



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

almost laughed ^^

Internet Memes und die zwischenmenschliche (Chat) Kommunikation in der
digitalen Lebenswirklichkeit - eine qualitative Analyse

verfasst von / submitted by

Kim Kaller

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna, 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet.:

Magisterstudium Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor

Univ.-Prof. Hajo Boomgaarden, PhD

„Humor kann man sezieren wie einen Frosch, aber
beides... stirbt im Prozess.“

(E.B. White ,1941)

für Philip

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in solcher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, 2023

(Kim Kaller)

Abstract

In der aktuellen Zeit ist es klar zu erkennen, dass die zwischenmenschliche Kommunikation durch die online Kommunikation immer mehr beeinflusst wird, in gewissen Aspekten ersetzt diese die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht gänzlich. Diese findet durch das Smartphone oder Chats statt in bestimmten Messenger Apps oder in den sozialen Netzwerken. Es ist notwendig, diese genauer zu verstehen. Der Bereich, in dem diese Kommunikation stattfindet, ist der Chat. In diesem werden schriftliche Sätze häufig durch kleine Bilder ersetzt. Diese sogenannten Memes sind allgegenwärtig und müssen in der Untersuchung der digitalen und modernen Kommunikation mit eingebunden werden. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die Frage zu beantworten, wie die Memes unsere Kommunikation beeinflussen. Außerdem werden die Memes genauer betrachtet, um zu einem Schluss zu gelangen, welchen Einfluss diese in unserer gegenwärtigen Lebensrealität haben. Dazu wird die folgende Forschungsfrage gestellt: Welche Funktionen haben Memes in der digitalen Lebensrealität und wie beeinflussen Memes die zwischenmenschliche Kommunikation? Außerdem wird untersucht, wie sich die zwischenmenschliche Kommunikation mit und durch Memes verändert hat.

Um die Forschungsfragen zu beantworten, wurde eine qualitative Inhaltsanalyse zu den vorher geführten Interviews durchgeführt. Interviewt wurden Smartphone-Nutzer*innen im Alter von 18 bis 40 Jahren, die Fragen zu deren Chat Muster und Meme Nutzung beantwortet haben. Dabei wurde untersucht, zu welchem Zweck die Memes verschickt werden und wie sich diese auf die Kommunikation auswirken. Dabei wurde auch auf Freundschaft und die ausgelösten Gefühle eingegangen. Außerdem sollten die Teilnehmer*innen ein eigenes Meme mitbringen und vorstellen. Dies erlaubt einen ganz neuen Einblick in private Chats, welche sonst schwierig von der Forschung untersucht werden können.

Die Ergebnisse der Auswertung der Interviews zeigen, dass die Memes in den meisten Fällen eher zur Ablenkung und Unterhaltung verwendet werden. Es ist aber erkennbar, dass sich durch die Online Sprache auch unsere tatsächliche Sprache einem Wandel unterzieht. Viele Begriffe, die von Memes oder aus der Chatwelt stammen, haben Einzug in die Alltagssprache genommen.

Weiterführende Forschung kann auf den Wandel von Sprache, besonders dem Satzbau, welcher im Chat verändert und abgestumpft wird, ausgerichtet werden.

Abstract EN

In the current time, it is quite apparent that the interpersonal communication is more and more influenced by the online communication, in certain facets it completely substitutes the face-to-face communication. This takes place through smartphones or chats in particular messenger apps or in social networks. It is necessary to understand it in more detail. The field in which this communication takes place is the chat. In this, written sentences are often replaced by small pictures. These so-called memes are omnipresent and must be included in the study of digital and modern communication. The aim of this paper is to answer the question of how memes influence the way we communicate. In addition, memes will be explored in more detail in order to come to a conclusion about the influence they have in our current reality of life. For this purpose, the following research question will be posed: What are the functions of memes in the digital reality of everyday life and how do memes influence interpersonal communication? It will also be examined how interpersonal communication has changed with and through memes.

To answer the research questions, a qualitative analysis of the data was done in addition to the previously held interviews. Smartphone users aged 18 to 40 were interviewed and answered questions about their chat habits and meme use. The purpose for which the memes are sent and how they affect communication were investigated. Friendship and the feelings caused were also examined. In addition, the participants were asked to bring and present their own meme. This allows a completely new insight into private chats, which are otherwise difficult to investigate by research.

The results of the analysis of the interviews show that in most cases memes are used more for distraction and entertainment. However, it can be seen that our actual language is also undergoing a change as a result of online language. Many terms that originated from memes or the chat world have made their way into everyday language.

Further research can be directed towards the change of language, especially sentence structure, which is changed and becomes more dulled in chat.

Inhaltsverzeichnis

1. Untersuchung der Bedeutung und Auswirkungen von Memes.....	1
2. Das Erkenntnisinteresse und der theoretische Rahmen.....	3
2.2 Dawkins und das Selfish Gene.....	6
2.3 Das moderne Internet Meme.....	9
2.4 Verschiedene Arten von Memes.....	12
2.4 Memes in der digitalen Lebenswirklichkeit (Die Funktionen).....	18
3. Die Interpersonelle Kommunikation.....	25
3.1 Zwischenmenschliche Kommunikation in der Theorie.....	25
3.1 Chatkommunikation im Wandel.....	32
3.3 Memes in der zwischenmenschlichen Kommunikation.....	37
4. Forschungsfragen.....	43
5. Methode.....	44
5.1 Aufbau des Leitfadens und des Samplings.....	45
5.2 Durchführung und Erhebung.....	49
5.1 Der Chat.....	49
5.2 Das Meme.....	52
5.3 Die Sprache.....	55
5.4 Der Versuch.....	59
5.4.1 Diese Memes wurden mitgebracht.....	61
5.5 Die aktuelle Situation.....	70
6. Fazit und Ausblick.....	74
7. Literaturverzeichnis.....	77
8. Anhang.....	82

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Richard Dawkins becomes part of a meme himself

Abbildung 2: Weegee und die Simpsons

Abbildung 3: Typical internet meme image format

Abbildung 4: Good Guy Greg

Abbildung 5: Philosoraptor

Abbildung 6: Browsing Dank Memes

Abbildung 7: Dank Meme Ticket

Abbildung 8: Deep Fried Meme

Abbildung 9: Grumpy Cat

Abbildung 10: El Hotzo

Abbildung 11: Einfluss des Einzelnen auf die Inhalte der Kommunikation

Abbildung 12: Spongebob Mocking Meme

Abbildung 13: Hide the Pain Harold

Abbildung 14: Snack Ratte

Abbildung 15: Whatsapp Chat mit der Snack Ratte

Abbildung 16: Nürnberg wir melden uns vom Abgrund

Abbildung 17: Hey Buddy Meme

Abbildung 18: Hey Buddy im Instagram Chat

Abbildung 19: Hipster Hund

Abbildung 20: Hipsterhund im Instagram Chat

Abbildung 21: Karl Ess

Abbildung 22: Karl Ess im Instagram Chat

Abbildung 23: Voldemort im Tiktok Chat

Abbildung 24: Voldemort

Abbildung 25: Eule im Instagram Chat

Abbildung 26: Eule

1. Untersuchung der Bedeutung und Auswirkungen von Memes

Memes manifestieren sich ubiquitär in verschiedenen Kommunikationskanälen wie sozialen Netzwerken, Medienplattformen, Messaging-Diensten und Chat-Anwendungen sowie in politischen Sphären, auf Twitter oder in journalistischen Beiträgen. Ihr fortwährendes Erscheinen deutet darauf hin, dass sie allgegenwärtig sind und maßgeblichen Einfluss auf unsere kognitive Verarbeitung und unser Handeln ausüben.

Doch was sind Memes eigentlich genau und wie beeinflussen sie unsere Kommunikation, insbesondere in interpersonellen Situationen wie Chats? Eine Herausforderung bei der Untersuchung von Memes ist außerdem, dass Humor an sich schwer zu erklären und zu analysieren ist. Es ist schwierig zu verstehen, warum etwas lustig ist und warum bestimmte Memes für bestimmte Personen oder Gruppen einen humoristischen Faktor haben. Dennoch gibt es in der akademischen Welt ein wachsendes Interesse an der Untersuchung von Memes und ihrer Bedeutung für die Kommunikation (Knobel & Lankshear, 2007, S. 200) . In dieser Masterarbeit sollen Memes und ihre Verwendung in der Chat-Kommunikation genauer untersucht werden. Titel „Almost Laughed ^^“ bezieht sich darauf, dass das Erhalten eines Memes von einer Person, welche einem ein Meme in einem Chat schickt, als ein starkes Kompliment für den Grad der Witzigkeit des Meme empfunden wird, auch wenn man nicht wirklich laut lacht, sondern nur kurz davor ist zu lachen. „Ich hätte fast gelacht“ Eine Aussage die beschreibt, dass das Meme also doch sehr lustig ist.

Zunächst werden in der Arbeit theoretische Grundlagen zu Memes und ihrer Verwendung in der Online-Kommunikation erläutert. Anschließend wird der Fokus auf den Chat gelegt und es wird untersucht, wie Memes in dieser spezifischen Form der Kommunikation genutzt werden.

Um ein realistisches Bild von der aktuellen Verwendung von Memes im Chat zu erhalten, wurden für den Ergebnisteil sieben Personen im Alter von 19 bis 41 Jahren interviewt und gebeten, Memes zu zeigen und darüber zu sprechen. Da es bisher nur wenige Forschungsarbeiten zu diesem Thema gibt, soll diese Arbeit einen kleinen Beitrag dazu leisten, unser Verständnis von Memes und ihre Verwendung in der Chat-Kommunikation zu erweitern. Es gibt bereits einige relevante literarische Beiträge zu diesem Thema, die die Auswirkungen und Funktionen von Memes untersuchen. Eine solche Studie ist beispielsweise die Arbeit von Shifman (2013), in der sie den kulturellen und kommunikativen Wert von Internet-Memes untersucht und ihre Rolle bei der Konstruktion von Identität und Gemeinschaft analysiert. Ein weiterer Beitrag stammt von Milner (2016), der sich in diesem Beitrag mit der politischen Bedeutung der Memes und Online Phänomene befasst und darin zeigt, wie sie politische Diskussionen und Meinungsbildung in sozialen Medien beeinflussen können. Trotz dieser vorhandenen Forschung gibt es eine Forschungslücke im Verständnis des Einsatzes von Memes in der Chat-Kommunikation besonders im Privaten.

Während Memes in sozialen Medien und politischen Kontexten eben bereits untersucht wurden, gibt es noch wenig Untersuchungen, die sich auf ihre Rolle und Bedeutung in Chats und Messengers konzentrieren. Diese Forschungslücke stellt den Schwerpunkt für die vorliegende Arbeit dar, da sie dazu beitragen wird, das Verständnis der Verwendung von Memes in der Chat-Kommunikation zu erweitern.

Das übergreifende Forschungsinteresse liegt also darin, die soziale Bedeutung und Auswirkungen von Memes in der Kommunikation zu erforschen, insbesondere in Bezug auf die Verwendung in privaten Chats. Durch eine Analyse der theoretischen Grundlagen, empirischen Erkenntnisse und individuellen Erfahrungen der Befragten wird ein umfassenderes Verständnis dafür entwickelt, wie Memes in diesem spezifischen Kontext genutzt werden und welche Rolle sie für die zwischenmenschliche Kommunikation spielen können.

2. Das Erkenntnisinteresse und der theoretische Rahmen

In diesem Teil der Arbeit soll den Leser*innen der Arbeit den Wissensstand vermittelt werden, der von Nöten ist, um sich dem ganzen Thema Memes auf der wissenschaftlichen Ebene zu nähern. Das heißt, zunächst wird das Meme alltagstheoretisch erklärt und später in einem wissenschaftlichen Kontext herausgearbeitet. Die allgemeine Vorstellung eines Memes als kleine, lustige Bilder, die im Internet kursieren, ist in weiten Teilen der Bevölkerung, die mit dem Internet in Berührung kommt, verankert. Im folgenden Kapitel soll es darum gehen, was genau ein Meme ist. Erlehmann und Plomlompom (2013, S. 7), die bürgerlich eigentlich Nils Moskopp und Christian Heller heißen, wagen die Behauptung aufzustellen, dass man um die Beschäftigung mit Memes nicht herum kommt, wenn man die Kultur des Internets verstehen will. Es handelt sich um einen undefinierten Begriff. Sie sagen, der Begriff wird sowohl für Motive, Phrasen, Bilder als auch Videos verwendet, welche über das Internet verbreitet werden.

Eine Definition des Internet Memes gibt es noch nicht, welche allgemeingültig ist (Erlehmann und Plomlompom, 2013, S. 7). In zahlreichen Schriften über das Internet Meme geht ein Versuch voraus, eine Definition zu machen, meist von den Autoren selbst. Das bedeutet, es gibt eine enorm große Anzahl an Definitionen, welche über das Meme existieren (Halmdienst, 2016 S. 12). Limor Shifman (2013, S. 37) widmet sich in ihrem Werk über Memes in der digitalen Kultur der Definitionen sogar einem ganzen Kapitel.

„A core problem of memetics, maybe the core quandary, is the exact meaning of the term „meme.“ (Shifman, 2013, S. 37)

Der renommierte Biologe Richard Dawkins, welcher im folgenden Abschnitt 2.2 näher behandelt wird, gilt als der Begründer der Meme-Theorie. Er definiert das Meme als eine Einheit der kulturellen Übertragung oder als eine Einheit der Nachahmung. Seine Beispiele für Meme umfassen Ideen (wie die Idee eines Gottes), Texte (Kinderreime und Witze) und Praktiken (christliche Rituale) (Shifman 2013, S. 37). Diese Definition sieht die Wurzeln des Memes also in der Biologie.

Dabei hatte sie nichts mit dem Internet zu tun. Anders die Medienwissenschaftlerin Shifman, welche die Definition versucht. Sie bezieht sich auf die Körper-Geist oder Genotyp-Phänotyp Betrachtung. und leitet daraus drei Typen ab, bezüglich der Natur von Memes: mentalist driven (mentalgetrieben), behaviour driven (verhaltensgetriebene) und inclusive (inkludierend). Shifman führt diese drei Typen genauer aus. Mental: Memes sind Ideen oder Informationen, die sich im Kopf befinden. Dabei handelt es sich nicht um einfache Ideen wie rot, rund oder kalt, sondern um komplexe Ideen wie die des Alphabets, des Schachs oder des Impressionismus. Um von einer Person zu einer anderen weitergegeben zu werden, werden Memes auf verschiedene Träger bzw. Medien geladen: Bilder, Texte, Artefakte oder Rituale. Nach dieser Auffassung sind diese beobachtbaren Meme-Träger gleichbedeutend mit Phänotypen, der sichtbaren Erscheinung von Genen. Mit anderen Worten: Memes sind Ideen Komplexe und Meme-Träger sind ihre greifbaren Ausdrücke. Was meint sie im Gegensatz dazu mit verhaltensgetrieben also der behaviour driven-Ansatz? Hierbei geht es um darum ein Meme eher als eine Verhaltensweise zu betrachten als eine Idee. Das Meme existiert nicht außerhalb von bestimmten Ereignissen, Praktiken oder auch Texten, in welchem dieses auftaucht. Shifman (2013, S. 38) sagt es wird dabei immer als eine kodierte Information erlebt. Diese spezielle Definition von einem Meme erlaubt es nun, die Entwicklung von diesem und die Verbreitung von Memes empirisch zu untersuchen.

Der letzte Typ, welchen die Forscherin nennt, ist der inkludierende Ansatz. Hier wird davon ausgegangen, dass jegliche Art von Information, welche durch eine Nachahmung imitiert oder kopiert werden kann, auch als ein Meme bezeichnet werden sollte. Hier werden unendlich viele unterschiedliche Elemente unter dem Begriff zusammengefasst, daher mangelt es hier an analytischer Kraft. In der wissenschaftlichen Forschung existieren Vertreter von drei verschiedenen Schulen, die unterschiedliche Auffassungen bezüglich der Natur von Memes vertreten. Gemäß der mentalen Schule werden Memes als Ideen betrachtet, während die verhaltensorientierte Schule sie als Praktiken ansieht. Die inklusive Schule hingegen bezieht alles mit ein, was in einer Kultur imitiert werden kann (Shifman, 2013, S. 39). Was bedeutet in dem Sinne Nachahmung? Nachahmung im Wesentlichen ein Kommunikationsprozess, bei dem ein ein sozialer Organismus, eine Gruppe oder ein

System eine Aktivität ausübt, die ein Duplikat oder eine abgeleitete Version des Originalen in einer anderen Bedeutung darstellt (Spitzberg, 2014: 312). Aus diesen drei Ansätzen schafft es Shifman eine eigene Definition zu formen in der es speziell um Internet Memes geht, mit denen sich diese Arbeit hauptsächlich beschäftigen wird, welche sie wie folgt formuliert:

Ein Internet Meme ist für sie:

„(a) a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance, which

(b) were created with awareness of each other, and were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users (Shifman 2013, S. 41).”

Dabei geht sie auf Elemente ein, die Gemeinsamkeiten aufweisen und mit Absicht von unterschiedlichen Internetnutzer*innen verbreitet, nachgeahmt oder verändert werden.

Dawkins selbst sieht die Memes als eine Theorie, die erklären soll, wie sich Ideen verbreiten und weiterentwickeln, und er warnt davor, die Analogie zwischen Memes und Genen nicht zu weit zu treiben (Isaacs 2020). Bereits 2003 erforschten Unger und Dupre (2003, S. 200) den eigenen Status der Memetik von Dawkins als eine wissenschaftliche Disziplin. Dabei diskutieren sie, ob diese den Anforderungen einer wissenschaftlichen Theorie gerecht wird und es als ein angemessenes Erklärungsmodell für kulturelle Phänomene dienen kann. Aber wie genau lautete seine Theorie und was wollte er damit erforschen?

2.2 Dawkins und das Selfish Gene

Das Wort Meme ist eine spezielle Wortneuschöpfung aus den Bestandteilen imitieren und Gene. Dawkins schöpfte daraus das Wort Mem oder Meme. Dabei schuf er in den 1970er Jahren die Theorie dahinter, welche noch nichts mit dem Internet zu tun hatte, aber im Kontext des Internet Memes beachtenswert ist und bis heute von Bedeutung (Halmdienst, 2016 S. 12). Mem zu deutsch, in dieser Arbeit in der Abwandlung Meme, zuerst genannt in Dawkins Werk „The selfish gene“. Mimema ist altgriechisch und heißt so viel wie etwas, das nachgeahmt wird.

Für Dawkins sind die Memes winzige kulturelle Einheiten. Diese verbreiten sich, sie werden weitervererbt wie Gene in der Biologie. Die Floskeln, Melodien, Ideen, Moden oder auch Traditionen, die damit gemeint sind, können sich im Auswertungsprozess verändern, ja gänzlich mutieren. Es ist demnach ein Pendant zu den biologischen Genen, in einem soziokulturellen Sinne (Büch, 2022). Er legt damit also die klassische Evolutionstheorie von Darwin auf den kulturellen Wandel um (Halmdienst, 2016. S. 12). Wir Menschen seien als Gen Maschinen gebaut und zu Meme-Maschinen mit der Zeit kultiviert worden.

Dawkins selber sieht in der Verbreitung und Entwicklung von Memen die Ähnlichkeit zur Entwicklung von den Genen. Genauer: Je tauglicher diese den einzelnen Anforderungen der Umwelt begegnen desto zahlreicher pflanzen sie sich fort, oder eben auch nicht. Wenn ein Meme nur wenige Leute amüsant finden, dann wird es auch weniger weitergeschickt. Im Verlauf mutieren diese, die konkurrieren, da es nur begrenzte Ressourcen gibt (Erlehmänn & Plomlompom, 2013. S. 9).

Seifert Brockmann et al. (2018, S. 9) beschreiben in ihrem Aufsatz die Kategorisierung von Dawkins Merkmalen für die Verbreitung der Memes in die drei Adjektive „longevity, fecundity and copying fidelity.“ Damit meinen sie, es kommt darauf an, wie sich ein Meme hält und verbreitet, je nachdem, wie dessen Langlebigkeit, Vermehrungsfähigkeit und Treue der Kopierbarkeit beschaffen sind.

Jorad (2014) beginnt, um Dawkins Idee nochmal zu verbildlichen mit einem interessanten Beispiel aus der Biologie. Ameisen bewegen sich oft auf Grashalme zu und verweilen auf diesen, bis sie von Weidetieren, wie Kühen, gefressen werden. Dabei sterben die Ameise. Es gab lange Zeit keine Erklärung für dieses Verhalten, bis man herausgefunden hat, dass ein Parasit, nämlich die Art der kleinen Leberegel, sich in der Ameise eingenistet hat und deren Gehirnfunktionen übernommen hat. Für den Leberegel ist es gut von einem Weidetier gegessen zu werden, um ihre Population fortzupflanzen. Es gibt viele weitere Beispiele dafür, dass ein Organismus das Verhalten eines anderen ausnutzt oder manipuliert, um seine eigene genetische Agenda voranzutreiben, tatsächlich oft auf Kosten des anderen. Der Egel hat keinem anderen Organismus böswillige Absichten, er ist nur darauf bedacht, dass er selbst überlebt und sich fortpflanzt. Auf dieses Beispiel hin, fragte sich Dawkins nun, wie man sowas anwenden kann, auf die Überlegung hin, wie es um das menschliche Verhalten und Ideen an sich steht. Es gibt Ideen, die für die, die sie vertreten, schädlich sind.

Dawkins will damit sagen (Jorad, 2014) dass dem Meme, genau wie einem Virus, es egal ist, was mit dem Wirt geschieht, und das einzige, was aus deren Sicht zählt, das Fortbestehen ist. Dawkins sagt, dass sich unsere Ideen, Ideale, Kulturen und Bräuche selbst immer wieder reproduzieren. Wie ein Virus verbreiten diese sich von Mensch zu Mensch durch Nachahmung, Weitergabe und Wiederholung. Zwar sind alle Memes Ideen, aber nicht alle Ideen werden zu jenen, denn nicht alle Ideen sind es wert, weitergegeben oder kopiert zu werden (Keep, 2020). Hierzu passt auch ein Internet Meme über Dawkins selbst (Abbildung 2). Auf diesem ist der Forscher selbst zu erkennen, in dem er mit seiner Aussage über die Definition von Memes selbst zu einem Internet Meme (Image Macro) geworden ist. „Richard Dawkins becomes part of a meme himself“.

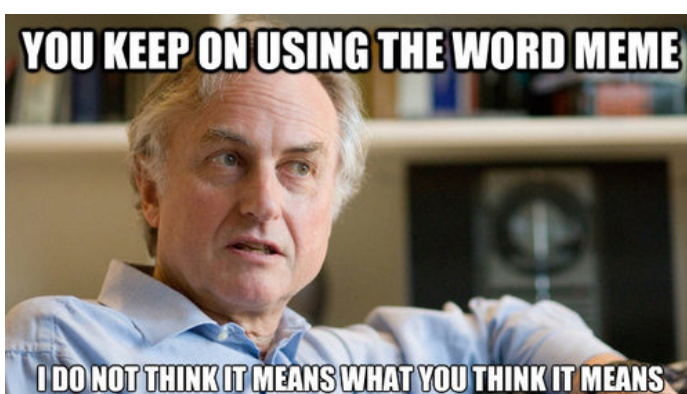


Abbildung 1: Richard Dawkins becomes part of a meme himself

Quelle: Keep, 2020

Das sogenannte Internet hat die Macht des Konzepts von Memes erkannt und mit Nachdruck aufgegriffen. Hierzu sagt Dawkins selbst, er sei recht amüsiert darüber, wie das Internet das Meme übernommen habe. Das Internet verwendet aber nur ein winziges Beispiel davon. Denn ein Meme ist ein viel allgemeineres Konzept als das, was davon im Internet erscheint. Das Internet ist aber auf der anderen Seite ein sehr fruchtbares Ökosystem für die Verbreitung von Memes. Wenn man das Wort „Meme“ googlet, so erhält der Suchende mehr als 3.620.000.000 Treffer. Das ist ein wirklich fruchtbarer Boden (Jorad 2014). Im Netz herrscht eine Kultur der Partizipation vor. Es gibt Prozesse von rasanter Ausbreitung dort (Büch, 2022). Dawkins sieht es also alles eher biologisch, neben seinem Ansatz gibt es noch einen weiteren biologischen, welchen Shifman nennt, der erachtenswert ist und zum biologischen Ansatz von Dawkins gehört. Sie hat einen Text verfasst namens „The Meme Machine“. Darum geht es darum, dass Menschen nur Maschinen bzw. Geräte sind, die von Memes gesteuert werden, Maschinen, die Memes beherbergen und verbreiten (Shifman 2013, S. 12).

Nach Blackmore ist jede Information, die nachgeahmt werden kann, ein Meme. Durch die Anlehnung an Dawkins und Blackmore präsentiert Shifman (2013, S. 40) weitere drei Dimensionen von kulturellen Objekten, die ein Mensch potentiell nachahmen könnte: Inhalt, Form und Haltung. Die erste Dimension bezieht sich hauptsächlich auf den Inhalt eines bestimmten Textes, sowohl auf die Ideen, als auch auf die speziellen Ideologien, die durch den Text vermittelt werden sollen. Die zweite Dimension bezieht sich auf die Form der Objekte: Es handelt sich um die physische Ausgestaltung der einzelnen Botschaft, die wir mit unseren Sinnen wahrnehmen können, dabei ist die visuelle bzw. akustische Komponente mit eingeschlossen, welche für gewisse Infos relevant sind. Die dritte Dimension bezieht sich auf die Information direkt. Wie wird diese Information kommuniziert? Die Ebene wird von Shifman als Haltung oder „Stance“ bezeichnet. Dabei geht es um die Art und Weise, inwiefern sich der Adressat in Bezug auf die Information oder den Text mit seinen sprachlichen Codes oder Eigenheiten den Empfänger*innen selbst

positioniert. Wie Form und Inhalt ist auch die Haltung memetisch; bei der Neuerstellung eines Textes können sich die Sprecher entscheiden, eine bestimmte Position zu imitieren, die sie ansprechend finden, oder eine völlig andere diskursive Ausrichtung zu verwenden. Die beiden Ansätze und auch die Dimensionen von Shifman greifen alles in einem eher naturwissenschaftlichen Kontext auf. In der Arbeit wurde bis jetzt noch nicht darauf eingegangen, wie Memes aus der medienwissenschaftlichen Sicht definiert werden können und wie genau man das Internet Meme eingrenzen kann. Darum soll es im nächsten Kapitel gehen.

