja teilweise schon erwähnt.... aber:
 (G3-4-w) hab foren früher noch nicht so heufig genutzt
 (G3-6-m) aber?

(MODERATOR) Wie war es dann, als Ihr schon eine Weile "dabei" wart, wie hat sich Euer Eindruck von der Community geändert?

(G3-6-m) zuerst nur positiv
 (G3-2-m) es sind viiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii mehr unruheherde hier
 (G3-6-m) hab immer irgendwen getroffen/kennengelernt
 (G3-2-m) und es nervt, muss ich mal so sagen
 (G3-1-w) ja zunächst war ja alles ziehmlich oberflächlich
 (G3-5-w) es kamen immer mehr störenfriede hinzu
 (G3-3-w) anfangs positiv
 (G3-4-w) je näher man die leute kennt, desto stressiger wird es
 (G3-2-m) aber immer noch sehr positiv
 (G3-3-w) aber später wie hänschenklein schon sagt, so perfekt is es hier auch nicht.
 (G3-6-m) zur zeit find ichs auch nicht sp doller weil sich viele zurückzieh'n
 (G3-5-w) je bekannter GRIN wurde, um so mehr "idioten" kamen auch
 (MODERATOR) wieso, loona?
 (G3-1-w) alles ziehmlich einfach aber ich finde es haben sich so gruppen herauskristalisiert...
 (G3-3-w) aber im vergleich mit anderen is er immer noch positiv :-)
 19:17 G3-4-w kommt aus dem Raum GRIN.Chat herein
 (G3-4-w) sorry
 (G3-3-w) yepp.. geb ich dir recht G3-5-w
 (G3-6-m) es war echt eine community, die gleichen 20,30 Leute voj denen man was liest
 (MODERATOR) wieso wird es stressiger loona ? :-)
 (G3-2-m) so ist es...
 (G3-4-w) weil einen irgentwann die probleme anderer belasten
 (G3-6-m) die trifft man dann kurz...
 (MODERATOR) ah ok
 (G3-6-m) ...sag mal hab da was glesen...
 (G3-1-w) oder auch nicht okay..
 (MODERATOR) :-)
 (G3-2-m) oder weil man dadurch selbst in probleme verwickelt wird
 (G3-6-m) des find ich weniger
 (G3-2-m) und dann ist das nicht okay aber das kann man nicht auf die community schieben
 (G3-4-w) ja genau

(MODERATOR) Welche Dinge in der Community haben Euch besonders überrascht?

(G3-3-w) im negativen oder im positiven?
 (MODERATOR) beides :-)
 (G3-2-m) das hier nicht so viele im chat sind, und zwar im positiven
 (G3-4-w) das man hier freunde finden kann
 (G3-1-w) hmm...also war ja anfangs alles sehr positiv..herzliche aufnahme...ansprechpartner usw.
 (G3-5-w) also ich selbst versuch die probleme anderer zu lösen. wenn es halt nicht geht, geb ich nur ratschläge & bald hab ich es sowieso vergessen
 (G3-3-w) das man hier leute kennenlernen kann => positiv
 (G3-2-m) außerdem die doch größtenteils wirklich sinnvollen foreneinträge
 (G3-2-m) nicht so ein müll den niemand braucht
 (G3-1-w) größtenteils??!!?
 (G3-6-m) *heftigzustimm*@loona
 (G3-1-w) naja da trennen sich unsere meinungen
 (G3-3-w) zum größtenteil
 (G3-2-m) ja mehr oder weniger schon

(G3-2-m) finde ich...
(G3-1-w) es war mal besser
(G3-4-w) ja stimmt
(G3-1-w) aber das wurde auch schon lang und breit diskutiert
(G3-6-m) positiv, dass es hier echt helle köpfe gibt
(G3-2-m) es gibt foren da gehe ich nicht hinein weils mich nicht interessiert
(G3-3-w) das was G3-5-w sagte find ich auch noch zutreffend
(G3-4-w) ich besuche die foren kaum noch
(G3-2-m) und von denen rede ich deshalb auch nicht
(G3-6-m) mach mal wieder
(MODERATOR) ok
(G3-5-w) also ich find gut, das man meist nie allein ist
(G3-3-w) oh ja, die gibt es @hänschenklein

(MODERATOR) Gab es besondere Ereignisse/Erlebnisse in der Community?

(G3-2-m) stimmt schon G3-5-w
(G3-2-m) hmmm....*überleg*
(G3-6-m) chatten voin 3-5h
(G3-1-w) aber sicher *lach*
(G3-6-m) zu dritt
(G3-4-w) das reale treffen ist etwas besonderes
(G3-3-w) nächtelanges chatten
(G3-2-m) anstieg der telefonkosten *lol*
(G3-6-m) nur schwachsinn
(G3-2-m) aber rapide
(MODERATOR) :-)
(G3-3-w) reale treffen
(G3-4-w) ja auch@G3-2-m
(MODERATOR) ok
(G3-5-w) oh ja das macht spass .9 natürlich muss man dann auch den richtigen parter haben
(G3-2-m) aber was solls?!
(G3-6-m) ich hab echte Freunde gefunden, hätt ich nie gedacht

(MODERATOR) Was genau hat Euch dazu gebracht, GRIN öfters zu besuchen?

(G3-2-m) ich auch und hätts auch nie erwartet
(G3-4-w) sucht
(G3-1-w) neue freunde....
(G3-6-m) sucht
(G3-2-m) die freunde eben
(G3-6-m) definitiv
(G3-2-m) und sucht, klar
(G3-6-m) Freunde
(G3-1-w) sucht war ja wohl anfangs nicht da HK
(G3-5-w) ja sucht & meine freunde hier
(G3-3-w) leute, mit denen man sich vorher schon unterhalten hatte wieder zu treffen.
(G3-6-m) sich austauschen können
(MODERATOR) sucht wonach?
(G3-3-w) ach ja.. und natürlich die sucht1
(G3-2-m) nach chat mit freunden
(G3-3-w) !#
(G3-6-m) mit sovielen so vieles belabern
(G3-1-w) das kann ich nicht definieren aber ich kann nicht ohne chaten irgendwie
(G3-2-m) ich leider auch nicht mehr...
(G3-4-w) ja geht mir wie babe
(G3-3-w) und die neugier an anderen persönlichkeiten
(G3-1-w) man ist ja auch offener im chat...dann kann man alles sagen
(G3-5-w) das geht mir genauso. dann fehlt einen was

(MODERATOR) Was tut Ihr denn so alles bei GRIN – im Chat und in den Foren...?

(G3-4-w) chatten..manchmal GRIN.pulse
(G3-4-w) foren besuch ich nicht mehr
(G3-1-w) im chat mit den besten freunden reden...ausdiskutieren..pläne schmieden..unterstützen..in den foren naja
(G3-5-w) ich unterhalt mich meist mit meinen Freunden. Aber neue Kennenzulernen ist auch ziemlich intressant
(G3-1-w) kein kommentar zu den foren
(G3-6-m) doch ales
(G3-3-w) foren, chatten
(G3-2-m) alles was man da so machen kann
(G3-3-w) yo, wie G3-5-w schon sagt
(G3-2-m) sinnvolles meine ich
(G3-6-m) Foren muss sein, auch wen ich manchmal für n paar wochen pause mach
(G3-3-w) :-)

(MODERATOR) Über was informiert Ihr Euch in den Foren? oder diskutiert...

(G3-6-m) *g*
(G3-2-m) also keine punktehascherei durch schrottbeiträge und von denen dann massenhaft
(G3-3-w) selbstmord
(G3-6-m) darum gehts ja gar net
(G3-2-m) über politische themen
(G3-3-w) freundschaften
(G3-3-w) politisch
(G3-6-m) eigentlich alles
(G3-2-m) obwohl es da teils schon an die nerven geht
(G3-3-w) hm
(G3-6-m) das geht auch nicht immert
(G3-5-w) manche beiträge sind intressant. da kann man neues lernen oder einfach nur über witzige dinge lachen(mein jetzt aba nich witze foren)
(G3-6-m) gibt halt schon ein paar selbstdarsteller
(G3-2-m) richtig, bsp. politik @G3-5-w
(G3-6-m) dann gehts nichmehr
(MODERATOR) Kann man durch die Community also auch etwas lernen?
(G3-3-w) ja
(G3-2-m) sicherlich
(G3-1-w) ja sowohl auf "menschlicher basis" als auch auf intellektueller...
(G3-4-w) sicher
(G3-3-w) yep babe
(G3-5-w) würd ich sagen ja. man wird auch im chat über dinge aufgeklärt,die man vorher nicht wusste
(G3-1-w) ;-)
(MODERATOR) schön!
(MODERATOR) z.B., G3-5-w?
(G3-6-m) im dialektischen Sinne auf jeden Fall
(G3-1-w) *argh* der xxx
(G3-2-m) dass martin luther king doch der erste schwarze prääsident der usa war *lollllll*
(MODERATOR) /ig xxx
(G3-1-w) ja hab schon
(G3-6-m) manches lernt man aber nie!
(G3-5-w) da sind so verschiedene sachen. kann ich jetzt nicht genau sagen. vielleicht Fremdwörter oda sache die dir neu sind
(G3-6-m) z.b. was /ig soll
(G3-1-w) man kann nicht alles lernenen und nie auslernen..
(G3-2-m) manches zu verstehen lernt man nie...

(MODERATOR) Kann man in der Community auch mal von Alltagsproblemen abschalten? Warum?

(G3-6-m) oder wie man im chat fragen stellt
(G3-2-m) ig=ignore
(G3-6-m) genau sowas kommt dann nämlich immer

(G3-2-m) /aq frage
(G3-4-w) weil man wenn man will jemand anders sein kann
(G3-3-w) genau G3-4-w
(G3-1-w) /aq ask question??!!?
> G3-6-m fällt G3-2-m um den hals, weil er der erste ist
(MODERATOR) wie meint ihr das, G3-4-w / G3-3-w?
(G3-1-w) ja man kann sein wie man will aber ich bin so *lach*
(G3-2-m) ah!
(G3-2-m) *g*
(G3-2-m) aber immer doch ;)
(G3-6-m) Kontaktaufnahme ist leicht+
(G3-3-w) man kann mal nicht das sein, was man wirklich ist
(G3-2-m) ganz richtig, sehr viel leichter
(G3-6-m) in der community doch mehr als allgemein beim chatten+
(G3-3-w) man kann mal nicht das sein, was man immer ist
(G3-4-w) da kann der tag noch so mies sein, im chat ist alles beser*lach* naja ein bisschen übertrieben...

(MODERATOR) Ist die Community ein guter Zeitvertreib?

(G3-6-m) verstellen tu ich mich nicht
(G3-2-m) doch ich bin glaube ich der, der ich in der realität auch bin
(G3-2-m) ja das auch
(G3-3-w) gut in welchem sinne?
(MODERATOR) für dich gut...
(G3-6-m) oft
(G3-1-w) naja wenn man zeit hätte...teils teils
(G3-2-m) es sind meistens freunde da mit denen man chatte kann
(G3-2-m) +n
(G3-1-w) freunde im RL bleiben oft zurück...
(G3-6-m) so um 3h wenn ich niocht pennen kannn
(G3-4-w) fernsehn langweilt mich zu tode
(G3-1-w) *böseerfahrunggemachthab*
(G3-6-m) wer hat da sonst zeit für mich?
(G3-2-m) naja...
(G3-5-w) zeitvertreib...würd ich so nicht sagen....eher beschäftigung
(G3-3-w) jein.. es entfremden einerseits und manchmal könnte man seine zeit wirklich besser nützen
(G3-3-w) weil man bei fernsehen passiv is
(G3-6-m) stimmt, G3-3-w
(MODERATOR) ok
(G3-6-m) aktiv

(MODERATOR) Welche Dinge "nerven" Euch denn am meisten in Chat und Foren?

