

INTERAKTIONELLE SÆRTRÆK I CHAT

af Tina Thode Hougaard

Chat på Internettet er en temmelig ny og derfor hidtil ringe udforsket kommunikationsform. Denne artikel indeholder en lingvistisk analyse af nogle særtræk i kommunikationsformen synkron webchat som er grundet i chatdeltagernes interaktionsmønstre. De resultater der præsenteres i det følgende, stammer fra et pilotprojekt i forbindelse med mit ph.d.-stipendium: Det simultane skriftsprog – en undersøgelse af chatsproget med udgangspunkt i teorier om skrift og tale.

1 En kort indføring

1.1 Computer-Mediated Communication

Webchat er en del af Computer-Mediated Communication (herefter CMC) der tæller vidt forskellige kommunikationsformer som websites, e-mails, nyhedsgrupper, mailinglister, konferencesystemer, virtual reality-rollespil og forskellige former for chat. En kommunikationsteoretisk sammenligning af de forskellige former viser chat som særegen på følgende måder: Chatkommunikation er spontan og synkron i modsætning til den planlagte og redigerede kommunikation der ses i web sites, e-mails og mailinglister, og chat er anonym idet de involverede kommunikerer under nick name¹ som ikke kan spores uden dommerkendelse.

Studiet af CMC er en bred interdisciplinær forskningsgren hvorunder man finder en specialiseret forskning i Computer-Mediated Discourse (herefter CMD) som skiller sig ud ved at have fokus på sprog og sprogbrug i computerbaserede diskurser. CMD er den kommunikation mennesker producerer når de udveksler meddelelser via computerbaserede netværk. Forskningen inden for CMD er ligeledes bredspektret og dækker emner som sprogfællesskab, sprogsamfund og sociolingvistiske faktorer som social kontrol, identitet og gruppeidentitet. Kønsforskningen inden for CMD er meget udbredt og er også repræsenteret i Danmark med FREJA-projektet: Kyborger og Cyberspace, tilknyttet Aarhus og Odense Universitet. Noget sparsom og sporadisk er dog stadig den lingvistiske forskning i CMD – såvel mikrolingvistisk som makrolingvistisk, og det er derfor projektets mål at bidrage til analysen af sprogbrugen i synkron webchat

1.2 Chat

Chat har eksisteret siden begyndelsen af 80'erne hvor de første chatplays blev designet. I løbet af 90'erne har chat vundet mere og mere indpas også i den danske internetkultur, om end det mest betragtes som et ungdomskulturelt fænomen. Spilleflader som Multi User Dungeons danner sammen med IRC (Internet Relay Chat) grunden for de forskelligartede chatfaciliteter der tilbydes i dag. En søgning via søgemaskinen Jubii giver 900 artikler som spænder meget bredt – lige fra Brøndbysupport-chat over dating-chat til terapi-chat. Udvalget er stort fordi alle kan oprette et chatrum, og det er selvfølgelig ikke alle chatrum der frekventeres. Der er omkring 5 populære danske webchatsteder.

Termen chatrum dækker tre hovedtyper af synkron chat: Tekstbaseret chat hvor deltageres interaktion udelukkende foregår via asci-karakterer, avatar-chat hvor deltagerne flytter sin figur (ava-

¹ Nick name eller nick bruges i chatkommunikation som en term om det at skrive under pseudonym der evt. indeholder konstruerede data. Jeg bruger derfor nick som term i denne artikel.

tar) rundt i virtuelle rum og kan animere sin avatar, om end minimalt, til at afspejle forskellige sindsstemninger og til at udforme deltagerens indlæg som råb, tale eller hvisken og spil-chat hvor deltagerne indgår i en art grafisk baseret computer- eller rollespil der tilbyder fri kommunikation og forskellige virtuelle grafisk understøttede handlinger.