2.3 Das moderne Internet Meme

„Internet-Meme sind Inhalte, die sich viral im Internet verbreiten.“ So definieren Erlehmann und Plomlompom (2013, S. 9) aus einer medienwissenschaftlichen Sicht. Die Idee der Mimetik aus der Biologie wurde in den 90er Jahren langsam auf das Gebiet des Internets eingeeengt. Pioniere im Netz kamen dabei das erste Mal mit der Vokabel des Memes in Berührung und übernahmen es zaghaft. Das Internet brachte eine beschleunigte Geschwindigkeit von Inhalten und der Masse mit sich. Hier wurde den Memes etwas Neues zugeschrieben: Das Virale (Erlehmann & Plomlompom, 2013. S. 10). Etwas geht viral. Was bedeutet das? Viral leitet sich vom Wort Virus ab, lateinisch Gift. Es ist Genmaterial, das in eine Zelle eintritt und diese in eine Kopiermaschine seiner selbst umwandelt. Dabei wird eine Zelle betroffen und bringt selbst Kopien des Virus hervor, wie zum Beispiel eine Krankheit, die ansteckend ist. Die Vorbereitung findet nicht nur innerhalb des Organismus statt, sondern auch zwischen unterschiedlichen Organismen (Erlehmann & Plomlompom, 2013. S. 10). Geht also etwas viral, meint man heutzutage im Internet, besonders in den sozialen Netzwerken, wenn sich etwas rasend schnell verbreitet. Wie kann man eine Trennung des Konzepts von Dawkins Meme und einem viralen Internet Meme ziehen? Bei Internet Memes handelt es sich um eine Kommunikationspraxis im Internet. Der Begriff des Internet Memes geht direkt auf das Konzept von Dawkins zurück. Löber (2011, S. 59) bezeichnet die Memes, welche in einer häufigen Wiederholung von bestimmten Bild, Wort und Sprachspielen, als Artefakte, die mit einer bemerkenswerten kreativen Energie und Geschwindigkeit variiert und

rekombiniert werden. In seiner weiteren Ausführung beschreibt Löber (2011, S. 59) das Internet Meme wie folgt:

„Ein Meme kann beispielsweise ein Bild oder ein Video sein, eine Phrase, ein längerer Text, ein Dialogschema, eine Textstruktur oder ein immer wieder eingesetzter Rechtschreibfehler sein; im Grunde kann alles, was imitiert und variiert werden kann, zum Meme werden. In loser Anlehnung an Wittgenstein ließe sich ein Meme auch als „Sprachspiel“ beschreiben, vor allem insofern, als dass es für jedes Meme relativ klare Regeln für die korrekte Anwendung gibt.“

An dieser Stelle soll das erste Meme kurz vorgestellt werden, wobei auch auf den Begriff der Viralität eines Internet-Memes eingegangen wird. Es handelt sich um das WeeWee Meme, welches selbst mit dem Viralitatsgedanken eines Internets spielt. Luigi die Figur aus dem Computerspiel Mario wird auf dem Meme gezeigt. Es geht darum, dass damals Luigis grafische Darstellung als merkwurdig empfunden wurde. Dies in einem speziellen Spiel aus dem Jahre 1992, Mario is Missing. Er starrt auf eine eindringliche Weise, die fast gruselig ist (Sophie, Now your Meme, 2018).

Die angestammten Personen sind auf die Weie verstort von ihm, wenn sie seinen Blick eine gewissen Zeit lang erwidern, verwandelt sich deren Gesicht in das von Luigi, bzw. Weegee. Die Interpretation von Erlehmann & Plomlompom (2013. S. 12) lautet dazu, dass Weegees Gesicht ansteckend sei. Weege verwandelt andere Charaktere zu Kopien seiner selbst. Und diese verbreiten sein Gesicht dann ja ebenso weiter. Er verwandelt sie in einzelne Verbreiter seines eigenen Virus. Zur Abbildung 3, auf dieser ist eine Szene aus den Simpsons dargestellt, in der Homer seinen Sohn Bart zu Bett bringt und dabei solange von Weegee angestarrt wird, bis er sich zu ihm mit seinem Gesicht verwandelt.



So viel dazu, um den Begriff der Viralität im Internet zu verstehen. Was aber genau hat vor dem Internet schon als eine Meme gezählt, quasi als ein Internet Meme vor dem Internet? Das Wort Meme wurde im New York Times Kreuzworträtseln bereits 60 mal verwendet, das erste Mal 1953, unter dem Hinweis: Same: French. Zuletzt erschien er am 24. Dezember 2021 mit dem Hinweis: „Something that gets passed around a lot“ (Benveniste, 2022). Das Konzept des Internet Memes ist zeitlich so einzuordnen, dass es hierfür Mitte der 90er Jahre den Startschuss gab. Das Konzept dazu wurde erstmals vom Autoren Mike Godwin in der Juni-Ausgabe 1993 des Magazins Wired hervorgebracht. Der Amerikaner schreibt, dass er damals an einem Projekt über Memetik arbeitete und sich hierbei Nachrichtenforen angeschaut hat. Er recherchierte, wie oft es Vergleiche oder Sprüche zu Hitler oder Nazis gab.

In einem Versuch entwickelte er ein Gegenteil „Meme“, wovon er in diesen Foren sprechen wollte, um den Teilnehmer vor Augen zu führen, dass sie selbst als Träger von beleidigenden Memes agieren und mit den NS-Vergleichen aufhören sollten. Er entwickelte das Godwin-Gesetz, ein Konzept, das sagt, dass je länger eine Diskussion im Internet dauert, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es zu einem Vergleich kommt, zu dem Nazis oder Hitler hinzugezogen werden (Godwin, 1994).

Das Konzept des Memes wuchs und nachdem es seit 2005 Youtube und zwei Jahre später dann das Iphone gab, begann sich dieses Konzept in der digitalen Welt immer weiter durchzusetzen. Laut Professor Conrod, einem angesehenen Professor für Linguistik an der Universität Washington, kommunizieren die Menschen mit Memes schon so lange wie mit jedem anderen symbolischen System. Die Theorie von Dawkin hat lediglich den Begriff des Memes hervorgebracht, welchen es aber nach der Ansicht von D. Andrew Price, dem Head of Content bei Memes.com

schon immer gegeben hat. Das Meme ist eine Idee, die das öffentliche Bewusstsein durchdringt (Benveniste, 2022). Im Verständnis der Gegenwart handelt es sich um ein Phänomen aus dem Internet, ein Inhalt, von einem Nutzer generiert, welcher in Form von Text, Video oder einem Bild in Erscheinung tritt. Das Meme an sich zeichnet sich durch die Verarbeitung und Weiterverarbeitung aus. Man kann sagen, es ist eine auf einem Bild basierte Form von Massenkommunikation. Ideale, Werte oder Normen gehen damit einher, ja ganze Ideen von Identität oder ein Entwurf seiner selbst (Oswald, 2019, S. 276). Die Memes sind im Internet aktuell omnipräsent, gleichzeitig international, ironisch und geben Gruppen eine Stimme (Büch, 2022). Technisch gesehen ist das Internet Meme eine Ansammlung oder Gruppierung von digitalen Einzelstücken, Elementen. Diese Elemente weisen Ähnlichkeiten zueinander auf, in Sachen Form, Inhalt, Sinn oder Haltung. Diese werden dann durch das Zutun von Internetnutzern verändert, nachgebaut und hin und her geschickt, in den Umlauf gebracht (Breitenbach, 2015, S. 34). Der letzte Satz ist das, worum es hier vor allem gehen soll. In der Forschung zu dieser Arbeit wird sich weniger mit dem Meme an sich beschäftigt, als mit dem „hin und her schicken“ und den Konsequenzen daraus.

2.4 Verschiedene Arten von Memes

Im nächsten Teil wird auf unterschiedliche ausgewählte Memes eingegangen und diese erläutert. Zunächst wird auf die klassischen Memes vom Anfang der 2000er Jahre geschaut, danach auf die modernen Memes, auf die Ironie und Absurdität, welche in den aktuellen Jahren von Relevanz sind und daraufhin schließlich auf Video Memes, sogenannte Vemes. Die klassischen Memes, welche seit ca. 2007 im Umlauf sind, die auch Image Macros genannt werden und im Internet wohl die bekannteste Form der Bild-Sprache-Texte sind, zeichnet folgendes Format aus: Sie bestehen aus einer Kombination aus Bild und Schrift Text (Halmdienst, 2016. S. 16). Die Schriftart, welche hier immer verwendet wird, heißt Impact, meistens kursiv und fett. Der Erschaffer der Schrift Geoff Lee schuf sie, indem er jeden Buchstaben einzeln in handgeschnittenem Metall entwarf, und das bereits im Jahr 1965. Aus den frühen Marketingunterlagen geht hervor, dass die Impact Schrift von Anfang an

wegen ihrer Lesbarkeit geschätzt wurde, insbesondere bei oder auf Bildern. Die dicken Buchstaben waren auch ohne schwarze Umrandung leicht zu lesen (Edwards, 2015).

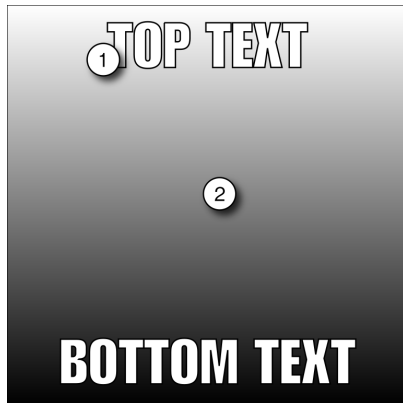


Abbildung 3: Typical internet meme image format

Quelle: Wikimedia Commons, 2015

Bei einem Image Macro (Meme) handelt es sich um ein Bild oder Foto, über das eine Schrift, meist die Impact, gelegt wurde. Diese ist meist weiß mit einem schwarzen Rand und ohne Serifen. Der Text ist in zwei Abschnitte aufgeteilt. Dabei handelt es sich oben um die inhaltliche Einführung und unten um die Pointe. Auf der Abbildung 3 ist dies mit Top Text und Bottom Text beschriftet. Bülow et al. (2018, S. 2) bezeichnen die Einzelteile der Schrift mit den Begriffen Setup und Punchline. Dabei handelt es sich um die prototypische Beschriftung von klassischen Memes, diese wird allerdings auch häufig durchbrochen. Weder das Setup noch die Punchline sind obligatorisch (Bülow, 2018, S.2). Vor den klassischen Memes waren diese lediglich eine obskure Form des frühen Internet-Humors. Diese waren auf unterschiedlichen Websites oder Foren zu Hause, wie beispielsweise 4chan. Es gab damals noch wenige Werkzeuge um Memes zu erstellen, daher drehten diese sich um eher einzelne Bilder oder Konzepte: Wie zum Beispiel die O-Rly? Eule oder die Chuck Norris Fakten, wobei es sich um hyperbolische Aussagen über den Halbgott Status handelte. Daraufhin folgten die bereits erwähnten Memes mit dem Ober- und Untertitel. Diese zeigten zunächst ein Bild auf einem farbigen Pinwheel Hintergrund, oder auch ein spezielles Foto mit einem kurzen Satz und der Pointe. Als Beispiel

kann man hier Philosoraptor nennen: Dieser macht sich Gedanken über sinnlose Fragen oder auch Good Guy Greg, der auf Kleinigkeiten hinweist, um einen guten Eindruck zu hinterlassen (Kostadakis, 2019).



Abbildung 4: Good Guy Greg
Quelle: Know your Meme, 2011

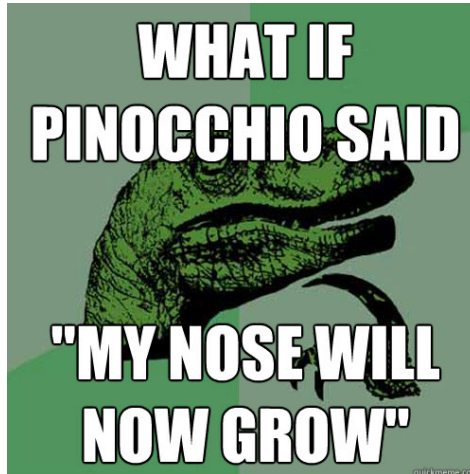


Abbildung 5: Philosoraptor
Quelle: Quickmeme, 2022

Professor Limor Shifman, vertritt die Ansicht, dass die Internet Memes einzigartig sind, weil sie nicht nur aus einer einzigen Idee bestehen, sondern aus Gruppen von vielen Ideen, die im Bewusstsein der jeweils anderen Akteure entstanden sind. Also kurz zum Meme des Froschs namens Pepe: Pepe, der Frosch, der „Hauptdarsteller“ von Feels Good Man, ist an sich ein harmloser Frosch, aber die Memes, die aus dem Bild von Pepe entstanden sind, wurde er zu einem Symbol für die weiße Vorherrschaft (white supremacy). Pepe wurde von Nutzern von einem freundlichen Frosch also in ein Symbol des Hasses umgewandelt. Er wurde sogar von der Anti-Defamations League auf deren Liste der Hassobjekte gesetzt. Der Künstler Matt Furie versuchte daraufhin Pepe in einem seiner Comics zu töten und hoffte, ihm damit ein Ende zu verschaffen, doch so leicht lässt sich das Internet nicht kontrollieren (Keep, 2020), in dem Sinne, ein Meme auszulöschen oder zu verändern. Wie haben sich also die Memes weiterentwickelt? Was ist ein modernes Meme?

Im Allgemeinen kann man sagen, dass die modernen Memes visueller geworden sind, absurder und vor allem nischenhafter. Es ist schwieriger geworden, sie zu

verstehen, wenn man nicht einer speziellen Gruppe zugehört. Das Wort, welches an dieser Stelle in den Raum geworfen wird, ist das Dank Meme. Das Wort Dank kann man mit kalt, klamm oder unangenehm feucht übersetzen. Zuerst wurde der Begriff von Marihuanaraucher*innen aufgenommen, um sich auf hochwertiges Gras zu beziehen. Dadurch wurde es zu einem ironischen Überbegriff für eine sehr bestimmte Art von Memes, besonders „coole“ Memes. Diese sind mit Absicht so bizarr oder in ihrem komödiantischen Wert bis zu einem gewissen Punkt so ausgeschöpft, an dem sie sonst zu banal oder klischeehaft wären (Caldwell, 2014). Wells (2018, S. 243) schreibt, dass diese Dank Memes vor allem ein wichtiger Meilenstein sind, damit die Rezipient*innen wieder kritischer denken, als sich nur von diesen belustigen zu lassen. In den letzten Jahren ist es immer wichtiger geworden, dass die Menschen Inhalte im Internet mit einer gewissen Skepsis betrachten. Falsche Informationen und fehlerhafte Argumente verbreiten sich auf Social-Media-Websites wie ein Lauffeuer.

Es folgen zwei Beispiele für Dank Memes, auf dem ersten sieht man einen Dank Meme referentiellen Witz, dass man zur falschen Zeit geboren wurde, auf dem zweiten sieht man ein Kind verkleidet als Polizist*in einen Strafzettel ausstellen, da das Meme nicht „dank“ genug gewesen sei. Dieses kann als eine Art Antwort Meme gesehen werden in der Kommunikation beim Meme Austausch.

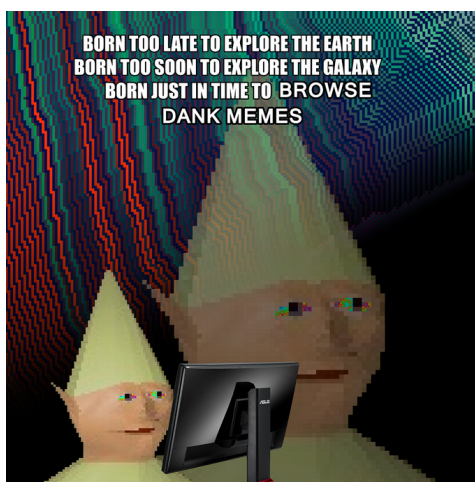


Abbildung 6: Browsing Dank Memes
Quelle: Know your Meme, Dank Memes 2015



Abbildung 7: Dank Memes Ticket
Quelle: Know your Meme, Dank Memes 2015

Der Trend geht aktuell dahin, dass die Memes immer noch absurder und ironischer werden. Diese zeichnen sich aus durch Unsinn oder Phrasen, die nicht zusammenhängen, die immer weiter abgeändert oder übertragen werden. Die extrem absurden Memes kann man fast mit postmoderner Kunst vergleichen. Vieles davon versteht man nur, wenn man ein gesammeltes Wissen an vorangegangenen Memes hat, da diese aufeinander aufbauen. Man nennt diese Art auch Deep Fried Memes. Sie sind verzerrt und vielschichtig (Know Your Meme, Adam, Deep Fried Memes, 2015).



Abbildung 8: Deep Fried Meme
Quelle. Know your Meme, Deep Fried Memes, 2019

Auf dem Meme auf der Abbildung 8 erkennt man einen Minion, der lachende Smileys als Augen hat, welche aber gleichzeitig grimmig schauen. Der Hintergrund ist verzerrt, als hätte man das Bild sehr oft verändert und übereinander gelegt. Inhaltlich ist es eher surreal und eine Anspielung auf die Liberals und die Flat Earth Theorie.

In einer kurzen Übersicht über die Arten von Memes dürfen nicht zuletzt Video Memes fehlen, und damit eine Erwähnung der Plattform Vine. Dadurch wurde eine rasante Produktion von video-basierten Memes ausgelöst. Ein Vine durfte nur sieben Sekunden lang sein, und dadurch mussten diese besonders innovativ sein. Bei den ersten Vines handelte es sich oft einfach um die falsche Aussprache von Dingen (Kostadakis, 2019). Gerade heute in Zeiten von Tiktok werden videobasierte Memes immer wichtiger. Mit den Vines wird nun die kurze Aufzählung beendet, den Abriss

der Meme-Landschaft. Falls in der weiteren Arbeit Memes für das Verständnis auftauchen, werden diese an Ort und Stelle kurz erläutert.

An dieser Stelle wird noch kurz auf den Begriff des Netz-Phänomens eingegangen, damit es später zu keinen Unklarheiten kommt. Wie kann man die beiden Begriffe Meme und Netzphänomen voneinander abgrenzen? Ein Meme ist in der Regel ein Bild oder Video mit Text, das sich schnell im Internet verbreitet und meist ironisch oder satirisch gemeint ist. Ein Netzphänomen hingegen kann jedes Thema, jedes Ereignis oder jede Person sein, das oder der im Internet besonders populär wird. Ein Meme wird oft wiederholt oder parodiert und hat oft eine bestimmte Form oder Struktur. Ein Netzphänomen hingegen kann jegliche Form oder Struktur haben. Memes verweilen länger im Netz als Naturphänomene, diese kommen oft sehr schnell auf, also werden viral, bis sie schnell wieder verschwinden. Außerdem sind Memes oft Teil einer Community oder Subkultur, Netz-Phänomene können von jedem wahrgenommen werden und haben selten eine bestimmte Zielgruppe (Kümmel, 2013). Ein Beispiel, welches hier kurz angebracht wird, ist Grumpy Cat. Der ungewöhnliche Kult um die grimmig dreinschauende Katze namens Tardar Sauce startete am 22. September 2012 auf der Internetplattform Reddit.com mit einem einfachen Foto. Das Bild zeigte Tardar Sauce mit einer missmutigen Miene und wurde mit dem Text „I had fun once. It was awful“ („Ich hatte einmal Spaß. Es war schrecklich“) versehen. Drei Tage später folgte ein Video auf YouTube, das bis heute über 22 Millionen Mal abgerufen wurde (Stiegler et al, 2015, S.30). Grumpy Cat wurde rasend schnell zu einem Vorzeige-Netzphänomen, weil sie in kurzer Zeit enorme Beliebtheit erlangte und von vielen Menschen im Internet wahrgenommen wurde. Sie hatte eine eigene Website und wurde von zahlreichen Medien aufgegriffen.

Grumpy Cat wurde auch in anderen Medien, wie z.B. in TV-Sendungen und Werbeclips, präsentiert und hatte sogar eine eigene Filmproduktion. Dabei wurde aus dem Netzphänomen eine ganze Brand erschaffen, an die es ambitionierte ökonomische Erwartungen gab. Der Eiskaffee mit Namen „Grumppuccino“ ist neben einer Vielzahl von Fanartikeln, wie T-Shirts oder Plüschtieren, erstellt worden und zu kaufen gewesen. Der erste Spielfilm mit „Grumpy Cat“ wurde zu Weihnachten 2014 in den Kinos gezeigt (Stiegler et al, 2015, S.31). Auf der Abbildung 9 erkennt man

Grumpy Cat im Jahre 2014. Leider starb sie bereits 2019 im zarten Alter von 7 Jahren an den Folgen eines Harnwegsinfekt.



Abbildung 9: Grumpy Cat 2014

Quelle: Wikimedia Commons, 2014

2.4 Memes in der digitalen Lebenswirklichkeit (Die Funktionen)

In der heutigen digitalen Lebensrealität spielen Memes eine wichtige Rolle. Sie dienen nicht nur als unterhaltendes Element in sozialen Medien, sondern haben auch eine Reihe von Funktionen, die weit über reines Entertainment hinausgehen. In diesem Kapitel untersuchen wir die verschiedenen Funktionen von Memes, sowohl in der digitalen als auch in der analogen Lebensrealität. Hierbei wird auch auf den Austausch von Memes und die daraus resultierende Aktivierung von Freundschaftsbeziehungen eingegangen.

Was ist eine Funktion? Funktion soll hierbei meinen, welche Aufgabe eine Sache hat, die Sache ist hierbei das Meme, und nach der Aufgabe soll gefragt werden. Dabei kann man politische, gesellschaftliche und kulturelle Funktionen unterscheiden. Als übergeordnete Funktion kann man ein Meme als ein Mittel zur Kommunikation und des Austauschs von Ideen und Gefühlen bezeichnen. Sie können als eine Sprache der digitalen Welt betrachtet werden, die es ermöglicht, Gedanken und Meinungen auf unterhaltsame Weise zu teilen.

Memes können als Mittel der Satire und des politischen Protests eingesetzt werden. Dabei können sie bestimmte Ideen oder ganze Themen auf humorvolle Weise kritisieren oder verändern. Lydia Jacobi und Tobias Barth (2021) beschreiben in ihrem Artikel über politische Memes, wie Memes Politik machen können. „Memes sind im Netz zu einem politischen Werkzeug geworden. Pointiert, ikonisch – und manchmal kaum von Fake News zu unterscheiden, prägen sie unsere heutige Sicht auf Politik und Politiker. Auch im Wahlkampf spielen sie eine entscheidende Rolle (Jacobi & Barth, 2021).“ Gleich zu Beginn erwähnen die beiden Autoren El Hotzo, einen der wohl bekanntesten Meme Schaffer aktuell, der sich häufig mit politischen Inhalten beschäftigt. El Hotzo, auch bekannt als Sebastian Hotz, ist ein deutscher Internet-Meme-Ersteller und -Nutzer, der sich als lebendiges Satire-Meme bezeichnet und durch seine Mischung aus Selbstironie und Spott den Nerv seiner Generation trifft. Er postet täglich 10-20 Witze, die oft politische Themen aufgreifen, auf seinen Social Media-Plattformen, auf denen er von fast 200.000 Menschen bei Twitter und fast 1 Millionen Menschen bei Instagram gefolgt wird. Dabei geht er auf brennende politische Themen ein.

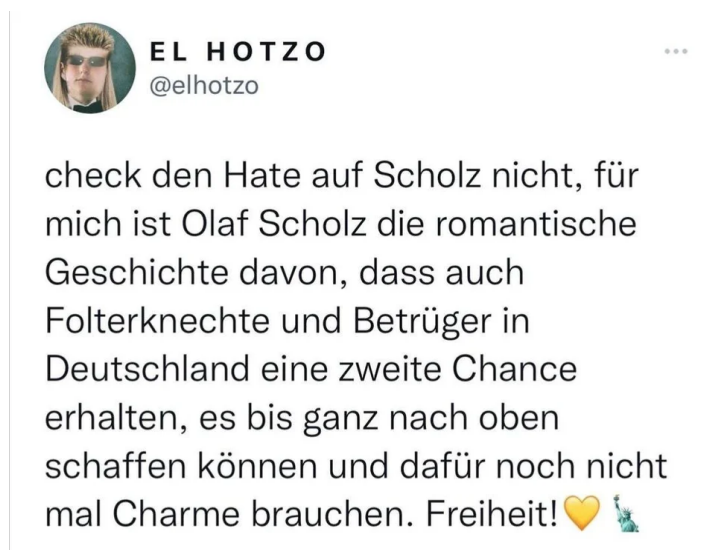


Abbildung 10: El Hotzo über Olaf Scholz

Quelle: Reddit, 2022

Damit dient er als ein gutes Beispiel, wie populär politische Memes aktuell sind und damit aus der politischen Kommunikation im Internet schwer wegzudenken sind.

Memes haben eine partizipative Kultur, ähnlich der Politik. Bülow und Michael (2019, S. 21) definieren das Internet Meme wie folgt. Politische Internet-Memes befassen sich mit verschiedenen Aspekten der Gesellschaft, wie gesellschaftlichen Interessen, Konflikten und politischen Systemen, sowie mit repräsentativen Handlungen und Inhalten. Sie können auch die Auswirkungen von solchen Interessenkonflikten und Handlungen auf betroffene Personen oder Gruppen zeigen. Die Thematisierung dieser Themen kann auf verschiedene Arten erfolgen, wie etwa durch Bilder, Sprache oder Kombinationen von beidem. Es ist offensichtlich, dass politische Memes ein wichtiges digitales Phänomen sind, das sich in den letzten Jahren immer mehr an Popularität gewonnen hat. Sie werden nicht länger nur als belangloses Internet-Gezwitscher angesehen, sondern haben auch Einfluss auf politische Ereignisse und Wahlkämpfe. Beispielsweise wurden Memes während der Präsidentschaftswahlen in den USA 2016 von beiden Kandidaten genutzt und die Wahl 2020 wurde sogar von CNN als „Meme-Wahl“ bezeichnet. Die Verwendung von Memes ist mittlerweile auch in der politischen Rechten verbreitet, außerdem kam es zum „Great Meme War“ zwischen Unterstützern von Trump und Clinton (Jacobi & Barth 2021). Und da sind wir gleich auch bei dem zweiten Bereich, bei dem die politischen Memes eine weitere Funktion aufweisen: bei den sogenannten Bottom-Up-Bewegungen, im Bereich des politischen Aktivismus. Diese setzen ebenso stark auf Memes. Es ist bekannt: Die Occupy-Wall-Street-Bewegung oder auch im Bereich des Arabischen Frühlings; hier wurden Memes auch gezielt zur Mobilisierung der Bürger und Bürgerinnen eingesetzt.

