

Siegwart Lindenfelser

## Virtuelle Namen in Videospiele: Klassifizierung, Graphematik und Semantik anhand von Fallstudien zum Browserspiel *Forge of Empires*

**Zusammenfassung:** Klassische Namen der Offline-Welt sind bei weitem umfangreicher erforscht als die eher kurzlebigen und auch noch sehr jungen Namen der digitalen Welt. Im vorliegenden Beitrag werden virtuelle Namen als eigene Namenklasse postuliert und unter Verweis auf bestehende Namentypologien verortet. Anschließend werden drei unterschiedliche Typen frei wählbarer virtueller Namen in Videospiele am Beispiel des populären Browserspiels *Forge of Empires* graphematisch und semantisch analysiert: Gilden-, Städte- und Benutzernamen. Hierfür werden drei Korpora mit je 100 Namen des jeweiligen Typs auf unterschiedliche Muster zunächst hinsichtlich Sprachwahl, Zeichenverwendung und graphematischen Besonderheiten untersucht. Anschließend erfolgt eine Untersuchung der den Namen zugrundeliegenden Benennungsmotive durch induktiv-explorative Kategorienbildung. Zwischen den untersuchten Namentypen kristallisiert sich in der Analyse ein funktionaler Unterschied heraus: Gildennamen priorisieren eine kommunikativ-phatische Funktion, wohingegen Benutzernamen primär Individualität ausdrücken. Städtenamen nehmen dabei eine Zwischenposition ein. Insgesamt fügen sich die verschiedenen Teilergebnisse in das Bild der bisherigen spärlichen Studien zur Namenwahl in Videospiele ein und rufen zugleich zur weiteren Erforschung auf.<sup>1</sup>

**Abstract:** Classic names of the offline world are by far more extensively researched than the rather short-lived and still very young names of the digital world. In this article, virtual names are postulated as a name class of their own and classified with reference to existing name typologies. Subsequently, three different types of freely selectable virtual names in video games are analysed graphematically and semantically, using the popular browser game *Forge of Empires* as an example: Guild names, city names and user names. For this purpose, three corpora, each with 100 names of the respective type, are examined for different patterns, firstly with regard to language choice, character usage and graphematic peculiarities. This is followed by an investigation of the naming motifs underlying these names through inductive-explorative categorisation. The analysis reveals a functional difference between the types of names studied: guild names prioritise the communicative-phatic function, whereas user names primarily express individuality. City names occupy an intermediate position. Overall, the results fit into the picture of the sparse studies on name choice in video games to date and at the same time call for further research.

<sup>1</sup> Für wertvolle Hinweise zu einer früheren Fassung dieses Texts danke ich herzlich allen Teilnehmenden des Kolloquiums von Renata Szczepaniak an der Universität Bamberg im Sommersemester 2021. Ebenso danke ich einem anonymen Gutachter (m/w/d) für eine Reihe von Anmerkungen, die den vorliegenden Artikel noch maßgeblich verbessert haben. Verbliebene Mängel verantworte ich natürlich selbst.

## 1. Das jüngste Stiefkind der Onomastik?

Das Kerngeschäft der Onomastik ist traditionell die Untersuchung historisch gewachsener, offizieller Orts- und Personennamen. Erst in jüngerer Zeit rückt daneben sukzessive auch die Untersuchung weniger geschichtsträchtiger und inoffiziellerer Namen in den Blick: Namen, die vielfach erst einige Jahrzehnte oder sogar nur wenige Jahre lang existieren. Einige Beispiele für solche „Stiefkinder der Onomastik“ finden sich gesammelt in HEUSER/SCHMUCK (2018) unter eben diesem Titel, darunter etwa Namen von Finanzprodukten, Haushalts- und Bürogegenständen, Schokoladenprodukten, Filmtiteln und Sportkletterrouten. Diesen Namenarten ist gemein, dass sie überwiegend (vom Menschen geschaffene) Dinge bezeichnen, die sich in ihrer Verbreitung bzw. Popularisierung grob dem 20. Jahrhundert zuordnen lassen. Die ontogenetisch jüngste Namenart deckt in diesem Band ein Beitrag zu Foren-Benutzernamen (FRITZ 2018) ab. Benutzernamen (auch: Nicknamen, Nutzernamen, Usernamen) sind wohl, wenn auch noch im auslaufenden 20. Jahrhundert entstanden, zentral dem 21. Jahrhundert zuzuordnen und damit aktuell auch mit der jüngste Gegenstand der Onomastik. Doch das in den letzten Jahren zunehmend untersuchte Gebiet der Benutzernamen ist zugleich nur die Spitze des Eisbergs einer größeren Namenklasse. Diese steht, so die Annahme im vorliegenden Text, derzeit noch quer zu den bestehenden Namenklassifikationen, in denen die virtuelle Realität in der Regel entweder gar nicht oder nur in Teilausschnitten mitgedacht ist. Die hier postulierte Klasse der virtuellen Namen wird zudem, wenn sie überhaupt in Namentypologien berücksichtigt wird, noch stark marginalisiert. Vor dem Hintergrund ihrer inzwischen erreichten gesellschaftlichen Relevanz – verlagern sich doch beträchtliche Teile des Alltagslebens in den letzten Jahren und Jahrzehnten immer stärker in den virtuellen Raum – erscheint dies zunehmend ungerechtfertigt.

Im vorliegenden Beitrag werden virtuelle Namen als eigenständige Namenklasse charakterisiert und in der Namentypologie verortet (Kap. 2). Anschließend erfolgt exploratorisch eine Untersuchung zur Graphematik dreier unterschiedlicher Arten virtueller Namen aus dem Videospiele-Bereich, basierend auf drei Teilkorpora zu Gildennamen, Städtenamen und Benutzernamen in einem ausgewählten Browser-Spiel (Kap. 3). Schließlich erfolgt noch eine semantische Untersuchung derselben Teilkorpora, was durch eine induktiv erstellte Klassifizierung nach Benennungsmotiven geschieht (Kap. 4).