Chat kan sammenlignes med den kommunikation der foregår i et frikvarter hvor der tales i små og store grupper på en gang; der hviskes og råbes, og nogle er blot passive lyttere (de kaldes lurere i chatten). Deltagerne kommer og går, for nogles vedkommende for blot at vende tilbage efter et par minutter. Men der er visse afgørende forskelle idet deltagerne i en webchat kommunikerer via Internettet og følgelig kan vælge fuldstændig anonymitet. Selvom mange chattere vælger at kunne genkendes ved at bruge samme nick name hver gang de chatter, eksisterer mulighed for absolut anonymitet til en hver tid. Man kan også logge på samme sted med flere forskellige nick names og derved gøre interaktionsforståelsen endnu mere subtil.

Interaktionen i chat fremtræder som offentlige indlæg der kan læses af alle der er logget på eller kigger med på det pågældende rum, eller som private indlæg der er kodet til kun at nå frem til en bestemt modtager og følgelig kun kan læses af de to implicerede. Forskellen på privatsnak i chat og hvisken i almindelig konversation er at man i chat ikke umiddelbart kan konstatere at der snakkes privat. Systemet fortæller hvem der logger på og af hvornår, markeret som beskeder fra chatten, og giver en opdateret brugerliste. Alle indlæg er markeret med afsender som står før indlægget efterfulgt af kolon, og indlæggene optræder på modtagerens skærm i den rækkefølge de er modtaget, hvad der desværre godt kan variere fra modtager til modtager.

2 Det empiriske materiale

Materialet til pilotprojektet er hentet i foråret 2000 fra to forskellige chatudbydere: Jubiichat og Opasiachat hvoraf sidstnævnte er repræsenteret med materiale fra to forskellige chatrum, henholdsvis Andre Unge og Andre Seniorer. Gennemsnitsalderen for hvert rum er ikke umiddelbart aflæselig, men efter en foreløbig rundspørge i de to rum kan gennemsnitsalderen anslås at være omkring 17 år i Andre Unge og 35 år i Andre Seniorer. Chatprogrammerne er umiddelbart meget kongruente; men Jubiichat har en eller flere bots, dvs. chatrobotter, der skal få nyankomne til at føle sig velkomne. I Jubiichat har brugeren desuden mulighed for at anvende halvautomatiserede kommandoer. Primærmaterialet, 42 minutters chat fra Andre Seniorer, er et typisk eksempel på en tekstbaseret chat hvor ekstra faciliteter som halvautomatiserede kommandoer, avatars, chatrobotter og præsentationsskeamer ikke tilbydes.² De eneste typografiske detaljer der anvendes, er: Kursiv, fed, understregning, majuskler og forskellige farver – alt sammen udført via koder, og kommunikationen som tekst adskiller sig derfor ikke synderligt fra andet skriftsprog. Men i modsætning til almindeligt talesprog, hvor initiativ og respons som turpar oftest er placeret ved siden af hinanden, kan der i chatkommunikation være mange indlæg, fx 15 indlæg, mellem de ture der hører sammen fordi mange indgår i forskellige kommunikationsforløb samtidig. I følgende uddrag af primærtteksten ses helt op til 6 samtidige forløb og dertil kommer diverse hilsner og løse kommentarer eller kontaktforsøg.

² Meget tyder på at sådanne uprætentiøse chatprogrammer rummer for få faciliteter i forhold til brugernes krav, Opasiachat er derfor ved at implementere et chatprogram med et større potentiale.