(G3-6-m) Selbstdarsteller
(G3-4-w) die trotteln
(G3-1-w) die intrigen??!!? *lach*...
(G3-4-w) idioten
(G3-6-m) Besserwisser, Nicht-Bis.-Zum-Ende-Zuhörer
(G3-4-w) und arschlöscher
(G3-3-w) und woran bemerkst du bitte selbstdarsteller?@G3-6-m
(G3-4-w) ohja intrigen, genau!
(G3-6-m) die, die solange mit irgendwelchen phrasen auftrumpfen
(G3-3-w) die, die die blöden sprüche klopfen
(G3-5-w) in den foren die müllbeiträge mit nur einen buchstaben und in den chat die leute die andere beleidigen oda nerven
(G3-2-m) sorry ich muss mal ganz kurz weg, meine mutter! tut mir leid, ich beeile mich!
G3-2-m meldet sich kurz ab (sorry!!!!!!)
(G3-6-m) bis keiner mehr bock darauf hat
(G3-1-w) und die schönen postkarten text: "fffffffffffffff"
(G3-3-w) und leute, die unverschämt werden
(MODERATOR) hmhm

(MODERATOR) Haltet Ihr Euch manchmal in der Community einfach auch nur so zum Spaß auf – ohne etwas Besonderes zu tun?

(G3-5-w) oder die nur ausdrücke benutzen wie z.B. (sorry) FICKEN
(MODERATOR) :-)
(G3-4-w) hmmm...
(G3-1-w) nur so zum spaß
(G3-1-w) ...
(G3-4-w) nur zum chatten...
(G3-1-w) kannst du die frage etwas konkreter formulieren?
(G3-1-w) chaten=spaß?
(G3-3-w) ja bitte
(G3-4-w) ich weiß ja nicht...tut man beim chatten was besonderes?
(G3-6-m) öfters
(G3-6-m) man findet immer was (fast)
(MODERATOR) einfach so, herumstöbern, ohne ziel...
(G3-5-w) zum spass. wenn ich glück hab unterhalt ich mich nett (was meist immer ist) wenn nicht auch nicht schlimm
(MODERATOR) oder zuschauen
(G3-6-m) dafür ist ja genug da
(G3-3-w) zu oft
(G3-1-w) hmm sehr selten...außer GB's *lach* da findet man interessante sachen
(G3-1-w) *appealrdbysensationalism*
(G3-6-m) 's gibt teile im .Pulse da war ich noch nicht
G3-2-m meldet sich zurück (sorry!!!!!!)
(MODERATOR) ok
(MODERATOR) hi G3-2-m :-)
(G3-2-m) so
(G3-1-w) ja stimmt aber aus reinem desinteresse war ich da noch nicht gewesen
(G3-2-m) hi ;)
(G3-4-w) stimmt, im gb stöber ich auch gern
(G3-1-w) loona *lach*
(G3-2-m) worum gehts?
(G3-6-m) gbs, oh ja
(G3-3-w) gb rauben einem die zeit :-)
(MODERATOR) um einfach nur so zum spass hier sein, ohne ziel
(G3-6-m) *g*
(G3-5-w) GB sind intressant ? mir neu. die fotos sind höchstens witzig
(G3-1-w) hab ich überhaupt ein ziel wnen ich hier bin??!!?
(G3-6-m) lol
(G3-2-m) nein eigentlich nicht
(G3-1-w) naja G3-5-w...alles sache der einstellung
(MODERATOR) weiss ICH nicht! :-)
(G3-3-w) nein.. das was die leute reinschreiben is interessant :-)
(G3-4-w) ja das meinte ich vorhin auch babe
(G3-6-m) hm
(G3-2-m) ich weiß meistens wann wer online ist

(MODERATOR) Seid Ihr insgesamt zufrieden mit den Möglichkeiten, die Euch Chat und Foren bieten?

(G3-6-m) G3-3-w hat recht
(G3-2-m) dann komme ich eben zu der zeit hierher
(G3-2-m) ja doch schon
(G3-2-m) die foren sind wirklich gut
(G3-6-m) würde ich sagen
(G3-5-w) ja würde ich sagen. das macht hier einfach spass :)
(G3-1-w) hmm ja erweiterungen fallen mir jetzt sponatn nicht ein
(G3-4-w) ja insgesamt schon
(G3-4-w) ich fäbde icons gut
(G3-1-w) das roulette finde ich "bescheuert"

(MODERATOR) In welchen Situationen wird es Euch langweilig in der Community?

- (G3-1-w) loona dann hängt der chat
- (G3-2-m) am chat kann man ja doch wohl nichts verbessern
- (G3-6-m) wie gesagt, die Möglichkeiten und trotzdem halbwegs überschaubar, kenn ich sonst nicht
- (G3-3-w) ja.. und wenn nicht, dann kann man das doch ausbauen.. oder erst gar nicht kommen
- (G3-2-m) es gibt auch nichts
- (G3-1-w) wenn nicht die menschen da sind die ich lieb gewonnen habe
- (G3-2-m) genau @G3-1-w
- (G3-5-w) wenn keiner mit mir redet oder wenn nichts los ist
- (G3-4-w) ja dann geh ich wieder@ G3-1-w
- (G3-5-w) dann geh ich meist auch
- (G3-3-w) das was G3-5-w schon sagte
- (G3-6-m) wenn nur leute da sind, die nebeneinander wohnen
- (G3-2-m) ich meistens nicht weil ich immer warte *g*
- (G3-1-w) ich meistens auch loona
- (G3-6-m) zu lange!

(MODERATOR) Es gibt ja eine riesige Auswahl an Medien: Fernsehen, Zeitschriften, Bücher, Zeitung, Internet... Was ist das Besondere an einer Community?

- (G3-2-m) ja öfter
- (G3-1-w) community "lebt"
- (G3-6-m) Interaktivität
- (G3-2-m) täglich aktuell
- (G3-1-w) japp @G3-2-m
- (G3-4-w) ja, genau
- (G3-2-m) die "medien" reden mit einem
- (G3-2-m) sozusagen...
- (G3-1-w) klatsch und tratsch *lach*
- (G3-3-w) das man einfach ein gb hat, man kann sich mitteilen und hat so seine festen leute, muss aber nicht zu ihnen, kann. man hat einfach alle möglichkeiten
- (G3-4-w) es lebt, ist der richtige begriff
- (G3-5-w) individuell. ständig veränderbar. nie eintönig (meist zumindest)
- (G3-4-w) -v
- (G3-6-m) aber ich nicht mit ihnen
- (G3-2-m) das ist müll @ G3-1-w
- (G3-1-w) ach
- (MODERATOR) :-)
- (G3-1-w) ich mag das
- (G3-2-m) ich finde richtige unterhaltung doch wirklich besser
- (G3-1-w) auch wenns müll ist
- (G3-1-w) es gibt auch leute die sammeln briefmarken
- (G3-1-w) das ist für mich müll
- (G3-2-m) ja sicher...
- (G3-1-w) also ;-)

(MODERATOR) Gibt es Dinge, die Euch an anderen Medien besser gefallen?

- (G3-3-w) wenn das ganze leben aus ersten unterhaltungen bestehen würde, dann wär das doch etwas bedrückend
- (G3-2-m) nur lästern oder so halte ich für negativ
- (G3-3-w) in dem sinne finde ich klatsch und tratsch auch nicht schlecht :-)
- (G3-1-w) objektiver...
- (G3-4-w) bevor ich mich vor die kolotze hänge und einschlafe, geh ich lieber chatten
- (G3-2-m) auf cds ist öfter mal musik drauf *g*
- (G3-1-w) *lach*
- (G3-2-m) scherz
- (G3-2-m) geht natürlich nicht
- (G3-6-m) rofl
- (G3-3-w) klatsch und tratsch ist nicht immer negativ (sollte nur mal gesagt werden)

(G3-2-m) aber interaktivität ist das beste zur zeit denke ich
(G3-5-w) du wird objetiv geredet. die sind meist nicht voreingenomen
(G3-2-m) naja....
(G3-6-m) wer ist objektiv?
(G3-1-w) anfangs vielleicht G3-5-w
(G3-6-m) keiner ist wirklich objektiv
(G3-5-w) die anderen medien
(G3-1-w) die medien wie das fernsehen zum beispiel (obwohl nicht immer)
(G3-6-m) nicht wirklich
(G3-5-w) oder etwa doch nicht ?
(G3-2-m) allein der name schafft schon subjektivität
(G3-6-m) z.B. G3-2-m
(G3-2-m) wenn ich geilesluder heiße oder so
(G3-2-m) das sagt doch was über mich aus
(G3-2-m) obs stimmt oder nicht
(G3-3-w) ja, weil man bei anderen medien einfach mal passiv sein kann, d.h. einfach nur hinter dem buch verschwinden z.b.
(G3-6-m) brauchst ja nur faz und taz zu vergleichen, bei zeitung, z.b.

(MODERATOR) In welchen Situationen entscheidet Ihr Euch, mit Freunden weg zu gehen oder etwas mit den Eltern zu unternehmen und wann für GRIN?

(G3-3-w) freunde gehen immer vor
(G3-6-m) für grin immer dann wens andre net funzt
(G3-2-m) also ehrlich gesagt sind mir freunde und hobby wichtiger
(G3-2-m) genau G3-2-m
(G3-3-w) aber nachts, wenn das "normale" leben zu ende geht, dann is grin dran :-)
(G3-6-m) wäre traurig wens anders wär
(G3-5-w) also wenn schönes wetter ist, sitz ich meist nie drinnen. da bekomm ich die motten
(G3-2-m) z.t. schon G3-3-w
(G3-1-w) grin...regen wenn man ruhe braucht keine lust....freunde gutes wetter...lust auf spaß und wenn man energiereich ist...eltern...*lach* no comment
(G3-6-m) so um halb 3
(G3-6-m) *g*
(G3-2-m) auch wenn ich "abhängig" bin ist das noch so
(MODERATOR) Gehen Freunde aus dem realen Leben IMMER vor?
(G3-4-w) ja immer
(G3-5-w) ja schön
(G3-6-m) IMMER
(G3-2-m) ja ich denke schon
(G3-3-w) immer!!!
(G3-5-w) Ö=o
(G3-1-w) hmm ja ich denke schon
(G3-2-m) ist bei mir jedenfalls noch nicht anders gewesen

(MODERATOR) Denkt Ihr manchmal: "Jetzt hätte ich lieber den Computer auslassen und etwas mit anderen unternehmen sollen!" ?