## 2. Die Klassifizierung virtueller Namen

Schon der Versuch, zunächst die eigentlich bereits im Fach etablierte Klasse der Benutzernamen (vgl. etwa die umfangreichen systematisch-kontrastiven Analysen in SCHLOBINSKI/SIEVER 2018) in bestehende Namenklassifikationen in deutschsprachigen Onomastik-Einführungen einzuordnen, fällt nur teilweise befriedigend aus. Wenn überhaupt, so können sie der in neueren Einführungen zumindest knapp berücksichtigten Klasse der Pseudonyme zugerechnet werden (vgl. KOSS 2002: 173-176; DEBUS 2012: 133 f.; NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 178-180). Der randständige Status von Pseudonymen generell wird dabei neben der überschaubaren Seitenzahl auch darin deutlich, dass sie bspw. innerhalb eines Sammelkapitels „Weitere Personennamen“ mitbehandelt werden (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 169) oder in einem Sammelkapitel mit der zusammenfassenden Charakterisierung als „erfundene Namen“ (vgl. KOSS 2002: 167). Vergleichbar werden Pseudonyme bei DEBUS (2012: 133) als „falsche Namen“ und „Schein-, Aliasnamen“ beschrieben, die den „wahren“ Namen „überdecken“. Die Terminologie zeigt hier bereits deutlich, dass Pseudonyme einen zweifelhaften Status als in irgendeiner Weise abweichende, nicht „echte“ Namen innerhalb der Onomastik innehaben.

Zwei der genannten drei Einführungen beschränken die Behandlung von Pseudonymen zudem gänzlich auf den nicht-virtuellen Raum: Benutzernamen finden keine Erwähnung bei KOSS (<sup>3</sup>2002) und auch nicht in der dreifachen Subklassifizierung von Pseudonymen in DEBUS (2012), die mit der zutreffenden Feststellung endet: „Eine befriedigende umfassende Typologie der Pseudonyme gibt es bisher nicht“ (DEBUS 2012: 134). In NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER (2015) werden Benutzernamen zumindest mit einem Satz in die Klasse der Pseudonyme verortet, aber auch hier nur unter Verweis auf fehlende Forschung:

„Die Motive für die Selbstverleihung von Pseudonymen, deren genaue Wahl sowie der (erhoffte sowie erfolgte) Identitätswechsel sind noch wenig erforscht. Dies gilt auch für die sog. *nicknames* (BenutzerN) in Internetforen, Singlebörsen, Computerspielen etc.“ (NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 180)

Das über 2.000 Seiten starke internationale HSK-Handbuch zur Namenforschung (EICHLER et al. 1995 f.) enthält – aufgrund der Publikation vor dem Jahr 2000 keineswegs verwunderlich – keinen Hinweis auf Benutzernamen (oder sonstige virtuelle Namenarten) und hilft hier somit ebenfalls nicht weiter. HABIBLI (2020: 906) sieht in Benutzernamen moderne Formen von Pseudonymen und betrachtet sie als virtuelle Anthroponyme. Dies deutet darauf hin, dass die allgemeine Namentypologie in einen virtuellen und einen nicht-virtuellen Bereich unterteilt werden könnte. Eine solche grundsätzliche Unterscheidung bietet in Ansätzen unter einführenden Werken lediglich DEBUS (2012: 29). Seine Namenklassifikation unterscheidet – hierarchisch weit oben angesiedelt – eine

Verzweigung in „reale“ und „irreale“ Namen. Letztere umfassen dabei „Namen für übernatürliche/lebend gedachte Wesen“ und „Namen für übernatürliche/existent gedachte Objekte“. Theoretisch ist hier also tatsächlich ein Platz für virtuelle Namen angelegt, wenn Debus sie auch in seiner Deutung noch beschränkt auf Namen in der (Hoch-)Literatur und nicht auf Namen in Filmen, im Internet oder gar in Videospiele. Diesen irrealen Namen ist an späterer Stelle (vgl. DEBUS 2012: 206) sogar ein eigenes Kapitel gewidmet, allerdings dann unter der – für virtuelle Namen wiederum nicht passenden bzw. nur einen kleinen Teilbereich dieser Namenklasse abdeckenden – Bezeichnung „fiktive Namen“ bzw. „literarische Namen/Poetonyme“. SUCHARSKA (2019: 207) ordnet explizit einen Teil der virtuellen Namenwelt in die letztere Kategorie ein, indem sie nicht durch Spieler (m/w/d) selbst wählbare, sondern im Rahmen einer Spielwelt vorgegebene Namen mit der Klasse literarischer Namen vergleicht:

„Computer games may also be of interest to other fields, such as onomastics, as they are new areas of operation for various types of proper names. Some of them are somehow “given” to the audience by the creators of the game, belonging to the world presented and are not subject to modification by the players. This group *can be considered similarly to the case of proper names in literary texts.*“ (SUCHARSKA 2019: 207; eigene Hervorhebung)

An diese insgesamt noch recht spärliche Ausgangslage wird im Folgenden angeknüpft, zunächst ausgehend von der bereits einigermaßen etablierten Klasse der Benutzernamen und schließlich zur breiteren Klasse virtueller Namen allgemein.

Eine allgemeine Darstellung zu Benutzernamen geben ALEKSIEJUK (2016) und KAZIABA (2016), umfangreicher und crosslinguistisch vergleichend SCHLOBINSKI/SIEVER (2018). Vereinzelt Studien zu Benutzernamen liegen etwa vor für Benutzernamen in Internetforen und Online-Communities (vgl. bspw. GATSON 2011; FRITZ 2018), in Online-Chats (vgl. bspw. SCHLOBINSKI 1998; ZIEGLER 2004; ECKER 2011), in Dating-Portalen (vgl. bspw. WHITTY/BUCHANAN 2010; OZIMSKA 2019) oder in Online-Multiplayer-Videospielen (vgl. bspw. SIFA/DRACHEN/THURAU 2014; HASSANEIN 2019). Dabei fällt allerdings die Spärlichkeit genuin onomastischer Untersuchungen auf – weit mehr Studien zu Benutzernamen stammen aus anderen Disziplinen wie der Data Science (bspw. JAIN/KUMARAGURU 2016), der Sprachverarbeitung (bspw. JAECH/OSTENDORF 2015), der Spieleforschung (bspw. KROMAND 2007) oder dem Entertainment Computing (bspw. THURAU/DRACHEN 2011).