Uddrag af Andre Seniorer³

33 SannePigen : JIK.....*overragerpillerknuuuseremøsserkælerKrammer*
32 SNUS : Tulle28: Aiiii- hvor spændende *SSSS*
31 Blaze : Doc>> Madsvin *LOL*
30 Quims : *Gentle....øh.....???.Hvad taler vi om?*
29 DrSoftBone : Blaze>>.....kun når jeg bliver ophidset.....*GF*
28 Chatten : Zungate *depri* er logget på kl. 11:42
27 SNUS : ICE: Nåååh - kunne jo være, der var noget, Tulle ikke havde fortalt mig
GGGG
26 Tulle28 : SNUS>> Godt nok! Vi skal ha' møde med et byggefirma idag...*SSSS*
25 Blaze : Quims>> hvorhor hår hej hen hunge ihen?
24 ICE_COOL : Tulle28>>jamen dog skulle jeg da være gift..... hvem har sagt
det??..... *LOL*..
23 Gentle George Kbh : Quimsen : Ikke noget rygte *GG*
22 Quims : *JIK...soft eller ?????*
21 JIK : **SP...*gramsekramserodenussepillekælerageaekælekysseugeslikke***
20 SannePigen : Blaze....*Tøseknuuus*
19 SannePigen : Søren.....takker *S*
18 Tulle28 : ICE>> Hvad skal det sige!!!?????????
17 ICE_COOL : SNUS>>tjaaaaaaaaa hvem ved... sku ikke ice.. *GG*..
16 Blaze : SannePigen>> Giddavser *SS*
15 JIK : ***rækker Quims noget at rykke i***
14 søren36 : **davs SannePigen**
13 DrSoftBone : Quims>>.....er du kræsen??*LOL*
12 SNUS : Tulle28: Åh - det går osse fino her *SSSS*
11 Blaze : med
10 Tulle28 : Blaze>> Heeeiiii forårsløg!!!
9 Blaze : Doc>> arrrd Kaster du me3d mad? *GG*
8 SannePigen : Heiiisan *S*VV
7 spurven. : doktor: jeg venter på dit svar!!!
6 Quims : *Gentle.hvilket rygte?*
5 SNUS : ICE: Hmmm - er du tættere på Tulle end jeg er?? *SS*
4 Tulle28 : halvblind>> Ko'dav!! *Knuuuser*
3 DrSoftBone : Hmm....hvor skal vi mødes til den fredags
pils????*SSSSSSSSSS*
2 ICE_COOL : Tulle28>>nope..... en ting af gangen.. *GF*..
1 Chatten : SannePigen er logget på kl. 11:41

Jeg vil vende tilbage til denne sekvens i flere omgange og vil blot til en start nøjes med at se den uoverskuelige struktur som en delvis forklaring på hvorfor nogle kommentarer står ubesvaret hen – man kan simpelthen ikke altid følge med til at læse alle indlæg!

³ Sekvensen skal læses fra neden.

2.1 Indsamlingsmetode

Jeg har anvendt den deltagende observatør som indsamlingsmetode eftersom der juridisk kun eksisterer den mulighed da man ifølge medielovgivningen selv skal være deltager for at måtte logge digital kommunikation. Men eftersom man i chat kan vælge at gå ind i en chat med forholdsvis mange udøvere og med et aldeles anonymt og neutralt nick som fx 789, er det ikke noget problem at undgå at påvirke kommunikationen. En fordel ved deltagelse er at det kan give indblik i den private snak. Materialet fra Jubiichat er således indsamlet af en mig bekendt chatter på 19 år der både kommunikerede via offentlige og private indlæg.

3 Interaktionelle særtræk

Jeg har valgt at fokusere på interaktionelle træk i denne artikel fordi netop interaktionen er i fokus i chatkommunikation. Langt størstedelen af de indlæg der produceres til en chat, sendes af sted i håbet om at få respons og kan sammenlignes med turpar i mundtlig interaktion. Et prototypisk eksempel på et turpar i chat er hilsner som kan udformes meget forskelligt (se ovenstående sekvens linje 8, 14, 16, 19, 20, 21 og 33). Størstedelen af kommunikationen i det indsamlede materiale handler om at etablere og opretholde sociale sammenhænge via en gensidig forståelse af hinanden og af kommunikationssituationen og om at repræsentere sig selv gennem mere eller mindre reflektiv og ekspressiv sproglig adfærd. Sprogfunktionerne fatisk og ekspressiv sprogfunktion dominerer chatkommunikationen, og de skal analyseres i følgende centrale interaktionelle særtræk: kontaktfokus, ekspressivitet og regibemærkninger.