Neben der politischen Funktion wird im nächsten Absatz auf die Unterhaltungsfunktion eingegangen. In der analogen Lebensrealität können Memes als Mittel der Unterhaltung und des Zeitvertreibe dienen. Sie können Menschen dazu bringen, über bestimmte Dinge zu lachen und ihren Alltag aufzulockern. Dabei kann von den Rezipient*innen gezielt eine Meme Seite aufgerufen werden, wie beispielsweise 9gag, oder ein bestimmter Instagram Account, auf welchem Memes gepostet werden. Diese können allgemeiner Natur sein, oder zu einem bestimmten Thema oder Nische. Bülow und Johann (2019, S.182) ergänzen hierzu, dass es allerdings beim Unterhaltungswert der Memes nicht darauf ankommt, wie extrem witzig oder humorvoll das Meme verstanden wird, sondern, dass es zu einem Social

Bonding Effekt komme. Es muss zwischen Ersteller und Meme-Konsument zu einer übereinstimmenden Auffassung kommen, was als witzig gesehen wird.

Die Memes können auch als Mittel der sozialen Integration dienen, indem sie es Menschen ermöglichen, sich mit anderen zu verbinden und eine gemeinsame Sprache zu entwickeln. Sie können auch dazu beitragen, eine gemeinsame Identität und Kultur innerhalb einer bestimmten Gruppe oder Gemeinschaft aufzubauen, die bis hin zur Freundschaft reicht. Außerdem können Freundschaften gestärkt werden durch das Verschicken von Memes. Wenn man also die Funktion der sozialen Integration betrachtet, zu der in dieser Arbeit besonders eingegangen wird, muss man zunächst den Raum betrachten, in dem diese Interaktion stattfindet. Dies ist bei Memes in den meisten Fällen das Internet und hier die sozialen Netzwerke. Die Kommunikation in diesen Netzwerken ist locker und im Wesentlichen persönlich, außerdem kann sie auch weit anonym sein, als die Kommunikation im realen Leben (Viher, 2021, S. 59). In seiner Arbeit über die Unterwelten des Web 2.0 beschreibt Löber (2011, S. 41) das Internet und die darin bestehenden sozialen Netzwerke sogar als einen rechtsfreien Raum. In diesem Raum kommt es zu Diskursen und Praktiken, die auf Anonymität und Regellosigkeit basieren. Die Netzwerke werden auch oft gleichgesetzt mit dem Wort der Community. Community wird als ein soziales Netzwerk von einzelnen Individuen verstanden. In diesem stehen diese in wechselseitiger Beziehung zueinander und bilden eine Einheit (Viher, 2021, S.55). In diesen Communities geht es auch viel um die soziale Selbstdarstellung. In Blogs, Youtube und sozialen Netzwerken wie Instagram spielt das Moment der Selbstdarstellung eine wichtige Rolle.

Jeder Nutzer will seine Individualität oder sein besonderes Leben hervorheben, bei den Memes ist es oft ähnlich, jedoch mit einem größeren Bezug zu einer bestimmten Gruppe. Während auf der einen Seite ein starkes Subjekt-konzept besteht, gibt es auf der anderen Seite vor allem Anonymität oder eine diffuse Kollektividentität. Während auf der einen Seite die Schaffung und Zurschaustellung von sozialem (z.B. "Ich habe so viele Freunde") und kulturellem Kapital (z.B. "Dies ist das Gedicht, das ich geschrieben habe" oder "Dies sind meine Lieblingsfilme") im Vordergrund steht, geht es auf der anderen Seite darum, möglichst schnell und lustvoll die Zerstörung von Artefakten zu fördern, die das Umfeld für solche konstruktiveren Praktiken bilden

(Löber, 2011, S. 115). In seinem Werk „wir alle spielen Theater“ geht der Soziologe Erving Goffmann davon aus, dass soziale Interaktionen nur Inszenierungen auf der Bühne des Lebens sind (Viher, 2021, S.59). Er hat die soziologische Debatte über Identität durch seine These verunsichert, dass Identität im Alltag eine Frage der Präsentation ist. Dabei geht es vor allem darum, sich von der besten Seite zu zeigen und möglicherweise sogar die wahre Identität zu verbergen. Allerdings kann es auch darum gehen, unsere eigene Selbstwahrnehmung zu schützen, indem man so tut, als ob und damit den einen Freiraum für unsere Identität schaffen, in dem andere glauben, dass unser Schauspiel die Wahrheit ist (Abels, 2016, S. 7). Dies kann man leicht auf die sozialen Netzwerke und den Einsatz von Memes spiegeln.

Die Inszenierung durch die Memes, die man verschickt oder erstellt, gibt Einblick, die die Identität, die man im sozialen Raum von sich selbst geben will. Als eine weitere wichtige Funktion von Memes wird das social bonding genannt. Das Phänomen des "social bondings" durch Internet-Memes funktioniert folgendermaßen: Wenn der Ersteller sein Meme mit einer überzeugenden und vor allem bestätigenden Funktion ausgestattet, formuliert er es gleichzeitig als Angebot zur Orientierung für die Adressaten. Sobald dieses Orientierungsangebot akzeptiert und von einer ausreichenden Anzahl von Empfänger*innen in ihren Einstellungen übernommen wird, indem sie sich überzeugen lassen oder in ihrer Weltanschauung bestärkt werden, entsteht eine gemeinschaftliche Funktion des Memes, indem es eine virtuelle Gemeinschaft oder "Community" schafft und damit deren Zusammenhalt stärkt (Weidacher, 2019, S. 180).

Auch Osterroth (2020, S. 115) stellt fest, dass es zur digitalen Kommunikation, also der Funktion der Kommuniaktion an sich, welche zuletzt in der Reihe der Funktionen von Memes genannt werden muss, mit Internet Memes noch wenig Forschung gibt, insbesondere über deren pragmatische Verwendung in der digitalen Lebensrealität. Sie seien nicht nur Image-Macros oder Bilder mit Textbausteinen versehen, sondern auch multimodale Sprechakte. Die kommunikative Funktion von diesen ist einem besonderen Sprechakt ähnlich. Von Sprechern wird hier ein sozialer Erfolg angestrebt. Als Beispiel kann man hier nennen, dass auf der Plattform Twitter Nutzer häufig auf Tweets mit einem Meme antworten, und dieses hier als Sprechakt nutzen. Wie werden also Memes in privaten Chats eingesetzt? Dienen sie hier ebenso als

Sprechakte und ersetzen den normalen Text in der Kommunikation? Private Chats kann man schlecht quantitativ erforschen, da sie ja eben privat sind. Wie kann also eine Erhebung und Erforschung von privaten Chats erfolgen?

Die Theorie, die Osterroth (2020, S. 115) hierzu nennt, ist die von John Searle zu Sprechakten. Searle (1992) erstellt damit ein Grundkonzept mit wechselnden Schwerpunkten. Er macht damit die Sprechakttheorie in multimodalen Kontexten nutzbar. In seinem Paper werden Trump Memes analysiert, im Sinne, ob ein Meme als Sprechakt gesehen werden kann. Daraufhin kommt er auf den Schluss, dass sich Searles Sprechakttheorie als ein Analysetool zur genaueren Bestimmung der Kommunikation durch Memes eignet. Die Memes sind expressiv. Diese lassen sich kaum ohne einen expressiven Moment verwenden. Daraus folgt, dass Sprechakte durch Memes weniger sauber einordnen lassen, als ein reiner sprachlicher Akt (Osterroth, 2020, S. 132).

Als letzte Funktion, auf die eingegangen wird, ist diese, dass ein Meme als eine Funktion an sich gesehen werden kann. Als eine Funktion der Medien. Eine mediale Funktion beschreibt die Rolle, die Medien (wie zum Beispiel Fernsehen, Radio, Zeitungen und soziale Medien) in der Gesellschaft spielen. Sie können als Informationsquelle dienen, Meinungen und Einstellungen beeinflussen und die Art und Weise beeinflussen, wie Menschen über bestimmte Themen denken und handeln. Medien, also in diesem Falle die Memes in den Medien, können dazu beitragen, soziale und politische Prozesse zu beeinflussen und die Art und Weise zu beeinflussen, wie Menschen miteinander interagieren (Aumüller, 2016).

Internet-Memes werden oft als belanglose, witzige und nicht immer ernst gemeinte Inhalte betrachtet, aber sie haben viel mehr Funktionen, wie im letzten Absatz beschrieben wurde. Zunächst die politische Funktion, dabei werden die Memes als ein politisches Werkzeug eingesetzt. Unter Verwendung von Satire und Protest haben sie Einfluss auf politische Ereignisse und Meinungen. Politische Memes haben eine partizipative Kultur und befassen sich mit verschiedenen Aspekten der Gesellschaft, wie gesellschaftlichen Interessen, Konflikten und politischen Systemen und repräsentativen Handlungen und Inhalten. Sie können auch die Auswirkungen von solchen Interessenkonflikten und Handlungen auf betroffene Personen oder

Gruppen zeigen. Neben der politischen Funktion besteht die etwas seichtere Unterhaltungsfunktion: Dabei dienen die Memes als Mittel der Unterhaltung und des einfachen Zeitvertreibs. Sie können die Rezipient*innen dazu bringen, über bestimmte Dinge zu lachen und den spröden Alltag aufzulockern. Sie können auf bestimmten Meme-Pages oder Social-Media -Accounts gefunden werden. Der Unterhaltungswert von Memes hängt nicht unbedingt davon ab, wie witzig sie sind, sondern davon, ob es zu einem sozialen Effekt zwischen dem Ersteller und dem Meme-Konsument kommt. Es muss zwischen beiden eine übereinstimmende Auffassung darüber geben, was als witzig empfunden wird. Eng an diese Funktion angeknüpft ist die soziale Interaktion: Dabei geht es um die Rolle der Memes für die soziale Interaktion im Kontext der sozialen Medien. In diesen ist es zum Teil viel anonym und rechtsfreier als im realen Leben. Außerdem geht es hier viel um Selbstdarstellung und die Präsentation von sozialem und kulturellem Kapital. Dies ist ein wichtiger Aspekt dieser Internet Communities.

Das Konzept des Soziologen Erving Goffmann (2014, S.208), dass soziale Interaktionen, eben auch im Internet, nur Inszenierungen auf der Bühne des Lebens sind, wird ebenfalls erwähnt und wie dies in Bezug auf die Vorstellung von Identität steht als eine Frage der Präsentation und möglicherweise das Verbergen der wahren Identität. Dies kann man auf die Memes, die man verschickt oder auch selbst erstellt, spiegeln. wie man sich selbst im sozialen Universum des Internets darstellen möchte. Neben der Funktion der sozialen Interaktion erscheint die Funktion des Social Bondings, welche das Phänomen beschreibt, dass es zu einem sozialen Verbinden durch die Memes kommt. Die Ersteller*innen liefern mit dem Meme ein Orientierungsangebot. Wenn eine ausreichende Anzahl von Empfänger*innen dieses Angebot akzeptiert und es in seine eigenen Einstellungen übernimmt, entsteht eine gemeinschaftliche Funktion des Memes, indem es eine virtuelle Gemeinschaft schafft und deren Zusammenhalt stärkt. Neben dieser Funktion können Memes als Sprechakte gesehen werden und multimodal eingesetzt werden. Sie seien nicht nur Bilder mit Textbausteinen, sondern ein Akt von interpersoneller Sprache. Die Sprecher verwenden Memes, um einen sozialen Erfolg durch Kommunikation zu erzielen. Dabei ersetzen Memes häufig den normalen Text in einem Chat. Abgerundet wird mit der Funktion, dass das Meme eine Funktion an sich ist. Die Memes können als Informationsquelle dienen, Meinungen und

Einstellungen beeinflussen und die Art und Weise beeinflussen, wie Menschen über bestimmte Themen denken und handeln. Sie tragen dazu bei, soziale und politische Prozesse zu beeinflussen und die Art und Weise zu lenken, wie Menschen miteinander interagieren. Durch die Möglichkeiten der Technologie und die Möglichkeit, sie gemeinsam und weltweit zu teilen und zu verändern, besitzen sie eine Art von Macht, die jegliche räumlichen Grenzen überschreitet (Aumüller, 2016).

3. Die Interpersonelle Kommunikation

An dieser Stelle ist der Theorieteil über die Memes an sich abgeschlossen und ich schwenke auf den Teil im Theorieteil über die zwischenmenschliche Kommunikation über. Dabei wird zunächst auf die zwischenmenschliche Kommunikation an sich eingegangen, in der Kommunikationswissenschaft, verwandten Wissenschaften und in der Theorie. Daraufhin auf den Chat und die Kommunikation im Chat, wie in diesem kommuniziert wird und welche Theorien es hierzu gibt. Der dritte Punkt wird Memes in das Thema einbringen, Chat und zwischenmenschliche Kommunikation zusammenführen und den Abschluss des Theorieteils markieren.

3.1 Zwischenmenschliche Kommunikation in der Theorie

In unserer heutigen Gesellschaft nimmt die zwischenmenschliche Kommunikation eine zentrale Rolle ein. Sie ermöglicht uns, uns auszutauschen, unsere Gedanken und Gefühle mitzuteilen, und somit Beziehungen aufzubauen und zu pflegen (Payer, 2010: 63). In diesem Kapitel wird sich mit der zwischenmenschlichen Kommunikation in der Theorie beschäftigt. Wie hat sich diese im Lauf der Zeit entwickelt und wie steht es um den Forschungsstand? Allgemein versteht man unter zwischenmenschlicher Kommunikation in der Regel die Art und Weise, wie Menschen miteinander sprechen und kommunizieren. Dies kann sowohl mündlich als auch schriftlich geschehen und umfasst sowohl direkte als auch indirekte Kommunikation. Es geht darum, Botschaften auszutauschen, Informationen zu teilen, Meinungen auszudrücken und Beziehungen aufzubauen. Dazu gehören

sowohl nonverbale Aspekte wie Gesten, Mimik und Körpersprache (Payer, 2010: 63). Wie wird diese in der Wissenschaft definiert?

Man kann nicht nicht kommunizieren, diesen Satz bekommt man wohl in der ersten Vorlesung des Bachelorstudiengangs Kommunikationswissenschaften eingetrichtert. Hierbei handelt es sich um ein Axiom des Wissenschaftlers Watzlawick. Dabei geht es darum, dass man sowohl verbal als auch nonverbal kommunizieren kann und dabei auch immer am kommunizieren ist. Einer der fünf Axiome lautet auch: „Menschliche Kommunikation bedient sich digitaler und analoger Modalitäten. Digitale Kommunikationen haben eine komplexe und logische Syntax, aber eine auf dem Gebiet der Beziehungen unzulängliche Semantik. Analoge Kommunikationen dagegen besitzen dieses semantische Potential, ermangeln aber die für eindeutige Kommunikation erforderliche logische Syntax“ (Watzlawick et al., 1969, S. 68). Hierbei geht es um die ganze Kommunikation noch auf einer viel niedrigeren Ebene, nämlich um die analoge und digitale Ebene. Die analoge Ebene ist eine eher stufenlose, die digitale ist durch einen entweder oder Fall gezeichnet. Analog sind Worte einer Sprache, digital heißt es, dass ein Wort einer Abfolge an Buchstaben entspricht (Plate, 2021, S. 23). Relevant für den Ausdruck, wie man in einer Beziehung zueinander steht, ist also nicht nur das digitale Wort, es muss passend analog unterlegt werden, durch eine passende Untermalung, sonst bleibt es fragwürdig, wie man die Beziehungsklärung in dem Falle gemeint hat (Plate, 2021, S. 24). Diese Theorie ist natürlich sehr grundlegend, und kann als Grundboden für die Untersuchung von Chat- und Meme-Kommunikation verwendet werden.

Befasst man sich mit der Kommunikationswissenschaft genauer, fällt auf, dass es zwar viele Grundlagenwerke gibt über die Medienbetrachtung, aber wenige über die Medienbetrachtung in Verbindung mit der interpersonalen Kommunikation. Es gibt zwar viele Einführungen in die Kommunikationswissenschaft, aber diese behandeln die interpersonale Kommunikation und ihre Medienbetrachtung nur eingeschränkt und meist in Verbindung mit der Massenkommunikation. Einführungen in die interpersonale Kommunikation enthalten kaum Informationen darüber, wie die interpersonale Kommunikation in einer Medienumgebung aussieht. Aus diesem Grund möchte der deutsche Kommunikationswissenschaftler Joachim Höflich (2016, S. V) einen Überblick über das Gebiet der mediatisierten interpersonalen

Kommunikation geben, in Form einer grundlegenden Einführung mit überschaubarem Umfang. Dies ist jedoch ein riskantes Unterfangen, sagt er, da die Entwicklungen in der Kommunikationstechnologie sehr schnell voranschreiten und es schwierig ist, mit aktuellen Darstellungen Schritt zu halten. Einführend erwähnt er den ersten Meilenstein innerhalb dieser Forschung, die Peoples Choice Studie von 1944 von Paul Felix Lazarsfeld. Zugespitzt gesagt, wurde durch diese Studie die interpersonale Kommunikation entdeckt (Höflich 2016, S.3).

Die Befunde aus dieser Studie von damals zeigen, dass das Wählerverhalten, es ging hier um die Präsidentschaftswahl von 1940 in den USA zwischen Franklin D. Roosevelt und Wendell L. Willkie, stark durch sozialstrukturelle Merkmale der Bürger bestimmt ist und dass politische Präferenzen durch sozioökonomischen Status, Religion und Wohnort vorhergesagt werden können. Die Forscher argumentieren, dass ein Mensch politisch denk entsprechend seinem sozialen Sein und dass das Wahlkampfkommunikationsmodell diesen Zusammenhang erklären kann, indem es zeigt, dass die politische Kommunikation im Wahlkampf das Interesse der Wähler an politischer Information erhöht und zu stärkerer Kommunikationsbeteiligung führt, allerdings nehmen die Menschen die Informationen sehr selektiv auf (Schmitt-Beck, 20 S.230). Die Studie untersucht damit die Wirkung von Rundfunk und Presse auf politisches Verhalten und Meinungsbildung der Wähler. Es zeigt sich hierbei, dass die Medien nicht direkt wirken, sondern mehr über Zwischeninstanzen, wie die alltäglichen Gespräche der Menschen. Dies führt zum Two-Step-Flow der Kommunikation, bei dem es keinen direkten Weg von den Medien zu den Menschen gibt, sondern einen vermittelten Weg. Personen, die in diesem Fluss der Botschaften eine herausragende Meinungsbildende Funktion haben, werden als Meinungsführer oder Opinion-Leader bezeichnet (Höflich 2016, S.3). Wenn also die Medien weniger direkt wirken sondern die Gespräche dazwischen stehen, warum gibt es dann vergleichsweise wenig Forschung zu diesen genannten Gesprächen? Zählen private Chats zu solchen Gesprächen, wie wirken diese sich auf die Meinungsbildung aus? Wie spielen hier die Memes mit hinein, egal zu welchem Thema in den Medien?

Der US-amerikanische Kommunikationswissenschaftler Joseph A. DeVito (2009: 4) versucht Interpersonelle Kommunikation in einem Satz zu definieren: „Interpersonal communication is the verbal and nonverbal interaction between two (or sometimes

more than two) interdependent people.“ Soweit klingt das sehr einfach und logisch. Die beiden Forscher Richard West und Lynn Turner (2010, S. 10) formulieren ihre weitere Definition ebenfalls sehr knapp. Sie sagen, sie definieren die interpersonale Kommunikation als den Prozess der Nachrichtentransaktion zwischen Menschen zur Schaffung und Aufrechterhaltung gemeinsamer Bedeutung (West/Turner 2010: 10). Die Definition von West und Turner (2010) für interpersonelle Kommunikation betont drei wichtige Komponenten: Prozess, Nachrichtenaustausch und gemeinsame Bedeutung. Laut dieser Definition ist interpersonelle Kommunikation ein ständiger und ständig sich verändernder Prozess, bei dem sowohl verbale als auch nonverbale Botschaften zwischen Menschen ausgetauscht werden. Die Autoren betonen auch die Bedeutung von gemeinsamer Bedeutung in ihrer Definition, da Bedeutung das ist, was die Menschen aus einer Botschaft extrahieren. Im Gegensatz zur Definition von DeVito wird der Aspekt der Beziehung in dieser Definition nicht berücksichtigt. Die Kommunikationswissenschaftlerin Helga Payer hat in ihrem Werk über die interpersonelle Kommunikation als Dimension in der Public Relations eine Definition geliefert welche viele Punkte dazu mit einschließt:

Interpersonelle Kommunikation ist eine grundlegende Form der Interaktion, die zwischen mindestens zwei Personen stattfindet. Diese erfolgt sowohl über Sprache als auch über nonverbale Zeichen und umfasst einen fortlaufenden Prozess. Durch diese Kommunikation werden Bedeutungen geschaffen, Beziehungen aufgebaut und eine wechselseitige Beeinflussung ermöglicht. Das Ziel der interpersonellen Kommunikation besteht darin, Verständigung herzustellen und aufrechtzuerhalten. Sie kann entweder direkt, von Angesicht zu Angesicht, oder technisch vermittelt erfolgen, zum Beispiel über Chats oder Messaging-Dienste. Außerdem ist anzumerken, dass interpersonelle Kommunikation eine wesentliche Aufgabe hat, Beziehungen aufzubauen und zu pflegen (Payer, 2010: 63).

Zwischenmenschliche Kommunikation in der Theorie ist ein Konstrukt. In DeVitos (2004) Werk darüber handelt es von den Themen zwischenmenschlicher Kommunikation und Beziehungen, Konflikten und der Kommunikationsethik. Er zeigt auf, wie die Interpersonelle Kommunikation vielseitig ist, abhängig von Dimensionen wie individuellem Verständnis, Selbstbewusstsein oder Angemessenheit (Schiau, 2013, S. 102).

Laut Schiau (2013, S.101) kam es auch zu einem wichtigen Perspektivwechsel innerhalb des Faches Kommunikationswissenschaft. Dieser Wechsel, der unsere täglichen persönlichen Interaktionen als relevante Handlungen auf der Mikroebene betrachtet, die die Grundlage für jede Kommunikation auf größerer Ebene bilden, sei es in Unternehmen, Massenmedien oder sozialen Online-Medien, sei von Bedeutung. Bei der zwischenmenschlichen Kommunikation steht ein Element im Vordergrund, die Sprache. Sprache wird als vermittelndes Medium im Kommunikationsprozess betrachtet, das den Austausch von Bedeutung ermöglicht. Es wird als System von Repräsentationen Zeichen oder Symbolsystem angesehen, dessen Aufgabe es ist, Bedeutung zwischen den Kommunikator*innen zu vermitteln (Rotter, 2021, S.17). Die Sprache dient der Verständigung und dem Austausch von Informationen zwischen den Beteiligten. Interpersonale Kommunikation wird oft mit sprachlicher Kommunikation, wie einem Gespräch, assoziiert. Sprache wird als besondere menschliche Eigenschaft betrachtet, die den Menschen von Tieren unterscheidet und in westlichen Kulturen wird es als Problem angesehen, wenn jemand nicht redet (Höflich, 2015, S.23). Der Austausch von Information zwischen Person A und Person B ist reziprok, da Person A von Person B abhängig ist, um Verständigung über ein bestimmtes Objekt zu erreichen. Beide Personen stehen in Abhängigkeit voneinander, da Person A davon ausgehen muss, dass Person B die Bedeutung der übermittelten Information entschlüsseln und reagieren wird, und Person B in ihrer Reaktion einen weiteren Reiz für Person A setzen wird, die ebenfalls bereit ist, die Bedeutung dieses neuen Reizes zu entschlüsseln, um die Verständigung fortzusetzen (Burkart, 2015, S. 60). Soviel zum grundsätzlichen Symbol Modell der Sprache. Sprache hat eine starke Verbindung mit Gruppenzugehörigkeit und Identität. Gruppen haben ihre eigenen "Sprachen" und Codes, die sie von anderen unterscheiden. Es gibt eine Vielschichtigkeit von Sprache in der Gesellschaft, mit unterschiedlichen Dialekten, Fachsprachen und sogar einer damit verbundenen Dynamik, die sich in der Lebendigkeit einer Jugendsprache zeigt (Höflich, 2015, S.24).

Die Kommunikation und auch die Interpersonelle stehen unter einem Wandel, bedingt durch die immer digitaler werdende Welt. Die Verbreitung der computervermittelten und webvermittelten Kommunikation hat dazu geführt, dass die

Abgrenzung zwischen Massenkommunikation und interpersonaler Kommunikation schwerer geworden ist. Es gibt nun mindestens zwei weitere Arten von Kommunikation: interpersonal-öffentliche Kommunikation und individualisierte Massenkommunikation. Diese Entwicklung hat Auswirkungen auf die Medienwirkungs- forschung und die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren und Medien nutzen (Haas, 2014, S. 36).

Es gibt ein Spektrum, die beiden Enden dieses Kontinuums sind ein Gespräch zwischen zwei anwesenden Personen und auf der anderen Seite die Massenmedien. Die beiden neuen Arten interpersonal-öffentliche Kommunikation und individualisierte Massenkommunikation liegen zwischen den beiden Endpunkten. Die Verfügbarkeit und Nutzung von mehreren Medien und Medienmodi nimmt zu, sowohl bezüglich der Anzahl der verfügbaren Medien als auch bezüglich der Orte, an denen diese genutzt werden. Menschen nutzen diese Möglichkeiten unreflektiert und gewohnheitsmäßig, je nach ihren Kommunikationsabsichten (Höflich, 2015, S.201).

Früher hatte die Auseinandersetzung mit Phänomenen aus dem Zwischenbereich von Massen- und interpersonaler Kommunikation vor allem solche Kommunikations-Situationen im Fokus, in denen die interpersonale (öffentliche) Kommunikation vor einem Präsenzpublikum stattfindet. Inzwischen kann diese auch computervermittelt stattfinden, beispielsweise in bestimmten Online-Diskussionsforen oder durch die Kommentierung von Beiträgen auf Newsseiten. Diese interpersonal-öffentliche Kommunikation hat sowohl Ähnlichkeiten mit der Massenkommunikation, erweiterte aber auch den Raum, in dem zwischenmenschliche Kommunikation stattfinden kann. Die Verbreitung von Smartphones und dem Internet haben dazu geführt, dass interpersonale Kommunikationspartner heute in deutlich mehr Situationen zur Verfügung stehen als noch vor 20 Jahren. Trotzdem gibt es auch Stimmen, die prognostizieren, dass die technologische Entwicklung zu einer zunehmenden Isolation des Individuums führen kann (Haas, 2014, S. 37).