Benutzernamen repräsentieren in der Regel<sup>2</sup> einzelne real existierende Personen hinter diesen Namen, wenn auch eine direkte Zuordnung oft nicht (ohne weiteres) möglich ist. Sie stellen sicher den salientesten Teil der Namengebung

<sup>2</sup> Ausnahmen hiervon sind allerdings die teils virtuelle Namen tragenden Bots (etwa Service-Bots in Form von Chat-Bots oder Voice-Bots, Foren-Bots oder Social-Bots in sozialen Netz-

im Internet dar, da sich ihre Form gerade graphematisch, also visuell, häufig sehr auffällig von Namen in der nicht-virtuellen Welt unterscheidet. Doch im virtuellen Raum existieren noch weitere Arten von Namen, die sich von Benutzernamen einerseits und Namenarten der nicht-virtuellen Welt andererseits klar unterscheiden. Generell werden hier unter virtuellen Namen alle Namen verstanden, die ihren Ursprung im virtuellen Raum haben (dort vergeben werden) bzw. für die Nutzung im virtuellen Raum generiert werden. Unter virtuellem Raum werden hier artifizuell (per Computer, damit zugleich digital) generierte Umwelten verstanden, in denen mit Hilfe technischer Interfaces interagiert wird. Das Konzept der Virtualität an sich geht über diese rein technische Definition deutlich hinaus (vgl. RIEGER/SCHÄFER/TUSCHLING 2021: 3), mag so aber für die vorliegende Arbeit genügen. Wichtig ist, dass virtuell keinesfalls als bloßer Gegensatz zu real/wirklich aufzufassen ist (der Gegensatz dazu wäre fiktiv): „Definitionen von Virtualität, die sie durch ihren niedrigeren Seinsrang von der Realität absetzen, greifen zu kurz.“ (RIEGER/SCHÄFER/TUSCHLING 2021: 3). Folglich sind virtuelle Namen auch keinesfalls einfach unter die Klasse der fiktiven Namen zu subsumieren.

Im Bereich von Videospiele, die im Folgenden besonders fokussiert werden, wird die Namensvielfalt des virtuellen Raums besonders facettenreich sichtbar. Zunächst nur bezogen auf virtuelle Arten von Personenamen i. w. S. lassen sich diese theoretisch noch nach den folgenden drei Aspekten weiter gliedern und sortieren:

(1) **Namengeber:** Es kann sich entweder um eine Selbstbenennung (freie Namenswahl) handeln oder um eine Fremdbenennung (vorgegebener Name). Im Falle der Selbstbenennung weist eine Person oder Personengruppe sich selbst oder zumindest einer mit ihrem Selbst im weiteren Sinn assoziierten Entität, etwa einem sog. Avatar – eine von einem Spieler (m/w/d) gesteuerte Spieleinheit (vgl. KROMAND 2007: 400) – einen Namen zu. Klassische Beispiele für Namen im virtuellen Raum, bei denen Selbstbenennung vorliegt, sind frei gewählte Benutzernamen<sup>3</sup>,

hinter deren Namen sich dann natürlich keine real existierende Person verbirgt. Für diesen Hinweis danke ich einem anonymen Gutachter (m/w/d).

<sup>3</sup> Theoretisch können Benutzernamen auch durch ein System zugewiesen werden. Einen Grenzfall stellt die Verwendung von Namengeneratoren dar, die zufällige Benutzer- oder Charakternamen ausgeben, die sich in Zusammensetzung und Klang in eine virtuelle Welt einfügen: Hier kann sich ein Spieler (m/w/d) inspirieren lassen oder einen zufallsgenerierten Namen direkt übernehmen, wählt dabei aber zugleich auch durch mehrfache Verwendung des Generators so lange aus, bis ihm/ihr ein Name gefällt. Eine Meta-Übersicht für Namengeneratoren in 50 unterschiedlichen Spiel-, Comic- und Film-Universen bietet <https://www.fantasynamengenerators.com/> [22.02.2021]. Solche Namengeneratoren werden auch für die Charakterbenennung in großen Online-Multiplayer-Rollenspielen (MMORPGs) wie *World of Warcraft* von einigen Spielern (m/w/d) rege verwendet.

frei gewählte Charakter/Avatarnamen<sup>4</sup> sowie verschiedene Arten virtueller Gruppenbezeichnungen wie etwa von WhatsApp-Gruppen oder, im Videospielekontext, Gilden-/Fraktionsnamen<sup>5</sup>. Im Falle der Fremdbenennung sind Namen in einer virtuellen Umgebung durch eine höhere Instanz von außerhalb – etwa Provider, Administratoren, Entwickler (m/w/d) – vorgegeben. Ein Beispiel hierfür wären durch die Entwickler (m/w/d) vorgegebene Personennamen etwa im Online-Multiplayer-Rollenspiel (= MMORPG von engl. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) *Der Herr der Ringe Online*, die aus dem Herr-der-Ringe-Universum stammen oder an dieses angelehnt sind; darunter fallen die Namen von Völkern, von Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs) oder auch von (partiell) steuerbaren Schlüsselfiguren. Fremdbenennungen fügen sich in die von DEBUS (2012:26) angesetzte Kategorie der Poetonyme. Im vorliegenden Artikel werden im weiteren Verlauf ausschließlich Selbstbenennungen (frei wählbare Namen) behandelt, die andere Funktionen erfüllen und formal auch ein deutlich größeres Variationsspektrum zeigen.