3.1 Kontakt

I chatten kan man iagttage megen kommunikation der handler om at etablere og opretholde kontakt. Kontaktheden i chat kan i forhold til skrift- og talesprog beskrives som reduceret og utydelig eftersom der er mange samtidige kommunikationsforløb og mange korte beskeder, og eftersom der ingen ekstralingvistisk turtagningsunderstøttelse er (som i tale) og ingen eller fragmenterede turtagningsregler. Det medfører at forholdet mellem afsender og modtager er skiftende, fluktuerende og polyfonisk, og det må følgelig konstant opretholdes eller genetableres. En klar relation mellem afsenders indlæg og modtagerens opfattelse opnås i chatten bedst ved at udstyre indlægget med en adressat som oftest er placeret i begyndelsen af indlægget efterfulgt af et skilletegn (se uddrag af Andre Seniorer, linje 2, 4 og 5).

Men allerførst skal man have skabt grobund for en god kontakt. Dertil er der i chatten to elementære remedier: valg af nick og hilsner. Valget af nick kan umiddelbart have to forskellige funktioner: At vise eller alludere ærlighed eller at skabe en mere eller mindre gennemskuelig og genkendelig fiktionsramme.

Valg af nick name

| Funktion | Middel | Eksempel fra primærttekst |
|----------------------|--|--|
| (Alluderet) ærlighed | Gengivelse af personlige data som alder og køn | Søren29, Søren36, Marianne, Gift M 45, SannePigen |
| | Erklæring af motiv | For gift Mand, Mand søger Q |
| Fiktion | Bygge på fælles referenceramme | veni vidi vici, Kashmir, Madonna |
| | Appellere gennem association | cooligan, DrSoftBone, JIK Halfblind, Quims, Blaze, SNUS, Relutten, Zungate *depri* |

Graden af ærlighed svinger meget, og ofte er det blot en form for beskyttelse af virkelig identitet. Motiv udtrykt så direkte som i tabellen er ikke særlig hyppig, men har i mange af de undersøgte tilfælde vist sig at være reel. I den fiktive navneskala optræder mange forskellige navne, og min skelnen mellem referenceramme og association går udelukkende på hvorvidt der bliver refereret til noget der forudsættes kendt i forvejen, eller til noget der skal arbejdes mere på at interpretere – overgangen mellem de to arter er følgelig glidende.

Fælles for nick'ene er at de er en af chatternes muligheder for bevidst selviscenesættelse og dermed også et eksempel på den ekspressive sprogfunktion. Det kan således flere gange iagttages at et navn kommer til at fungere som ressource for interaktionen, som fx Zungate *depri* hvor det asteriskflankerede prædikat skal læses som deprimeret hvad der udløser følgende responser:

Blaze : Zun>> Heiii lille friend..ked? når zolen zkinner? *SS*
søren36 : zun >> **vinker retur og sender et par lykkepiller**
rellut : *trøstekramZer Zun retur*

Eksemplerne viser med stor tydelighed hvordan et nick både influerer på de andres stavemåde og er associationskabende.

Den anden måde hvorpå man kan skabe et godt fundament for kontakten, er gennem hilsner som i chatrummet Andre Seniorer næsten er et obligatorisk træk. Ud af 36 pålogninger er der 20 klare hilsner til rummet, og 3 der ikke når at hilse før de selv bliver hilst på. Kun få bryder mønstret ved at henvende sig direkte til en anden chatter eller med en opfordring til privatchat. Hilsnerne spænder fra det almindelige ritual: ”**Cecilie :** Hejsa ...” og ”**ICE_COOL :** Daaaaaaaaaaaaa” til et mere handlingsilluderende udsagn som i følgende eksempler: ”**Quims : Social hejsaer raden rundt**” og ”**Zungate *depri* : *vinker til dem alle sammen***”. At hilse offentligt opfattes som god tone og som en mulighed for at gøre opmærksom på sig selv som chatter i det offentlige rum på en til tider opsigtsvækkende måde. Den konventionelle hilsen lægger op til leg med sproget og kommunikationsformen som i følgende eksempler: ”**søren36 : Dauser Quimsen***” og ”**RenJuleHygge : *Hyggen sniger sig ind og checker rummet***”.