Was ist aber mit der individualisierten Massenkommunikation gemeint? Die Massenkommunikation verändert sich durch die Verfügbarkeit von neuen Medien

und Technologien und wird dadurch ähnlicher zur interpersonalen Kommunikation. Dies betrifft vor allem die Begrenztheit der zur Verfügung stehenden Kanäle und den Einfluss der Nutzer auf die Nutzungsinhalte. Journalist*innen orientieren sich vermehrt an den Präferenzen des Publikums und die Nutzer*innen haben mehr Möglichkeiten zur selektiven Nutzung von Medien. Sie können genauer auswählen, was sie sehen oder lesen wollen, und dazu auch einfacher Feedback geben. Dies führt zu einer zunehmenden Orientierung der professionellen Kommunikatoren an den Präferenzen des Publikums und einer Erweiterung der Möglichkeiten für selektive Nutzung (Haas, 2014, S. 38).

Abbildung 1: Einfluss des Einzelnen auf die Inhalte der Kommunikation

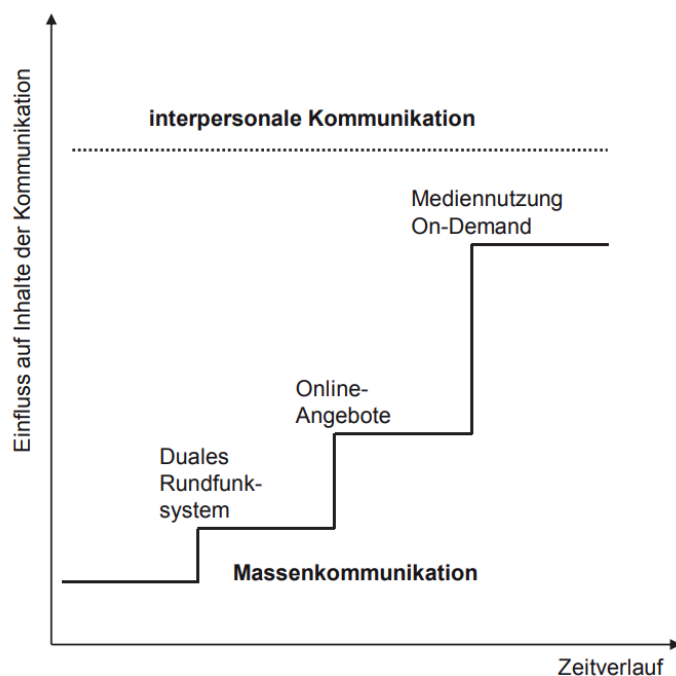


Abbildung 11: Einfluss des Einzelnen auf die Inhalte der Kommunikation

Quelle: Haas, 2014, S. 40

Die Abbildung zeigt die Veränderungen im Bereich der Fernsehnutzung und Mediennutzung im Laufe der Zeit. Dabei wird auch eine mögliche Zukunftstrend dargestellt, bei dem Fernsehgeräte mit ständigem Internetzugang und die Möglichkeit, Inhalte aus Mediatheken auszuwählen, ein gängiges Nutzungsmuster werden und somit der Einfluss des Einzelnen auf die ausgewählten Inhalte weiter zunimmt.

3.1 Chatkommunikation im Wandel

Bereits erwähnt geht es hier in der Arbeit um Memes und darum, wie und warum wir diese hin- und herschicken, und was das mit uns macht. Die Funktionen der Memes sind nun geklärt und auch der theoretische Rahmen der Interpersonellen Kommunikation in der Kommunikationswissenschaft und in den Massenmedien. Der Ort des Geschehens, in dem Memes hin- und hergeschickt werden, sind zu einem die sozialen Medien und die Chats. Chats können in diesen Netzwerken eingebaut sein. Es gibt aber auch gesonderte Chats oder Messenger Dienste, wie Whatsapp oder Telegram. Da die Kommunikation im Chat im Zentrum der Arbeit liegen soll, wird im nächsten Kapitel auf die Chat Kommunikation eingegangen und deren Wandel. Es wird nicht leicht werden, private Chats zu erforschen, da sie eben privat sind. Mehr dazu im Methodenteil.

Die Chat-Kommunikation hängt von ständigen Veränderungen in ihrer äußeren Struktur ab. Das Internet, ein weltweites, dezentrales Computernetzwerk, ist die notwendige Infrastruktur für Chat-Kommunikation und ermöglicht Kommunikation zwischen Mensch und Computer sowie zwischen Menschen. Ohne das Internet wäre Chat-Kommunikation nicht möglich (Schmidt, 2000, S 112). Online-basierte schriftliche Kommunikation ist fast so alt wie das Internet selbst. 1969 wurden an vier amerikanischen Universitäten erstmals Großrechner zusammengeschlossen und das ARPANET entstand. Für die Kommunikation innerhalb dieses Netzwerkes entwickelte man die Talk-Funktion, welche über die Kommandozeile aufgerufen werden konnte. Mit der Entwicklung des Internet Relay Chats (IRC) im Jahr 1988 erfreute sich die Chat-Kommunikationsform einer rasant wachsenden Popularität (Zesch, 2013, S.9). Mit dem Begriff Internet Relay Chat (IRC) wird ein Chatsystem beschrieben, bei dem Menschen über das Internet in Echtzeit miteinander texten können. Um dies zu tun, stellen die Nutzer eine Verbindung zu einem von zahlreichen Netzwerken her und treten dann einem oder mehreren Channels bei. Innerhalb dieser Channels haben sie die Möglichkeit, Nachrichten an alle Anwesenden zu senden oder im Query-Modus einen Dialog mit nur einer Person zu führen (amitkumarsahoo909, 2022).

Die Untersuchung von Chat-Kommunikation hat in der Wissenschaft bereits einen festen Platz, jedoch bezieht sie sich größtenteils auf etablierte Plattformen wie den IRC, nicht die sozialen Netzwerke oder private Chats. Das Wort "chat" stammt aus dem Englischen und bedeutet "plaudern" oder "schwätzen". Im Deutschen wird es verwendet, um die Tätigkeit des Schreibens von Nachrichten in Echtzeit über das Internet zu beschreiben. Chats können sowohl unter Freunden und Bekannten als auch in Gruppen oder Communities stattfinden und dienen in erster Linie dazu, schnell und unkompliziert miteinander in Kontakt zu treten. Den eine Chat im Singular gibt es nicht. Es handelt sich immer um mehrere Szenarien (Strätz, 2011, S. 56). Der Begriff Chat sollte eher als eine Ansammlung von verschiedenen Phänomenen gesehen werden (Tuschling, 2009, S.14). Es sind Praxen, die Text, Ton und Bild Verwendungen umfassen. Es kann ein Foto, eine Sprachnachricht, ein Videoclip, ein Gif oder eben auch ein klassisches Meme als Nachricht mit einer Botschaft verschickt werden. Chatten hat in der heutigen Gesellschaft eine große Bedeutung, da es eine schnelle und einfache Möglichkeit darstellt, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Es ermöglicht es uns, sowohl persönliche als auch geschäftliche Kommunikation durchzuführen und erleichtert somit die Vernetzung und Zusammenarbeit. Vernetzung ist hier das erste Wort, welches auf eine wichtige Funktion des Adjektivs chatten hinweist. Die Computervernetzung geht mit Formen von Chatten einher. Bereits vorm Chat an sich waren Computer untereinander vernetzt. Hier kam es zu einer computervermittelten Austausch. Das Sprechen über Computer setzt auch immer eine Kommunikation mit Computern voraus (Tuschling, 2009, S.14).

Das Internet war also schon ganz zu seinen Anfängen ein Katalysator für Kommunikation und Vernetzung. Es wurde dabei zunächst getragen von der Idee, dass es weniger darauf ankommt, was gesagt wird, als wer dies denn sage. Mittlerweile hat sich das alles weiterentwickelt. Es ist rasend schnell, einfach und facettenreich geworden, wie man sich in diesem Raum verbindet und in Kontakt tritt. Geblieben ist aber die Idee, wie es immer neue Verbindungen zwischen Menschen ermöglichen kann (Höflich, 2016, S. 33). Einen Chat kann man als ein sehr interaktives Medium verstehen. Darunter soll die Qualität verstanden werden, Interaktionen mit und mittels eines Mediums zu ermöglichen. Interaktivität bezieht sich auf die Qualität eines Mediums, Interaktionen mit und durch das Medium zu

ermöglichen. Es kommt darauf an, wie die Menschen mit dem Medium umgehen, um mit anderen zu kommunizieren. Eine Interaktion mit einem Medium ist nicht unbedingt eine Interaktion durch das Medium, aber umgekehrt ist dies immer der Fall. Die Menschen nutzen ein Medium, um Kontakt mit anderen aufzunehmen, aufrechtzuerhalten oder aufzulösen. Dabei kann es vorkommen, dass eine emotionale Bindung zum Medium entsteht und sogar eine Abhängigkeit (Höflich, 2016, S. 43). Die Bindungen können so aussehen, falls eine App oder ein Chat nicht mehr im Internet gehostet wird, die Kontakte, die hier aufgebaut wurden, verschwinden. Thimm (2000, S. 13.) schreibt, dass neben den Attribut der Interaktivität der Chat Synchron ist. Die anderen Kommunikationsformen, die vergleichbar wären, wie E-Mails, Foren usw, besitzen keine Synchronität des Dialoges. Diese werden zuerst gespeichert, daraufhin erst beantwortet. Das Moment der Produktion und der Rezeption liegen dabei auf der Zeitachse gesehen auseinander. „Beim Chat handelt es sich um ein Live-Medium“ (Thimm, 2000, 113). In ihrem Beitrag über die Einordnung des Chats in eine kommunikative Gattung geht Gurdy Schmidt (2000, S. 127) auf die äußeren und Binnenstrukturen des Chats ein. Durch die Luhmannsche Gattungsanalyse erfolgt ihre Interpretation, dass der Chat wirklich etwas ganz Neues und nie zuvor dagewesen sei, denn die technischen äußeren Bedingungen des Chats beeinflussen die Kommunikation darin maßgeblich. Dies zeigt sich in der Entwicklung besonderer Strategien, wie der Nickname-Adressierung (selten echte Namen im klassischen Chat), die Kontaktaufnahme und -beendigung.

Auch rasche Sprecherwechsel, Paarsequenzen und längere sequentielle Abläufe zeigen die Anpassung an das Medium. Der räumliche Kontext beschränkt sich auf die virtuellen Raum, der durch die Kommunikation selbst erst geschaffen wird. Die Binnenstruktur zeigt ein informelles Sprachregister und die Tendenz, den linearen Text mittels verschiedener Verfahren aufzupeppen, wie Smileys oder Emojis. Diese Verfahren, wie auch die Verkürzungen, sind auf das Fehlen von visuellen und auditiven Aspekten und die Zeitkomponente zurückzuführen. Chatten hat auch einen großen Einfluss auf die Art und Weise, wie wir uns schriftlich, wie bereits erwähnt, und unsere Gedanken ausdrücken. Es hat dazu beigetragen, dass wir uns in kürzeren, knappen Sätzen ausdrücken und dass wir uns an eine andere Art von Schreibstil anpassen müssen, um die Aufmerksamkeit der anderen Personen zu

erlangen. Außerdem versucht man im Chat schnell und effektiv zu schreiben und sich in der Regel kurz zu fassen. Es folgen ein paar Beispiele, wie Chat-Nachrichten aussehen können beziehungsweise verfasst sind. Zum ersten Punkt folgt unter den Beispielen ein Zitat von Schmidt.

Beispiele für die spezieller Sprache im Chat:

- lol
- FML
- Srsly, bitte mache das asap!
- wyd, you up?
- wmd Freitag nm?
- bin kurz afk, bb.

„Eine besondere Zustands- und Gefühlsäußerung ist das Lachen, welches auf sehr verschiedene Art und Weise dargestellt werden kann.“ Um tatsächliches lautes Lachen zu signalisieren, gibt es das häufig benutzte Akronym LOL (Laughing Out Loud). LOL kann auch gesteigert werden, indem es wiederholt wird (Schmidt,2000, S. 124)“ Was ebenfalls auffällig ist nennenswert im Chat sind, sind die Inflektive. Inflektive sind eine Form, Gefühle in Chat- oder Forum-Kommunikation auszudrücken. Sie stammen aus den 1930er Jahren und basieren auf der Idee, Gefühle kurz und präzise auszudrücken. Inflektive sind eine Art reduzierte Form des Verbs, die durch das Weglassen der deutschen Infinitivendungen gebildet wird. Sie werden zwischen zwei Sternchen geschrieben, um sie von anderen Texten abgrenzen. Beispiele für Inflektive sind: grins, stöhn, kicher, seufz. Ursprung haben sie aus den ersten Mickey Mouse Comics (Titone, 2019). Sollte man an dieser Stelle bereits an Emojis oder Gifs, und auch die Memes denken, wird dies im folgenden Kapitel um diese ergänzt.

Auf sozialer Ebene hat Chats dazu beigetragen, dass Menschen, die sich sonst nie getroffen hätten, miteinander in Kontakt treten und Freundschaften schließen können. Außerdem ermöglicht es den Menschen auch durch Chats, Unterstützung und Hilfe von anderen Chattern zu erhalten, die ähnliche Interessen oder Erfahrungen teilen. Es kann dazu kommen Face to Face Beziehungen durch das

Medium zu verlängern oder medial zu knüpfen, Stichwort Online Dating. Im Idealfall führt sowas auch über die Kontaktaufnahme im Internet hinaus. Dabei geht es nicht nur um romantische Liebe, sondern auch um andere Beziehungen oder Freundschaften im weitesten Sinne, meist in Aussicht auf eine Schnittstelle zur offline Kommunikation. Diese Beziehungen können so eben medial anfangen, aber auch enden. Es gibt aber auch Simulationen, wie Computerspiele, in denen zweite Welten aufgesucht werden, um Kontakte zu knüpfen (Höflich, 2016, S. 134). Der Chat hat Einfluss genommen auf die Selbstinszenierung. Wie wir uns in der Öffentlichkeit präsentieren, kann man auch auf die Online Präsenz spiegeln.

Es hat dazu beigetragen, dass Menschen ihre Online-Identitäten entwickeln und dass sie ihre Online-Präsenz als Teil ihres Selbstbildes betrachten. Die Selbstdarstellung im Internet kann auf unterschiedlichsten Ebenen erforscht werden. Es kann soweit kommen, eine ganz andere Online Persona zu sein als im echten Leben. Und wie wirkt sich das auf das soziale Miteinander und eben die hier noch zu untersuchende Sprache aus? Insgesamt hat das chatten eine große Wichtigkeit in unserer Gesellschaft. Es hat sowohl positive als auch negative Auswirkungen und es ist wichtig, die Auswirkungen und die Verantwortung, die damit verbunden sind, zu verstehen und zu berücksichtigen. Zur Frage der Selbstdarstellung wird in der Erhebung der Daten auch eine Frage gestellt, allerdings ist es hier sehr schwierig, sinnvolle Daten zu erheben, wegen der Bias und Effekten der sozialen Erwünschtheit. Die meisten Menschen verwenden auch nicht nur eine App um zu chatten, sondern sehr viele unterschiedliche, auch unterschiedliche Modi genannt, je nach der jeweiligen Kommunikationsabsicht. Diese seien laut Höflich (2016, S. 201) aktuell recht unreflektiert und gewohnheitsmäßig. Sie werden so verwendet, wie es sich eben gerade ergibt. Es werden auch nicht mehr Medien, sondern ein Mehr der Modi. Auch die Orte an denen diese genutzt werden, wurden mehr. Man kann aktuell sein Smartphone auch im Zug oder auf dem Gipfel eines Berges verwenden (Höflich, 2016, S. 201). So ist es auch mit der Chat Kommunikation. Von überall und zu jeder Zeit ist es möglich, eine kurze schriftliche Nachricht per Chat zu versenden. Zusammenfassend kann man sagen, dass Chats dazu beigetragen haben, dass Menschen Freundschaften schließen können und Unterstützung von anderen Chattern erhalten können. Sie haben auch Einfluss auf die Selbstinszenierung und

die Entwicklung von Online-Identitäten. Die Selbstdarstellung im Internet kann untersucht werden, aber es gibt Schwierigkeiten bei der Erhebung sinnvoller Daten. Die meisten Menschen verwenden mehrere Chat-Apps mit unterschiedlichen Modi je nach Kommunikationsabsicht. Chat-Kommunikation ist von überall und zu jeder Zeit möglich. Die Chat-Kommunikation hat neue Kommunikations- und Handlungsweisen hervorgebracht, die in der Linguistik bisher nicht beachtet wurden. Die Forscher mussten daher neue Beschreibungsmodelle entwickeln und grundlegende Auffassungen über Sprache und Kommunikation überdenken. Anfangs wurde der Chat als eine vollständig neue Kommunikationsform angesehen, aber diese Ansicht wurde im Laufe der Forschung in Frage gestellt (Spitzmüller, 2009, 2).

3.3 Memes in der zwischenmenschlichen Kommunikation

Im folgenden Teil wird die Theorie dieser Masterarbeit abgerundet durch das Kapitel über die Memes in der tatsächlichen zwischenmenschlichen Kommunikation. Im Gespräch können wir humorvolle, ironische und sarkastische Emotionen in einprägsame Sprüche verpacken. Dadurch werden bestimmte Gefühle oder Ideen ausgedrückt. Im Chat, wie im letzten Teil besprochen, muss man sich kurz fassen, neigt zu Kürzeln oder verwendet Emojis. Welche Bedeutung kommen den Memes in unserer alltäglichen Kommunikation zu. Ist das Meme ein Akt des Kommunizierens oder eine Handlung? Welche Bedeutung haben die Memes für die digitale Kultur und die Gesellschaft? Wie werden unterschiedliche Memes verwendet. Werden diese Beziehungen geformt und gepflegt? In diesem letzten Teil der Theorie und dem Methodenteil, der nahtlos an diesen anschließt, wird auf diese Fragen eingegangen wie Memes unsere zwischenmenschliche Kommunikation beeinflussen und welche Auswirkungen sie auf unsere digitale Kultur haben (können). Memes können in der interpersonellen Kommunikation auf unterschiedliche Weise eingesetzt, gelesen und gedeutet werden. Das, was einem tatsächlich als aller erstes in den Kopf kommt, ist, dass Memes lustig sein sollen, zwei oder mehrere Menschen zum Lachen bringen sollen. Humor kann in drei Arten eingeteilt werden, diese lauten: Überlegenheit, Inkongruenz und Entspannung (Gaudera, 2014, S. 7). Ähnlich wie im Fernsehen wird auch in der Chatkommunikation Humor eingesetzt, um die zwischenmenschliche Interaktion zu erleichtern und zu verbessern. Memes sind ein

häufiges Mittel, um humorvolle Elemente in der digitale Kommunikation zu integrieren. Die Überlegenheit von Nischen Memes und den zugehörige Gruppengefühl ist eine wichtige Frage, die im Fragebogen gestellt wird. Allgemein kann man sagen, dass Humor schwer zu analysieren ist. Daher auch die folgende qualitative Forschung, welche Nachfragen zulassen kann. Memes als Entspannung, kann auch dazu eingesetzt werden Alltags Spannungen abzubauen, oder auch um ein Gespräch in eine neue Richtung zu bringen. Auch hierzu werden die Methoden in dem Teil, in dem es um den Versuch geht, noch genauer beleuchtet. Neben dem Humor kann das Meme in der interpersonellen Kommunikation für weitere und große Emotionen eingesetzt werden. Freude, Sarkasmus, Ironie, Wut und Trauer können durch diese ausgedrückt werden. Außerdem können sie die allgemeine oder subjektive Wahrnehmung von Ereignissen und Phänomenen beeinflussen. Shifmann (2013, S. 52) geht soweit, dass sie sagt, dass Memes dazu beitragen können, Konstruktionen der Identität zu finden. Ein Meme mit einer bestimmten Emotion kann dazu beitragen, die Gefühle einer Person auszudrücken, ohne dass sie viele Worte verwenden muss. Interessen und Vorlieben können durch Memes ihren Ausdruck finden. In der Kommunikation können durch ihren Einsatz Gemeinschaften und Gruppenidentitäten hergestellt werden (Shifman 2013, S. 121).

Memes können auch verwendet werden, um eine ironische Botschaft zu vermitteln. Eine Person kann ein Meme verwenden, um ihre Meinung auf eine ironische oder sarkastische Art und Weise auszudrücken, ohne dass sie direkt sagen muss, was sie denkt. Ein Beispiel hierfür wäre das "Spongebob Mocking Meme", bei dem ein Bild des Cartoon-Charakters Spongebob Schwammkopf mit einem spöttischen Blick verwendet wird, um auf eine sarkastische oder ironische Aussage zu reagieren. Dieses Meme wird oft in Online-Communities verwendet, um sich über bestimmte Verhaltensweisen oder Meinungen lustig zu machen, die innerhalb der Gruppe als unangemessen oder dumm angesehen werden. Durch die Verwendung dieses Memes können die Mitglieder der Gruppe ihre gemeinsame Haltung zu einem bestimmten Thema zum Ausdruck bringen und sich als Teil einer gemeinsamen Identität fühlen.



Abbildung 12: Spongebob Mocking Meme

Quelle: Img Flip Mocking Spongebob, 2023

Ein weiteres wichtiges Stichwort, was in Verbindung mit dieser Thematik genannt werden muss, ist die Popkultur. Memes sind oft mit der Popkultur verbunden und können verwendet werden, um eine Verbindung mit anderen Personen herzustellen, die ähnliche Interessen haben. Ein Meme mit Bezug zu einem bestimmten Film, einer bestimmten Serie oder einem bestimmten Buch kann dazu beitragen, eine gemeinsame Basis für eine Konversation zu schaffen (Pun, 2018, S. 5). Popkultur (kurz für Popular Culture) ist ein eher neuerer Begriff, der sich auf kulturelle Phänomene und Ausdrucksformen bezieht, die in einer Gesellschaft weit verbreitet sind und von vielen Menschen konsumiert bzw. geteilt werden. Dazu gehören oft kommerziell erfolgreiche Bereiche wie Musik, Film, Fernsehen, Literatur, Comics, Videospiele, Mode und Sport. Sie ist oft stark von aktuellen Trends und Entwicklungen geprägt und kann sich extrem und immer schneller verändern und weiterentwickeln.

Die Verwendung von Popkultur-Referenzen und Symbolen in Memes ist ein häufiges Mittel, um eine breitere Zielgruppe anzusprechen und eine gemeinsame Basis für Gespräche und Interaktionen zu schaffen (Hecken & Kleider, 2017, S. 4). Es liegt auf der Hand, dass popkulturelle Referenzen und Memes sehr eng miteinander verbunden sind. Popkulturelle Phänomene wie Filme, TV-Serien, Musik oder Prominente bieten oft einen gemeinsamen Bezugspunkt für viele Menschen und sind daher ideale Quellen für Memes, die darauf abzielen, eine gemeinsame Verbindung und Identifikation zu schaffen. Nebenbei können diese auch dazu verwendet werden, um auf popkulturelle Phänomene zu reagieren oder diese satirisch zu

kommentieren. Popkultur und Memes beeinflussen sich gegenseitig und sind Teil einer sich ständig weiterentwickelnden kulturellen Landschaft, sie haben sich zu einer Symbiose entwickelt, in der neue Trends und Phänomene schnell entstehen und verbreitet werden können.

Ein weiterer Punkt, welcher spannend ist, ist, dass Memes als Therapieform angesehen werden können und sogar gegen Depressionen helfen könnten. Es gibt die Fehlalarm Theorie. Diese besagt, dass Lachen durch das schnelle Luft Einsaugen ausgelöst wird, das bei reflexartigen Reaktionen auf Gefahr entsteht. Lachen ist demnach eine schnelle Wiederholung der Fehlalarm-Reaktion, die signalisiert, dass alles in Ordnung ist. Humor, auch Humor in und durch Memes, bezieht sich auf die Fähigkeit und Bereitschaft, auf bestimmte Dinge heiter und gelassen zu reagieren. Humor ist sowohl kognitiv als auch emotional, und wir empfinden etwas als witzig, wenn unsere Erwartungen durch eine überraschende Wendung gebrochen werden. Das Belohnungszentrum im Gehirn wird aktiviert, wenn wir die Pointe erkennen, wodurch auch schlechte Witze vergnüglich sein können. Humor hilft also bekanntermaßen, Ängste und Anspannungen zu lösen. Die Studie aus dem Jahr 2020 von Umair & Ellies (2020) hat den Effekt von Memes auf Depressionen untersucht. Die Studie umfasste 200 Personen mit und ohne Depression, die 56 Memes beurteilten. Die Memes wurden nach ihrer Positivität, Humor, Zugehörigkeit, Teil-Würdigkeit und der Fähigkeit, die Stimmung eines depressiven Freundes zu verbessern, bewertet. Die Probanden bewerteten entweder Memes mit einem Bezug zur Depression oder allgemein witzige Memes ohne einen Bezug zur Depression. Vor und nach der Bewertung wurden die emotionalen Regulierungsfähigkeiten der Teilnehmer gemessen. Die Ergebnisse dieser Untersuchung kann man wie folgt zusammenfassen: Die Menschen mit Depressionen empfanden humorvolle Memes, die einen Zusammenhang mit Depression hatten, als stimmungsverbessernd und teilenswert. Nach dem Konsum dieser Memes verbesserte sich ihre Fähigkeit, Emotionen zu erkennen und zu regulieren. Daher kann man sagen, dass Memes dazu beitragen, einen humorvollen Blick auf die Krankheit zu entwickeln und ein Gefühl von Gemeinschaft oder Unterstützung zu vermitteln. Humor hat somit einen therapeutischen Nutzen für Menschen mit und ohne Depression (Völk, 2022).

Was hier noch dazu gesagt werden sollte ist, dass es wichtig ist zu beachten, dass Memes nicht immer angemessen oder respektvoll sind. Es ist daher nötig, in jeder Situation zu überlegen, ob ein Meme angemessen ist und wie es von anderen wahrgenommen werden könnte.