(2) Existenzweise: Ein Name im virtuellen Raum kann eine real (physisch) existierende Entität benennen oder eine nur fiktiv existierende Entität. In der Tendenz werden real existierende Entitäten eher selbstbenannt (Benutzer, Benutzergruppen), wohingegen nur fiktiv existierende Entitäten eher durch die Entwickler/Produzenten (m/w/d) fremdbenannt sind (Charaktere in einem Videospiel, ähnlich den Figuren in einem literarischen Werk). Die Benennung von spielbaren Charakteren, also Avataren, steht zwischen beiden Polen: Der Charakter an sich ist fiktiv, doch er wird durch eine reale Entität kontrolliert und steht mit

<sup>4</sup> Durch Spieler (m/w/d) selbstbenannt werden in der Regel offene Avatare, die in ein Spiel zu Beginn als schablonenartige Spielfigur starten und ohne Einwirkung des Spielers (m/w/d) noch keine individuellen Eigenschaften oder Charakterzüge aufweisen (tabula rasa). Dies ist klassisch der Fall in Rollenspielen (bspw. *Baldur's Gate*). Geschlossene Avatare hingegen, deren Charakter bereits durch ein Spiel vorgegeben ist, sind fremdbenannt (bspw. *Lara Croft* im Action-Adventure *Tomb Raider*). (vgl. KROMAND 2007: 401)

<sup>5</sup> In der Regel haben nicht alle Mitglieder eines solchen Zusammenschlusses an der Namenswahl mitgewirkt, sondern lediglich ein Gründer (m/w/d) oder eine kleine Gruppe von Personen. Allerdings identifizieren sich Spieler (m/w/d) zumindest minimal mit diesem Namen, indem sie der Gruppe beitreten (und nicht einer anderen). Gilden-/Fraktionsnamen dienen unter anderem auch dem möglichen Zweck, gemeinsame Werte („common values“, SUCHARSKA 2019: 209) auszudrücken. Dies zeigen etwa Studien zur Benennung von Gruppen unter LGBT-Spielern (m/w/d) deutlich (vgl. KELLEY 2012). Auch politische Positionierungen lassen sich teils aus Gilden-/Fraktionsnamen herausinterpretieren, wobei davon auszugehen ist, dass sich niemand einer derart benannten Gilde anschließt, der dieser Positionierung (sei sie etwa links oder rechts motiviert) explizit entgegensteht.

dieser damit in direktem Zusammenhang. Avatare können entweder fremdbenannt sein (häufig im Fall von Singleplayer-Spielen, bspw. die spielbare Protagonistin *Lara Croft* in den *Tomb-Raider*-Spielen) oder selbstbenannt (bspw. Avatare in MMORPGs).

(3) Referenz: Wie auch außerhalb des virtuellen Raums kann ein Name in Form eines Individualnamens oder eines Kollektivnamens vorliegen. Benutzer- und Charakternamen sind Individualnamen; Gruppen-, Gilde- oder Fraktionsnamen hingegen sind Kollektivnamen.

Für das Benennungsmotiv und damit auch die Form relevant kann zudem eine weitere Entscheidung sein: Die Frage, ob (und mit welcher Reichweite) ein Name online sichtbar ist und damit eine Außenwirkung mit zu bedenken ist (bspw. Multiplayer-Spiele, kooperative Apps)<sup>6</sup> oder ob der Name im Grunde lediglich dem Ersteller (m/w/d) sichtbar ist und damit bei der Erstellung keine wirkliche Außenwirkung mitzudenken ist (bspw. Singleplayer-Spiele, individuelle Apps).

Selbstverständlich existieren im virtuellen Raum nicht nur Personennamen. Wenn in virtuellen Welten Orte, Tiere, Himmelskörper oder ähnliches fremdbenannt sind, so verhalten sich diese im Wesentlichen genauso wie alle fiktiven Namen in der Literatur dies als Poetonyme auch tun. Auch Waren- und Ereignisnamen sind im Großen und Ganzen wohl nicht gesondert zu betrachten, da beide genauso auch im digitalen Raum vorkommen können (bspw. ein Software-Produkt, ein *gate*<sup>7</sup> als Skandalereignis wie etwa *Twittergate*, *Googlegate*) – wenn auch etwa die Referenzierung von Ereignissen durch Hashtags, bspw. *#icebucketchallenge*, eine sehr eigene untersuchenswerte Dynamik aufweist (vgl. hierzu etwa ZAPPAVIGNA 2015). Interessant im Kontext dieses Artikels sind allerdings selbstgewählte Namen für Orte, Lebewesen usw., die aufgrund der Selbstzuweisung durch Spieler (m/w/d) im Benennungsmuster Parallelen zu Benutzer- und Charakternamen aufweisen dürften. Im Folgenden seien drei Beispiele für die Benennung nicht-menschlicher Referenten (m/w/d) im Bereich von Videospielen gegeben:

Virtuelle Tiernamen: Mensch-Tier-Beziehungen in Videospielen können unterschiedlichen Mustern folgen (vgl. ABEND/HAWRANKE 2016). Während die Namen von (anthropomorphisierten) Tieren, die eine wichtige Rolle in der Spielhandlung spielen, in der Regel vorgegeben

<sup>6</sup> Vgl. etwa WHITTY/BUCHANAN (2010) zur wahrgenommenen Attraktivität von Usernamen auf Datingportalen. Zunehmende Anonymität verleitet zu besonders kreativen Nutzernamen (vg. KERSTEN/LOTZE 2019: 145). Dass die Außenwirkung bei der Namensgebung im Online-Bereich mitgedacht wird, zeigen auch die Ergebnisse der qualitativen Interview-Studie zur virtuellen Namenswahl in Online-Spielen von CRENSHAW/NARDI (2014).

<sup>7</sup> Zum Morphem {-gate} als onymischem Marker vgl. FLACH/KOPF/STEFANOWITSCH (2018).