Overraskende nok forekommer der næsten lige så mange afskedshilsner som indgangshilsner (17 ud af 40 aflogninger). Årsagen hertil er til en vis grad den samme som i mundtlig interaktion hvor man af høflighed annoncerer sin afsked for at forklare årsagen og for at skabe en glidende overgang

dertil. Der er dog en konkret årsag til de forskellige annonceringer af deltagerstatus i chatkommunikation: Du eksisterer kun når du skriver. Det er derfor meget brugt at annoncere at man lige er væk et par minutter hvis man fx skal hente en kop te. Der er på chatten ikke er mulighed for at gemme kommunikationen automatisk og se den senere, og af høflighed vil man ikke lade andre sidde og snakke med en der ikke svarer.

3.2 Ekspressivitet

Ekspressiv og dramatiserende kommunikation betyder meget i chatkommunikation hvis man betragter det i forlængelse af ovenstående om kontakt. Det er som regel ikke nok at komme ind i chatten med et stimulerende nick og erklære at man er klar til at chatte; for rigtig at slå an som interessant chatter garanterer mange deltagere deres indlæg med diverse ekspressive elementer og sproglige eksperimenter. De fleste vil blive behandlet under næste punkt: regibemærkninger; men de ortografiske og innovative eksperimenter med sprogbugen skal her kort omtales.

Ekspressiv ortografi ses oftest som forskellige former for lydefterligning fx "Teeeeeløk", lydforlængelse fx "EIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII AMOOOOOOOOOOKKKKKKKKK TILLYKKEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE" (hvor de store bogstaver desuden indikerer at der råbes), afspunping fx "fvel" og "morn" og forskellige former for fordanskninger fx "tjatte" og "FÅK". Ortografiske eksperimenter udføres hyppigst i forbindelse med konventionelle handlinger som lykønskninger, hilsner og tilbagekanaliseringer. Sproglig innovation er ligeledes oftest at finde i forbindelse med meget brugte og alment forståelige ord og fraser som fx ordet dause som er en verbalafledning af hilsnen god dag.

3.3 Regibemærkninger

Fatisk og ekspressiv kommunikation kendes i forvejen fra skrift og tale og er som sprogfunktioner i og for sig ikke nogen kommunikativ nyhed; men det er interessant at undersøge hvad der sker når funktionerne kombineres i en skriftbaseret synkron interaktion som chat. Det mest iøjnespringende er chatternes brug af forskellige former for markering af virtuelle handlinger og følelsesudtryk via regibemærkninger. Der er to slags regibemærkninger: emotes og aktioner. Termen emotes har jeg hentet fra Lynn Cherny (1999) hvor en emote bliver beskrevet således: "en emote giver brugeren mulighed for at udtrykke handlinger eller indre stemninger". Eftersom denne definition efter min mening er for bred, har jeg tilladt mig at bruge termen i en snævrere betydning som "følelsesudtryk". Den anden slags regibemærkninger kalder jeg aktioner og definerer dem som "handlingsudtryk".

Regibemærkninger i Andre Seniorer

| | | | |
|--|----------|--------------------|---|
| R E G I B E M Æ R K N I N G E R | Emotes | Signaler | *GGGG*, *V*V*V*. *S*G* |
| | | Smileys | *:-(☺ |
| | | Prædikativer | *slukøret*, (er ederspændt) |
| | | Interjektioner | *tsk tsk*, *hmmmf*, *Zuk* |
| | Aktioner | Akronymer | BRB, *FASAG* |
| | | Hilsner | *vinker til dem alle sammen*, *knuuuuuuser* (glidende overgang – skrives i gennemgang) |
| | | Rapporter | Har lige opdateret...nææh SNUS er ikke logget af |
| | | Fiktionshandlinger | Vinker retur og sender et par lykkepiller, *truer med at hælde blæk i Merm's pool* |

Af formelle kendetegn der gælder både emotes og aktioner, skal nævnes:

- indramning vha. asterisk
- elliptisk form
- 3. person præsens indikativ

Brugen af asterisk er næsten fuldstændig konsekvent; men eftersom der ikke eksisterer nogen ortografisk norm i chatten, snarere en temmelig tolerant opfattelse af stavning og brug af diverse tegn, er det interessant at se med hvilken formfasthed disse regibemærkninger angives. Regibemærkninger er elliptiske og fremtræder som fraser, enkelt ord, forkortelser og ikoner. Med fraser menes både sætninger med udeladt agens og infinitte ytringer som fx *ryste skælv*. Forkortelser optræder som akronymer eller signaler som i primærmaterialet realiseres som et-ledede (*S* = Smil) og helt op til fem-ledede størrelser (*FASAG* = Falder Af Stolen Af Grin). Ikoner er mest udbredt som smileys, men der findes også eksempler på roser og vinkende hænder. Brugen af 3. person præsens indikativ er det mest usikre kendetegn for regibemærkninger idet der også forekommer fortid og fremtid og brug af 1. person.