(G3-3-w) es kommt aber auf die wichtigkeit drauf an, muss ich schon sagen.
(G3-6-m) gibt da ja auch Überschneidungen
(G3-2-m) hätte heute eigentlich kurstreffen aber diskussion geht vor ;)
G3-4-w meldet sich kurz ab (kurz)
(MODERATOR) *g* @ G3-2-m
(G3-3-w) ja, manchmal... aber dann tu ich das am nächsten tag
(G3-3-w) :-)
(G3-2-m) ja, wenn es wirklich ätzend wird denke ich das manchmal
(G3-1-w) ja das habe ich oft gedacht!
(G3-2-m) aber manchmal ist das Gegenteil der fall
(G3-6-m) sehr selten
(G3-6-m) @G3-2-m
(G3-6-m) genau
(G3-1-w) zum beispiel hätte ich mich für die monate von jan-märz ohrfeigen können

(MODERATOR) und wann ist das so?
(G3-6-m) gibts auch anders rum
(G3-5-w) also ich verbind meist alles. wenn ich was für die schule machen muss,mach ich es am pC
(MODERATOR) warum, G3-1-w?
(G3-1-w) naja
(G3-1-w) *grrr*
(MODERATOR) (keine privaten geheimnisse) :-)
(G3-1-w) also hab ich irgendwie zurückgezogen...keine lust die probleme im alltag zu lösen...
(G3-3-w) wenn ich sonntags z.B. zu faul zum aufstehen bin und fertigmachen, dann lande ich hier.. sowas z.b.
(G3-1-w) da hab ich egdacht
(G3-1-w) grin ist die lösung ;-)
(G3-1-w) wars aber nich
(G3-2-m) stimmt babe
G3-4-w meldet sich zurück (kurz)
(G3-1-w) naja das hab ich erkannt
(G3-1-w) und nun steh ich voll im leben
(G3-1-w) no prubs but fun
(G3-1-w) probs...
(G3-3-w) grin ist auch ne möglichkeit den alltag und seine offenen dinge vor sich her zu schieben.. stimmt, wie babe schon sagte
(MODERATOR) G3-3-w ist übrigens jetzt beim essen :-)
(G3-3-w) aber irgenwann wird man eines besseren belehrt :-)
(MODERATOR) danke, G3-3-w!
(G3-4-w) viel spaß noch
(G3-6-m) hm, is ne gefahr stimmt
(G3-1-w) bye G3-3-w
(G3-3-w) n guten wünsch ich!
(G3-1-w) aber gefahr gebannt zumindest vorerst!
(G3-5-w) wenn ihr meint..bei mir ist das nicht so. ich geniess mein leben & kümmer mich trotzdem um andere sachen
(MODERATOR) ok :-)
(G3-6-m) ciao G3-3-w!
(G3-3-w) so sollte man es machen :-))@G3-5-w
(G3-2-m) bye G3-3-w

(MODERATOR) Wo liegt für Euch eigentlich der Unterschied zwischen Chat und Foren? Was ist wofür da?

(G3-6-m) Forum gibt Bedenkzeit
(G3-1-w) hmm chat ist persönlicher
(G3-2-m) chat zur unterhaltung
(G3-2-m) persönliche unterhaltung
(G3-3-w) foren: wenn man leuten nicht gleich antworten will, sondern erst ausklabüsern, was man sagen wird...
(G3-6-m) differenzierter, überlegter
(G3-1-w) genau G3-3-w
(G3-5-w) foren diskutieren, chat nett labern
(G3-3-w) chat: wenn man gleich antworten auf seine fragen will..
(G3-2-m) in den foren habe ich mehr zeit zum überlegen für eine antwort

(MODERATOR) Welche Möglichkeiten von GRIN benutzt Ihr sonst noch für was?

(G3-3-w) genau.. und das, was G3-5-w grad sagte
(G3-2-m) die auch ungemein sinnvoller wird dadurch
(G3-1-w) in foren kann man nicht kicken (zitat crazyhorse)
(MODERATOR) :-)
(G3-2-m) grin.pulse zum rumgucken :)
(G3-3-w) das is gut :-))@G3-1-w
(G3-1-w) *lach*
(G3-2-m) gamecenter aber nie
(G3-1-w) *gradtel*

(G3-3-w) pulse zum schnüffeln
 (G3-3-w) gamecenter bisher noch nie
 (G3-2-m) und der matchmaker ist mir sehr verdächtig...*g*
 (MODERATOR) ...und die Gästebücher?
 (G3-1-w) ja pulse...kein gamecenter...ähm hausaufgaben...
 (G3-2-m) die auch oft
 (MODERATOR) für was?
 (G3-1-w) ja GB's um nette sachen reinzuschreiben kurze berichte
 (G3-2-m) eben
 (G3-6-m) rumstöbern, schmunzeln
 (G3-6-m) grüßen
 (G3-3-w) gästebücher, wenn man seinen senf loswerden will und wenn man einfach mal leute nett findet, einfach reinschreiben
 (G3-2-m) wenn es was zu erzählen gibt und der/die nicht im chat oder community ist
 (G3-5-w) gamecenter find ich lustig. sind doch eh nur punkte womit man kaufen kann. benutz das gamecenter aber nur mit mein zweitnick
 (MODERATOR) aber da könnte man ja auch mailen, G3-2-m?
 (G3-3-w) genau@G3-2-m
 (G3-2-m) oder wenn sich jemand meins ansieht und was reinschreibt dann revanchier ich mich auch
 (G3-3-w) stimmt, aber mails, die werden immer so lang :-)
 (G3-2-m) ja kann man schon
 (G3-1-w) ja aber irgendwie ist gb was schönes
 (MODERATOR) aber?
 (G3-2-m) aber das gb ist schneller
 (MODERATOR) ok
 (G3-6-m) umkomplizierte
 (G3-2-m) außer wenn es zu persönlich wird
 (G3-1-w) genau
 (G3-6-m) nicht so geheimnisvoll
 (G3-3-w) vorallem unkomplizierter
 (G3-1-w) is ja öffentlich
 (G3-2-m) dann natürlich wegen diskretion
 (G3-6-m) ich mach schonmal beiträge und fünf min, danach ne mail
 (G3-3-w) wens persönlich wird, dann wird ne mail geschrieben :-)

(MODERATOR) Wie war es für Euch, die "Chat-Sprache" :-):-(zu lernen - *frag*?

(G3-2-m) einfach, ich hatte vorher icq
 (G3-3-w) schrecklich.. hab immer noch nicht ausgelernt :-)
 (G3-2-m) aber ich rede keinen slang
 (G3-2-m) das ist gut so
 (G3-1-w) naja man kommt langsam rein
 (G3-1-w) bekommt erklärt was das heißt und so
 (G3-1-w) ungewohnt
 (G3-2-m) und ich will das auch nicht
 (MODERATOR) Und wofür ist sie gut?
 (G3-3-w) aber es wird zur gewohnheit, das find ich nicht gut
 (G3-2-m) es geht schneller
 (G3-5-w) ich hab mir erstmal die hilfe ausgedruckt. hab bei unklarheiten nachgeschaut aber inzwischen kann ich sie fast auswenig ;-)
 (G3-1-w) wenn man gefühle ausdrücken soll
 (G3-2-m) ja auch @ G3-1-w
 (G3-1-w) ;-)
 (G3-1-w) *bg*
 (G3-1-w) zum beispiel
 (MODERATOR) *?*
 (MODERATOR) :-)
 (G3-3-w) man hat kein gesicht als gegenüber, sondern nur den eigenen computerbildschirm und nachdem die leute fremd sind kennt man sie auch noch nicht so gut..
 (G3-2-m) wenn ich immer shift benutzte, dann würde ich mir einen abbrechen trotz SM-kurs *lol*
 (G3-6-m) aber so sachen wie *dumrumhäng* hab ich hier gelernt
 (G3-2-m) aber kommata und sonstige grammatik behalte ich stur bei ;)

(G3-3-w) .. und da is das mit der "Sprache" eben doch besser, weil man sich eher einschätzen kann und man nicht so schnell falsch verstanden wird.#
(G3-2-m) meistens jedenfalls

(MODERATOR) Welchen Unterschied macht es, ob jemand sie beherrscht oder nicht?

(G3-2-m) gar keinen...
(G3-6-m) keinen
(G3-5-w) keenen
(G3-6-m) man guckt sicxhs eh ab
(G3-2-m) es ist mir gleich, ob jemand net oder nicht sagt
(G3-1-w) eigentlich keinen
(G3-6-m) sowas eh
(G3-3-w) eigentlich keinen
(G3-1-w) nur das wenn man jemanden besser kennt
(G3-2-m) das ist auch total nebensächlich
(G3-1-w) dann das mit den gefühlen
(G3-2-m) für mich jedenfalls

(MODERATOR) Geht Ihr selbst manchmal anonym, unter anderem Namen, in die Community? (Privatsachen müssen nicht verraten werden :-)

(G3-3-w) genau@ G3-1-w
(G3-3-w) schon :-)
(G3-1-w) jaoo
(G3-6-m) hab ich noch nicht gemacht
(G3-2-m) hmmm
(G3-1-w) die bekannte schizophrenie
(G3-3-w) ich hab nicht immer bock, dass mich jemand anspricht, den ich kenne :-)
(G3-2-m) nein
(G3-3-w) genau wie im richtigen leben :-)
(G3-2-m) ich habe zwar einen zweiten nick
(G3-1-w) aber?
(G3-5-w) also ich hab n zweitnick, den eh schon fast alle wissen. aber unter den verstell ich mich manchmal & verarsch leute die ich nicht mag
(G3-2-m) aber nur für foren wenn der andere im chat ist
(G3-2-m) also G3-2-m halt
(MODERATOR) was machen andere chatter mit solchen zweitnicks denn so alles?
(G3-2-m) verarschen
(G3-2-m) und beleidigen
(G3-1-w) hmm ruhig sein...
(G3-3-w) die sau rauslassen oder einfach anmelden und nie wieder benutzen :-)
(G3-5-w) punkte sammeln ?
(G3-3-w) punkte sammeln.. wozu denn, wenn es der zweitnick is?
(G3-5-w) war bei mir der hauptgrund warum ich es gemacht habe

(MODERATOR) Kann man anonym vielleicht besser über Dinge sprechen, über die man sonst nicht sprechen würde?

(G3-5-w) na dann bekommst du doch 1000 punkte wenn dein zweitnick 2000 hat...
(G3-1-w) nein finde ich nicht
(G3-3-w) über manche dinge, ja.
(G3-6-m) einfach der nichtaugen kontakt reicht
(G3-3-w) .. dann?@G3-5-w
(G3-2-m) naja...wenn ich ein problem mit einem freund bespreche dann weiß der freund das sowieso auch wenn ich ein gast bin oder so
(G3-1-w) ich meine mit leuten die ich nicht mag rede ich mit 2.nicks auch nicht
(G3-2-m) oder wie war die frage gemeint @MODERATOR?
(G3-6-m) ich rede z.b. per icq mit leuten, die ich kenn aber mit denen ich sonst net red
(G3-5-w) hast 1000 punkte mehr auf dein konto & vielleicht eine change etwas zu gewinnen (worauf ich noch immer hoff)

(G3-2-m) eben babe
(G3-3-w) ja, is bei ähnlich@G3-6-m
(MODERATOR) naja, irgendwelche probleme, die man vielleicht auch einem freund nicht verraten will
- eine andere identität vorspielen
(MODERATOR) oder nutzen
(G3-2-m) ist quatsch...
(G3-3-w) bzw. mit leuten, mit denen ich nicht gerade so viel zu tun hab
(G3-1-w) naja also das problem habe ich gott sei dank nicht *Froi*
(G3-6-m) genau@G3-3-w
(G3-6-m) is schon komich
(G3-6-m) aber stimmt
(G3-3-w) nein, ich denke man kann einem freund nicht alles erzählen, so gut er auch ist.. und dafür is grin eben auch gut..
(MODERATOR) ah
(G3-3-w) is manchmal mehr als komisch :-))@hänschenklein
(G3-5-w) ich verrät mein zweitnick eh meinen freunden. machmal is eioner in den foren & einer will was von mir.....

(MODERATOR) Ist es manchmal hinderlich, dass man in der Community nur schreiben kann und die anderen nicht sieht?

(G3-1-w) ja manchmal schon
(G3-2-m) nein
(G3-1-w) aber dann gibt es das tel
(G3-3-w) schon
(G3-1-w) das gibt manchmal die "nähe" die man braucht
(G3-6-m) im ernst, ich hab dadurch leute erst kennen gelernt, die ich jeden tag gesehn hab
(G3-1-w) wenn auch nicht vollständig leider
(G3-3-w) eben.. notfalls gibt es das telefon
(G3-2-m) wenn ich das wirklich will, dann bemühe ich mich um kontakt
(G3-2-m) oder würde mich drum bemühen
(G3-3-w) aber eigentlich is grin doch etwas distanziert, deshalb macht es erst ab einem gewissen grad etwas aus.
(G3-6-m) denk ich auch
(G3-3-w) ..das man die person nicht sieht.
(G3-5-w) dafür gibt es doch die treffen. machmal is man aber doch neugierig wie der andere aussieht oder wie sein gesichtsausdruck in diesen augenblick ist
(G3-1-w) unds wenn die entfernung zu weit ist...dann gibts nur noch tel
(G3-1-w) webcam??!!
(G3-2-m) das ist der reiz am chat vielleicht, anonymer zu sein
(G3-1-w) a ber is auch nicht das selbe

(MODERATOR) Nutzt Ihr nur GRIN oder auch andere Communities?

