

Judith Ackermann: Sprechen Gamer eine eigene Sprache?

Der Artikel betrachtet sprachliche Besonderheiten spielbegleitender und -thematisierender Gespräche von Computerspielerinnen und Computerspielern und zeigt, dass diese nicht Teil einer eigenen Sprache sind, sondern situativ eingesetzte Variationen der Standardsprache, die je nach Kontext unterschiedliche Ziele verfolgen.

Literatur:

Ackermann, Judith (2011). Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken. Münster: LIT.

Busch, Albert (2000). Sprechen über den Computer in Fachsprachen und Gemeinsprache. Eine Handreichung für die schulische Praxis im Hinblick auf die sprachliche Verarbeitung der Computertechnologie in den Medien. In: Busch, Albert/Wichter, Sigurd (Hrsg.), Computerdiskurs und Wortschatz. Corpusanalysen und Auswahlbibliographie, Frankfurt/Main u.a.: Lang, Germanistische Arbeiten zu Sprache und Kulturgeschichte, Bd. 40, S. 205-279.

Fritz, Jürgen (2009?). Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 135-147.

Halliday, Michael A. K./Macintosh, Angus/Stevens, Peter (1964). The linguistic Sciences and language teaching. London: Longmans.

Thakerar, Jitendra N./Giles, Howard/Cheshire, Jenny (1982). Psychological and linguistic parameters of speech accommodation theory. In: Fraser, Colin/Scherer, Klaus R. (Hrsg.), Advances in the Social Psychology of Language. Cambridge: Cambridge University Press, S. 205-255.

Wenz, Karin (2006). Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium? In: Kaminski, Winfred (Hrsg.), Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: kopaed, S. 147-159.

Wiemann, John M./Giles, Howard (1996). Interpersonale Kommunikation. In: Stroebe, Wolfgang/Hewstone, Miles/Stephenson, Geoffrey M. (Hrsg.), Sozialpsychologie. Eine Einführung mit 17 Tabellen. Berlin u. a.: Springer, S. 331-361.