Die Sprache, welche neben den Memes in dieser Arbeit untersucht wird, stellt einen universellen und schillernden Untersuchungsgegenstand her. Es geht hier um die online und die offline Sprache. Gibt es bereits klar erkennbare Hinweise, dass Memes oder Chat Sprache unsere Offline Sprache beeinflussen? Memes stammen eindeutig aus der Online-Kultur. Ist es möglich, dass diese auch sich auf den normalen Sprachgebrauch abfärben oder ganz übergehen? Werden Ausdrücke oder Sätze in Gespräche oder Diskussionen im „real life“ verwendet? Die sprachlichen Merkmale von Memes sind anders als alles davor und von einem gewissen Interesse für Linguisten, die die Sprache von Memes, einschließlich der Fehler, der Satzstruktur, der Orthographie, der Abkürzungen und der Sprachmuster, untersuchen versuchen. Die Textteile von Memes sind ein wesentlicher Bestandteil, da sie für die Bedeutung von Memes unerlässlich sind und zur Erstellung neuer Memes dienen (Kostadinovska-Stojchevska & Shalevska ,2018). In ihrem Text geht (Kostiučenko, 2022) darauf ein, dass Memes durch diese Fehlerhaftigkeit, die erwähnt werden muss, auch dazu eingesetzt werden können, von Schülern korrigiert zu werden. Dadurch haben sie ein gewisses didaktisches Potential. In Memes werden von der Standardorthographie abweichende Elemente verwendet, die entweder absichtlich gemacht werden oder auf mangelnde grammatische Kompetenz der Meme-Ersteller zurückzuführen sind. Fehlerhafte Memes können im Unterricht genutzt werden, um gezielt nach grammatischen Fehlern zu suchen und diese zu erklären. Lehrer können eigene fehlerhafte Memes generieren und diese im Unterricht analysieren lassen (Kostiučenko, 2022 S 97).

Images Macros, Memes und kurze Videos sind eine Form der Kommunikation übergeordnet, bei der die Inhalte auf kleine Bild- und Sprachelemente reduziert werden. Sowohl der Ersteller als auch die Empfänger*innen sind dabei in die Kommunikation eingeschlossen. Trotzdem behalten Memes ihre Aussagekraft trotz der Minimalisierung der Text und Aussage Elemente und können sogar als

Grundlage für Gespräche dienen. Die Kommunikation mit Memes ist durch Hypermediation gekennzeichnet, wobei eine große Gruppe von Menschen über technische Ressourcen eine große Menge an Information austauscht (Rückenbauer, 2022, S. 94).

In diesem letzten Abschnitt des zweiten Teils wird die Theorie der Masterarbeit durch das Kapitel über Memes in der tatsächlichen zwischenmenschlichen Kommunikation abgerundet. Memes können verwendet werden, um humorvolle, ironische und sarkastische Emotionen in einprägsamen Phrasen während Gesprächen auszudrücken, während sie in Chats oft verkürzt und Emojis verwendet werden. Es wird darauf abgezielt, Fragen wie die Rolle von Memes in der alltäglichen Kommunikation, ob sie ein Akt der Kommunikation oder der Handlung sind, ihre Bedeutung für die digitale Kultur und Gesellschaft, wie verschiedene Memes verwendet werden und ob sie Beziehungen formen und aufrechterhalten, zu beantworten. Memes können in der zwischenmenschlichen Kommunikation auf unterschiedliche Weise verwendet, gelesen und interpretiert werden, und Humor wird oft eingesetzt, um die Interaktion zu erleichtern und zu verbessern. Memes können auch verwendet werden, um andere Emotionen wie Freude, Sarkasmus, Ironie, Wut und Traurigkeit auszudrücken und Identität und Gemeinschaft zu konstruieren. Nebendessen können diese auch verwendet werden, um eine ironische Botschaft zu vermitteln und sich mit anderen zu verbinden, die ähnliche Interessen haben, oft im Zusammenhang mit der Popkultur.

Es wurden verschiedene Theorien im Zusammenhang mit Memes und deren Bedeutung in der zwischenmenschlichen Kommunikation vorgestellt. Durch die Daten, die im Erhebungsverfahren erhoben werden, ist es möglich, dass teilweise weitere Fragen aufgeworfen werden, die in diesem Abschnitt noch nicht gänzlich beantwortet werden konnten. Diese Fragen können sich auf Aspekte von Memes und deren Verwendung beziehen, wie beispielsweise die Rolle von Memes bei der Gestaltung von Gruppenidentitäten oder die Auswirkungen von Memes auf die öffentliche Meinung. Um diese Fragen zu beantworten, wird in der Auswertung auf bestimmte Theorien und Konzepte verwiesen. Durch die Verknüpfung von Theorie und der Daten, die erhoben werden, wird die Auswertung dazu beitragen, ein umfassendes Bild davon zu zeichnen, wie Memes in der zwischenmenschlichen

Kommunikation genutzt werden und welche Bedeutung sie in der digitalen Kultur haben.

4. Forschungsfragen

Nach der Erläuterung der angewandten Methode und des Vorgehens soll an dieser Stelle vor dem eigentlichen Ergebnisteil noch einmal präzise auf die forschungsleitenden Fragen eingegangen werden. Die Forschungsbemühungen zielen darauf ab, ein umfassendes Verständnis dafür zu entwickeln, wie Internet-Memes als Kommunikationsmittel eingesetzt werden und inwiefern sie das Kommunikationsverhalten der Menschen beeinflussen. Dieser Ansatz wird durch die Forschungsfrage 1 veranschaulicht, die folgendermaßen lautet:

FF1: Welche Funktionen haben Memes in der digitalen Lebensrealität?

Hierbei kann auch der Bogen geschlagen werden, wie viel das Smartphone und der Chat genutzt wird und dass die digitale Kommunikation immer bildlicher wird, weniger textlastiger. Wie genau fügt sich ein Chat mit Memes in die Lebenswirklichkeit und den Alltag ein, soll durch die Fragen geklärt werden. Wird in der echten menschlichen Kommunikation über die Memes gesprochen? Wie fühlt es sich an, zu einer Gruppe zu gehören oder im Freundeskreis einen digitalen Insiderwitz zu schaffen und aufrecht zu erhalten? Wie steht es mit Whatsapp-Stickern? Was wird mit dem Meme, welches im Versuch mitgebracht oder zu Beginn gezeigt wird, verbunden und welche Emotionen wecken diese?

FF2: Wie beeinflussen Memes die zwischenmenschliche Kommunikation?

Diese Frage dreht sich um die gegenseitige Beeinflussung von Memes und Kommunikation, wobei der Fokus auf der Wirkung von Memes auf die Kommunikation liegt. Im Rahmen des Interviews werden Fragen gestellt, die sich mit der Verwendung von Memes und Chat-typischen Ausdrücken sowie der Häufigkeit von deren Verwendung bei persönlichen Treffen auf mobilen Geräten befassen. Es wird auch untersucht, ob Emotionen entstehen, wenn Memes nicht verstanden

werden. Darüber hinaus werden mögliche Beeinflussungen untersucht, die nicht vorhersehbar sind. Werden Gefühle verspürt, wenn ein Memes nicht verstanden wird? Welche Beeinflussungen gibt es noch, mit denen man nicht rechnet?

FF3: Wie hat sich die Kommunikation mit und durch Memes verändert?

Die letzte der drei leitenden Forschungsfrage widmet sich der Untersuchung, ob die Verwendung von Memes und den Internet-Witzen in der realen oder Chat-Kommunikation zu erkennbaren Veränderungen führt. Hierbei wird versucht, durch konkrete Beispiele und Fragen einen greifbaren Eindruck zu vermitteln. Im Rahmen der folgenden Untersuchung können vergleichende Fragen gestellt werden, um eventuelle Unterschiede zwischen früher und heute oder zwischen den Befragten aufzudecken. Zudem können die Ergebnisse genutzt werden, um mögliche Auswirkungen auf die Kommunikation und zwischenmenschliche Beziehungen zu erörtern.

5. Methode

Für diese Masterarbeit werden zunächst Interviews geführt und daraufhin wird eine qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring gemacht. Das Ziel dieser Methode ist es, eine systematische und objektive Analyse von Texten zu ermöglichen, um so Erkenntnisse über bestimmte Themen und Zusammenhänge zu gewinnen (Stamann, Jannsen & Schreiner, 2016). In diesem Fall wurden sieben Interviews mit Frauen und Männern im Alter von 19 bis 41 Jahren aus Österreich und Deutschland geführt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden gezielt ausgewählt, um ein breites Spektrum an Meinungen und Erfahrungen zu gewährleisten. Auf Basis der zuvor erarbeiteten theoretischen Grundlagen wurden ein Fragebogen und Kategorien abgeleitet, um eine systematische und strukturierte Herangehensweise an die Interviews zu ermöglichen. Der Fragebogen wird im Anschluss gemeinsam mit den Interviewten durchgegangen, die Antworten aufgezeichnet und später transkribiert.

Die Kategorien werden daraufhin auf Grundlage der Theorie und der Ergebnisse der Interviews entwickelt und angepasst, um so eine aussagekräftige Analyse der Daten zu ermöglichen. Die Analyse der Daten erfolgt anschließend mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring, wobei die Kategorien als Orientierungshilfe dienen. Diese Methode wurde gewählt, um einen umfassenden Einblick in die Verwendung von Memes in der Chat-Kommunikation zu erhalten und um Aussagen der Interviewten zu strukturieren und systematisch zu analysieren. Durch die Durchführung von qualitativen Interviews und die Anwendung der Inhaltsanalyse nach Mayring soll ein tiefes Verständnis der Bedeutung von Memes in der Chat-Kommunikation gewonnen werden.

5.1 Aufbau des Leitfadens und des Samplings

Für die Erstellung des Fragebogens für die Abschlussarbeit wurde zunächst ein Einstieg in das Thema gewählt, um als Eisbrecher zu dienen. Hierfür wurde ein Meme gezielt ausgewählt, auf dem Harold zu sehen ist, wie er enttäuscht in den Laptop schaut, weil seine Freunde ihm nicht zurückfolgen. Die Verwendung von Stockfotos für unverfängliche Symbolbilder, also im Falle Memes, ist eine gängige Praxis in der Meme-Welt. Der 74-jähriger Elektriker aus Budapest, Arató András István, wurde unabsichtlich berühmt, nachdem er in Hunderten von Stockfotos als Modell aufgetreten war. (Craftypasta, 2022) Aufgrund seines Lachens, das viele Zähne zeigt, aber nicht in seinen Augen erscheint, wurde er von Internetnutzern als "Hide the Pain Harold" bekannt und als traurige Figur dargestellt, die innerlich leidet. Auf den gängigen Meme Seiten wie 9gag oder 4chan wurden zahlreiche Geschichten und Fotomontagen vom traurigen Harold erstellt. Die Befragten sollten als erstes beschreiben, was sie auf dem Meme erkennen und welche Bedeutung es für sie hat, um einen Einstieg in das Thema zu erhalten.

Vor dem eigentlichen Start des Interviews wurden die Befragten über das Ziel der Masterarbeit und die Forschungsfragen aufgeklärt. Anschließend sollten sie frei erklären, welche Wichtigkeit das Smartphone in ihrem Leben hat und welche Funktionen es für sie erfüllt. Hierbei wurde insbesondere auf die Nutzung von Chats, Memes und Sprache eingegangen. Die Befragten sollten dabei frei reden und alles

sagen, was ihnen dazu einfällt. Um die bekannte qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring durchführen zu können, welche Inhalte aus den erhobenen Daten reduzieren und zusammenfügen soll, wurde ein Leitfaden für das Interview erstellt. Dieser wurde so aufgebaut, dass eine strukturierte Auswertung möglich ist. So konnten die Ergebnisse der Interviews nach bestimmten Kriterien sortiert und ausgewertet werden. Der Fragebogen ist im Anhang der Arbeit angehängt. Insgesamt sollte der Fragebogen dazu dienen, ein tiefgründiges Verständnis für die Wichtigkeit des Smartphones im Leben der Befragten zu erlangen. Durch die offenen Fragen und die freie Beschreibung der Nutzung konnten die individuellen Erfahrungen und Perspektiven der Befragten erfasst werden. Die Ergebnisse der Interviews sollten dazu beitragen, einen Einblick in die Veränderungen und Entwicklungen im Umgang mit Smartphones, Chat und Sprache zu erhalten.

Je nach Expertise der einzelnen Befragten wurden daraufhin spezifische Fragen zum Thema Chat, Memes und Sprache gestellt. Dabei sollten die Befragten eigene Erfahrungen und Einschätzungen teilen und vor allem Veränderungen und Besonderheiten aufzeigen. Darüber hinaus wurde auch das große Thema Humor und Insider angesprochen und die Befragten wurden gebeten, zu beschreiben, was für sie ein Meme lustig macht. Es wurde auch nach den Gruppen und Bubbles gefragt, denen sie angehören und wie sie sich in diesen Gruppen präsentieren und vor allem kommunizieren. Der Leitfaden wurde so aufgebaut, dass eine qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring und eine strukturierte Auswertung möglich waren. Die Fragen waren offen formuliert und erlaubten den Befragten, frei zu antworten und ihre Erfahrungen und Meinungen auszudrücken. Im Ausklang wird das Interview reflektiert und es können fehlende Themen ergänzt werden, außerdem wurde hier die Frage nach Negativem gestellt. Die Fragen können aus Vorwissen oder ersten Interviews stammen und sind an keine Reihenfolge gebunden. Die Interviews wurden mit Google Meet durchgeführt und darin direkt aufgezeichnet. Es wurde von vornherein eine Datenschutzerklärung erstellt und unterschrieben.



Abbildung 13 Hide the Pain Harold
Quelle: Know your Meme, 2022

Wie sah das Samplingverfahren aus? In der allgemeinen Forschung bezieht sich das Sampling auf die "Auswahl der zu befragenden Personen" (Misoch, 2020, S.199). Dies ist insbesondere in der qualitativen Forschung wichtig, wo die Stichprobengröße in der Regel klein ist und daher bewusst ausgewählt wird. Dies stellt einen entscheidenden Unterschied zur quantitativen Forschung dar, in der die Stichprobe am besten die Grundgesamtheit so genau wie möglich repräsentieren sollte, um aussagekräftige Forschungsergebnisse zu erzielen. In der qualitativen Forschung hingegen geht es eher darum, Personen zu identifizieren, die die Forschungsfrage, die sich in der Regel mit spezifischen Phänomenen befasst, möglichst angemessen beantworten können. Laut Misoch (2020, S. 200) sollte das Sampling für qualitative Forschung "intersubjektiv nachvollziehbar, transparent und möglichst systematisch" erfolgen.

Für diese Arbeit wurden die befragten Personen über die Social-Media-Plattform Instagram gefunden. Hier wurde eine Story erstellt mit der Nachfrage zur Bereitschaft eines Masterarbeit-Projekts ein Interview durchzuführen. Dadurch wurde öffentlich nach Gesprächspartnern gesucht, die auf der Plattform aktiv sind. Der Aufruf, der bereits das Thema der Arbeit enthielt, wurde auch von anderen Personen verbreitet. Auf diese Weise wurde eine Stichprobe von Personen

ausgewählt, die Memes und Chats häufig nutzen und somit relevant für die Forschungsfrage sind. Die Auswahl der Interviewpartner erfolgte daher nicht zufällig, sondern gezielt und auf der Basis spezifischer Kriterien. Die Person, welche sehr wenig Expertise vorzuweisen hatte, welche auch in das Sampling aufgenommen wurde, wurde von einer Bekannten vermittelt, welche im Kopf hatte, dass diese Person sehr wenig mit Memes und Chatten am Hut habe. Diese Befragte sollte ebenso in die Sampling Masse aufgenommen werden, um die Gesamtheit zu erweitern und hier auch Inhalte zu erhalten, warum genau Chats und Memes eher weniger genutzt werden. Unter diesem Abschnitt ist eine Tabelle zu sehen, welche die Befragten, deren Alter und deren Expertise zusammenfasst. Der letzte Punkt wurde eingeschätzt durch die qualitative und quantitative Nutzung von Chats, Social Media, Smartphone und Memes, außerdem ließ sich durch die Fragen zu den Inhalten relativ gut einschätzen, wie es um deren Wissen um den Forschungsstand stehe.

Tabelle der Interviewten

ID	Gender	Alter	Interview Dauer	Expertise
IA	male	25	28:06	high
IB	male	41	25:09	high
IC	male	27	23:17	high
ID	male	25	23:10	medium
IE	female	19	25:47	medium
IF	female	27	23:45	low
IG	female	25	30.04	high

5.2 Durchführung und Erhebung

Nachdem der Leitfaden erstellt wurde, welchem die Theorie aus dem Theorieteil dieser Arbeit zugrunde lag und die Forschungsfragen, wurden Interviewtermine mit Personen vereinbart, die auf den Instagram-Aufruf reagiert hatten. Die Interviews fanden im Februar und März 2023 statt, wobei alle davon via Google Hangout durchgeführt wurden, da sich nicht alle Personen in Wien befanden und die Aufzeichnung dabei erleichtert wurde. Die Interviewpartnerinnen und -partner stimmten der Aufnahme der Gespräche zu, und die entstandenen Tonaufnahmen wurden transkribiert. Die Sprache wurde in einem gewissen Maße geglättet, und lautsprachliche Äußerungen ebenso wurden entfernt wie Äußerungen, die starkem Dialekt entstammten. Nach der Transkription wurde eine qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring mit Hilfe der Anwendung Atlasti durchgeführt. Atlasti ist eine Software zur qualitativen Datenanalyse. Die Software richtet sich an Forscher im Bereich der Sozialwissenschaften und bietet verschiedene Funktionen, um qualitative Daten wie Interviews, Transkripte, Texte, Bilder oder Videos systematisch zu analysieren. Es können Daten codiert, kategorisiert und zusammengefasst werden (Friese, 2012, S.4).

5.1 Der Chat

In den Interviews mit den Probanden, die im Rahmen der Masterarbeit durchgeführt wurden, spielte das Thema Chat eine bedeutende Rolle und damit fand der Ergebnisteil seinen Anfang. Die Befragten wurden zu ihrer Nutzung von Chats und Messengern befragt sowie zu ihrer Meinung über die Bedeutung und Relevanz von Chat in ihrem Lebensalltag, weniger in einem professionellen, es wurde eher darüber gefragt, wie es in Ihrer Freizeit ums chatten steht. Aus den Antworten ergaben sich zwei Hauptkategorien: Eine allgemeine Kategorie, die sich mit der Verwendung und den Eigenschaften von Chats befasst, und eine zweite Kategorie, die sich auf die Bedeutung und Wichtigkeit von Chat für das tägliche Leben konzentriert. In diesem Kapitel wird auf diese beiden Kategorien eingegangen. Zunächst wurde gefragt, was unter einem Chat verstanden wurde, was einige Antworten lieferte. Als Werkzeug wurde dieser betitelt, um schnell und einfach Informationen auszutauschen oder als ein Internet Raum, der dazu dient, sich mit

Freunden zu verbinden (IE, z. 21). Was ein Chat ist, konnte von den meisten nicht wirklich wertfrei geäußert werden, wodurch schon in die nächste Kategorie abgelenkt wurde, und zwar die Wichtigkeit des Chats. Die Aussagen „Also für mich heißt es Ablenkung, Zeitvertreib, unnötigen Content schicken (IG, z. 19)“ oder „Es hat eine eher untergeordnete Bedeutung, weil die tatsächlich relevanten Dinge versuche ich im Schriftlichen zu klären und da ist ein Chat einfach nicht präzise genug.“ (IB, z. 17) bewerten diesen eher negativ, als zu unpräzise oder als ein reiner Zeitvertreib. Von den weiteren Interviewten erwähnten ganze fünf, dass ihnen der Chat sehr wichtig sei, und beinahe essentiell in diesen Zeiten. Alle Aussagen dieser Kategorie drehen sich um die Bedeutung von Chats und Messaging-Diensten im täglichen Leben. Einerseits wird betont, dass die Möglichkeit, schnell und einfach Nachrichten zu verschicken und auf diese Weise auch Gruppennachrichten zu teilen, toll ist. Die Nutzung von Chats erstreckt sich auf verschiedene Lebensbereiche, wie Familie, Freunde und Arbeit, und ist somit ein wichtiger Bestandteil der Kommunikation. Eine andere Person beschreibt den Chat als "extrem wichtig" (IC, z. 36) und ihr Leben „unvorstellbar ohne Chat" (IC, z. 36). Allerdings führt der Chat auch zu Stress, da es schwierig ist, allen Nachrichten zeitnah zu antworten und man sich unter Druck gesetzt fühlen kann, um kein schlechter Freund zu sein. Eine weitere Person gibt an, dass Chatfunktionen Telefonate inzwischen abgelöst haben und dass das Chatten eine wichtige Rolle spielt, besonders in der heutigen Zeit. Insgesamt betonen fast alle Personen die Bedeutung von Chats in ihrem Leben. Höflich (2016, S. 134) beschreibt die Chats auf der sozialen Ebene ebenso als enorm wichtig, um Freundschaften aufrechtzuerhalten und im Kontakt zu bleiben. Von dem Phänomen, was er ebenso beschreibt, dass sich Personen über Chats kennenlernen, die sich sonst nie im echten Leben getroffen hätten, kann laut den Aussagen aus den Interviews kein Zusammenhang getroffen werden. Alle Befragten berichteten davon, über Chats selten Personen kennenzulernen, wenn dann über Online Dating Plattformen, und berichten davon, nur bereits bestehende Freundschaften über Chats zu pflegen. Tatsächlich geschieht die Nutzung des Chats eher unüberlegt, unreflektiert und gewohnheitsmäßig und so, wie es wohl gerade am besten reinpasst (Höflich, 2016, S. 201). Die Plattformen, auf denen sich das abspielt, ist weniger wichtig geworden, erkennbar daran, dass kaum erwähnt wurde, dass ein Chat plattformabhängig sei, je nach Beziehung würde der passende Chat-Raum gewählt werden. Auch wurden

Arbeits-Chats erwähnt, in denen mit Kollegen gechattet wird. Allerdings wurde ebenso im Arbeitskontext erwähnt, dass der Chat hier „eher untergeordnete Bedeutung (hat), weil die tatsächlich relevanten Dinge versuche ich im Schriftlichen zu klären und da ist ein Chat einfach nicht präzise genug“ (IB, z. 17). Wie der allgemeine Einsatz von Smartphone beschrieben wurde, war einfach abzulesen: sechs der acht Interviewten betonten, dass die Nutzung viel zu viel sei. Beschrieben als „Exzessiv zu viel, unkontrolliert, hab viel zu oft das Handy in der Hand, noch mehr als früher“. (IG, z. 9) und als „überdurchschnittlich. und ja, ein bisschen verstörend“ (IA, z. 13). Im Zug oder am Gipfel eines Berges, überall kann das Smartphone verwendet werden (Höflich, 2016, S. 201). „Ich benutze das Smartphone tatsächlich in letzter Zeit sehr intensiv, weil ich nahezu alles seit einem Jahr auf dieses Smartphone umrüste. Sprich ich benutze sehr viele Apps, weil ich sehr viel reise und ich muss also ständig in irgendwelchen Nahverkehrs Verbänden, Bahnhöfe oder andere Dinge checken. Das heißt, War das Smartphone bis vor einem Jahr eher ein Telefon oder ein Fotoapparat, ist es jetzt tatsächlich zu einem wirklich universellen Werkzeug geworden, mit dem ich leider auch gelegentlich zu viel Zeit verbringe (IB, z.9)“.

Damit wird das Smartphone zum universellen Werkzeug und quasi immer dabei, was den Chat und die Kommunikation vervielfacht und dauerhaft verfügbar macht. Diese Insights sind Hinweise darauf, dass sich unsere Kommunikation und auch die Sprache, durch das dauerhaft verfügbar und präsent sein der Online Kommunikation, verändert. Es kommt tatsächlich durch, dass der Konsum des Smartphones gestiegen sei, bei den Befragten und sich viele dazu äußern, dass es sie stört und belastet. „Das finde ich krass, dass man so sehr viel Zeit im Handy verbringt, was eigentlich schade ist, weil (man) im echten Leben auch so viel Spass haben kann (ID, z. 92)“ so äußert sich ein Befragter zur Nutzung, und dass er am Tag fast sechs Stunden am Handy verbringe, was ein ganzer Arbeitstag sei (ID, z. 92). Chats haben einen bedeutenden Platz im Leben aktuell. Einige sehen Chats eher als Ablenkung und Zeitverschwendung, andere betonen aber auch die Wichtigkeit für den Erhalt von Beziehungen und für die Kommunikation. Die Plattform, auf der geschrieben wird, spielt aber eine untergeordnete Rolle, da es vor allem um die Kommunikation geht. Die exzessive Nutzung stellt allerdings auch ein

erwähnenswertes Problem dar. Die Chat-Technologie nimmt einen wichtigen Platz in der Lebensrealität ein.

5.2 Das Meme

Der Einstieg in den Fragebogen gestaltete sich so, dass ein Meme gezeigt wurde. Dieses ist eines der klassischen Sorte. Nach Bülow et al (2018, S. 2) werden die Einzelteile des Memes ja wie bereits bekannt als Setup und Punchline bezeichnet, es kommt zu keinem Durchbruch der Regel, das Meme welches gezeigt wird ist also nicht anders beschriftet als wir es kennen, was oft bei den Dank Memes der Fall ist. Die Impact Schrift wurde gewählt und das bekannte Meme Gesicht namens „Hide the Pain Harold“. In der Befragung äußerte sich keine einzige Person, dass sie das Meme lustig finde. Es wurde dazu nicht gelacht oder eine wirklich positive Emotion erlebt. Zwei der Interviewten äußerten sich, dass es ein sehr altes Meme sei und sie sich an 9gag, eine sehr alte aber damals wichtige Meme Seite erinnere. „Für mich ist es jetzt nicht mehr so krass lustig, muss ich ehrlich sagen, weil es halt einfach ein bisschen älter ist (IA, z. 7)“. Dabei wird betont, dass das Meme nicht mehr als so lustig aufgenommen wird, da es schon älter ist. Die Gefühle werden dazu beschrieben, dass es sich nostalgisch anfühlt und an die Jugend erinnert. Weitere Gefühle wurden bei wenigen ausgelöst. Es trifft tatsächlich nicht mehr den aktuellen Meme-Zeitgeist, sollte aber als Eisbrecherfrage in dem Thema gelten.