Inden jeg kommenterer signaler og akronymer nærmere, vil jeg meget kort forklare min skelnen i 8 undertyper af regibemærkninger i ovenstående skema.

Signaler er ligesom prædikativer en verbal gengivelse af noget normalt nonverbalt eller udtalt; Signaler er forkortelser som har fået signalværdi pga. hyppig og rimelig invariant anvendelse. Prædikativer er ligesom signaler temmelig distinkte i betydningen, men hvor signaler tæller et begrænset antal, tilhører prædikativer en åben klasse. Smileys er ikoniske tegn hvis bagvedliggende verbale udtryk dog ikke er fuldstændig fast idet ☹ både kan betyde ked af det og sur. Interjektioner optræder som selvstændige ytringer og rummer i denne inddeling også lydord – nogle mere lydefterlignende end andre. Interjektioner ligger på grænsen til aktioner idet de både kan opfattes som et udtryk for personens sindstilstand, og som en art verbal handling fx at sukke.

Akronymer skiller sig i udtryk ikke meget ud fra signalerne, men forskellen i anvendelse er stor hvad der skal kommenteres nærmere senere. Akronymer rummer et mere eller mindre implicit handlingsverbum mens rapporter er eksplicite handlinger der henviser til den virkelige verden. Hilsner og fiktionshandling er i en eller anden grad alle performativer idet performativer kan defineres som noget der ikke kan gøres uden at sige det. Disse to typer aktioner dækker alle over virtuelle handlinger der ikke kan realiseres i chatten uden verbalisering. Hilsner dækker en afgrænset type konventionelle handlinger i forbindelse med ankomst til og afsked med chatten, mens fiktionshandling rummer mange forskellige slags eksperimenterende handlinger der foregiver at foregå i den virtuelle verden eller i rollespil. Overgangen mellem disse kategorier er derfor glidende.

Jeg har valgt at fokusere på signaler og akronymer dels fordi de er hyppige, dels fordi de kan forstås som et udtryk for hybridation. Krydsningen af skrift og tale medfører ikke kun nye udtryks- og omgangsformer, det avler også nye sproglige kategorier.

Signaler hører til den konventionelle sprogbrug der findes en del af i chatkommunikation. Den konventionelle sprogbrug er efter min mening med til at skabe tryghed og gruppeidentitet via genkendelighed og konformitet. Brugen af ordet konventionel skal forstås som det de fleste gør i det pågældende rum, for der er skiftende konventioner fra chatrum til chatrum. Til den konventionelle sprogbrug i dette chatrum hører adressering, hilsner, akronymer og signaler.

Jeg har valgt at placere den forkortede udgave af en handling (signalerne Smiler, Vinker, Blinker, Fniser og Griner) under emotes fordi de mere fungerer som et signal til modtageren end som en reel handling. Selvom fx S betyder smiler er netop det faktum at man anvender en forkortet udgave, et tegn på at signalet helt eller delvist har mistet sin oprindelige betydning og selvstændige betydningsværdi og mere fungerer som et funktionelt tegn. Ordet smiler er (ligesom de andre signaler) blevet forkortet og afkonkretiseret til at være et signal om afslappet holdning. Til understøttelse af denne opfattelse kan signalernes hyppighed inddrages da der forekommer signaler i 3 ud af 5 indlæg, og da de bruges af stort set alle deltagere. I den nærundersøgte sekvens på ca. 450 indlæg anvendes *G* hyppigst med 139 eksempler – mod 115 eksempler på *S*. Fniser og blinker er sjældne, mens vinker ofte forekommer i forbindelse med på- eller aflogning.