(G3-2-m) nur grin
(G3-6-m) nur noch grin
(G3-6-m) is am vielf.
(G3-3-w) schon
(G3-2-m) außer u2 communitites für news
(G3-2-m) aber kein chat oder so
(G3-1-w) nur grin...bei den anderen war irgendwie komisch "neu" zu sein
(G3-6-m) eben, hier biste schnell drin
(G3-2-m) als beispiel: red7
(G3-5-w) also ich nutz meist nur grin. ab & zu vielleicht den radiobremenchat ist fast gleich. aber da bin ich nur wegen einer bestimmten person
(G3-3-w) ja, weil man nicht mehr gewohnt is neu zu sein :-))@ G3-1-w
(G3-2-m) da sind jeden tag bestimmt zehn mal so viele leute im chat wie hier
(G3-2-m) und das ist nicht mehr gut
(G3-6-m) ne, ich hab ja am anfang mehrere probiert, G3-3-w
(G3-3-w) ja schon.. aber ich finde trotzdem die nutzung von anderen communities nicht schlecht
(MODERATOR) warum, G3-3-w?
(G3-2-m) man kann nix schreiben weil man hängt oder weil es nichts brächte, da man seinen schrieb

nicht mal selbst wiederfände

(G3-1-w) *lach* stimmt

(G3-3-w) weil es einfach so ist, dass man hier eben schon einige kennt und ich weiß nicht, vielleicht der drang nach neuem :-)

(G3-1-w) naja ich bevorzuge grin

(G3-5-w) ich hab mal n ganz kleine kennengelernt. da sind höchsten 30 leute da. die find ich aber nicht intressant, weil du fühlst dich als aussenseiter

(MODERATOR) Manche Leute sagen, viele Chatter würden vereinsamen und ihre realen Freunde verlieren – was meint Ihr dazu?

(G3-6-m) so war des hier auchmal

(G3-6-m) die tun mir leid

(G3-2-m) wenn man es übertreibt ja

(G3-3-w) bei manchen denke ich das auch.

(G3-2-m) könnte ich mir jedenfalls vorstellen

(G3-1-w) es gibt viele einsame menschen aber das ist ein zu großes vorurteil finde ich meinerseits

(G3-6-m) ich versuch solchen dan klar zumachen, aber klappt meist net

(G3-2-m) wenn man fltrate hat und nur noch zockt

(G3-3-w) wenn mir leute erzählen, dass sie heulen, wenn ihr computer mal nicht geht..

(G3-1-w) es gibt auch viel e"normale" menschen

(G3-2-m) und nach oder vorm zocken im chat ist dann ja

(G3-3-w) aber es gibt noch genügende, die differenzieren können.

(G3-2-m) eben, zum glück

(MODERATOR) interessant :-)

(G3-5-w) bei mir selbst stimmt es nicht...ich kann dazu aber mir kein genaues urteil bilden,weil ich kenn nur wenige mit I- Anschluss

(MODERATOR) Kurz weg vom Thema Communities. Wie läuft eigentlich Euer Alltag ab?

(G3-6-m) uiuiui

(G3-2-m) außerdem merke ich in diesen letzten vier wochen wie gut es ist freunde zu haben

(G3-6-m) chaotisch

(G3-1-w) *lach*

(G3-1-w) sehr chaotisch

(G3-2-m) wir ham nur noch kommerse hier *lol*

(MODERATOR) wieso chaotisch?

(G3-2-m) geregelt eigentlich

(G3-1-w) naja man macht nie das was man vor hat

(G3-2-m) doch, ja

(MODERATOR) und wieso geregelt?

(G3-3-w) abwechslungsreich, wenn ich ihn ausfülle.. ansonsten relax :-)

(G3-2-m) z.b. hausarbeit *gg*

(G3-3-w) geregelt vielleicht deshalb, weil man ein gewisses zeitpensum in gewisse dinge steckt.

(G3-5-w) na das übliche halt .vormittags schule,dann HA & dann sehr verschieden. kommt auf das wetter & auf die freunde an,wie sie Zeit haben

(G3-3-w) und das jeden tag(vielleicht mal ausgenommen wochenende)

20:03 G3-4-w verläßt den Chat

(G3-1-w) naja geregelt ist dass ich zur schule gehe ansonsten...

(G3-6-m) Schule, Ehrenamt, Arbeit, Internet, Freunde

(G3-3-w) in der reihenfolge?@G3-6-m

(G3-2-m) *g*

(G3-6-m) quer durcheinander

(G3-3-w) achso :-)

(MODERATOR) ok... und:

(G3-6-m) Schule gaaanz hinten

(G3-1-w) *lach*

(MODERATOR) Was ist Euch persönlich wichtig (Hobbymäßig, politisch, usw.)? Welche Themen beschäftigen Euch?

(G3-2-m) weiter vorn

(G3-2-m) mein hobby
(G3-2-m) schule, politik und musik
(G3-2-m) und freunde sowieso
(G3-6-m) zu vieles
(G3-3-w) welche themen politisch(spezielle themen?) oder allgemein politik?
(G3-5-w) meine freunde. die sind mir ganz wichtig. danach kommt musik. ohne sie würde ich vereinsamen ,sterben
(G3-2-m) aber es gibt noch viel mehr glaub ich, auch wenn es mir jetzt nicht einfällt
(G3-2-m) ja: USA
(MODERATOR) was dir so einfällt...
(G3-1-w) sehr wichtig...freunde...aktiv sein...schule...sport...ja und naja mein heißgeliebter pc
(G3-2-m) und BRD allgemein
(G3-3-w) also speziell!??
(G3-2-m) ja schon, und ai
(G3-3-w) die beziehungungen der länder untereinander
(G3-3-w) freunde
(MODERATOR) ok
(G3-3-w) musik,..
(G3-1-w) ja politisch der streit um staatsbürgerschaft....

(MODERATOR) Welches sind die wichtigsten Probleme und Sorgen für Euch im alltäglichen Leben?

(G3-3-w) hör mir bloß auf damit :-)@G3-1-w
(G3-5-w) mein pc is mir zwar auch wichtig aber nur wegen I- Net. weil ich so mit meinen friends sprech
(G3-6-m) wie ich für das alles Zeit finde
(G3-1-w) *lach*@G3-3-w....
(G3-2-m) mich interessiert nur nicht die handelsbeziehung zwischen ghana und ruanda und die auswirkung auf die weltwirtschaft oder sowas ;)
(G3-6-m) rofl
(MODERATOR) :-)
(G3-3-w) interessant :-)@G3-2-m
(G3-2-m) meine eigenen sorgen sind wichtig...soll nicht egoistisch wirken, ist nämlich nicht so
(G3-3-w) es allen recht zu machen :-)
(G3-2-m) *g* @G3-3-w
(G3-1-w) der punktstand bei grin (zitat crazyhorse*lol)
(G3-2-m) auch das
(G3-1-w) nein was wichtig ist,...
(G3-2-m) babe, dein hobby ist zitieren vom fliegerkollegen crazyhorse oder?!
(G3-2-m) *g*
(MODERATOR) Gibt es sonst noch irgendwelche Sorgen? Zukunft. und so?
(G3-1-w) der hängt an der strippe
(G3-2-m) achso *fg*
(G3-1-w) naja...schon..oder naja weniger
(G3-6-m) hm, des passt scho
(G3-1-w) das wird alles schon bin optimistisch
(G3-3-w) zukunft stellt manchmal auch eine sorge dar :-)
(G3-2-m) der zukunft wegen bin ich in der schule
(G3-2-m) und deshalb sorge ich mich um die schule
(G3-6-m) echt?
(G3-1-w) ich muss ja auch irgendwann in 3 jahren abi machen...
(G3-3-w) genau.. es wird alles.. wir müssen nur unseren teil dazu bringen.
(G3-2-m) na klar!
(G3-1-w) hab ja noch zeit...
(G3-2-m) ich in 2
(G3-5-w) wie ich an geld komm. ich bin dauernt pleite & will doch so viel
(MODERATOR) :-)
(G3-2-m) und heute z.b. gabs nen ziemlichen rückschlag
(G3-3-w) das kenn ich :-)@G3-5-w
(G3-2-m) und darum kümmerge ich mich halt, auch wenn ich stinkfaul bin
(G3-2-m) naja...*g*

(MODERATOR) Und über welche Themen unterhaltet Ihr Euch im Chat und in den Foren am meisten?

(G3-6-m) hab nur noch eins
(G3-5-w) zuckunft...um die mach ich mir im mom ein klein wenig sorgen. ich hoff nur ich werd an der neuen schule angenommen, weil ich will doch abi machen....
(G3-6-m) *zuspätangekommenbin*
(G3-6-m) war nich hierzu
(MODERATOR) ok :-)
(G3-6-m) hängt bei mir voll vom andern a
(G3-6-m) +b
(G3-3-w) neuigkeiten im leben des anderen, erlebnisse, sorgen, einfach alles :-)
(G3-1-w) chat...eben persönliche probleme...auch was man am tag gemacht hat...diskutieren über situationen
(G3-1-w) in den foren wenn man einfach mal schreiben will was man denkt
(G3-5-w) im chat was mir gerade einfgällt
(G3-1-w) ohne direkt einen kommentar zu kriegen
(G3-3-w) yo babe, du sagst es :-)

(MODERATOR) Über was unterhaltet Ihr Euch eher in privaten Räumen, über was eher im Hauptraum?

(G3-5-w) das können prob. von anderen oda mir sein oda nur erlebnisse von einen tag
(G3-1-w) haptraum sehr generll meistens gibt es da fun!
(G3-3-w) hauptraum eher oberflächlich.. privat schon eher privater eben
(G3-1-w) und in separee's das wie bei G3-5-w
(MODERATOR) bin ich zu schnell oder ist mein tempo ok?
(G3-2-m) im hauptraum über das thema was grad dran ist, aber oberflächlich eben
(G3-1-w) is okay
(G3-2-m) es geht scho!
(G3-5-w) im HR wird man, wenn man pech hat ignoriert
(G3-2-m) stimmt
(G3-5-w) aba er ist auch gut um neue kennenzulernen
(G3-3-w) da geb ich dir auch recht G3-5-w
(G3-3-w) yo

(MODERATOR) Setzt Ihr Euch in der Community also auch über Themen auseinander, die Euer alltägliches Leben betreffen (Schule, Zukunft, Beziehungen)?

(G3-1-w) japp
(G3-2-m) ja
(G3-1-w) auf jeden fall
(G3-5-w) jep
(G3-3-w) ja
(G3-6-m) darum gehts doch die ganze zeit, oder?
(G3-2-m) auch wenn das manchmal nicht so angenehm ist *g*
(MODERATOR) klar :-)
(G3-2-m) eigentlich ausschließlich
(MODERATOR) nur nochmal zur sicherheit *g*
(G3-6-m) *g*

(MODERATOR) Wann nutzt Ihr eigentlich GRIN – unter der Woche und am Wochenende? Morgens, mittags, abends?