Das sogenannte Warm Up hat es zum Ziel, der ganzen Situation den Einstieg zu erleichtern. Es wird eine möglichst breite Frage gestellt, damit man ins Erzählen kommen kann und die Scheu vor ungewöhnlichen Kommunikationssituationen zu überwinden (Misoch, 2020. S.68). Was dabei spannend war, wie Memes zunächst beschrieben wurden. „Memes verbinde ich immer noch mit einem Bild, was du mir am Anfang gezeigt hast. Also so ein Bild mit Text, also nur Bild finde ich, ist kein Meme, es hat immer zumindest eine Speech Bubble dazu, Ja, aber ich finde halt auch so Tiktoks können auch ein Meme sein. Aber das ist halt nicht dieser Standard-Meme Begriff, Memes sind ein Bild oder mehrere Bilder in der Collage mit Text.“ (IE, z. 42). Dabei schließt der Befragte Tiktoks und Videos zwar kurz in den Begriff ein, verbessert daraufhin aber, dass ein klassisches Meme ein Bild sei mit

Text, was oben im Theorie-Teil auch so ausgelegt wurde. „Ein Meme ist für mich meistens ein grafisches Bild. Das eine wird durch einen durchaus geläufigen Inhalt mit einer neuen Information witzig kombiniert, das heißt ein Meme: das kann eine Katze sein, es kann ein Fußballspieler sein, es kann ein Prominenter sein, die irgendeine tagesaktuelle oder eben gerade ja vielleicht diskutierte Vorfälle, es kann banal sein. "Es kann sehr wichtig sein, es kann Fußball sein, es kann Politik sein" (IB, z.29). In diesem längeren Zitat wird es nochmals rund zusammengefasst, so kann man sagen, dass das Verständnis von Memes in der Untersuchungsgruppe relativ gut war und es keine großen Gräben in Worte fassen bestehen, die ein Meme denn sei. Aus der Theorie gingen einige Funktionen heraus, die Memes haben. Das Meme als einen Sprechakt zu sehen, fand Osterroth (2020, S. 132) bereits schwierig. Dass ein Meme eine Antwort auf eine Frage in einem Chat ersetze, wurde auch wenig bis gar nicht erwähnt. In diesem Falle wurde häufiger von Smileys, Emojis oder den relativ neuen Whatsapp Stickers erwähnt. Auf die Frage, ob mit Memes geantwortet wird, wurde einmal gesagt, dass dann eben eher ein Sticker verwendet würde (UE, z. 27). Sticker wurden tatsächlich sehr oft erwähnt in diesem Zusammenhang, dass sie auch aus eigenen Fotos erstellt werden und oft Insider seien. Sie werden aus Bildern oder Selfies erstellt, die man selber gemacht hat, oder zugeschickt (IC, z. 27). Die Funktion des Social Bondings kann bestätigt werden, da viele davon gesprochen haben, besonders in Gruppen Memes zu verwenden. „Man fühlt sich durch die Memes verbunden mit anderen Menschen. Wenn man sagt, man schickt es jemandem oder einer Gruppe, dann fühlt man sich verbunden, wenn es alle lustig finden. Wenn es dann 5 Leute liken in einer Gruppe, das ist schon cool" (ID, z.45).

Des Weiteren war im Theorieteil von der Informationsfunktion und der politischen Funktion die Rede, hierzu gab es keine Bemerkungen und auch zu Nachfragen in diesem Sinne, wurde nichts geäußert, dass Memes damit in Verbindung gebracht werden. Einzig die Unterhaltungsfunktion wurde immer wieder betont. „Ich wollte dieser entfernten Bekanntschaft eine Freude machen und mich über mich selbst lustig machen". (ID, z. 44) oder „Ich möchte dem Freund oder der Freundin den Tag verschönern." (IC, z. 41) sind Aussagen, die vor allem auf die Frage, warum ein Meme verschickt wird, um Unterhaltung und Freude zu teilen, kommt an dieser Stelle klar heraus. „Ich möchte die anderen damit bespaßen in erster Linie oder

verblüffen“ (IB, z. 41) oder „Sie sind wichtig, um mit Leuten in Verbindung zu bleiben, weil manchmal kann man sich einfach nur ein Meme schicken und dann freut sich die andere Person darüber. Und dann ist es auch wichtig, um zu wissen, was cool und was uncool ist, man muss bestimmten Meme Seiten folgen um zu wissen, was gerade die GenZ macht. (ID, z. 95)“ sind weitere Aussagen für die Funktion von Memes. Hier wird auch die Generation Z erwähnt, die gerade die Jugendlichen sind. Hier wird darauf hingewiesen, dass es durch Memes möglich ist, am Puls der Zeit zu bleiben. Diese Funktion wurde in der Theorie noch gar nicht beachtet, klingt aber einleuchtend, dass Memes wie eine Art Trendradar verwendet werden können. Diese Funktionen wurden alle in der Kategorie Meme-Funktionen abgefragt und aus den einzelnen Funktionen an sich codiert. Die nächste Kategorie ist die über die verbundenen Emotionen, die mit Memes einhergehen. Die gezielte Verwendung eines Memes, das in diesem Fall eine bestimmte Emotion vermittelt, kann dazu beitragen, dass eine Person ihre Gefühle und Emotionen ausdrücken kann, ohne viele Worte zu verwenden. Memes können also dazu beitragen, Interessen und Vorlieben zum Ausdruck zu bringen. Durch eine Verwendung von Memes in der Kommunikation können Gemeinschaften und Gruppenidentitäten geschaffen werden (Shifman 2013, S. 121). Auf die Frage, welche Emotionen mitspielen, antwortete ein Interviewter: „Tatsächlich wollte ich dieses Lachen, dieses Gefühl, unter Menschen teilen, die das vielleicht auch genauso lustig finden wie ich“ (ID, z. 85). Ein anderer berichtet, er verwende Memes und browse auf Meme-Seiten gegen Langeweile (ID, z. 161)“. Eine andere Person beschreibt, dass es witzig ist, wenn man sich durch ein Meme ertappt fühlt. Man fühle sich peinlich berührt und freut sich dabei aber, wenn man sich dabei in die Emotion oder Situation hinein fühlen kann (IC, z. 6).

Es sticht klar heraus, dass es bei den Memes und dem Verschicken ganz klar um Unterhaltung und Humor geht. Durch das Senden an Freunde eines lustigen Memes gibt man von sich preis, was man selbst lustig findet. „Ich denke (...) ich will meinen Humor auch teilen mit meinen Freunden oder mit meinen Bekannten in dem Moment“ (IA, z. 75). Es wird sogar betont, dass sich durch Memes an sich ein gewisser Humor erst entwickelt habe. Auch hier wird zunächst die Bubble, also der Freundeskreis oder erweiterter Freundeskreis, oder die Szene, in der man sich bewegt, sehr oft erwähnt. Das Meme wird für lustiger empfunden, wenn es seine eigene Blase betrifft, oder aktuell von Relevanz ist.

In diesem Kontext wird eben von den Befragten darüber gesprochen, wie sich unsere soziale Gruppe oder die Gemeinschaft auf unser Verständnis von Humor auswirkt. Ein Meme wird als besonders humorvoll empfunden, wenn es sich auf die besondere Gruppe bezieht, zu der man selbst gehört, oder wenn es in der aktuellen Situation, politisch oder privat, von Bedeutung ist. Dies kann man auch belegen, da zwei der Versuchs Memes, welche mitgebracht wurden, aus dem Fußballkontext der dort verankerten Fußballmannschaft kamen. Ein Fußballverein ist ein gutes Beispiel für eine persönliche Gemeinschaft. Wann genau gelacht wird, beschreibt folgendes Zitat sehr treffend: „Oft wenn Persönliches einbezogen ist, also wenn ich mich komplett wiederfinde und identifiziere mit dem, was darauf zu sehen ist (IC, z. 72)“. Fünf der Befragten beantworteten die Frage, ob beim Sehen eines Memes laut gelacht wird mit Ja, der Rest sagte dazu, dass dies eher seltener der Fall sei. Die persönliche Identifikation spiele demnach also eine wichtige Rolle bei der Bewertung von Humor. Obwohl nicht alle der Befragten beim Betrachten von Memes laut lachen, zeigt die Studie, dass diese Art von Humor für viele Menschen eine wichtige Rolle spielt und zeigt, dass die Unterhaltungsfunktion wichtig sei und bei den Memes klar im Vordergrund steht.

5.3 Die Sprache

Im folgenden Kapitel der Ergebnisse geht es um die Sprache, hier werden zwei fokussierte Kategorien der Analyse verfolgt. Die Sprache zuerst, welche alle Aussagen, die zu der Sprache getätigt wurden, sammelt und daraufhin die Chat Sprache. Wie verändert sich die Kommunikation durch Memes, lautet die dritte Forschungsfrage. „Menschliche Kommunikation bedient sich digitaler und analoger Modalitäten (Watzlawick et al., 1969, S. 68). Man kann im modernen Kontext die digitalen Modalitäten auf die Verwendung von Technologien wie Smartphone und Internet beziehen. Auf die Frage hin wie oft das Smartphone aktuell genutzt wurde, wurde geantwortet viel zu viel und auf die Frage hin, ob eine Beeinflussung dieser Tatsache auf die Sprache vorlege kam es zur Aussage, dass wenn wir so viel am Handy abhängen würde und so viel dadurch kommunizieren, dass es ja eine

Beeinflussung auf die Sprache geben müsse. „Sprache verändert sich schon sehr durch das Aufkommen des Smartphone.“ (IG, z.33)

Im Interview wurde versucht zu erfragen, ob eine Veränderung der Sprache auffällt durch die Online-Kommunikation und durch den Einsatz von Memes und allem, was dazu gehört. Es sind Worte gefallen wie Sprachverlust, plump, abgestumpft. Das sind alles negative Beispiele für die Beschreibung der Veränderung der Sprache. „Sätze werden sich verkürzen, manche Worte gar nicht mehr benutzt. Die Sprache wird auf jeden Fall bisschen kürzer, bis sie mehr ins Englische passt.“ (IG, z. 88). Es ist wenig positives durchgekommen, außer dass man durch das Aufkommen einiger Begriffe zum Beispiel aus dem Englischen manche Dinge im Deutschen nun besser beschreiben kann, zu denen es zuvor kein richtiges Wort gab. Durch die Online- und Chat-Sprache finden viele englische Begriffe hier den Weg in die Alltagssprache. Vier der Interviewten erwähnten in dem Kontext das Wort „Cringe“. Dieser Begriff beschreibt etwas Peinliches oder Unangenehmes (ZDF, 2021). Ein weiteres Beispiel nennt ein weiterer Interviewter dazu: „Manche Dinge kann man dadurch auch besser ausdrücken, durch paar englische Sachen zum Beispiel the ick das heißt dann sowas, wenn man jemanden datet und er macht irgendwie eine ekelige Sache, zum Beispiel. Zum Beispiel einen Tischtennisball aufheben vom Boden und dann sieht man das und dann findet man die Person plötzlich nicht mehr sexy. So, dieses Wort gab es ja davor im Deutschen nicht so wirklich“ (IG, z. 70). Das Phänomen der Jugendsprache kam hier ebenfalls zur Rede. Damit ist die Sprache gemeint, die von Jugendlichen in bestimmten sozialen Kontexten eingesetzt wird und sich von der deutschen Hochsprache abgrenzt durch andere Grammatik, Wortwahl oder eine gewisse Syntax. Aber auch die Aussprache kann hier betroffen sein. Eine negative Stimme dazu sagt sie „verschandelt etwas unsere Sprache, da fällt auch viel hinten runter“. (ID, z. 63) aber auch die positive Seite davon wurde erwähnt „Ja (Jugendsprache), finde ich sehr gut. Es ist immer gut, wenn sich die Sprache erneuert. Und ich glaube, wir können alle noch uns ganz normal artikulieren. Deshalb sind neue Begriffe nie schlecht.“ (IG, z. 70).

Geprägt von aktuellen Trends, der Mode und der Popkultur, ist dieser Einfluss auf Gruppenzugehörigkeit. Es wurde erwähnt, dass die Jugendsprache weniger eine Sprache der Jugend sei, eher eine eigene Bubble, oder ein Mittel zur Abgrenzung zu

den Boomern, also der Generation der Babyboomer. Dies wurde zweimal erwähnt. Die Jugendsprache sei "essentiell, um sich von Boomern abzugrenzen". (ID, z. 69). Diese besondere Sprache schafft also dadurch eine Abgrenzung, durch die Verwendung von spezifischen Ausdrücken oder Phrasen. Damit kann gezeigt werden, dass man Teil einer bestimmten Subkultur ist und sich von einer anderen Generation abhebt. Zuvor wurde ja bereits erwähnt, dass Memes helfen, sich zu informieren, was bei der Generation Z cool sei, dies kam aus dem Mund einer Person, die der Generation Y angehört, und den Anschluss an die jetzt Jugendlichen, also die Gen Z, nicht verlieren will. Außerdem kann die Jugendsprache eine Form des Protests sein und sich eben von anderen unterscheiden. „Ja, und da gibt es glaube ich echt nochmal von jeder Gruppe irgendwie krasse und spezifische Begriffe, die dann halt geprägt werden dadurch, dass man sie in seinem Freundeskreis benutzt“ (IA, z.93) „oder Jugendsprache, so wie wir reden ist für mich eher eine Bubble Sprache“ (ID, z. 63) sind beides Zitate aus den Interviews, die darauf hinweisen, dass die Jugendsprache und die Eigenheiten der Sprache nicht nur eine Sache der Generation sind, sondern auch die der Bubble, also der Freundesblase, in der man sich aufhält. Es wurde oft, beinahe stolz in Interviews von Whatsapp-Gruppen, Männergruppen oder einem Stammtisch gesprochen. Es war an den Gesichtern Freude abzulesen, als sie davon berichteten, was auf eine emotionale Bindung hinweist und auch von der hohen Bedeutung solcher Freundesgruppen. In diesen Gruppen, in denen dann online geschrieben wird, gibt es oft Insiderwitze oder Wortverwendungen, die sich von anderen Gruppen abgrenzen oder eigen sind.

Ein weiterer Interviewter sagt, dass auch das Phänomen des Genderns an dieser Stelle einfalle. Die Online-Sprache habe Einfluss auch durch Gendern und politische Korrektheit. Durch den Algorithmus werden uns Inhalte vorgeschlagen, die unseren Vorlieben entsprechen und uns bestätigen. Dies führt dazu, dass wir uns oft in einer Blase befinden und nur mit Meinungen konfrontiert werden, die unseren eigenen ähneln (Echoraum). Dennoch wurde auch die Erfahrung gemacht, dass man durch Social Media auf Themen aufmerksam werde, die zuvor nicht beachtet wurden, und dadurch den eigenen Sprachgebrauch ändern, indem zum Beispiel mit dem Gendern begonnen wurde. „Ich habe noch nie ein Video gesehen, das Gendern kritisiert und dadurch meine persönliche Einstellung beeinflusst hätte“ (IE, z. 132).

Die zweite Kategorie, welche im Ergebniskapitel über die Sprache erörtert wird, zu denen einige Findings vorliegen, ist die der Chat-Sprache. Hier geht es nun um die Sprache, die im Chat verwendet wird, die durch Online-Medien, Chats und Memes entwickelt wurde und wie diese unsere analoge Sprache beeinflusst, anhand vieler Beispiele. Zunächst wurde auf die Eigenheit der Sprache eingegangen, hier gab es je nach Befragten unterschiedliche Antworten zur Smiley- oder Sticker-Nutzung, von allen werden diese benutzt, aber in unterschiedlicher Intensität. Hierzu kann man keine neuen Erkenntnisse schöpfen, da es in der Untersuchung so variierte, wie deren Einsatz beschrieben wurde.

Der Befragte mit dem niedrigsten Alter beispielsweise betonte, dass er nie Emojis oder Smileys verwende, der älteste sagte hingegen, dass der Einsatz hoch sei. Auch die Whatsapp Sticker wurde in 6 der 7 Interviews erwähnt, scheinen daher von Relevanz aktuell zu sein. Wie genau die Internet- und Chat-Sprache beschrieben wurde, war, dass sie auf jeden Fall leichter gestrickt und verkürzt ist. Auf die Frage hin, wie die Online-Sprache die analoge Sprache beeinflusse, ging eine Person darauf ein, dass sie mit Vorgesetzten sich anstrengen müsse, nicht in die von der Online-Sprache mehr beeinflusste Sprache rutsche, die hier fehl am Platz wäre: „Ja, ich würde sagen, dass die Sprache einfach ein bisschen schlechter wird. Einem fällt wirklich auf, wenn man jetzt mit seinem Chef redet, dass man sich da anstrengen muss, weil man mit seinen Freunden ganz komische Eigenheiten annimmt in seiner vor allem komische englischen Sachen.“ (IG, z.36). Ein Inhalt der Forschungsfragen war es, auf die Beeinflussung einzugehen, wie die Online-Sprache denn unsere analoge Sprache beeinflusst. Dabei sticht folgende Aussage eines Befragten heraus, der beschreibt, wie sehr die Online-Sprache seine richtige Sprache beeinflusst, und dass er die ganze Online-Sprache von Memes her hat (ID, z. 131). Das ist eine wirklich spannende Aussage, ob man wirklich alle Online-Sprach-Artefakte als ein Meme bezeichnen kann, oder ob die eher klassischen Memes inklusive Videos für die Sprachveränderung verantwortlich sind.

An dieser Stelle – um den Teil über die Sprache abzurunden – werden noch einige Beispiele aus den Interviews genannt: Das Wort Cringe, wie gesagt, wurde in beinahe jedem Interview genannt oder die Person hat es unabsichtlich verwendet.

„Ok Boomer“ (IG, z. 134) wurde genannt, ein Ausdruck, der eher abfällig oder ironisch von jüngeren Menschen eingesetzt wird, um die Babyboomer für ihre konservativen Meinungen abzulehnen. Dabei geht es oft um technologische oder soziale Veränderungen in der Gegenwart. Eine Abkürzung als Beispiel, welche aus der Chat Sprache in die Echte Sprache übernommen würde, ist „Evtl“ (IA, z. 36), was auch genauso ausgesprochen wird oder das Wort „Dega“ (IG, z. 72) ist ein relativ geläufig und aktueller Ausdruck für das Wort „Digger“, was ein Ausdruck im Deutschen ist, und dabei dazu dient, Leute anzusprechen unter der Bedeutung von „Kumpel“ oder „Freund“. Ein weiteres aktuelles Beispiel, was genannt wurde, ist der Ausdruck „Smash or Pass“, welcher in die Sprache aufgenommen wurde, komplett auf englisch. (IE, z. 40). Dieser Ausdruck kommt aus einem Spiel aus den Social Media Apps, bei dem ein Teilnehmer ein Bild von einer anderen Person gezeigt bekommt und entscheiden muss, ob sie mit dieser Person schlafen („smash“) oder sie ablehnt („pass“).

Dies sind nur einige der wenigen Beispiele, die in den Interviews genannt wurden, es fällt auf, dass jede Person sehr unterschiedliche genannt hat, was wiederum auf die hohe Variabilität und regionale Verankerung von Memes und Ausdrücken hinweist. Zusammenfassend kann man herunterbrechen, dass eine Verwendung von Technologien wie Smartphones und dem Internet die digitale Modalität der menschlichen Kommunikation beeinflusst. Im Hinblick auf die Sprache ergaben die geführten Interviews negative Auswirkungen einher wie Sprachverlust, Plumpheit und Abstumpfung, aber auch positive wie das Aufkommen neuer Begriffe, die bestimmte Dinge besser beschreiben können. Die Online- und Chat-Sprache führt dazu, dass anderssprachige Begriffe in die Alltagssprache übernommen werden. Die Jugendsprache ist am meisten geprägt von aktuellen Trends.

5.4 Der Versuch

Das Zitat von E.B. White ganz zu Beginn dieser Masterarbeit bezieht sich darauf, dass Humor etwas ist, das schwer zu analysieren ist. Ähnlich wie ein Frosch, der im Namen der Wissenschaft in einem Labor auseinandergenommen wird, kann Humor

seziert werden, um seine Bestandteile zu verstehen. Allerdings kann dieser Prozess dazu führen, dass der Humor selbst verloren geht und nicht mehr funktioniert.

In Bezug auf diese Masterarbeit namens „Almost Laughed ^^“ bedeutet dies, dass, obwohl hier versucht wird, den Einsatz von Internet-Memes in der zwischenmenschlichen (Chat-)Kommunikation zu analysieren, es den Leser*innen bewusst sein sollte, dass der Humor von Memes oft sehr subjektiv ist und schwer zu erklären ist. Es besteht die Gefahr, dass der Humor eines Memes verloren geht, wenn er zu sehr analysiert wird. Daher kann die Analyse von Humor in der Kommunikation als eine Herausforderung betrachtet werden, die einer vorsichtigen Herangehensweise bedarf, um sicherzustellen, dass der Humor selbst nicht verloren geht. Es geht hier nicht nur um den Humor, sondern auch um die Memes an sich und die Intention des Versendens der einzelnen Beteiligten. Es wurden im folgenden alle sieben verschickten Memes gesammelt und der Chat dazu daneben gestellt. Dazu wurden in Interviews die Befragten gebeten, darüber zu erzählen, um qualitative Insights zu erhalten. Die Memes, als Sprechakte sind wenig erforscht, wie Osterroth (2020, S. 115) meint, sind diese nicht nur Bilder mit Text sondern ein Akt der Kommunikation. Multimodale Sprechakte, mit denen ein sozialer Erfolg in der digitalen Welt angestrebt werden soll. Private Chats zu erforschen ist nicht einfach. Die befragten Personen sollten ein Meme mitbringen, was bereits eine relativ private Geste ist, da vieles davon im engsten Freundeskreis geschieht und dazu auch noch einen privaten Chat, in dem das mitgebrachte Meme versendet wurde. Dies kann Einblick in die private Chatsphäre geben. Zu den mitgebrachten Screenshots sollte erzählt werden, was zu sehen ist, wie das alles gemeint war und warum es stattgefunden hat.

5.4.1 Diese Memes wurden mitgebracht

Versuch Interview A



Abbildung 14 Snackratte
Quelle: Interview A

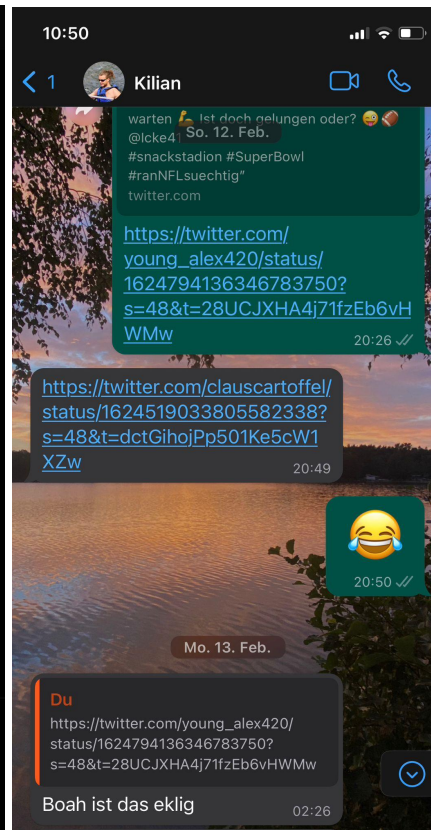


Abbildung 15 Whatsapp Chat mit der Snackratte
Quelle: Interview A

Das erste Meme zeigt eine „Snack“-Ratte kombiniert aus diversen überwiegend fleischlichen Lebensmitteln. Darüber kann man lesen, dass ihr gar nicht wisst, was für ein Aufwand betrieben wurde, um diese Snack Ratte rechtzeitig fertig zu bekommen. Ab jetzt heißt es abchillen und auf den Abend warten. Ist gelungen, oder? Darunter sind Hashtags zu sehen über den Superbowl (Saisonfinale der American-Football-Meisterschaft in den USA) und Snack-Stadien. Dabei geht es darum, dass in den letzten Jahren in den Supermärkten Snack-Stadien aus Chips und salzigen Snacks angeboten wurden, um dieses beim Schauen des Superbowls zu verspeisen. Dabei ist auf Twitter der Hashtag und Fotos zu eigens gebauten Snack-Stadien viral gegangen. Dazu gehört das Meme der Ratte. Es handelt sich nicht um ein klassisches Meme, sondern um einen Twitter Post mit Bild und der Schrift, die in Twitter über die Bilder gepostet werden kann“. „Ja, auf jeden Fall habe ich das mit einem Freund geschickt, diese Ratte, weil es eben so das Bescheuerste

war, was ich gefunden habe. Und die Reaktion war eigentlich einfach nur darauf von einem Freund von mir, dass das eklig ist.” (IAa, z. 8). Der Kumpel, der hier erwähnt wird, soll ein guter Freund sein, zwischen dem eine enge Freundschaft besteht, und häufig Memes ausgetauscht werden. Der Grund des Schickens wird so beschrieben, dass es das bescheuerteste Meme war, was zu diesem Netzphänomen gefunden wurde. Es wurde gesagt, dass der Humor des Kumpel genau gekannt wird und der Befragte sich sicher ist, dass er es auch lustig und auch eklig finden wird, was man in der Antwort darauf auch ablesen kann. Es gab die Intention, das lustige mit dem Freund zu teilen, von dem man weiß, dass er es genauso lustig finden wird.

Versuch Interview B



Abbildung 16 Nürnberg wir melden uns vom Abgrund
Quelle: Interview B

Beim zweiten Screenshot handelt es sich um das Meme im Screenshot selbst. „Hierbei geht es um ein Meme über den 1. FC Nürnberg, einem Bundesligisten aus Deutschland“. Der Traditionsverein und mehrfache Deutsche Meister ist bekannt dafür, dass er ständig auf- und absteigt (Fahrstuhlmannschaft). Das Meme hier zeigt ein Bild aus dem Jahr 1999. Da ist der „Club“, also dieser Verein, extrem dramatisch abgestiegen. Und hier wurde über das Bild des damaligen Stürmers Frank Baumann, der gerade eine hundertprozentige Chance vergeben hat, die den Klassenverbleib wahrscheinlich gesichert hätte, ein Zitat (...) des damaligen Reporters des Bayerischen Rundfunks in der ARD-Konferenz Günther Koch unterlegt. Er meldete sich bei den Hörern mit „Hallo, hier ist Nürnberg, wir melden

uns vom Abgrund". Das ist eine alte Geschichte, die ist schon über 20 Jahre her und die wurde natürlich jetzt kongenial eingesetzt, um die aktuellen Vorfälle bei diesem Verein, sprich eine erneute Trainerentlassung, Abstiegsplatz, möglicher Abstieg zu illustrieren. Also, man will damit sagen, "Nürnberg steht (wie damals) erneut am Abgrund und es wird nicht gut enden" (IB, z. 63). Das Meme wurde in eine Freundesgruppe geschickt. Das Interessante an diesem Meme ist, dass dadurch die Diskussion in der Gruppe beendet wurde. Niemand hat darauf reagiert oder den Drang gehabt, weiter über das Thema zuvor weiter zu schreiben. Die Funktion dieses Memes ist also ein Gesprächsbeender. Die Person, die das Meme verschickt hat, ist auch ein Fan der verfeindeten Mannschaft Greuther Fürth, was der Befragte dazu weiter erwähnt hat. „Der Kommentar war sozusagen vom Feind und damit haben wir sofort den Chat beendet.“ (IB, z. 69). Hier wurde ein Meme als einen Ersatz einer geschriebenen Chat Nachricht eingesetzt, es wurde nicht versendet, um den Gruppenmitgliedern eine Freunde zu bereiten oder seinen Humor zu teilen. Die Gefühle wurden als verärgert beschrieben.