(fremdvergeben) sind, können Tiere, die durch den Spieler (m/w/d) domestiziert sind bzw. ihm assistieren, teils wie im Falle physischer Haustiere vom virtuellen Besitzer/Partner (m/w/d) auch benannt werden. Ein Beispiel für hierfür sind Begleittiere im MMORPG *World of Warcraft* (WoW). Diese sind allgemein Haustiere eines Spielercharakters oder aber Jagdbegleiter der wählbaren Charakterklasse Jäger<sup>8</sup>. Eine Besonderheit ist hier, dass die Begleittiere bei Erwerb zunächst (von besonderen Ausnahmen abgesehen) mit einem durch das Spiel vorgegebenen Appellativum benannt sind (Name der Tierart). Die Spieler (m/w/d) können das Begleittier dann allerdings mit einem individuellen Namen versehen. Für Haustiere wird dies seltener in Anspruch genommen aufgrund der Vielzahl im Spiel (bis mehrere hundert), während Jagdbegleiter dem Eindruck nach durchgängig eigens benannt werden aufgrund der im Spiel nach außen hin eng sichtbaren individuellen Verbindung zum Avatar.<sup>9</sup> Vergleichbar den Haustieren in WoW können auch in zahlreichen Pokémon-Spielen – deren Prinzip den WoW-Haustieren zugrunde liegt – Pokémons durch Spieler (m/w/d) individuell benannt werden.<sup>10</sup> Diese virtuellen Tiere werden vom Spieler (m/w/d) nicht nur gesammelt, sondern auch in ihrer Stufe (Level) bzw. ihren spezifischen Fähigkeiten verbessert und für das Erreichen weiterer Spielziele in virtuellen Kämpfen eingesetzt, weshalb sie mit dem Spieleravatar und damit dem Spieler (m/w/d) selbst eng verbunden sind.

Virtuelle Ortsnamen: Im browserbasierten Aufbau-Strategiespiel *Forge of Empires* (FoE) können Spieler (m/w/d) ihre eigene erstellte Stadt mit einem Namen versehen. Ein Spieler (m/w/d) besitzt auf einem Server nur eine einzige Stadt, die immer dieselbe bleibt und von ihm/ihr individuell gestaltet und ausgebaut wird. Voreingestellt wird eine Stadt mit dem gewählten Benutzernamen als Possessor benannt: *[Spielername]s Stadt*, was dann individuell verändert werden kann. Im Open-World-Survival-Action-Adventure *No Man's Sky* (NMS) können im dortigen prozedural generierten Spieluniversum entdeckte Planeten und Raumstationen

<sup>8</sup> Alle Charakterklassen-Bezeichnungen sind in WoW generisch zu lesen, also sowohl mit männlichen wie auch mit weiblichen Avataren spielbar.

<sup>9</sup> Dabei erfolgt die Benennung in der Regel auch so, dass beide Namen in irgendeiner Weise zueinander passen bzw. demselben oder einem ähnlichen Benennungsmotiv folgen. Ein besonders illustratives Beispiel dafür ist etwa *Shi* und *Sha* (< *Shisha*) – <https://www.youtube.com/watch?v=Aqj1ODysS9Y> [Min. 1:07-1:18].

<sup>10</sup> Zu Pokémon-Namen aus onomastischer Sicht vgl. etwa KAWAHARA/NOTO/KOMAGAI (2018) und KAWAHARA/GODOY/KUMAGAI (2020). 2018 fand sogar eigens eine linguistische Pokémonnastics-Konferenz statt (s. <https://1stpokemonastics.wordpress.com/program/> [14.07.2021]). Für diesen Hinweis danke ich Lisa Dücker.



benannt werden. Dieses Benennungsprinzip unterscheidet sich grundlegend von der Benennung in anderen Spielen: Während Spieler in anderen Spielen stets nur persönlichen Besitz (bspw. die eigene Stadt, ein Haustier) benennen können, folgt die Ortsbenennung in NMS einem Entdeckerprinzip: Wer einen Planeten als erstes entdeckt (aufgrund der prozeduralen Generierung der für alle Spieler (m/w/d) selben gigantischen Spielwelt sind viele generierte Orte noch nie von einem Spieler (m/w/d) betreten worden), vergibt für diesen einen Namen. Dieser Name wird dann allen Spielern (m/w/d) angezeigt, die nach dem Namengeber (m/w/d) diesen Planeten ebenfalls betreten. Er gilt also weltweit und kann somit als Parallele zur Benennung neu entdeckter Planeten oder chemischer Elemente durch die jeweiligen Forscher (m/w/d) betrachtet werden.

Virtuelle Gattungsnamen: Aufgrund der prozeduralen Generierung weist NMS noch eine ganz besondere Art der Benennung auf. Da auch Tiere und Pflanzen innerhalb der geteilten Spielwelt zufallsgeneriert werden, können auf einem neu entdeckten Planeten auch neue Tierarten und Pflanzenarten entdeckt und durch den Entdecker (m/w/d) allgemein benannt werden. Dieselbe Tier- oder Pflanzenart kann dann auch auf weiteren Spielplaneten vorkommen. Hierbei handelt es sich dann trotz der Individualität der gewählten Bezeichnung nicht um einen Eigennamen, sondern aufgrund der Begriffsexension um einen Gattungsnamen: Eigennamen im eigentlichen Sinn werden hier klassisch als monoreferenziell verstanden, sie repräsentieren „social conventions for brief reference to a *specific* entity“ (BRIGHT 2003: 671, Hervorhebung im Original). Virtuelle Gattungsnamen sind allerdings, ganz analog zu den alltagssprachlich so bezeichneten „Pflanzennamen“ oder „Tiernamen“ in gewissen Aspekten eigennamenähnlich. Die Vergabe von Gattungsnamen durch Spieler (m/w/d) ist für Videospiele allgemein sehr selten, da in der Regel existierende Gattungen vorgegeben sind.

Nachdem das Feld virtueller Namen mit diesen Beispielen weiter Kontur gewinnen dürfte, seien nun gemeinsame Merkmale virtueller Namen postuliert, die die Annahme einer eigenen Namenklasse rechtfertigen sollen. Folgende Merkmale unterscheiden virtuelle Namen (tendenziell) von nicht-virtuellen Namen:

**Domäne:** Die Namengebung wie auch -verwendung erfolgt im virtuellen Raum.

**Benennung:** Bei virtuellen (Personen-)Namen kann Selbstbenennung vorliegen, während bei nicht-virtuellen Namen in der Regel – abgesehen von Pseudonymen – Fremdbenennung vorliegt.