(G3-2-m) wochenende nicht so oft
(G3-2-m) hab ich keine zeit
(G3-2-m) außer bei miesem wetter
(G3-2-m) sonst wochentags nachmittags sowie abends
(G3-1-w) unter der woche und am WE...am we nicht so oft finde ich..nuzr sonntags da is meistens langweilig...
(G3-1-w) unter der woche abends und kurz nachmittags

(G3-6-m) jeden tag wenigstens für 5 min.
(G3-2-m) am WE nur später abends
(G3-6-m) nachts
(G3-3-w) an wochenenden meist an sonntagen, wenn ich mal wieder die faulenzia habe
(G3-1-w) ;-)
(G3-5-w) bei mir war es früher mal nur unter der woche.....aber jetzt is es fast jeden tag am abend.da sind die intressantesten leute da
(G3-3-w) ansonsten abends, weil da nur meine flatrate is. und nachts eben
(G3-2-m) die hab ich immer, aber dafür hab ich ein bett ;)

(MODERATOR) Und wie lange bleibt Ihr durchschnittlich?

(G3-3-w) und wenn ich mal am we nix machen will und niemanden sehen will.
(G3-2-m) zu lange auf jeden fall *g*
(G3-1-w) je nach situation....und nach laune und lust
(G3-1-w) ja meistens zu lange aber manchmal lohnt es sich
(G3-3-w) meistens versackt man, wenn man wirklich redet, dann dauert das schon so 2 oder mehr stunden.. ansonsten kuck ich, dass ich nicht versacke, weil ich dann zu nix mehr komm
(G3-5-w) wenn ich es schaff n stunde. können aber ganz leicht 2 werden :(die Zeit vergeht im I - Net wie im flug
(G3-6-m) bis es öd wird
(G3-1-w) oder auch 3 h *lach*
(G3-2-m) immer dieser vergleich mit dem flug...

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch im "realen Leben" auch manchmal über Themen, die in der Community ausdiskutiert wurden?

(G3-5-w) wie soll ich es sonst vergleichen ???
(G3-2-m) wie im schlaf, der geht schneller vorbei *g*
(G3-2-m) zum glück
(G3-3-w) ja, wenn mich diese themen nicht mehr loswerden will ich natürlich auch die meinung von anderen "realen" personen hören.
(G3-2-m) nein eigentlich nicht, außer es gibt mal wirklich was wichtiges oder lustiges zu erzählen
(G3-1-w) ja ich mach das auch wenns mir wirklich an der seele nagt
(G3-1-w) auch wenns positiv ist
(G3-2-m) was nicht heißen soll dass hier alles unwichtig ist, im gegenteil!
(G3-6-m) ja klar, grad politik etc. da kann ich mir meinung weiter bilöden
(G3-5-w) selten. meist trenn ich I -Net & reales leben. ausser wenn es ein wirklich intressantes thema ist
(G3-2-m) wichtig auch für nicht-grinnies meine ich
(G3-6-m) aber real diskutiern muss dennoch sein
(G3-3-w) das muss sein!@G3-6-m
(MODERATOR) Mit welchen Personen redet Ihr über solche Thmen?
(G3-2-m) sonst lernt man es nicht
(G3-5-w) ich erzähl aber meist lustige stories,hab aber schon gemerkt dass es die a´nderen in der schule meist nicht intressiert
(G3-1-w) japp muss sein
(G3-2-m) mit meinen freunden
(G3-1-w) mit freunden...sehr guten freunden
(G3-3-w) mit freunden oder wenn mal etwas wirklich weiter geht auch mit familie
(MODERATOR) Was können denn das alles für Themen sein?
(MODERATOR) *nochmalnachfrag*
(G3-3-w) politisch ja?
(G3-1-w) das was man im RL auch eben so bespricht alles was so passiert und was anliegt...
(MODERATOR) z.B.

(MODERATOR) Wie läuft das "jemanden Kennenlernen" in einer Community eigentlich ab?

(G3-1-w) a/s/l??
(G3-1-w) *lol*
(G3-5-w) ui schöne frage nur schwer zu beantworten
(MODERATOR) ??

(G3-1-w) nein das is primitiv
(G3-2-m) tja...
(G3-2-m) schon lange niemanden mehr kennengelernt, richtig meine ich
(G3-2-m) ist auch gut so
(G3-1-w) also meist wird men gb angeschaut
(G3-3-w) man trifft sich öfter oder vielleicht auch das erste mal, dann kommt man irgendwie(meist durch banalitäten) ins gespräch und dann der privatraum und dann hast du`s :-)
(G3-1-w) dann kommt ui schönes foto oder so...
(G3-2-m) *g*
(G3-1-w) naja und dann kommt man in eine gespräch
(G3-5-w) man kommt halt irgendwie ins gespräch. jemand stellt n frage und dann fängt man an zu labern

(MODERATOR) Ähnlich wie im Realen Leben oder anders?

(G3-3-w) genau.. auch oft durch die gb`s.
(G3-2-m) hmhm
(G3-2-m) einfacher...
(G3-6-m) einfacher
(G3-2-m) *g*
(MODERATOR) warum?
(G3-6-m) *g*
(G3-1-w) ja einfacher irgendwie
(G3-6-m) weil du aktionn machen kannst
(G3-6-m) wie
(G3-2-m) weil man im HR sofort im gespräch ist
(G3-1-w) man hat ja als gegenüber den bildschirm...
(G3-2-m) und kein thema finden muss
> G3-6-m *schmeißt ne runde Dosenbier*
(MODERATOR) *g*
(G3-1-w) was nicht heißt dass ich kein selbstbewusstsein hab
> G3-2-m **scnapp**
(G3-5-w) im reallife hat man meist nicht den mut auf andere zuzugehen wie im chat
(G3-3-w) nein.. im realen leben würde ich sagen, dass es zwar anfangs gleich ablaufen würde, aber das mit dem privatraum, also das im realen leben ist meist etwas länger-dauernd.
Frage Nr. 1 von G3-2-m: Warsteiner?
(G3-2-m) *g*
> G3-1-w *darf erst in 4 tagen trinekn*
Frage Nr. 2 von G3-6-m: alles da
(G3-3-w) genau.. man schmeißt ne runde un schon hast dus :-)
(G3-1-w) japp

(MODERATOR) Ist das Kennenlernen manchmal spannend?

> G3-2-m **warsteinernehmoderquinnessfallsesdasindosengibtundbedank**
Frage Nr. 3 von G3-1-w: jemand selbstgebrauten ouzo?
(G3-2-m) ja schon
(G3-2-m) man lernt dessen hobbies kennen
(G3-6-m) doch schon
(G3-6-m) aber du sagst ja net, den lern ich jetzt kenne
(G3-2-m) und erfährt auch was drüber...
(G3-6-m) du quatscht mit jdm. und dann daurets lännger oder net
(G3-3-w) moment.. wo spannend, im richtigen leben oder im anderen?
(MODERATOR) Im Chat....
(G3-1-w) *ArgHG*
(MODERATOR) ?
(G3-2-m) außerdem merkt man ja beim kennenlernen schon, welchen eindruck der/die auf einen macht
(G3-3-w) ja, das is spannend, weil es eine herausforderung darstellt, da du ja die person nicht siehst.
(G3-1-w) mein dad war grad da und hat mich mit bruttosozialprodukt genervt
G3-2-m *schreit: OUZO OLE! *G**
(G3-1-w) *lach*

(MODERATOR) soso, babe :-)
(G3-1-w) japp

(MODERATOR) Unterhaltet Ihr Euch auch mit neuen Mitgliedern?

(G3-1-w) hmm kommt drauf an...
(G3-2-m) wenn sie im chat sind schon
> G3-6-m sammewlt die leeren Pullen ein und geht, weil er muss
(G3-3-w) schon.. das is frischfleisch :-))
(G3-5-w) also mit manchen komm ich absolut nicht ins gespräch egal was man versucht. da kommen nur standartsprüche oder man selbst ist nicht kreativ
(G3-1-w) ich bin sehr kritisch denen gegenüber
(MODERATOR) Tschüüüüüüüüüüü Haenschen! Danke!!!!
(G3-3-w) also wenn sie sympathisch sind, dann schon.
(G3-2-m) hauptsache sind keine nervensägen, die einen belästigen wollen, was leider immer häufiger vorkommt
(G3-6-m) absolut, sonst wär ich ja gar net hiergeblieben wenn mans net mit mir getan hätt
(G3-1-w) weil man wird auch oft "verarscht"
G3-6-m schreit: CIAOI!
(G3-2-m) deshalb bin ich etwas voreingenommen...
(G3-1-w) das sind dann einfach 2.nicks
20:24 G3-6-m geht in einen anderen Raum: GRIN.Chat
G3-2-m schreit: BYE
(G3-3-w) ciao! hänschenklein
(G3-1-w) und das erfährt man erst später
(G3-2-m) kann auch sein, genau
(G3-1-w) und man ist enttäuscht
(G3-3-w) wir waren zu spät :-(@G3-2-m
(MODERATOR) Über was unterhaltet Ihr Euch mit neuen?
(G3-2-m) hmm :(((
(G3-2-m) *g*
(G3-2-m) wenigstens nicht allein
(G3-3-w) meist haben die fragen, die beantwortet man, so gut man kann.
(G3-1-w) genau
(G3-3-w) und so kommt man meist auf andere themen
(G3-2-m) oft fragen zum chat
(G3-3-w) genau.. oder auch zu anderen dingen.
(G3-1-w) da wird /ig gemacht *rofl (zitat..ihr wißt schon)
(G3-2-m) wie su und so weiter und so fort
(G3-2-m) *g*

(MODERATOR) Wieviele Mitglieder kennt Ihr in der Community (mehr als flüchtig)?

(G3-2-m) moment...
(G3-5-w) also wenn ich die person kenn verrat ich mich schon. wenn sie natürlich neu ist bleib ich auch anunüm..hoff das machen die anderen mit mir genauso
(G3-1-w) hmm
G3-1-w meldet sich kurz ab (mal sehen)
(G3-5-w) da müsst ich mal nachzählen.....
(G3-2-m) also 12 freunde sind bei mir drin
(G3-3-w) ich auch 12
(G3-2-m) dazu kommen noch kollegen, die keine sog. freunde von mir sind
G3-1-w meldet sich zurück (mal sehen)
(G3-1-w) hmm ja so 15

(MODERATOR) Habt Ihr auch "richtige Freunde" in der Community?

(G3-2-m) aber trotzdem den status evtl. "genießen" *lol*, weiß ich ja nicht
(G3-3-w) die anderen würde ich in die kategorie "flüchtig bekannte" stecken :-)
(G3-1-w) richtige bekommen ode rdie man vorher kannte?
(G3-2-m) ja, einer ist mittlerweile gegangen worden und einer ist selten da
(MODERATOR) neue Chat-Freunde...

(G3-2-m) achso...
(G3-3-w) so richtig richtige freunde?
(G3-2-m) ja ich hab schon richtige freunde denke ich jedenfalls, oder hoffe ich
(MODERATOR) ja richtig richtige Freunde :-)
(G3-1-w) ja....richtige freunde....naja eigentlich nur 2 aber 1 XXX ganz besonders *Bg*
(G3-3-w) nein.. weil das is für mich doch schwierig eine richtig richtige freundschaft aufzubauen, wenn ich die person noch nie bzw. vielleicht ein paar mal sehe.. also bisher..
(G3-3-w) ..noch nicht.

(MODERATOR) Wie schnell findet man richtige Freunde? (außer G3-3-w :-))

(G3-3-w) obwohl.. doch.. einen :-)
(MODERATOR) doch auch G3-3-w
(MODERATOR) :-)
(G3-3-w) :-)
(G3-2-m) das ergibt sich irgendwie und lässt sich nicht an zeit festmachen
(G3-5-w) so nach langen zählen bin ich auf so 25 gekommen :)
(G3-1-w) also das wird ja langsam aber sicher....nach 3 monaten wird die "beziehung" wohl langsam fester besser persönlicher
(MODERATOR) :-)
(G3-2-m) muss sich eben entwickeln, manchmal gehts schnell, manchmal braucht es eben ein paar monate

(MODERATOR) Ist das anders als im RL?