Versuch Interview C

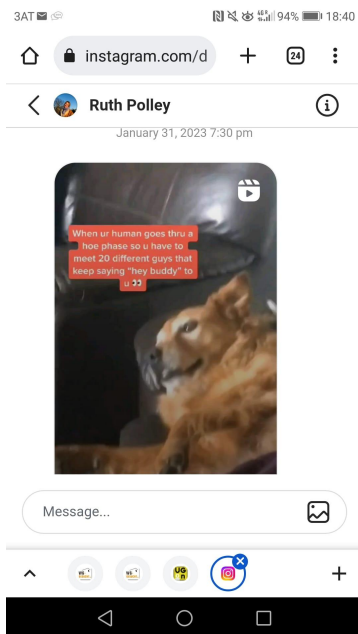


Abbildung 17 Hey Buddy Meme
Quelle: Interview C



Abbildung 18 Hey Buddy im Instagram Chat
Quelle: Interview C

Beim dritten Versuch handelt es sich um ein Meme, welches ein Video Reel ist. Dieses wurde in einem Instagram Privat-Chat an eine laut Aussage sehr gute Freundin versendet.

Auf dem Reel ist ein Hund zu sehen, über diesem ist ein Text zu sehen, der die Gedanken oder eine Sprechblase den Hundes darstellen soll. Darauf ist zu lesen: „When ur human gies tru a hoe phase so u have to meet 20 different guys that keep saying „Hey Buddy” to you”. Dies ist eine Anspielung darauf, dass wenn man viel datet, dass der Hund dann viele Männer sieht, die einen Hey Buddy nennen. Die Gefühle, die dieses Meme bei dem Befragten ausgelöst hat wurden beschrieben als: „Es war ziemlich witzig. Ich musste lachen” (IC, z. 97) Außerdem wurde geäußert, dass es dazu einen speziellen Hintergrund gäbe. Am Abend vor dem Versenden des Memes an die Freundin wurde bei einem Date ein falscher Name geäußert, was die gedatete Person irritiert hat. Die Reaktion, die im Chat abzulesen sind, ist eine sehr hohe Anzahl an Emojis, die vor Lachen weinen. Auf die Frage, warum diese gewählt wurde, wurde gesagt, dass in diesem Moment tatsächlich laut losgelacht wurde. Daher wurde diese hohe Anzahl an lachenden Emojis gewählt. Als die Intention des Verschickens wurde, wurde gesagt, dass es um das Lachen und die Freude ging. Und das es ein sehr schönes Gefühl sei, besonders für die Freundschaft. Man kenne die andere Person sehr gut, und der Akt des Verschickens verbindet einen. Auch der Teil der Situationsbezogenheit im Prozess habe Freunde ausgelöst. Es kommt also durch, dass die kleine Geste des Meme-Versendens Freunde auslöst und einen guten Einfluss auf die Freundschaft hat. Besonders lustig wurde das Meme beschrieben, da es sowohl einen persönlichen als auch einen situativen Bezug hat.

Versuch Interview D



Abbildung 19 Hipster Hund
Quelle: Interview D

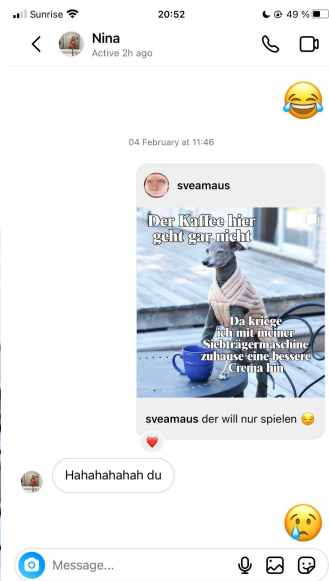


Abbildung 20 Hipsterhund im Instagramchat
Quelle: Interview D

Das nächste Meme aus dem Versuch zeigt ein Foto eines Hundes. Dieses wurde ebenfalls in einem Chat auf der App Instagram verschickt. Die Person wurde als eine gute Bekannte betitelt, an die das Meme versendet wurde. Auf dem Meme ist ein Hund zu sehen, der auf einem Stuhl steht, mit den Pfoten auf einem Tisch. Der Hund trägt einen Strickpulli und vor ihm steht eine Kaffeetasse. Auf der Schrift kann man lesen: „Der Kaffee hier geht garnicht. Da kriege ich mit meiner Siebträgermaschine zuhause eine bessere Crema hin.“ In die interpretation des Fotos legt der Befragte die Aussage, dass es sich bei dem Hund um einen Hipster handle. „Man könnte vom ersten Eindruck meinen, dass der Hund ein Hipster ist“ (ID, z. 138). Weiter wird interpretiert, dass der Hund ein Yuppie oder auch Hipster sei. „Hipster Yuppies sind dafür bekannt, dass sie Kaffeesnobs sind. Und deswegen ist der Hund wahrscheinlich gerade in einem mittelmäßigen Cafe. Und dann meinte er, dass er mit seiner Siebträgermaschine zu Hause einen besseren Kaffee hinkriegt. Und besonders die Crema. Das ist ein Fachausdruck aus der Kaffeesnob-Welt, das den kleinen Schaum oben auf dem Espresso bezeichnet“ (ID, z. 140). Auf dem zweiten Screenshot ist zu erkennen, dass die Person, der es geschickt wurde geantwortet hat mit den Worten: Hahahahahaha du.

Die Gefühle, die ausgelöst wurden, werden beschrieben, dass über sich selbst gelacht wurde. Der Befragte gibt an, dass er der Hund sein könnte. Hier gibt es eine Identifikation und wieder einen Bezug auf die eigene Person. Der Grund, der angegeben wurde, warum das Meme im Chat verschickt wurde, wurde damit angegeben, dass man sich selbst wiedererkannt habe. Die bekannte Person, der das Meme geschickt wurde, mache sich immer über die Siebträgermaschine des Befragten lustig. Die Antwort im Chat deutet darauf hin, dass die andere Person den Versender in diesem Meme ebenso erkannt hat, anhand des Wortes „Du“. Im Chat zu erkennen ist ein Emoji, der weint. Dieser wurde verschickt, weil sich die Person ertappt gefühlt hat. Ob in diesem Moment wirklich Traurigkeit gefühlt wurde wird verneint. Auf die Frage, warum dann ein trauriger Smiley verschickt wurde, wurde gesagt, dass man sich leicht „gedisst“ gefühlt habe, aber das schlechte Aufmerksamkeit besser sei als gar keine. Hier erkennt man, dass jeder Emoji einen gewissen Spielraum aufweist, und auch etwas anderes bedeuten kann, als die erste abzulesende Bedeutung. Die Intention des ganzen Prozesses des Verschickens wurde wie folgt beschrieben: „Ich wollte dieser entfernten Bekanntschaft eine Freude machen und mich über mich selbst lustig machen.“ (ID, z. 159). Außerdem wurde das Wort Langeweile genannt.

Versuch Interview E



Abbildung 21 Karl Ess
Quelle: Interview E

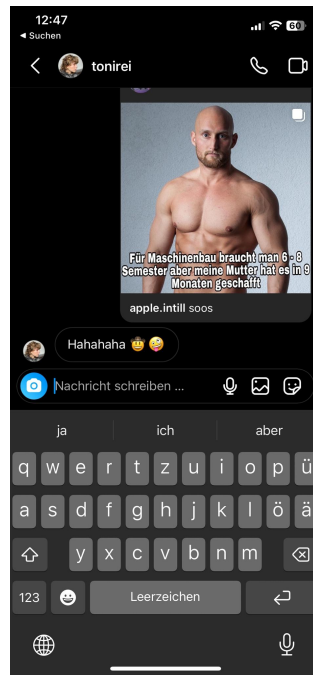


Abbildung 22 Karl Ess im Instagram Chat
Quelle: Interview E

Das folgende Meme und der dazugehörige Versuch liefern leider keine wirklich neuen Erkenntnisse. Es handelt sich wiederum um ein Meme, welches in einem Instagram Chat verschickt wurde. Dazu gibt es einen Screenshot von dem Chat. Auf das Meme wurde mit hahaha und zwei Emojis geantwortet. „Also man sieht Karl Ess, oberkörperfrei, streng schauend, wie immer. Und unten drunter steht: Im Maschinenbau braucht man 6 bis 8 Semester. Aber meine Mutter hat es in neun Monaten geschafft.“ (ID, z. 77). Weiter wird beschrieben, wie es zu verstehen ist. Karl Ess ist ein Fitness Influencer und eine recht bekannte Online-Persönlichkeit. Von Ihm kommt der Ausdruck zu Menschen, die er gut findet, oder zu sich selbst „Maschine“ zu sagen. Dieses Wort wurde in den tatsächlichen Sprachgebrauch aufgenommen und ist nun ein fester Bestandteil der analogen Sprache. Man kann das Wort zu Personen sagen, die eine besondere Aufgabe gut gemacht haben oder hohes Ansehen genießen. Auch als Adjektiv wird das Wort häufig eingesetzt. Auf dem Meme ist also Karl Ess zu sehen, der sich selbst als Maschine bezeichnet. Es spielt darauf an, dass seine Mutter ihn als Maschine in der Schwangerschaft von 9 Monaten erschaffen hat, „gebaut hat“ (iD, z. 79). Das Wortspiel um das Studium des Maschinenbaus funktioniert in dem Kontext mit der deutschen Sprache. Das Studium dauert 3 bis 4 Jahre. Auf die Frage, was das Meme ausgelöst hat, wurde gesagt, dass laut gelacht werden musste. Die Gründe dafür waren der Bezug auf die Freundesgruppe, da er eben

schon lange eine Meme im Freundeskreis ist. Außerdem weil es sehr einfach und dumm ist, das mache den Humor hier aus, wird gesagt. Auch das Wortspiel fällt auf. Der einzige Grund für das Weiterleiten, der genannt wurde, war wiederum, dass das Lachen, das Gefühl an sich unter den Freunden geteilt werden wollte. Das Gefühl sollte unter Menschen geteilt werden, die das vielleicht genauso lustig finden, wie man selbst. Das Gefühl der Verbundenheit wird genannt, sonst keine weiteren Gründe oder Emotionen. Hier fällt wieder auf, dass keine andere Funktion der Memes, die in der Theorie erklärt wurden, von Bedeutung ist, außer die der Unterhaltungsfunktion.

Versuch Interview F

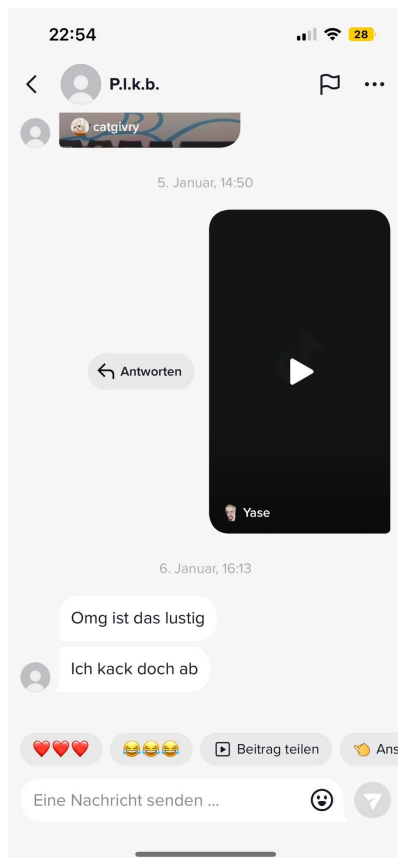


Abbildung 23 Voldemort im Tiktok Chat
Quelle: Interview F

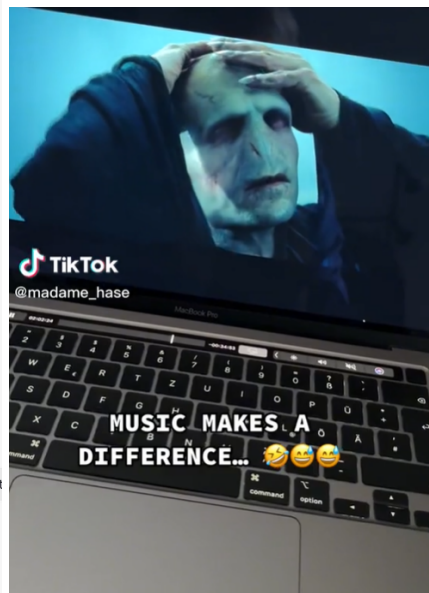


Abbildung 24 Voldemort
Quelle: Interview F

Versuch Interview G

Auf dem vorletzten Versuch ist zum ersten Mal die App Tiktok betroffen im ganzen qualitativen Versuch. Das ist spannend, da die befragte Person auch die jüngste der Interviewten war, deutlich nach 2000 geboren und auch noch Schülerin. Man sagt, dass Tiktok eine App der neuen Generation ist. Hier gibt es auch viele Vorurteile. Auch wenn immer mehr Personen, die älter sind, Tiktok benutzen. Es handelt sich hier um einen Screenshot aus dem Chat auf der Tiktok App und dazu wurde ein Screenshot des Videos mitgegeben. Eigentlich handelt es sich um ein Video, aber das kann an dieser Stelle schwierig eingefügt werden. Bevor das Meme in dem Interview gezeigt wird, betont die befragte Person, dass sie nur Videos schickt, wenn sie überhaupt einen persönlichen Bezug haben. Bei dem Video handelt es sich um einen Ausschnitt aus einem Harry Potter Film. Dabei sieht man Voldemort, den Bösewicht aus der Sage. Es handelt sich um „ein Filmausschnitt von Harry Potter, der mit romantischer Musik unterlegt ist. Und darunter steht Music makes the difference und drei Lachsmileys, Und der Witz ist (...), dass die eigentlich so eine schlimme Szene ist im Harry Potter Film, sondern das aussieht wie so eine Love Szene zwischen den beiden. Harry und Voldemort. (IF, z.100). Als Gründe für das Versenden wurde genannt, dass es sehr kreativ sei, die Idee an sich, die Szene mit einem anderen Lied zu unterlegen. Außerdem habe die Person dabei sofort an ihre beste Freundin gedacht. Sie ist laut Aussage der größte Harry Potter Fan. An dieser Stelle wird außerdem gesagt, dass die Person, die das Meme verschickt hat, gar kein Harry Potter Fan ist, und auch die Filme nicht wirklich kennt, aber bei dem Meme der Freundin eine Freude bereiten wollte. Um diese zu unterhalten, wurde das Bild versendet. Außerdem wird gesagt, dass die Freundin nie auf Tiktoks reagiere, die in einem Chat geschickt wurden, aber auf dieses habe sie innerhalb weniger Minuten beantwortet. Auf dem Chat kann man lesen „Omg ist das lustig. Ich kack doch ab“. Der letzte Satz beschreibt den Zustand des laut Auflachens, dass sie es sehr lustig und humoristisch findet. Wie bei dem Versuch zuvor gibt es hier wenig anderen Sinn als die Unterhaltung.



Abbildung 25 Eule im Instagram Chat
Quelle: Interview G



Abbildung 26 Eule
Quelle: Interview G

Das letzte Meme, das im letzten Versuch geschickt wurde, ist etwas komplizierter zu verstehen. Dabei handelt es sich um eine Fotomontage. Es zeigt Polizisten, die vor einer Halskette in Eulenoetik stehen. „Also auf dem Meme sind vier Polizeibeamte zu sehen, die alle hinter einem Tisch stehen. Und auf dem Tisch liegt eine Kette mit einer Eule dran und man sieht eindeutig, dass die Eule auf dem Bild hinein retuschiert wurde. Und diese Kette, die ist, die war früher mal modern. So 2012, würde ich sagen. Und das Meme ist so zu verstehen, dass diese Kette gefunden wurde und die Kette so hässlich ist, dass man verhaftet wird. Das ist sozusagen der Witz daran, weil die wie so eine Modesünde gesehen werden können“. (IG, z.76). Die Gefühle, die hier ausgelöst wurden, werden mit Nostalgie beschrieben. Die Kette war vor einigen Jahren, es wird gesagt 2012 und 2013, im Trend. Die Person habe sich zurück versetzt gefühlt. Dass nun auch die Kette als sehr hässlich empfunden wird, in der Retrospektive. Beim Entdecken wurde sich zurückversetzt gefühlt und auch die Idee mit den Polizisten wurde als sehr kreativ und lustig aufgenommen. Beim Chat handelt es sich um einen Gruppen-Chat. Die Beziehung wird wie folgt

beschrieben: „Die Gruppe sind fünf Freunde von mir und das ist einfach so eine Spaß-Gruppe, wo wir uns immer Instagram, Memes oder Videos schicken ohne bestimmten Sinn. Also aber es sind sehr sehr sehr gute Freundinnen.“ (IG, z. 82). Die Reaktion darauf war, dass eine Freundin ein Emoji schickt, welches so sehr lacht, dass Tränen entstehen, weil es so lustig ist, die andere schreibt, sie habe gleich der Seite gefolgt, also die Instagram Meme Seite abonniert. Die Intention, welche danach abgefragt wurde, erzählt die interviewte Person mit den Worten: „Ich wollte den anderen eine Freude bereiten und auch zum Lachen bringen und ihnen zeigen, dass ich es lustig fand und auch ein bisschen, dass sie dieser Seite folgen, damit wir da alle zusammen lachen können“. (IG, z. 86).

5.5 Die aktuelle Situation

Er wurde erst nach der Datenerhebung festgelegt, da in den Interviews aus dem Methodenteil der Arbeit davon berichtet wurde, dass nur in den aller seltensten Fällen wirklich laut gelacht wird. „Fast-lachen“ ist demnach ein großes Kompliment an das Meme und den Versender.

Im folgenden letzten Kapitel der Methodenbewertung geht es um weitere Auffälligkeiten, Insights oder Ergebnisse, die auf der einen Seite besonders oder für die Forschungsfrage interessant sind. Diese passen weniger zu den Oberthemen der Masterarbeit, mehr in die aktuelle gesellschaftliche Situation. Es gibt kulturelle und kommunikative Eigenheiten und Richtungen, in die sich aktuell die interpersonelle Kommunikation entwickelt. Die Daten und Aussagen der Interviewten sollen an dieser Stelle einmal erwähnt werden, weil es schade wäre, diese nicht zu nennen. Es fällt auf, dass alle Befragten in den Interviews und auch im Zusammenhang mit Memes von der Wichtigkeit ihrer Freundschaften sprachen. Viel der Meme-Kommunikation wird dazu verwendet, Freundschaften zu pflegen. Im Gesicht der Interviewten konnte man auch oft ablesen, dass sich eine Freude verbreitet auf ihrem Gesicht, wenn ihnen Nachfragen zu ihren Freunden oder Freundesgruppen gestellt wurden. Auch die Whatsapp-Gruppen wurden oft positiv erwähnt. Es wird gesagt, dass die Kommunikation in den Gruppen dazu diene, den anderen eine Freude zu bereiten, deren Aufmerksamkeit zu erlangen und weiter zu teilen, was lustig ist. Was man selbst entdeckt hat und gerade auf seinem Handy

betrachtet, soll geteilt werden. Besonders gut fühlen sich auch in der Gruppe die Insider Witze an. Hier gibt es sehr viele bei den Befragten, die auch durch Memes und bestimmte Gefühle verarbeitet werden. „Dann will ich denen auch zeigen, dass ich gerade die lustigsten Memes überhaupt kenne.“ (IG, z. 54). Im gleichen Atemzug kann man auch den Code der Bubble eingehen. Ganze 34 Mal wurde von dieser gesprochen. Dies ist wirklich sehr häufig, da diese nicht konkret im Fragebogen abgefragt wurde. Die Bubble wird erwähnt bei der Richtung der Memes, die man lustig findet. Man sei mit seiner Bubble in einen bestimmten Kosmos abgerutscht, den man selbst nicht ganz verstehen kann. (IAA, z. 15). Auf eine Nachfrage hin, wie die Bubble beschrieben werden kann, gibt es eine Antwort dazu, die in sehr hohen Tönen von dieser spricht, dass es alles besondere und tolle Menschen sind, Menschen, die nicht gewöhnlich sind (ID, z.67). Auf der Seite der Sprache, in dem Teil, in dem es um Jugendsprache geht wird einmal gesagt, dass es keine Jugendsprache für die Person sei, sondern eine Bubble Sprache. In der Bubble gibt es Ausdrücke, Redewendungen und Memes, die verbinden. „Man fühlt sich durch die Memes verbunden mit anderen Menschen. So, wenn man sagt, man schickt es jemanden oder eine Gruppe, (...) dann fühlt man sich verbunden, wenn es alle lustig finden. Wenn es dann 5 Leute liken in einer Gruppe, das ist schon cool.“ (ID, z. 45). Auch je nach Gruppe wird etwas anders geredet, oder ein anderer Umgangston im Chat gewählt. Manchmal habe man mehrere Gruppen und Bubbles, in der die Sprache und Kommunikation angepasst wird. Was im Zusammenhang mit der Online Kommunikation noch erwähnt wird, ist die Vergrößerung des Radius'. „Man hat viel mehr Kontakte dadurch. Es gibt da so eine Regel, habe ich mal gesagt: Du kannst 50 Menschen in deiner Umgebung gut kennen und mit ihnen befreundet sein. Die Chats oder die sozialen Medien vergrößern diesen Radius.“ (IB, z. 25). Das Zitat, welches das Phänomen beschreibt, welches ich sehr treffend finde, ist folgendes: „Also wir werden vernetzter und durchsichtiger, aber ziehen uns ein bisschen ins Private zurück.“ (IG; z. 88). Die Bubbles und Freundesgruppen im Chat sind sehr wichtig für das Gemeinschaftsgefühl. Durch die Krisen gehen die Leute aktuell mehr ins Private zurück. Ein Befragter stellt die These auf, dass die Leute weniger Nachrichten gerade schauen, uns auch mehr in ihre Bubble, ihren Freundeskreis zurück ziehen und sich mehr mit alltäglichen Sachen beschäftigen, wie Gossip oder Dingen aus dem Freundeskreis (IG, z. 88). Was allerdings auch mehrfach genannt wird, ist der Algorithmus, welcher auch zum Thema der Bubble

gehört. Wenn man sich beispielsweise in einer eher grünen und nachhaltigen Bubble befindet, kann man rasch denken, dass jeder so lebe, weil man ja nur das mitbekommt. (IF, z. 93).

Das Positive in der Arbeit und auch das allgemeine Thema, welches mit Lachen und Humor zu tun hat, hat es nicht ausgeschlossen, am Ende der Befragung nach negativen Aspekten zu fragen. Hierzu wurden ganze 15 Aussagen codiert. Das große Wort, welches hier in den Mittelpunkt tritt, ist das Wort Ablenkung. Realitätsflucht, Zeitfresser, zu viel Zeit am Handy. Das sind Worte, die das negative Beschreiben, was in den Kopf beim Thema Chats und Memes kommt. Der Sprachverlust wird ebenfalls erwähnt, dass durch die kurzen Nachrichten und Bilder im Meme Kontext die Sprache verändert, verkürzt und verschlechtert wird. Auch die Bildschirmzeit wird sehr oft erwähnt. Diese sei einfach zu hoch, und dies ist auch bewusst, aber viel wird nicht dagegen getan, auch weil eben das Smartphone zu einem Allrounder geworden sei. Auch die Ablehnung im Arbeitskontext wird erwähnt. Man versuche zu arbeiten, aber ein Chat oder ein Meme plope auf, und lenke ungeheuer ab. Daneben wird die Verzerrung der Realität durch Social Media auch noch betont, dass man denke, das alles was auf Social Media oder im Netz passiere, auch wahr sei. Zwei der Interviewten Personen betonen hier explizit ein falsch übermitteltes Körperbild und die Body Dysmorphia. Auch das das Smartphone einem einen Teil seines Friedens nimmt: Es wird beschrieben, welches Gefühl es auslöst, wenn man eigentlich entspannen kann, aber nur am Handy sich ablenkt: „Genau das Gegenteil ist das, ist super schlecht für unser Gehirn. Das heißt, innerlich nimmt es mir wahrscheinlich meinen Frieden, weil auch mit dem mit dem Body Image, was über Social Media vermittelt wird und so und ja, ich glaube, wir sollten mehr in der Realität tun, als immer im Internet zu sein (IE, z. 56).“ Es wird vom Phänomen geredet, dass man eine Stunde auf der Couch liegt, und über Webseiten scrollt und sich danach fragt, was man denn gerade überhaupt gemacht habe. Neben diesen negativen Dingen wird der Ergebnisteil mit folgendem Zitat abgerundet, der die aktuelle Situation und den Zweck von Memes gut zusammenfasst.

„Also ich glaube, das lockert alles ein bisschen auf und ich freue mich auch, wenn man in der Arbeit wirklich fast so reden kann wie mit seinen Freunden

und. Ja, das ist dann alles ein bisschen lustiger, ein bisschen leichter. Es muss nicht alles immer so deep sein. Und dafür finde ich Tiktoks und Memes und alles cool. Auch jetzt gerade. Die Zeiten sind nicht einfach mit Krise, Krieg, Inflation, Corona (nicht leicht) und da einfach alles bisschen lockerer zu sehen. Auch durch die Memes können traurige Sachen verarbeitet werden oder Politische Sachverhalte besser verstanden. Also hat dies alles auch eine positive Seite. (IG, z. 88).”