Signalerne fremtræder i forskellige varianter:

- Forlængede eller forstærkede (opnås ved at gentage signalet x antal gange) fx *S*S*S*S* eller *GGGG* som både kan forstås som en forlængelse af varigheden af grinet (ikonicitet) eller som styrkelse af intensiteten af smilet.
- Udbyggede (vha. akronymagtig prædikativ udbygning) fx *SMS* Smiler Meget Sødt eller *GF* Griner Frækt eller *SXXMS* som sandsynligvis betyder Smiler EkstraEkstraMeget Sødt.
- Kombinerede (samtidigt, men ligeværdigt optrædende) fx *SSVV* Smiler og Vinker.

Det er kendetegnende for signalerne at de altid optræder ledsagende en meddelelse og ikke kan stå alene. De omkranses næsten altid af asterisks *SS* og står som regel som afslutning på et indlæg eller, hvis indlægget består af flere forskellige meddelelser, efter den del af indlægget som signalet hører til. Dette hænger sammen med at signalerne indeholder en art anaforisk reference. De viser tilbage til den foregående del af indlægget og får dermed en art garderende funktion i forhold til modtageren – lidt i stil med ”Jeg sagde det kun for sjov”. Hvis der henvises til en anden chatters

indlæg, fungerer de som en art respons eller tilbagekanalisering. Alt sammen som en bekræftelse af den afslappede og legende samværsform. En forklaring på placeringen midt i et indlæg kan være at eftersom chatsproget rummer tydelige ligheder med talesproget med kompliceret syntaks og mange små led, kan det godt blive for uoverskueligt og monologisk at læse. For at undgå det kan signaler-
ne sættes ind som adskillende markører hvis indlægget bliver for langt og indeholder mere end en meddelelse. Når signalerne står midt i et indlæg, har de altså tydelig meddelelsesskillende og afgrænsende funktion:

SannePigen : ICE.....nerver søde nerver *GGGG* skal tænke på noget andet *GGGGG*

Signalerne får næsten form af en udfyldt pause som i en samtale hvor den talende indfører en pause for at lade hver meddelelse få separat opmærksomhed og betydning, eller for at få en kort tænkepause uden at miste retten til ordet. Pauser markeres også med gentagne punktummer.

Akronymerne er placeret i gruppen af aktioner fordi de bagvedliggende handlingsverber rummer selvstændig meddelelsesværdi. Bag akronymerne ligger der for næsten alles vedkommende en art stående vending eller idiom som fx BRB (Be Right Back) og ILM (I Lige Måde).

halfblind : Tulle28>>> ILM min ven *knuuser*.

Akronymerne forekommer ikke nær så ofte som signalerne. Indramning vha. asterisks ses også her, men mønstret er noget mere grumset da en tredjedel står umarkeret. Nogle af akronymerne kan forstås som ekspressive ytringer fx LOL (Laughs Out Loud) og FASAG, mens andre er beskeder til de andre deltagere om afsenderens deltagerstatus som fx BRB, BBL (Be Back Later) og IRL (In Real Life). Atter andre fungerer som fraseagtige tilkendegivelser fx WB (Welcome Back) og ILM. De nævnte akronymer forstås tilsyneladende af alle involverede og fungerer derfor i denne kommunikationssammenhæng som standardiserede måder at udtrykke bestemte forhold på. Skulle man komme i bekneb som fx med ROFLMAOTID, kan man hos denne chatudbyder konsultere hjælpen og få at vide at betydningen er Rolling On Floor Laughing My Ass Off Till I Die.

Akronymer forekommer oftest som første del i indlægget – her står feedbackakronymer eller tilbagekanaliseringer som ILM og LOL der begge optræder med adressat og som respons på dennes foregående indlæg, eller genhilsnen WB der fungerer som direkte respons på en chatters tilbagekomst til chatten. De korte beskeder om deltagerstatus BRB og BBL og forskellige afskedshilsner forekommer også initialt. Enkelte akronymer optræder endda selvstændigt: BRB, LOOOOOOL, LOL og CU (see you).