(G3-3-w) das is nicht zeitlich zu messen, das is der themen nach zu messen.. aber ich denk mal.. ein viertel jahr oder mehr.
(G3-1-w) also ich find wenns schnell entwickelt habe ich nicht viel hoffnung in dieser freundschaft
(G3-3-w) ja, es ist anders.
(G3-2-m) ich auch nicht
(MODERATOR) inwiefern?
(G3-1-w) *nixversteh*
(MODERATOR) Richtige Freund finden --> anders als im realen Leben?
(G3-5-w) im rl hab ich keine ganz dicken freunde. die sind für mich nur zum zeitvertreib. irgendwie sind die zu langweilig,zu kindisch.....weiss auch nicht woran das liegt
(G3-3-w) man hat einfach kein gegenüber.. mit freunden, die weg gezogen ist, ist das anders, weil man eine gemeinsame sichtbare grundbasis hat, diese sichtbare grundbasis hat man
(G3-3-w) .. nicht
(G3-1-w) also es ist anders...aber ich denke im rl sind freundschaften im entdefekt gleich nur im "chat" irgendwie noch fester da man sich ja wohl
(G3-3-w) und manchmal braucht man eben einen gegenüber, eben einen,der einen kennt.
(G3-1-w) nicht so häufig sieht...und dafür braucht man auch irgendwie kraft
(G3-1-w) *aneinandervorbeired*
(G3-1-w) das kommt auch oft vor leider!
(MODERATOR) :-)
(G3-3-w) ja schon.. aber immer virtuellen kontakt, fehlt dir da nicht das gewisse etwas, die gewisse nähe?@G3-1-w
(G3-1-w) jaoo und deshalb
(G3-2-m) ein gefühl von nähe kann schon entstehen...
(G3-1-w) deshalb will ich mich auch immer treffen mit derjenigen person
(G3-2-m) bei wirklich guter freundschaft...
(G3-1-w) und die freude ist riesig!
(G3-3-w) also bei mir fehlt da diese gewisse nähe, deshalb hab ich da auch so eine hemmschwelle darüber freundschaften aufzubauen, weil ich das einfach brauch, diese nähe und die
(G3-3-w) .. hab ich so nicht.
(G3-1-w) ja das entseht auch wirklich@G3-2-m
(G3-2-m) ich wehre mich dagegen, seit neustem
(G3-2-m) gegen treffen meine ich...
(MODERATOR) warum, G3-2-m?
(G3-1-w) ich nicht ich finds sehr gut ;-)
(MODERATOR) ach so
(G3-2-m) ist zu persönlich sorry

(MODERATOR) Wodurch wird jemand in der Community für Euch zum Freund?

(MODERATOR) ok !!

(G3-2-m) täte auch nix zur sache...denke ich

(G3-3-w) ich mein jetzt nicht nur gefühls nähe, ich mein auch körperliche nähe. einfach mal die hand eines anderen nehmen oder ihn in die arme nehmen.

(G3-2-m) hm m m m m

(G3-3-w) wenn ich merke, dass ich öfter an die person denke und mir wirklich gedanken über die person mache.

(G3-1-w) ja also...wie gesagt will auch unbedingt wieder jemanden treffen darf aber nicht *hmpf* naja aber das geht schon und darauf freue ich mich

(G3-5-w) wenn es mehr wird als nur belangloses gelaber. da muss einfach mehr sein als man kennt

(G3-3-w) ja, das auch@G3-5-w

(G3-1-w) ich stimme da wohl zu

(MODERATOR) Können Freunde aus der Community auch in bestimmten Situationen „Vorbilder“ sein?

(G3-1-w) ja können sie

(G3-2-m) ja

(G3-1-w) ganz eindeutig

(MODERATOR) und in welchen?

(G3-3-w) man kann von ihnen lernen, ja.

(G3-2-m) durch ihr verhalten

(G3-1-w) wenn sie FREUNDE sind richtige FREUNDE

(G3-5-w) da bin ich jetzt überfragt. ich seh irgendwie keinen meiner Chatfreunde als vorbilder

(G3-2-m) durch ihre position zu einigen dingen

(G3-3-w) ja, das man merkt man sollte in gewissen situationen vorsichtiger sein

(G3-3-w) vorbild auf keinen fall, das möchte ich nur mal klar stellen!

(G3-2-m) aber ich versuche niemandem ein vorbild zu sein

(G3-1-w) naja ist aber schwer zu beantworten diese frage finde ich

(MODERATOR) Und entwickeln sich in der Community auch manchmal Beziehungen ? (wieder keine geheimnisse :-))

(G3-3-w) aber man kann von ihnen lernen wie im RL auch .

(MODERATOR) auch bei anderen...

(G3-2-m) bei mir jedenfalls nicht...

(G3-1-w) no comment *lol*

(G3-2-m) aber ich kenne schon welche...

(G3-2-m) also babe...

(G3-3-w) es soll funktionieren :-)

(G3-1-w) ja G3-2-m?

(G3-2-m) hättest besser nix gesagt wenn es hätte geheim bleiben sollen *g*

(G3-1-w) *rofl*

(G3-2-m) oder?!

(G3-2-m) ;)

(G3-3-w) :-)

(G3-1-w) naja ja ja ja die entstehen schn

(MODERATOR) Gehören Beziehungen zu einer Community "dazu"?

(G3-3-w) beziehungungen anderer?

(G3-1-w) sowie auch freundschaften dazugehören...

(MODERATOR) ja

(MODERATOR) auch

(G3-5-w) ne ich pass da schon auf, dass ich mich nicht verlieb. will deswegen keinen kummer haben. wenn mich der andere nun nicht liebt, nur als guten freund sieht & wegen der

(MODERATOR) :-)

(G3-1-w) ja ich denke schon

(G3-1-w) G3-5-w das kann aber im RL auch so sein...

(G3-5-w) entfernung möchte ich das auch nicht (sorry weil ich so langsam bin,mum lenkt dauernt ab)
(G3-3-w) is eigentlich egal.. wenn keine entstehen auch gut.. betrifft mich ja nicht gerade :-)
(G3-2-m) aber gefühle sind nicht immer mit verstand zu vereinbaren
(G3-1-w) japp
(G3-1-w) der meinung bin ich auch
(G3-2-m) und das kann schon passieren, dass man sich verliebt, obwohl man das net will
(MODERATOR) grüße@G3-5-wsmum
(G3-3-w) ich würde es auch nicht wollen, wenn es passiert, dann passiert.. und so ist es eben bei manchen leuten und die sollen sich daran erfreuen :-)
(G3-2-m) oder dass man jemanden nicht mehr mögen müsste aber trotzdem sein freund bleiben will und niemals kündigen könnte, auch wenn noch so viele gründe vorlägen

(MODERATOR) Wie oft "trefft" Ihr Eure Freunde bei GRIN?

(G3-5-w) sie ist zum glück nicht mehr im zimma. sie meckert schon wieder wegen der Rechnung.....
(G3-1-w) jeden tag??
(G3-2-m) oft, fast täglich...
(MODERATOR) notfalls bezahl ich das heute@G3-5-w :-)))
(G3-5-w) so ziemlich jeden tag. ausser die nicht mehr zu grin kommen *traurigdeswegensei*
(G3-1-w) von der steuer absetzen *lach*
(G3-2-m) angebot angenommen!!!!
(G3-2-m) lass ich dir zukommen pat! *g*

(MODERATOR) Und was bringen Euch die Community-Freundschaften für Euch persönlich?

(G3-3-w) so alle drei tage, koordination ist nicht immer so beidseitig.
(G3-5-w) mit heut is das ja nicht getahen.sie meckert ja imma wenn es über 35DM wird.....
(G3-1-w) man hat jemanden der zu einem steht mit einem redet wenn man keinen hat aus verschiedenen gründen
(G3-1-w) über 35 DM?
(G3-1-w) das ist doch nix
(G3-2-m) na da hab ich ja nochmal glück...
(G3-3-w) halt einer anderen art
(MODERATOR) sag ihr, es geht um den abschluss eines studiums@G3-5-w :-)
(G3-2-m) genau @ G3-1-w
(G3-2-m) es sollte zumindest so sein
(G3-5-w) also ich freu mich immer wenn ich meine freunde seh. da weiß ich sie sind nett & man kann mit ihnen über alles reden

(MODERATOR) Habt Ihr auch manchmal Streit? Wie löst Ihr diesen?

(G3-3-w) genau.. sie leistet was fürs allgemeinwohl oder auch nächstenliebe, wie auch immer sie es haben will :-))@G3-5-w
(G3-2-m) streit hatte ich noch nie
(G3-3-w) streit wird ausdiskutiert
(G3-1-w) ja streit...auch missverständnisse...dann loggt man vielleicht aus oder so...hinterher redet man miteinander stundenlang...
(G3-5-w) ich zum glück auch noch nie
(G3-2-m) es gab mal ernsthafte probleme aber wir ham nicht gestritten
(G3-1-w) naja am ende...eben ein versöhnendes knuddeln oder so ;-)
(MODERATOR) ok...
(MODERATOR) :-)
(G3-3-w) wie im RL.. obwohl das im RL einfach ist, da man einfach den gefühlen freien lauf lassen kann und schreien kann und das geht so eben nicht.
(G3-1-w) gefühle bleiben nicht vorne raus...
(G3-2-m) jep

(MODERATOR) Reicht das Chatten manchmal nicht mehr aus - telefoniert Ihr oder trefft Euch im "realen Leben"? Wie läuft so etwas ab?

(MODERATOR) also nicht nur im streit...
(MODERATOR) :-)

(G3-2-m) also ich hab mal jemanden nachts um 1 angerufen und wir ham bis 3 telefoniert *lol*
 (G3-1-w) ja telefoniert wird auch oft...ahh die nächste tel rechnung....
 (G3-1-w) hab schon 6h tel...
 (G3-3-w) ja, irgendwann will man einfach die stimme des anderen hören.. das is die menschliche neugier
 (G3-1-w) also das ist schon was feines
 (G3-2-m) aber das war das erste mal, dass ich jemanden angerufen hab
 (G3-2-m) 6h.....wow
 (MODERATOR) :-)
 (G3-1-w) hinterher hatte ich ein rotes ohr...
 (G3-1-w) so rot wie meine farbe /col cc0066
 (G3-5-w) ich hatte mal engeren kontakt zu jemanden hier....er hat mich angerufen und wir haben über verschiedene sachen auch am TELE geredet. nur leider ignoriert er mich in

(G3-3-w) tip fürs nächste mal: ohr wechseln :-))@ G3-1-w
 (MODERATOR) jede stunde das ohr wechseln :-)
 (G3-3-w) aber deine frage meinte was anderes oder?@MODERATOR
 (G3-5-w) letzter zeit aus mir unbekanntem grund :(
 (G3-1-w) das weiß ich mittlerweile qauch
 (G3-3-w) :-)
 (MODERATOR) ja, wann chatten nicht mehr reicht - warum...
 (G3-1-w) wenn man nicht mehr schreiben kann was man sagen will
 (G3-2-m) wie gesagt, ich lehne ein treffen inzwischen eher ab...
 (G3-1-w) da sind irgendwie grenzen gesetzt finde ich
 (G3-2-m) hab aber noch nie eines gehabt
 (G3-3-w) weil die finger irgendwann auch nicht mehr mitmachen, die augen auch nicht mehr und wenn man dann einfach nicht von einander lassen will, dann telefoniert man, weil man..
 (G3-3-w) .. eben auch mit geschlossenen augen telefonieren kann.

(MODERATOR) In den Foren diskutiert Ihr aber auch mit Fremden, oder auch vorallem mit Bekannten?

(G3-2-m) mit denen eben, die in dem forum oder beitrage posten, egal wer!
 (G3-1-w) eher mit fremden oder flüchtigen bekannten
 (G3-5-w) ich bin meist im Mülleimer. da ist es lustig & man erwartet kein nivo
 (G3-2-m) für mich ist es egal...
 (G3-2-m) *fg*
 (G3-3-w) diskutiert wird auch.. haben ja oft verschiedene ansichten :-)

(MODERATOR) Wart Ihr auch mal auf einem richtigen Chattertreffen?