6. Fazit und Ausblick

In der vorliegenden Arbeit wurden zu Beginn die theoretischen Grundlagen geschaffen, um Memes ganzheitlich zu verstehen und einordnen zu können. Dabei wurde erklärt was ein Meme ist, beginnend bei der Theorie von Dawkins bis hin zum modernen Internet-Meme und Videos im Meme-Kontext. Dabei wurde auf verschiedene Arten von Internet Memes eingegangen. Beginnend beim Weege Meme und dem Faszinosum Viralität, über das typische Image-Macro und dessen Aufbau, hin zu Dank und Deep Fried Memes hat der Leser einen Rundumblick über die Netzphänomene und deren Entwicklung erhalten. Im Teil über die Memes in der Lebensrealität wird auf deren Funktionen eingegangen. Daraufhin kam es zum weiteren Thema der Arbeit, der interpersonellen Kommunikation, besonders im Chat. Dieser wurde ebenso wie das Meme zunächst theoretisch aufbereitet. Wie sich der Chat gewandelt hat und wie die Besonderheiten der Chat Sprache beschrieben werden konnten, kann in den Kapiteln 3 bis 3.3 nachgelesen werden. Danach wurde die Methode beschrieben, es handelt sich um die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayering. Dabei wurde ein Fragebogen mit den zugehörigen Kategorien entwickelt. Die Personen, die interviewt wurde, wurden befragt zu den Themen Memes, Chat und Sprache. Die Interviews wurden mit Hilfe von Atlasti und Miro transkribiert, codiert und ausgewertet. Es sind dabei aus 8 Kategorien 17 Codes entstanden. Diese wurden im Ergebniskapitel gesammelt und interpretiert, auf die Forschungsfragen bezogen. Diese Kapitel gliedern sich in Chat, Meme, Sprache, den Versuch und die aktuelle Situation.

Die Ergebnisse leisten einen Beitrag, das Verständnis von Memes und ihre Verwendung in der Chat-Kommunikation zu erweitern. Was sind die Ergebnisse? Die erste Forschungsfrage bezog sich auf die Funktionen der Memes, diese wurden im Teil der Theorie in der Arbeit mit deutlich vielfältigeren Ausprägungen betitelt, als durch die Ergebnisse der Befragung belegt. Dabei zeigte sich, dass fast jegliche Funktionen von Memes sich auf die der Unterhaltungsfunktion beschränken. Sie dienen als Zeitvertreib und zum Halten und Vertiefen von Freundschaften und Freundesgruppen. Die Befragten haben ein gutes Verständnis von Memes und betrachten diese eben hauptsächlich als ein Unterhaltungswerkzeug. Memes werden verwendet, um Freude zu teilen, andere zu amüsieren oder zu verblüffen, und um soziale Bindungen zu stärken.

Die Funktionen von Memes, wie Informationsvermittlung, politischer Ausdruck oder Sprechakte, wurden von den Befragten tatsächlich nicht explizit erkennbar erwähnt. Daneben wurde berichtet, dass die Meme eine Möglichkeit sind, am Zahn der Zeit zu bleiben, und zu wissen, was bei der Generation Z gerade beliebt ist. Die Nutzung von Memes löst positive Emotionen wie Freude und Verbundenheit aus.

Außerdem spaltet sich die Meinung für die Bedeutung des Chats. Einige sehen diese eher negativ als Ablenkung und Zeitverschwendung, während andere die Bedeutung von Chats für die Kommunikation und den Erhalt von Beziehungen betonen. Dabei werden von der Mehrzahl die Chats als ein schnelles und einfaches Werkzeug zum Informationsaustausch und zur Verbindung mit Freunden beschrieben. Sie werden täglich in verschiedenen Lebensbereichen wie Familie, Freunde und Arbeit genutzt. Zur Nutzung von diesem stellt sich heraus, dass diese unüberlegt, unreflektiert und gewohnheitsmäßig stattfindet. Die Plattform, auf der der Chat stattfindet, ist weniger wichtig, solange die Kommunikation stimmt. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Chats und Messenger einen wichtigen Bestandteil der gegenwärtigen Kommunikation darstellen. Daneben ist die Plattform weniger wichtig als die Kommunikation an sich. Neben den Chats wurde auch die Nutzung der Smartphones untersucht.

Die enorm exzessive Nutzung der Smartphones wurde von den Befragten als problematisch eingestuft, alle berichteten davon, dass sie gestiegen ist. Dies wirft die Frage nach den Auswirkung der dauerhaften Verfügbarkeit von Online-Kommunikation und der Veränderung der Sprache auf.

Die nächste Forschungsfrage, bezüglich der Beeinflussung der zwischenmenschlichen Kommunikation, kann so zusammengefasst werden, dass die Online Sprache und die dazugehörigen Memes einen Einfluss auf die Sprache und das Miteinander haben, besonders die Jugendsprache. Die Ausdrücke, die in der Jugendsprache bedeutsam sind, stammen von Memes oder zumindest von Netzphänomenen, die online zu Hause sind. Dadurch gibt es einen Wandel in der Sprache und es gibt viele Begriffe oder Ausdrücke, die von Memes auch den Weg in die analoge Sprache geschafft haben.

Die letzte Forschungsfrage, wie sich die Kommunikation mit und durch Memes verändert hat, ist so zu beantworten, dass die Veränderungen überschaubar sind. Die Befragten sagen, sie können ihre Sprache je nach Umgebung, ob es in einem Arbeitsumfeld oder in einem Freundschaftskontext ist, immer noch steuern und dabei vermeiden, unangebrachte oder online geprägte Ausdrücke zu verwenden. Allerdings zeigt sich, dass auch der Satzbau und die Sprache an sich kürzer wird, und mehr Dinge aus dem Englischen den Weg in unsere analoge Sprache finden. Als Fazit kann gezogen werden, dass es eine durchaus messbare Beeinflussung der Memes unserer Kommunikation gibt, in den verschiedensten Arten. Die Forschungsmethode war hierzu in der Arbeit noch nicht ganz ausgereift. Es ist spannend, das Thema in den nächsten Jahren im Sinne der Forschung weiter im Auge zu behalten, auch unter Einfluss Künstlicher Intelligenz und der Regentschaft des Algorithmus. Es wird zu vielen gesellschaftlichen Veränderungen kommen, auch besonders in der Art und Weise, wie wir untereinander kommunizieren.

Es könnte sinnvoll sein, bestehende Forschungsliteratur zu überprüfen und gegebenenfalls zu aktualisieren, um die Auswirkungen dieser neuen Kommunikationsformen, wie Chats und Memes angemessen zu berücksichtigen.

Weiterführende Forschungen können Studien sein, welche sich demnach mit dem Wandel der Kommunikation befassen, den Generationsunterschieden hierbei, welche die Memes als Forschungsgegenstand haben und deren Rolle in der Popkultur, politischen Diskussion In oder auch als ein Ausdruck der “Bubble” konzentrieren. Daneben sollte es auch zu einer Entwicklung von neuartigen Methoden kommen, die angesichts der enormen Veränderung der Kommunikation, die Inhalte anders erfassen können.

7. Literaturverzeichnis

Abels, H. (2016). Wir alle spielen Theater. In: Identität (pp. 267–281). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-14155-4_20.

Akram, U. & Ellis, J. (2020). Figure 1: Exploratory study on the role of emotion regulation in perceived valence, humour, and beneficial use of depressive internet memes in depression. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.11886318.v1>.

Aumüller, S. (2016). Das Meme als mediale Funktion der Netzkultur. Eine diskursanalytische Untersuchung des Massenphänomens im Kontext von Social Media. <https://www.grin.com/document/520118>.

Aunger, & Dupré, J. (2003). Darwinizing culture: the status of memetics as a science [Review of Darwinizing culture: the status of memetics as a science]. *Mind and Language*, 18(2), 220–224.

Benveniste, A. (2022). The Meaning and History of Memes. <https://www.nytimes.com/2022/01/26/crosswords/what-is-a-meme.html>.

Blackmore, S. (2005). Die Macht der Meme oder Die Evolution von Kultur und Geist (1. Aufl.). Elsevier, Spektrum Akad. Verlag

Breitenbach, P. (2015). Memes Das Web als kultureller Nährboden

Büch, M. (2022). WIE MEMES ALS POLITISCHE WAFFE EINGESETZT WERDEN <https://www.br.de/kultur/gesellschaft/die-macht-von-memes-politische-waffe-digital-kultur-einfluss-100.htm>.

Bülow, L. & Johann, H. (2019). Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde. Frank & Timme GmbH.

Burkart, R. (2015). Kommunikationstheorien: ein Textbuch zur Einführung (8., durchges. und aktualisierte Aufl.). New Acad. Press.

Edwards P. (2015). The reason every meme uses that one font.
<https://www.vox.com/2015/7/26/9036993/meme-font-impact>.

Friese, S. (2019). Qualitative Data Analysis with ATLAS.ti. Sage Publications.

Gaudera, C. (2014). Humor im Fernsehen : eine quantitative Analyse der Zuwendungsprofile von Humorsendungen.

Goffmann. (2014). Verhalten in sozialen Situationen (unveränd. Nachdr. d. Originalausgabe). Birkhäuser.

Godwin, M. (1994). Meme, Counter-meme
<https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/>

Haas, A. (2014). Interpersonale Kommunikation und Medienwirkungen : Beurteilung der Themenrelevanz im Zusammenspiel mit Gesprächen und Mediennutzung / (1st ed. 2014.). Springer Fachmedien Wiesbaden: Imprint: Springer VS.

Halmdienst, K. (2016). Das Internet-Meme als politisches Schlagbild: eine pragmalinguistische und diskursanalytische Betrachtung von Bild-Sprache-Texten am

Hecken, & Kleiner, M. S. (2017). Handbuch Popkultur. J.B. Metzler Verlag.

Hoflich (2015). Der Mensch und seine Medien: Mediatisierte interpersonale Kommunikation. Eine Einführung. Springer.Beispiel der Flüchtlingskrise.

Isaacs, D. (2020). Memes. Journal of Paediatrics and Child Health, 56(4), 497–498.
<https://doi.org/10.1111/jpc.14755>.

Jacobi L., Barth T. (2021). The Meme Makes the Message Ironische Bildchen machen Politik.
<https://www.deutschlandfunkkultur.de/the-meme-makes-the-message-ironische-bildchen-machen-politik-100.html>.

Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. In M. Knobel & C. Lankshear (Eds.), A new literacies sampler (pp. 199–227). Peter Lang Publishing.

Kolb-Albers, K. (2019). Gedanken zur Einführung in die Kommunikationswissenschaft an der Universität Duisburg-Essen. In Sine ira et studio (pp. 55–67). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28743-6_4.

Kostadinovska-Stojchevska, B. & Shalevska, E. (2018). INTERNET MEMES AND THEIR SOCIO-LINGUISTIC FEATURES DOI:10.5281/zenodo.1460989.

- Kostadakis, P. (2019). The Evolution of Memes
<https://www.complex.com/pop-culture/2019/03/evolution-of-memes>.
- Kümmel, P. (2013).
<https://www.zeit.de/2013/14/internet-shitstorm>.
- Kostiučenko, A. (2022). Zum didaktischen Potenzial von Internet-Memes. Am Beispiel der digitalen Vermittlung der Grammatik und Pragmatik des Russischen und des Ukrainischen.
https://www.uibk.ac.at/slalistik/dislaw/dislaw_bilder_docs/10_kostiucenko_2.pdf.
- LÖBER, N. (2011). In den Unterwelten des Web 2.0. Ethnographie eines Imageboards. Masterarbeit. Tübingen: Tübinger Verein f. Volkskunde e.V. 2011 (=Studien und Materialien des Ludwig Uhland Instituts der Universität Tübingen; 41).
- Jordan, M. (2014). What's in a Meme? Richard Dawkins Foundation for Reason and Science; Available from: <https://www.richarddawkins.net/2014/02/whats-in-a-meme/>
- Milner, R. (2016). The world made meme : public conversations and participatory media /. The MIT Press.
- Misoch, S. (2019). Qualitative Interviews (2., erweiterte und aktualisierte Auflage). De Gruyter Oldenbourg.
- Nowotny, J. & Reidy, J. (2022). Memes – Formen und Folgen eines Internetphänomens. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839461242>
- Osterroth, A. (2020). Internet-Memes als multimodale Sprechakte in öffentlichen Diskursen anhand von Beispielen aus Antwortthreads von @realDonaldTrump. Linguistik Online, 101(1), 115. <https://doi.org/10.13092/lo.101.6680>
- Osterroth, A. (2019). How to do things with memes? Internet-Memes als multimodale Sprechakte. In Lars Bülow, & Michael Johann (Hg.). (2019). Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde. Frank & Timme GmbH. S. 41-59.
- Payer, H. (2010). Interpersonelle Kommunikation als Dimension der Public Relations. Theoretischer Entwurf und praxisorientierte Perspektiven. Unv. Diss., Salzburg.
- Oswald, S. (2019). Friendzone Level 5000. Memes als bildvermittelte Subjektivierungspraktiken. In Das vergessene Subjekt (pp. 277–311). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-23936-7_13
- Plate, M. (2015): Grundlagen der Kommunikation. Gespräche effektiv gestalten. Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
- Pun, M. (2018). Memes to Movements: How the World's Most Viral Media Is Changing Social Protest and Power [Review of Memes to Movements: How the World's Most Viral

Media Is Changing Social Protest and Power]. Booklist, 115(5), 5–5. American Library Association.

Rotter, M. (2021). Kommunikation und wo sie zu finden ist: ein Versuch der Systematisierung von Kommunikationsmodellen in Bezug auf die interpersonale Kommunikation und Wirklichkeitskonstruktion.

Ruckenbauer, T. (2022). Das didaktische Potenzial von Memes für den Erwerb von Humorkompetenz im Spanischunterricht an österreichischen Sekundarstufen.
<https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/download/pdf/7902000?originalFilename=true>

Schiau, I. (2013). Review of The Interpersonal Communication Book, 13th edition, by Joseph A. Devito. New York: Pearson, 2012, 432 pages. Revista Română de Comunicare și Relații Publice, XV(3), 101–103.

Schmidt, G. (2000). Chat-Kommunikation im Internet — eine kommunikative Gattung? In: Thimm, C. (eds) Soziales im Netz. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
https://doi.org/10.1007/978-3-322-90768-4_6.

Schmitt-Beck, R. (2007). Paul f. lazarsfeld/bernard berelson/hazel gaudet, the people's choice. how the voter makes up his mind in a presidential campaign, new york/london 1944. In: Schlüsselwerke der Politikwissenschaft (pp. 229-233). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Seiffert-Brockmann, Diehl, T., & Dobusch, L. (2018). Memes as games: The evolution of a digital discourse online. New Media & Society, 20(8), 2862–2879.
<https://doi.org/10.1177/1461444817735334>.

Shifman, L. (2013). Memes in digital culture. MIT Press.

Spitzberg, B. (2014). Toward A Model of Meme Diffusion (M3D). Communication Theory, 24(3), 311–339. <https://doi.org/10.1111/comt.12042>.

Spitzmüller, J. (2009). Chat-Kommunikation: Interaktion im virtuellen Raum als multidisziplinäres Forschungsfeld. In: Moraldo, Sandro M. Internet.com. Neue Sprach- und Kommunikationsformen im WorldWideWeb. Rom, Italy: Aracne, 71-108.

Stamann, Janssen, M., & Schreier, M. (2016). Qualitative Inhaltsanalyse – Versuch einer Begriffsbestimmung und Systematisierung. Forum, qualitative social research, 17(3).
<https://doi.org/10.17169/fqs-17.3.2581>.

Stiegler, Breitenbach, P., & Zorbach, T. (2015). New Media Culture. transcript Verlag.

Stumpf, S., (2005) Chat-Kommunikation und Face-to-face-Kommunikation - Ein konversationsanalytischer Vergleich <https://www.grin.com/document/41802>

Strätz, E. (2011). Sprachverwendung in der Chat-Kommunikation. Eine diachrone Untersuchung französischsprachiger Logfiles aus dem Internet Relay Chat.

Thimm., C. (2000). Soziales im Netz : Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdt. Verl.

Titone, 2019,

<https://www.capstan.be/when-translation-affects-the-evolution-of-a-language-the-example-of-mickey-mouse-and-the-so-called-inflektive/>.

Tuschling, A. (2009). Klatsch im Chat: Freuds Theorie des Dritten im Zeitalter elektronischer Kommunikation. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839409527>

Watzlawick, P., Beavin, J. ,Jackson, D. (1969): Menschliche Kommunikation (12. Auflage 2011). Bern: Hans Huber.

Weidacher, G. (2019). Sarkastische Internet-Memes im Flüchtlingsdiskurs. In: Bülow, & Johann, M. (2019). Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde. Frank & Timme, Verlag für wissenschaftliche Literatur. S. 167-194.

Wells, D. (2018) You All Made Dank Memes: Using Internet Memes to Promote Critical Thinking, Journal of Political Science Education, 14:2, 240-248, DOI: 10.1080/15512169.2017.1406363.

West, R. /Turner L. (2010): Understanding Interpersonal Communication. Making choices in changing times. Boston: Wadworth.

Viher, S. (2021). Kommunikation in sozialen Netzwerken via Memes. V&R Unipress.

Zesch, J. (2013). Gamersprache: schriftliche Kommunikation in "World of warcraft".

Quellenverzeichnis:

amitkumarsahoo909 (2022). Internet Relay Chat (IRC), Geeks for Geeks, <https://www.geeksforgeeks.org>.

Caldwell, D. (2014). Dank Memes. <https://knowyourmeme.com/memes/dank-memes>.

Craftypasta, (2022). Hide The Pain Harold, Know your Meme . <https://knowyourmeme.com/memes/hide-the-pain-harold>.

Img Flip Mocking Spongebob (2023). Mocking Spongebob Meme Generator. <https://imgflip.com/memegenerator/Mocking-Spongebob>.

Keep, L. (2020), FROM KILROY TO PEPE: A BRIEF HISTORY OF MEMES <https://www.pbs.org/independentlens/blog/from-kilroy-to-pepe-a-brief-history-of-memes/>.

Know your Memes (2015). Meme Police - Ur getting a ticket sir / that meme wasnt dank enough.

<https://knowyourmeme.com/photos/1290841-meme-police>.

Know your Memes (2019). Deep Fried Memes.

<https://knowyourmeme.com/memes/deep-fried-memes>.

Moskopp, N. & Heller, C. (2013). Internet-Meme: kurz & geek; [all your ideas are belong to us] (1. Aufl.). O'Reilly.

shevyrolet (2011). Good Guy Greg.

<https://knowyourmeme.com/memes/good-guy-greg>.

Quickmeme (2022). Philosoraptor.

<http://www.quickmeme.com/memes/Philosoraptor>.

Reddit (2022). Ach ja komm also verstehe den hate auf El hotzo gar nicht also manchmal wiederholt der halt echt gute Witze nur bisschen lauter.

https://www.reddit.com/r/gekte/comments/v1nlj6/ach_ja_komm_also_verstehe_den_hate_auf_el_hotzo/.

Sophie. (2019). Weegee. Part of a series on Luigi. Know your Meme.

<https://knowyourmeme.com/memes/weegee>.

ZDF (2021): Verlags-Voting: "Cringe" ist "Jugendwort des Jahres"

<https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/cringe-jugendwort-2021-langenscheidt-100.html>.

White, E. (1941) zitiert in Völk, R. (2022). Humor – Memes gegen Depressionen? Spektrum.

<https://scilogs.spektrum.de/hirn-und-weg/humor-memes-gegen-depressionen/>.

Völk, R. (2022). Humor – Memes gegen Depressionen?

<https://scilogs.spektrum.de/hirn-und-weg/humor-memes-gegen-depressionen/>.

Wikimedia Commons (2014). Grumpy Cat and Rafi Fine at the 2014 VidCon at the Anaheim Convention Center in Anaheim.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Grumpy_Cat_\(14556024763\)_cropped.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Grumpy_Cat_(14556024763)_cropped.jpg).

Wikimedia Commons (2015). Das am weitesten verbreitete Meme-Format der letzten Jahre.

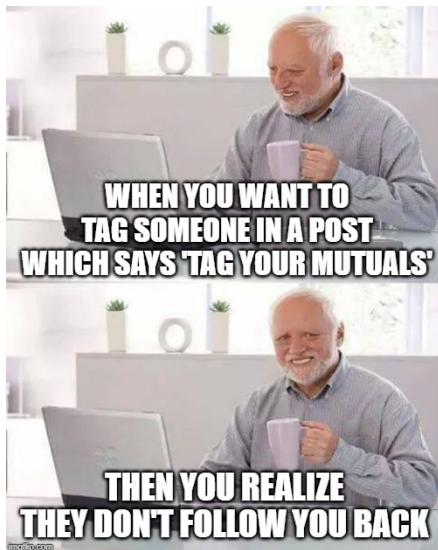
[https://de.wikipedia.org/wiki/Meme_\(Kulturph%C3%A4nomen\)#/media/Datei:Newer_image_macro.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Meme_(Kulturph%C3%A4nomen)#/media/Datei:Newer_image_macro.png).

8. Anhang

Die Transkripte sind in der Online Abgabe Version verfügbar.

Fragebogen

I. Einstieg



Meme zum Einstieg:

- Was kommt dir als Erstes in den Kopf, wenn du dieses Meme siehst?
 - Beschreibe das Meme, was darauf zu sehen ist, wie ist das Meme aufgebaut und gestaltet?
 - Welche Emotionen und Erinnerungen löst das Meme in dir aus?
 - Wie würdest du deine Nutzung des Smartphones spontan in zwei Sätzen beschreiben?
 - Was daran hat sich geändert, wenn du an die Zeit vor drei Jahren denkst?
 - Welche sozialen Netzwerke nutzt du und mit welchem Grund?
 - Mit was für Personen hast du dort Kontakt?
- Welche Leute hast du so schon kennengelernt?
 - Wie hat sich die Nutzung in den letzten drei Jahren verändert bzw fällt eine Veränderung auf?

II. HAUPTTEIL

Der Chat

- Was genau verstehst du unter einem Chat, was heißt es für dich zu chatten?
- Welche Bedeutung hat der Chat in deinem Leben, beschreibe deine Chat-Nutzung doch mal? Nenne Apps/Netzwerke.
- Mit welchen Personen chattest du?
- Hast du bereits Personen über einen Chat kennengelernt?
- Was fällt dir ein/auf, wenn du an deine Sprache im Chat denkst?

- Welche Eigenheiten fallen dir ein, wenn du an die Sprache im Chat denkst
 - Smileys Emojis, Kürzel (wenn nicht genannt)
 - Nutzt du Whatsapp Sticker, wenn ja, erstellst du sie selber?
- Wie würdest du die Beschaffenheit von Antworten im Chat beschreiben?
- Fällt dir hier eine Veränderung zu früher auf?
 - 3 Jahre, noch früher?
- Redest du in deinem echten Leben über Dinge, die im Chat besprochen wurden?
- Welche Unterschiede in der Kommunikation im Chat gibt es mit unterschiedlichen Leuten?
- Was fällt dir dabei auf? (Veränderung der Sprache)
- In welchem Grad würdest du sagen, hat sich deine Sprache bzw. die Kommunikation und das soziale Miteinander durch das Aufkommen von Chats verändert?
- Wie wirkt sich die Chat Sprache auf die echte Sprache aus?

Kontrollfrage: (Wie schaut deine Telefonie-Nutzung aus? Veränderung)

Das Meme

- Was verstehst du unter einem Meme?

(Was gehört deiner Ansicht nach alles zum Begriff Meme?)

(Wie hängen deiner Ansicht nach das Internet und Memes zusammen?)

(Gab es das Meme schon vor dem Internet?)

(Was fällt dir noch dazu ein?)

- Was bedeutet es für dich, wenn etwas viral geht?
- Hast du schon mal selber ein Meme erstellt?
- Bei ja: was für eines und wie?
- Welche Funktion haben Memes in deinen Augen?
- Wo im Alltag begegnen dir Memes? Wo außerhalb des Internets? In welchen Apps?
- Wie sah deine Vergangenheit mit Memes aus?
- Findest du der Einsatz von Memes hat sich in den letzten Jahren verändert?

- Wie genau würdest du ein Meme in einem Chat einsetzen?
- Lachst du, wenn du ein Meme siehst?
- Was ist ausschlaggebend, wenn du ein Meme lustig findest?
- Was allgemein macht ein Meme lustig?
- Wie würdest du deine Online-Freundschaften beschreiben?
- Was zeichnet das Gefühl der Freundschaft aus?
- Welchen Sinn oder welche Bedeutung hat es, wenn du einem Freund oder einer Gruppe ein Meme schickst?
- Schickst du manchmal Memes an Freunde, zu denen du sonst eher weniger Kontakt hast?
- Zu welchen Bubbles, Vereinen oder Gangs gehörst du dazu?
- Wie kommunizierst du mit diesen Gruppen?
- Fallen die Memes ein, die zu deinen Gruppen gehören?
- Welche Gefühle kommen in dir hoch, wenn du ein Meme verschickst und welche, wenn du eines erhältst?
- Wie fühlst du dich, wenn du das Meme verstehst und wie wenn du es nicht verstehst?
- Ist das Gefühl anders, wenn du es selber erstellt hast? (Insider, Gruppenzugehörigkeit)
- Beschreibe die Gefühle, wenn du das Meme selber erstellt hast, beispielsweise für eine Gruppe oder bestehend aus einem Insider. Was daran ist anders, als das Gefühl, wenn es nicht von dir erstellt wurde?
- Worauf achtest du, wenn du an deine Internetpräsenz denkst und wie möchtest du dich im Internet darstellen?
- Fallen dir Unterschiede ein zu deiner Selbstdarstellung im Internet und im echten Leben?
- Hast du Insider, die dir einfallen?
- Welche Gefühle lösen Insider in dir aus?

Die Sprache

- Wie würdest du deine normale Sprache und deine online Sprache beschreiben?

- Gibt es Eigenheiten in deiner Sprache?
- Was hältst du von Jugendsprache?
- Wie beeinflusst die Online-Sprache deine richtige Sprache?
- Wie beeinflussen Memes deine richtige Sprache?
- Welche Auswirkungen von Chat und Memes fallen dir in Bezug auf das echte Leben und die Sprache noch ein?

Versuch: Mitgebrachte Meme und Screenshot

- Was ist auf diesem Meme zu sehen und wie ist es zu verstehen?
- Welche Gefühle hat das Meme in dir ausgelöst?
- Was waren die Gründe dafür, dass du es verschickt hast?
- In welcher Beziehung stehst du mit der Person bzw Gruppe?
- Beschreibe die Reaktion auf deine Nachricht und deine Intention des Verschickens.
- Welche Emotionen hat der Akt des Chattens und Meme-Verschickens in dir ausgelöst?

III. SCHLUSS

- Was sind negative Dinge, die dir in den Kopf kommen, wenn du an das alles, was wir gerade besprochen haben, denkst?
- Wir sind nun am Ende des Interviews angelangt. Hast du noch Anmerkungen zum Thema? Wurde etwas nicht angesprochen, was dir wichtig ist?
(Interviewpartnerin offen reden lassen)

⇒ **Abfrage soziodemografischer Daten (Alter, Geschlecht, höchster Schulabschluss, Wohnort)**