Mens akronymerne mest udbredt placeres initialt, ses på sidstepladsen i indlæggene oftest signalerne, men LOL står som en undtagelse idet det forekommer 13 ud af 20 gange på sidstepladsen – som en forstærket udgave af G som i eksemplet:

Quims : JIK.du sagde soft *LOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL*

Det faktum kunne bl.a. bruges som argument for at LOL i stil med G og S er et signal eller er på vej til at blive signal. Jeg vil dog mene at LOL har en stærkere feedback-karakter idet det også kan stå alene. LOL har altså både fællestræk med signaler og akronymer.

Mængden og udbredelsen af G'erne og S'erne tyder dog på at latteren og smilene ikke kun indikerer at noget er ment humoristisk. Det er trods alt ikke kun morskaben der hersker i chatten, og jeg vil derfor mene at grin og smil i lige så høj grad er med til at opretholde den gode, positive tone og den fælles forståelse af at man kommunikerer for at opnå fælles forståelse af noget. Signaler er en måde at vise at man er interesseret i at opretholde kommunikationen, dvs. fatisk kommunikation som en fælles bekræftelse af at man forstår og anerkender hinanden som værende i samme kommunikationssituation. Anvendelsen af samme normer for interaktion, herunder anvendelsen af et afgrænset antal signaler på bestemte pladser, definerer chatpartnerne inden for samme kultur og giver en følelse af gruppeidentitet.

4 Sammenfatning

Denne introducerende artikel om kommunikation i webchat har fokuseret på fatiske og ekspressive træk i sprogbrugen realiseret som kontaktfokus, ekspressivitet og regibemærkninger hvoraf det sidste må betegnes som et sprogligt særtræk i chatkommunikation. Regibemærkninger fremstår som skriftsproglige udtryk for følelser og handlinger der relateres til afsenderen i chatinteraktionen, men hvorvidt disse udtryk svarer til dennes virkelige følelser og handlinger eller snarere skal opfattes som en art tælle-som-mekanisme i den virtuelle interaktion er uklart. Betyder *vinker* at afsenderen netop sidder og vinker eller i hvert fald ville have gjort det i en kommunikationsform med visuel kontakt, eller er den sproglige repræsentation en handling i sig selv dvs. følgende en ny konvention om at det at skrive *vinker* tæller som det at udføre handlingen; det er endnu ikke klart. Det udarbejdede pilotprojekt har vist at chat foruden at være en hybrid af tale og skrift også befinder sig i et spændingsfelt mellem fiktion og virkelighed, og at kommunikationssituationen nødvendigvis må defineres før man kan bestemme den sproglige repræsentations indhold og funktion.

Litteratur

http://viadrina.eu/frankfurt-o.de/~wjournal/inhalt1_98.html

<http://www.ascusc.org/jcmc/>

<http://www.api-network.com/mc>

Baron, Naomi S. 1998. Letters by phone or speech by other means: the linguistics of e-mail. *Language & Communication* 18: 133-170.

Cherny, Lynn. 1999. *Conversation and Community. Chat in a Virtual World*. California. CSLI Publications.

Cherny, Lynn. 1999. *The Modal Complexity of Speech Events in a social Mud* (upubliceret manuskript)

Goffman, Erving. 1972. *Fun in Games. Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Allen Lane, Penguin.

- Herring, Susan C.. 1996. *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross Cultural Perspectives*. Amsterdam/Philadelphia. John Benjamins Publishing Company.
- Herring, Susan C.. 1999. *Interactional Incoherence in CMC*. In:
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>.
- Jones, Steven G. (ed.). 1998. *Cybersociety. 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. SAGE Publications. California
- Pemberton, Lyn and Shurville, Simon. 2000. *Words on the Web. Computer Mediated Communication*. Exeter. Intellect Books.
- Runkehl, Jens og Schlobinsky, Peter. 1998. *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*, Opladen. Westdeutscher Verlag.
- Segerstad, Ylva Hård af. 2000. *Swedish Chat Rooms*. In:
<http://www.api-network.com/mc/0008/swedish1.html>