(G3-1-w) aber sicher doch schlimm wäre wenn nicht
 (G3-5-w) aber in letzter zeit bin ich auch in aktuell wegen den CT demnächst in berlin
 > G3-1-w war in oberhausen vor 2 wochen
 (G3-2-m) nein noch nicht
 (MODERATOR) Wie war das für Euch?
 (G3-1-w) also ersteinmal war es unerlaubter weise *lach*
 (G3-2-m) darf ich mal kurz was reinfragen?
 (G3-3-w) nein noch nie.. will selbst bestimmen, mit wem ich mich treffe und mit wem nicht, da mach ich lieber kleine private treffen.
 (MODERATOR) klar...!
 (G3-1-w) es war wirklich cool irgendwie
 (G3-3-w) obwohl es doch mal interessant wäre :-)
 (G3-5-w) nee ich noch nie.leider. wär ja nach Oberhausen gekommen hatt nur besuch erwartet, der doch nicht gekommen ist
 (G3-2-m) wieviele fragen kommen noch?
 (MODERATOR) nicht mehr viele ... 15 min!
 (G3-1-w) viele leute...neue leute...
 (G3-2-m) also meine eltern ham heute silberhochzeit...
 (G3-1-w) ich mag es leute kennenzulernen
 (MODERATOR) wir sind gleich fertig :-)
 (G3-2-m) und deshalb sollte ich mal nahc oben kommen...
 (G3-2-m) sorry

(G3-1-w) und ich habe mich zum besten gegeben *lol*
(G3-2-m) oky ;)
(G3-1-w) daher mein neue nicck
(G3-3-w) *lol*@ G3-1-w

(MODERATOR) Gibt es auch "falsche Freunde"? Wie bemerkt man so etwas?

(G3-1-w) labertasche
(G3-1-w) ja falsche freunde gibt es
(MODERATOR) ich schalte jetzt den turbo an :-)
(G3-1-w) durch dumme fehler
(G3-2-m) brauchste net!!
(G3-1-w) intrigen die auffliegen
(G3-3-w) leute, die nur müll reden.. das merkt man einfach irgendwann, die lullen dich solange ein, bis du irgendwann kapiert, was für schrott die doch eigentlich reden.
(G3-3-w) oder die dir einfach alles so auftischen, wie du es am liebsten hast, so ganz ohne eigene meinung.
(G3-1-w) also da erlebt man schon krasse sachen und man ist ersteinmal geknickt
(G3-2-m) da ich noch ein bisschen verstand besitze und 1 und 1 noch zusammenzählen kann
(G3-3-w) genau G3-2-m!
(G3-5-w) mir ist das zum glück bis jetzt nicht poassiert oda ich bin zu dumm das zu merken
(G3-1-w) japp
(G3-2-m) blicke ich eigentlich noch relativ fix durch, wenn jemand versucht
(G3-2-m) mich zu belügen oder so

(MODERATOR) Chattet Ihr auch mit Freunden und Bekannten aus dem realen Leben?

(G3-3-w) belassen wir es beim ersteren :-)@G3-5-w
(G3-2-m) oder jemand nen zweiten nick besitzt den man nich erfahren soll
(G3-2-m) merkt man eben
(G3-1-w) nein...irgendwie nicht
(G3-2-m) einer war hier, der ist inzwischen gegangen worden und einer ist nur noch selten hier
20:50 G3-4-w kommt aus dem Raum GRIN.Chat herein
(G3-3-w) schon, mit denen wird auch geschattet.. wenn man vorher mit ihnen weg war und dann heim geht, dann wird über den abend gequasselt, wenn man nima telefonieren darf .
(G3-4-w) rehi
(MODERATOR) huhu loona!
(G3-2-m) re
(G3-3-w) hallöchen back loona
(G3-1-w) loonaaaaaaaaaa endlich
(MODERATOR) Ok... Jetzt eine schwierigere Frage ...
(G3-5-w) mich hat noch nie jemand unter mein zweitnick entlarvt. must es immer selbst sagen und die anderen waren überrascht,jawohl ich mich nicht verstellt habe
(G3-4-w) ;-)
(G3-3-w) :-)

(MODERATOR) Was bedeutet es für Euch, ein Teil der Community zu sein?

(G3-2-m) leg Iso ;)
(G3-2-m) uh
(G3-4-w) spaß
(G3-4-w) *g*
(G3-3-w) im nachhinein?
(G3-4-w) die war nicht schwer
(MODERATOR) :-)
(G3-2-m) hauptsächlich einen freund für andere darzustellen hoffe ich
G3-1-w schreit: KOMMUNISMUS
(G3-1-w) ach ne sozialismus
(MODERATOR) im nachhinein und jetzt :-)
(G3-2-m) *lol*
(MODERATOR) :-)
(G3-4-w) man hat hier freunde

(G3-1-w) zitat ihr wisst schon wer)
 (G3-3-w) im nachhinein finde ich es klasse, möchte die zeit nicht missen, will aber trotzdem nicht so weitermachen.
 (MODERATOR) ER WAR NICHT EINGELADEN *g*
 (G3-1-w) ja man ist eben teil von eine "freundesgruppe"
 (G3-5-w) man hat hier einfach spas & viele Freunde mit denen gut labern kann
 (G3-2-m) bestell ihm mal schöne fliegergrüße ok?
 G3-1-w schreit: SCHULDIGUNG
 (G3-2-m) @ G3-1-w
 (G3-3-w) also im großen und ganzen, es war/ist schön :-)
 (G3-1-w) mache ich
 (MODERATOR) warum, G3-3-w (nicht so weitermachen)
 (G3-2-m) ich will schon so weitermachen, aber nicht mehr so oft und so lange hier sein
 (G3-2-m) 1h am tag müsste doch auch reichen...
 (G3-2-m) danke dir
 (G3-3-w) weil ich finde, dass das einfach zuviel zeit raubt, ich hab alles lieber im RL, denn was bringt es mit meinem bildschirm zu reden? zum kennenlernen vielleicht nicht ..
 (MODERATOR) Hinter dem Bildschirm sitzen aber auch wieder Menschen...?
 (G3-3-w) ..schlecht, aber das kann man doch nicht jeden tag machen.. das is zeitverschwendung.. man könnte sovieles machen, soviel aktiv machen, andere dinge als stundenlang vor .
 (G3-1-w) ja ich stimme G3-3-w zu...dennoch bin ich teil von super freunden die ich habe und es grenzt fast an RL aber ich kanns unterscheiden
 (G3-3-w) ...dem computer zu sitzen!

(MODERATOR) Welche Unterschiede gibt es zwischen Freunden aus dem Chat und Freunden aus dem realen Leben?

(G3-1-w) die kann man anfassen...
 (G3-1-w) das finde ich wichtig
 (G3-2-m) mit freunden aus dem RL kann man gut saufen
 (G3-3-w) ja schon..da sitzen auch leute, aber das is nicht das selbe.. da fehlt einfach was.. ich sehe die leute nicht, ich hab zwar menschlichen kontakt, aber doch andererseits..
 (G3-4-w) außerdem kann ja auch die chatter-clique im real life aufeinander treffen
 (G3-2-m) *rofl*
 (G3-3-w) ..auch wieder nicht.
 (MODERATOR) *g*
 (G3-2-m) scherz
 (G3-3-w) das is ein paradoxon.
 (G3-1-w) ja schon loona aber nicht wann man will!
 (G3-1-w) und das is sehr schade
 (G3-4-w) stimmt
 (G3-2-m) nein aber mit freunden aus dem RL kann man halt was unternehmen, egal was
 (G3-2-m) mehr spaß haben...
 (G3-5-w) mit den anderen unterhalt ich mich über alltägliche dinge wie z.B. Schule mit chatfreunden ist das irgendwie anders

(MODERATOR) Welche genauen Vor- und Nachteile hat eine Chat-Freundschaft im Vergleich zu einer Freundschaft im realen Leben?

(G3-3-w) einfach diese gewisse nähe... man kennt die person vielleicht auch besser, sie gibt einem einfach etwas, was die chat-freundschaft vielleicht auch tun würde, aber das ..
 (G3-3-w) .. is einfach nicht das selbe :-)
 (MODERATOR) Gibt es auch Vorteile einer Chat-Freundschaft?
 (G3-1-w) ja nicht das selbe
 (G3-2-m) nachteil z.b. leichtere verliebtheit
 (G3-4-w) hmmm
 (G3-4-w) vorteile
 (G3-2-m) diskretion...
 (G3-3-w) die vorteile sind, dass du manchmal von der person mehr weißt, als du sonst wissen würdest.
 (G3-2-m) zumindest zum teil
 (G3-1-w) vor und nachteile halten sich die waage

(G3-4-w) ja stimmt G3-3-w
(MODERATOR) wirklich, G3-3-w?
(G3-4-w) man kann viel besser reden, weil...ja...weiß auch nicht warum
(G3-1-w) also ich weiß mehr von meinen freunden im chat als im RL
(MODERATOR) warum, babe?
(G3-4-w) ja genau babe
(G3-5-w) den kick des anonymen,man muss nicht immer erlich sein & der andere merkt es nicht einmal,was im RL doch schon passieren würde
(G3-4-w) sie erzählen alles
(G3-2-m) ich irgendwie auch...
(G3-1-w) im RL gibts noch eine hürde was erzählen angeht man erzählt einfach nicht aus freien stücken
(G3-2-m) aber man sollte ehrlich
(G3-1-w) jaja aber man hat ja schon so vielleicht eine angst
(G3-2-m) ich erwarte das, denn ich kann sagen, dass ich selbst es auch bin
(G3-3-w) in manchen dingen ja.. sicher.. ich kann das nicht verallgemeinern.. aber bei einer 'RL-freundschaft ist es die zeit, die erkenntnis macht und bei einer ...
(G3-5-w) ja das stimmt babe. ich bin machmal der meinung ich weiß von den Chatleute fast das ganze leben
(G3-3-w) chat-freundschaft ist es das, weil man sich nicht sieht(denk ich mal zum größten teil)

(MODERATOR) Helfen Euch andere Community-Mitglieder, wenn Ihr Probleme habt?

(G3-3-w) wie wahr :-))@G3-5-w
(G3-1-w) ja auf jeden fall
(G3-2-m) ja zum glück!
(G3-3-w) ja, hin und wieder.
(MODERATOR) Und in welchen Situationen können sie helfen?
(G3-2-m) es gibt manche, die sind eben immer für sowas da
(G3-2-m) in allen...außer schule
(G3-3-w) bei unbewissheit, weil sie auch eine seperate meinung darstellen.
(G3-1-w) wenn man wirklich nicht mehr weiter weiß....wenn man prbleme mit eltern hat...
(G3-2-m) ;)
(G3-1-w) zum beispiel
(G3-2-m) aber das problem tritt nicht auf
(G3-5-w) ja wenn sie können. es gibt natürlich auch welche ,die nicht zu lösewn sind. das kannst nur du allein
(G3-3-w) ich meinte ungewissheit :-)
(G3-1-w) ja aber man braucht ja uach unterstützung
(G3-4-w) ja
(G3-1-w) es reicht wenn sie einfach da sind und lesen
(G3-4-w) sie helfen einem wie freunde im RL
(G3-4-w) sie sind einfach immer da
(G3-1-w) ja genau
(G3-3-w) hm.. ja, das is besser als dass sich alles staut@ G3-1-w
(G3-5-w) genau da bin ich ganz deiner meinung loona
(G3-4-w) ja
(G3-3-w) weil man das gefühl hat, dass man sich mitteilen kann.
(G3-1-w) genau genau genau
(G3-2-m) ich denke sie helfen öfter auch besser
(G3-2-m) als die im RL
(G3-1-w) da sind wir ja einer meinung
(MODERATOR) warum denn das, G3-2-m?
(G3-5-w) ;)
(G3-2-m) wegen der größeren objektivität
(G3-3-w) besser? warum das' ?@G3-2-m
(G3-4-w) scheint als wären wir da einer meinung
(G3-4-w) :-)
(G3-2-m) etwas mehr distanz zum problem denke ich

(MODERATOR) Versucht Ihr auch, anderen zu helfen? Und wann?