Medium: Virtuelle Namen werden vorrangig visuell wahrgenommen, womit sie (abseits von Filmen) tendenziell auch stärker auf das Auge als auf das Ohr zu wirken haben. Sie werden mehr geschrieben und gelesen, als sie gesprochen und gehört werden.<sup>11</sup> Dementsprechend können besondere graphematische Stilmittel zum Einsatz kommen, die bei nicht-virtuellen Namen in der Regel keine Rolle spielen. Zugleich sind virtuelle Namen aber dennoch auch auf auditive Wirkung hin angelegt und dabei auffällig stark an lautsymbolischen Regularitäten orientiert, d. h. bestimmte Klangeigenschaften werden für bestimmte Charaktereigenschaften – etwa Gefährlichkeit, Börsartigkeit oder Harmlosigkeit/Niedlichkeit – präferiert (vgl. ELSEN 2008; zum Aspekt der phonischen und graphischen Ästhetik zugleich vgl. KERSTEN/LOTZE 2019: 141).

Kontext: Die Namengebung im virtuellen Raum ist auf einen spezifischeren Kontext zugeschnitten als im nicht-virtuellen Raum. Dies hängt damit zusammen, dass virtuelle Namen in ihrer Wahl, Relevanz und Verwendung in der Regel auf einen bestimmten Ausschnitt der (virtuellen) Realität fokussieren und außerhalb dieses Kontexts (bspw. eines Forums, einer Spielwelt) kaum verwendbar sind.<sup>12</sup> So können etwa die rangstarken WoW-Spieler (m/w/d) mit den Namen *Worstmäge*, *Bigdampanda* und *Legionferalx* ihre Namen schwerlich außerhalb des Spielgenres oder schon des Spiel selbst verwenden – wo die spielbare Magierklasse, die spielbare Pandarenrasse oder die *Legion*-Fraktion, auf welche die Namen hier referieren, nicht mehr Teil der Namensumgebung (hier: der Spielwelt) wären.

Zusätzlich können Merkmale selbstgewählter virtueller Namen angegeben werden, wie sie für den vorliegenden Artikel primär relevant sind:

**Einzigartigkeit:** Bei einigen Arten virtueller Namen muss (innerhalb eines Netzwerks, Forums, Spiels, Spielservers o. ä.) graphematische Einzigartigkeit vorliegen (vgl. Fehlermeldungen à la „Dieser Name ist schon vergeben.“). Dies begünstigt den Einsatz kreativer graphematischer Stilmittel, um einen Wunschnamen – vor allem als Benutzer- oder Avatarnamen – trotzdem verwenden zu können. Grenzen werden hier ledig-

<sup>11</sup> Innerhalb enger verbundener Spielgilden ist es zum Teil auch üblich, sich in parallelen mündlichen Kommunikationskanälen (Teamspeak, Discord o. ä.) mit realen Vornamen anzusprechen, während im Spiel selbst, bspw. im spielinternen Nachrichtensystem, stets nur der Benutzername sichtbar ist.

<sup>12</sup> In der Berichterstattung zu professionellem E-Sport wird allerdings regelmäßig auf E-Sportler (m/w/d) mit einer Verbindung aus ihrem bürgerlichen Namen und ihrem Usernamen referiert, bspw. *Johan „N0tail“ Sundstein*, *Ivan „MinD\_ContRol“ Ivanov*.

lich durch allgemeine Benennungsrichtlinien und die Art der verwendbaren Zeichen gesetzt. Tendenziell nehmen die Möglichkeiten hier zu, da das verwendbare Zeicheninventar über die Jahre hinweg anwächst (steigende Zahl an Unicode-Symbolen, vor allem auch Emojis).

**Kurzlebigkeit:** Virtuelle Namen sind vergleichsweise kurzlebig. Sie sind höchstens für einige Jahre von Relevanz – dann wird ein Benutzer (m/w/d) irgendwann inaktiv, spielt bspw. ein betreffendes Spiel nicht mehr und verliert damit seine Relevanz (bspw. in Form einer Ranglistenplatzierung oder häufigen Auftauchens in einem Forum). Auch Plattformen, soziale Netzwerke, Foren und Spiele selbst verlieren über die Jahre hinweg ihre Relevanz und damit sukzessive ihre Benutzer (m/w/d) und deren Namen. Die Namen sind dann höchstens etwa in alten, bereits inaktiven, archivierten Forenthreads noch auffindbar, sonst aber in Vergessenheit geraten. Hierzu trägt vor allem bei, dass (ganz im Gegensatz zu Personennamen in der nicht-virtuellen Welt) die Unikalität eines Namens hohes Gewicht trägt, ein und derselbe Name also möglichst nicht durch andere Benutzer (m/w/d) wiederverwendet wird, auch wenn er durch Ausscheiden eines Benutzers (m/w/d) wieder wählbar wird: „Anxieties [of gamers] about names included identity confusion, identity theft, and having a favorite name taken by another player.“ (CRENSHAW/NARDI 2014) Auch wenn ein Benutzer (m/w/d) seinen Namen plattformübergreifend verwendet, so zögert dies das Ende der aktiven Verwendung seines virtuellen Namens nur höchstens einige Jahre – von Jahrzehnten ist hier wohl schon kaum mehr zu sprechen – hinaus. Ebenfalls denkbar ist ein (teils mehrfacher) Namenswechsel, womit der ursprüngliche virtuelle Name noch früher keine Verwendung mehr findet.

Als eigene Überklasse innerhalb einer Namenkategorie könnten virtuelle Namen entsprechend der erfolgten Charakterisierung wie folgt subklassifiziert werden (vgl. Abb. 1), wobei ab der dritten Ebene bestehende Namentypologien einzufügen wären (hier nur angedeutet durch die beiden wichtigsten Typen Personennamen und Ortsnamen, die wiederum selbstverständlich weiter zu subklassifizieren wären). Avatare, die mit selbstgewählten wie fremdvergebenen Namen auftreten können, bilden dabei auf der zweiten Ebene jeweils eine eigene Klasse, da sie die Verbindung herstellen zwischen Namen für reale Entitäten (die Person, die einen Avatar kontrolliert) und Namen für rein fiktive Entitäten (die virtuelle Entität, in deren Rolle die Person schlüpft):