(G3-1-w) wrm bin ich so fröhlichso fröhlichso fröhlich? *singalfredjodokusquak*
(G3-4-w) natürlich
(MODERATOR) G3-1-w??? *g*
(G3-1-w) ja
(G3-1-w) ??
(G3-4-w) *lach*
(G3-3-w) das is das wichtigste. anderen helfen, wenn sie was aufm herzen haben.
> G3-1-w *ist heute supergut gelaunt!*
> G3-3-w *freut sich da ja gleich mit :-)*
(G3-4-w) babe..hast du deine medizin nicht genommen?
(G3-4-w) *fg*
(G3-3-w) :-)
(G3-4-w) *weglauf*
(G3-5-w) ich versuch es meist. mir werden ja auch andere problems erzählt. zumindest erzählen mir meine freunde ihre & ich versuch zu helfen zu gut wie es eben geht
(G3-1-w) nein ich habe die abgesetzt *lach*
(G3-3-w) yo G3-5-w
(G3-4-w) aha..daher also...

(MODERATOR) Und was bringt das für Euch persönlich, anderen zu helfen, in der Community?

(G3-2-m) jeppa
(G3-1-w) "selbstbestätigung" man hilft gerne ist teil des lebens oder?
(G3-4-w) man hat ein größeres selbstwertgefühl, weil die leute mit ihrem problemen zu einem kommen
(G3-2-m) stimmt schon
(G3-1-w) sonst zerfällt die kette oder nicht?
(MODERATOR) hmhm
(G3-3-w) mir selbst? ich hoffe eigentlich, dass es der anderen person was gebracht hat, da seh ich mich eigentlich nicht.
(G3-1-w) ja sicher auf jedenfall

(MODERATOR) Helfen Euch die Gespräche in der Community im alltäglichen Leben weiter?

(G3-5-w) man hat einfach ein gutes gefühl. man eiss, du hast heute einen menschen geholfen ;)
(G3-4-w) sie wollen deine meinung...das baut auf und natürlich WILL man dann auch immer helfen
(G3-3-w) manchmal.
(G3-4-w) ja
(G3-2-m) kommt auf die themen an...
(G3-1-w) hmm ja die helfen schon ;-)
(G3-4-w) weil man sich mit menschen mit mehr erfahrung austauschen kann
(MODERATOR) z.B., G3-2-m?
(G3-2-m) wenn man mal ne stunde einfach blödsinn labert, ist das ziemlich lustig und bringt außer gute laune nix *g*
(G3-4-w) ja genau
(G3-3-w) na ja.. es ist gute laune :-)
(G3-1-w) ja G3-2-m aber es hat ja gute laune gebrachct!
(G3-5-w) blödsinn labern *gg* das macht spass :)
(G3-1-w) und das ist schon genug finde ich
(G3-4-w) so wie uns das G3-1-w eben demonstrierte
(G3-3-w) :-))@ G3-1-w
(G3-2-m) wenn man aber probleme bepricht, dann ist das was andres, das bringt viel auch wenn der andere nicht helfen kann
(G3-2-m) +s
> G3-1-w *grinst*

(MODERATOR) Hilft die Community Euch im alltäglichen Leben mehr als das z.B. Bücher oder das Fernsehen es können?

(G3-1-w) außerdem was das das lied von alfred jodokus quak
> G3-4-w *grinst auch zu G3-1-w*

(G3-4-w) natürlich!
 (G3-5-w) ja man kann mit netten leuten reden, was du mit den Fernsehen ja nicht kannst
 (G3-4-w) was weiß das fernsehn schon...oder das doctor sommer team?
 (G3-1-w) ja bücher und fernsehen sind stumm und antworten fast nie auf die fragen die man gerade hat
 (G3-4-w) nichts...
 (G3-3-w) meist ja.
 (MODERATOR) :-)
 > G3-2-m *hasst Fernsehen...*
 (G3-2-m) bis auf sport
 (G3-2-m) und nachrichten
 (G3-2-m) seriöse!!!!
 (G3-1-w) ich gucke auch kaum außer nachrichten
 (G3-3-w) loona, geh bloß weg mit dr. sommer *lach*
 (G3-4-w) tv-total
 (G3-4-w) *gg*
 (G3-5-w) Fernsehen macht dumm & fett (besonders wenn man auch chips dazu futtert)
 (G3-1-w) ja okay
 (G3-2-m) udn bier trinkt
 (G3-1-w) chips sind eh eklig
 (G3-3-w) :-)
 (G3-5-w) na so comedysendungen schau ich mir auch total gern an ;)
 (G3-4-w) ich mag chips auch nicht
 (G3-2-m) schoko ist besser, gell?
 (G3-2-m) *g*
 (G3-1-w) ja schokoeis
 (MODERATOR) Macht Ihr manchmal Dinge nebenher? Also wenn Ihr in der Community seid...
 (MODERATOR) noch 2 Fragen... :-)
 (G3-2-m) ich will mal net ablenken...
 (G3-5-w) Juhu keiner mag chips :) ich mag die auch nicht
 (G3-1-w) ja telefonieren *lach*
 (G3-2-m) ja klar
 (MODERATOR) zb?
 (G3-1-w) aber das nicht so häufig weil das blöd ist
 (G3-4-w) durch netz surfen, neue , lustige sachen suchen
 (G3-2-m) download download download
 (G3-2-m) *g*
 (G3-4-w) musik hören
 (G3-3-w) ja, manchmal läuft das radio, manchmal das fernsehen(sehr selten), aber meist eine cd von mir oder ich koche gerade.
 (G3-2-m) fast immer
 (G3-2-m) außerdem mp3 oder cd hören
 (G3-1-w) verschiedene sachen für die schule ausdrucken zum beispiel
 (G3-1-w) musik hören
 (G3-4-w) und telefonieren*klar*
 (G3-3-w) ach ja.. das downloaden darf ich auch nicht vergessen.
 (G3-3-w) ja.. telefonieren auch manchmal :-)

(MODERATOR) nochmal kurz zurück zur Hilfe bei Problemen... Was hilft Euch in Eurem Leben in Problemsituationen am meisten?

(G3-2-m) oder sonst was im internet suchen oder einfach nur surfen
 (G3-1-w) aber beim telefonieren istd as dumme dass man sich nciht so gut auf beide konzentrieren kann
 (G3-4-w) kommt drauf an
 (G3-4-w) meistens helf ich mir selbst...
 (G3-2-m) schlafen...
 (G3-3-w) unabhängig von grin?
 (G3-5-w) also bei mir läuft immer music. ob nun aus PC oder Radio egal.ohne music könnt ich nicht leben
 (MODERATOR) ja, G3-3-w
 (G3-2-m) das hilft fast immer

(MODERATOR) :->@G3-5-w
(G3-2-m) weil man vorm einschlafen noch 3 stunden wach liegt und viel nachdenkt
(G3-1-w) ja alleine...dann gehts einem hinterher doppelt so gut
(G3-3-w) mir selbst mit hilfe von anderen.
(G3-1-w) gut²
(G3-3-w) lesen hilft meistens(sich informieren)
(MODERATOR) anderen aus dem RL oder auch aus dem Chat, G3-3-w?
(G3-2-m) dr. sommer oder was *lol*
(G3-5-w) mir hilft meist das reden mit anderen
(G3-1-w) ich habe nie aus büchern oder zeitschriften meien probleme lösen können
(G3-5-w) dr.Sommer *lol*
(MODERATOR) gleiche Frage@G3-5-w
(G3-2-m) ich auch nicht und käme wohl nie auf die idee...
(G3-4-w) *lach*
(G3-3-w) real life meistens, obwohl ich nicht abstreiten kann, dass es auch mal chatleute sind, aber das sind dann meist sachen, die ich sonst nicht über die lippen kriege.
(G3-5-w) meist die aus den chat
(G3-4-w) werde ich vom küssen schwanger?
(MODERATOR) ja@loona *g*
(MODERATOR) vorsicht!
(G3-3-w) *brüll*
> G3-1-w ist vom küssen schwanger geworden
(MODERATOR) zwillinge?
(G3-2-m) ich bin zu blöd zum f****n, was soll ich nur tun??
(G3-1-w) *mist* was tun?
(G3-5-w) *lach*
(G3-2-m) bitte helft mir!
(G3-4-w) ich gehj einfach zu leuten die es wissen müssten, ob das jetzt meine mutter, tante oder chi-mera ist hängt vom problem ab
(G3-2-m) auch wenn es sich doof anhört!!
(MODERATOR) ok...
(MODERATOR) letzte Frage *trommel*
(G3-3-w) :-))
> G3-4-w ist von cs schwanger geworden....
G3-2-m schreit: LA OLÁ...

(MODERATOR) Könnt Ihr Euch auch vorstellen, noch zu chatten, wenn Ihr älter seid?

(G3-4-w) klar
(G3-2-m) tja...
(G3-1-w) ich geh auch zu menschen die mir helfen könnten....und denen ich vertraue!
(G3-4-w) meine mutter ist auch schon fast süchtig*gg*
(G3-4-w) dienelly
(G3-1-w) oft aus dem chat...
(G3-3-w) schon ... das macht doch gar nix aus.
(G3-2-m) nein, weil ich mit meinen plänen keine oder kaum noch zeit haben werde
(G3-5-w) kommt drauf an wie alt & wieviel Zeit ich neben den Job/Arbeit hab
(MODERATOR) ok....
(MODERATOR) also...
(G3-1-w) meine mutter ist sehr konservativ in dieser beziehung...aber ich könnte mir das vorstellen
(G3-2-m) aber im studium oder während der ausbildung schon noch
MODERATOR schreit: VIEEEEEEEEELEN DANK!!!!
(G3-1-w) keine ursache
G3-4-w schreit: BIIITTTTTTEEEEEEEEEEE
G3-2-m schreit: GERNE!!
(G3-4-w) *gg*
(G3-2-m) nix zu danken!
(G3-4-w) hat spaß gemacht
(MODERATOR) (diesen Gutschein werde ich Euch auch noch zukommen lassen...)
(G3-3-w) gern geschehen!
(G3-2-m) mir auch!
(G3-5-w) da könnt ich mir es auf jeden fall vorstellen ;) G3-2-m

4. Glossar der Chatausdrücke:

:)	grinsen / lächeln
:-)	grinsen / lächeln
:(das gefällt mir nicht / schade / traurig
:-(das gefällt mir nicht / schade / traurig
;))	Augenzwinkern
:-x	Kuss
bg	big grin / breites Grinsen
fg	freches Grinsen
g	Grinsen
gg	besonders breites Grinsen
lol	laughing out loud / ich lach' mich kaputt
rofl	rolling on the floor and laughing – ich kugle mich vor lachen!
hp	Homepage
I NET	Internet
rl / RL	reales Leben
su(s)	SuperUser / SuperUser-Rechte (Chat-Verwaltungsrechte, mit denen man beispielsweise andere User aus dem Chat verweisen kann)
VIP	siehe ‚su‘ / SuperUser
@nickname	Einen bestimmten Chatter ansprechen (der Name des betreffenden hinter dem ‚@‘)
falkenhochzeit	In diesem Zusammenhang eine ‚virtuelle Hochzeit‘ zweier Mitglieder, bei denen das Wort ‚Falke‘ im Nickname enthalten war

Coverbild: pixabay.com

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



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

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren