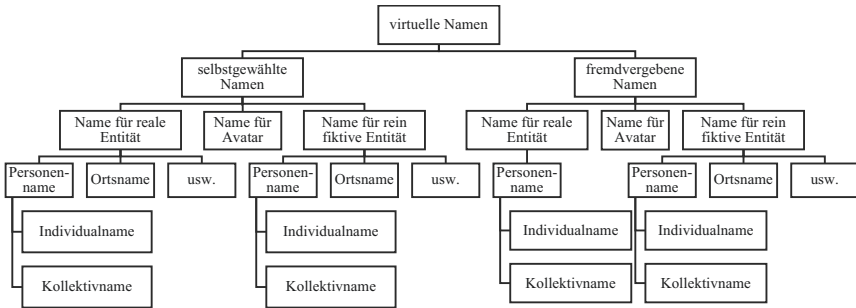


Abb. 1: Mögliche Subklassifikation virtueller Namen

### 3. Die Graphematik selbstgewählter virtueller Namen in Videospiele

Die Graphematik virtueller Namen ist grundsätzlich noch kaum erforscht (allgemein zur Graphematik digitaler Schriftlichkeit vgl. ANDROUTSOPOULOS/BUSCH 2020). Im Folgenden wird die Darstellung dazu auf selbstgewählte Namen in Videospiele beschränkt, für die eine weit größere Bandbreite zu erwarten ist als für fremdvergebene (vorgegebene) Namen, die sich konsistent in ein Spieleuniversum einfügen (müssen).

Prinzipiell bewegt sich die Freiheit von Nutzern (m/w/d) bei der Namenwahl innerhalb anbieterseitiger graphematischer Vorgaben. Dies wird in diesem Kapitel einführend am Beispiel der Bestimmungen von WoW demonstriert – die bisherigen spärlichen Studien sind fast ausschließlich auf dieses zweifellos erfolgreichste MMORPG konzentriert. Vor dieser knappen Vergleichsfolie erfolgt dann ab Kap. 4 die eigentliche graphematische Analyse anhand des Browser-spiels FoE.

Die vom Entwickler Blizzard für WoW vorgegebenen Namengebungsbestimmungen<sup>13</sup> legen die Länge von Charakternamen auf 2-12 Buchstaben fest und unterbinden dabei den Gebrauch von Ziffern oder Sonderzeichen. Während Diakritika bei der Namengebung verwendet werden können, sind hingegen Binnenmajuskeln ausgeschlossen („keine Großschreibung nach dem ersten Buchstaben“). Außerdem sind Charakternamen in WoW vorab auf ein einziges graphematisches Wort festgelegt: Leerzeichen sind nicht verwendbar.<sup>14</sup> Anders als bei inhaltlichen (lexikalisch-semantischen) Vorgaben bzw. Restriktionen zur Benennung (vgl. Kap. 4) kann gegen graphematische Benennungsregeln nicht versto-

<sup>13</sup> URL: <https://eu.battle.net/support/de/article/34530> [19.04.2021].

<sup>14</sup> Für spezielle Rollenspiel-Server sind zudem lexikalisch mehrteilige Namen untersagt, die durch Zusammenschreibung diese Vorgabe umgehen, etwa *Inyourface*, *Welovebeef*, *Howareyou*, *Sixtyseventy* – vgl. Blizzard: Report a World of Warcraft Character Name, URL: <https://eu.battle.net/support/en/article/135764> [19.04.2021].

ßen werden: Die Eingabemaske akzeptiert abweichenden Input nicht, die Charaktererstellung ist überhaupt erst mit regelkonformer Namensgebung möglich.

Für Gildennamen sind die Vorgaben in WoW ähnlich bis auf eine größere zulässige Länge (bis 24 Buchstaben) und die Möglichkeit von Mehrwort-Namen (Leerzeichen und Majuskeln positionsunabhängig zulässig). Für Tiernamen in WoW wiederum ist eine durchgängige Kleinschreibung unterbunden durch automatische Großschreibung des Anfangsbuchstabens. Für eine graphematische Analyse sind zunächst immer diese Vorgaben zu berücksichtigen, die sich von Spiel zu Spiel – oder innerhalb eines Spiels von Namenart zu Namenart – deutlich unterscheiden können. Strengere Vorgaben wie im Fall von WoW dienen dabei primär dazu, den Immersionseffekt der Spielwelt nicht durch optisch nicht in die Spielwelt passende Namen zu beeinträchtigen: Schließlich fügen sich Namen mit Ziffern und Sonderzeichen schwerlich in ein Fantasy-Mittelalterssetting ein (für ein futuristisches Roboterspiel hingegen könnten solche Namenbestandteile durchaus passend sein, vgl. etwa den medial viel diskutierten Namen, den Elon Musk und die Musikerin Grimes ihrem Sohn gaben: *XÆ A-XII*).

Hinsichtlich der bei der Namenwahl verwendeten Sprachen (und damit deren Orthographie oder zumindest Graphemsystem) ist zunächst einzuschränken, dass Fantasie-Charakternamen einzelner Spieler (m/w/d) teils schwer einer Sprache zuzuordnen sind. Somit ist als „Grapheminventar“, auf das bei der Namenerstellung zurückgegriffen wird, eher der tippbare Zeichenvorrat, wie er durch Tastatur und (Unicode-)Sonderzeichen vorgegeben wird, zu berücksichtigen, als das Grapheminventar einer Einzelsprache. Dies illustrieren bspw. recht deutlich die fünf ersten Ränge in einem Ranking der Spieler (m/w/d) auf deutschsprachigen WoW-Servern, bei denen eine ganz eindeutige Sprachzuordnung nur für Rang 5 möglich ist:<sup>15</sup>

1. *Foonkel*, 2. *Ahma*, 3. *Øodin*, 4. *Dôôwâyscht*, 5. *Nightstalker*

Für (graphematisch teils mehrteilige) Gildennamen wiederum ist eine Sprachzuordnung im Gegensatz zu Charakternamen in der Regel problemlos möglich, da die Benennung hier anderen Funktionen dient, vgl. auch hier die fünf ersten Ränge eines Gildenrankings deutschsprachiger WoW-Server:<sup>16</sup>

1. *Aversion*, 2. *Oblivion*, 3. *Northern Sky*, 4. *Integrity*, 5. *ad hoc gaming*

<sup>15</sup> Entnommen aus WoWProgress, Statistik „Total damage done“, EU-Server, deutsch. URL: [https://www.wowprogress.com/char\\_statistics/de/field.dmg\\_done](https://www.wowprogress.com/char_statistics/de/field.dmg_done) [19.04.2021].

<sup>16</sup> Entnommen aus WoWProgress, Statistik „DE Guild Item Level Rankings“, URL: [https://www.wowprogress.com/guild\\_ilvl/de](https://www.wowprogress.com/guild_ilvl/de) [19.04.2021]. Der Name der Platz-1-Gilde ist graphematisch ambig (deutsch vs. englisch).

Dies deutet bereits an, dass sich verschiedene Namenstypen recht unterschiedlich gestalten im Zusammenhang mit einer unterschiedlichen Namenfunktion: Während Charakternamen auf (graphematischen) Individualismus abzielen scheinen, steht hingegen bei Gildennamen die Möglichkeit kollektiver Identifizierung mit dem Namen im Vordergrund. SUCHARSKA (2019), die die Namensgebung polnischer WoW-Gilden untersucht hat, kommt bei der Frage der verwendeten Sprachen zum folgenden Ergebnis:

„The dominant language in which the analysed onyms were created is English, the second language is Polish. There are also names in artificial languages, taken from cultural texts, and there is a clear minority of Latin and modern languages such as Japanese, German and Italian.“ (SUCHARSKA 2019: 211)

Ein erster Blick auf das oben zugrunde gelegte deutschsprachige Gildenranking scheint diese Tendenz – Englisch als die klar dominante Sprache, die Amtssprache des jeweiligen Landes als zweithäufigste Sprache (der erste deutsche Gildenname in obigem WoW-Gildenranking entfällt auf Rang 12: *Schwingen des Phoenix – Aversion* wird, wie Videos/Streams zeigen, englisch ausgesprochen) – zu bestätigen.

Im Folgenden werden nach diesem Vergleichspunkt nun in drei Fallstudien exemplarisch die drei existierenden Namentypen aus FoE detailliert graphematisch untersucht.

#### 4. Fallstudie: Die Graphematik von Namen in FoE

Für die Fallstudie wurden jeweils 100 Benutzernamen, Gildennamen sowie Städtenamen in FoE graphematisch untersucht. Die Namen entstammen dem deutschen Server *DE-20 Uceria*. Für die Benutzernamen wurden die ersten 100 Spielerränge der globalen Server-Rangliste nach Punkten zum Erhebungszeitpunkt (11.07.2020) verwendet, für die Gildennamen ebenfalls die ersten 100 Platzierungen der globalen Server-Rangliste zum selben Erhebungszeitpunkt.<sup>17</sup> Für die Städtenamen wurde die Spieler-Rangliste zu einem späteren Erhebungszeitpunkt (01.03.2021) spielintern von Platz 1 an nach erreichter Spieler-Gesamtpunktzahl durchlaufen. Dabei wurden alle Spieler (m/w/d) übersprungen, die ihre Stadt nicht selbst benannt haben und lediglich den vom Spiel automatisch generierten Städtenamen – bestehend aus *[Benutzername]s Stadt* – verwendeten. Der 100. Städtename entfiel bei diesem Vorgehen auf den in der Spieler-Rangliste auf Rang 145 platzierten Spieler (m/w/d). Nur etwas mehr als die Hälfte der besonders engagierten Spieler (m/w/d) – die, wie ihre Top-

<sup>17</sup> Entnommen aus ForgeDB – Forge of Empires Player Data & Statistics. URL (DE): <https://foestats.com/de/> [19.04.2021].

Platzierung impliziert, mehrmals täglich im Spiel aktiv sind – hat also von der Möglichkeit zur kreativen Individualisierung ihres Städtenamens Gebrauch gemacht. Dies dürfte damit zusammenhängen, dass der Städtename sowie die Option zur Änderung nicht sehr prominent im Spiel platziert sind und es zudem keinen spielmechanischen Anreiz oder eine explizite Eingabeaufforderung für einen eigenen Namen gibt. Zudem ist jeder Städtename durch die vorgegebene possessive Struktur mit dem enthaltenen einzigartigen Benutzernamen ohnehin bereits zu einem gewissen Grad individualisiert.

Die erlaubte Zeichenzahl von Benutzernamen in FoE bewegt sich zwischen 4 und 24 Zeichen, im Gegensatz zu WoW sind außerdem namensinterne Leerzeichen akzeptiert.<sup>18</sup> Gildennamen in FoE befinden sich mit 3 bis 22 Zeichen (ganz ähnlich WoW mit 2-24 Zeichen) in einem ähnlichen Rahmen, für Städtenamen hingegen können nur 1 bis 15 Zeichen frei eingegeben werden. Die Länge der tatsächlich gewählten Namen ist für die drei untersuchten Namenarten im Mittel trotzdem sehr ähnlich (vgl. Tab. 1), wobei Gildennamen am längsten ausfallen (durchschnittlich 12,8 Zeichen) und Städtenamen am kürzesten (durchschnittlich 9,5 Zeichen).<sup>19</sup> Die meistgewählte Zeichenzahl beträgt für alle drei Namentypen 8 Zeichen (für Gildennamen gleichauf zudem 14 Zeichen). Wie Tab. 1 zudem zeigt, werden auch die minimal und die maximale zulässige Zeichenzahl bei Benutzernamen von manchen Spielern (m/w/d) ausgereizt.

	Ø-Zeichenzahl	Modalwert	geringste Zeichenzahl	höchste Zeichenzahl
<b>Benutzernamen</b>	10,4	8 (18x)	4 (4x)	24 (4x)
<b>Gildennamen</b>	12,8	8, 14 (10x)	5 (1x)	22 (1x)
<b>Städtenamen</b>	9,5	8 (15x)	1 (1x)	15 (7x)

Tab. 1: Zeichenzahl gewählter Benutzer-, Gilden- und Städtenamen in FoE (inklusive Leerzeichen)

Die längsten in der Stichprobe insgesamt vorkommenden Namen mit jeweils 24 Zeichen sind allesamt Benutzernamen, die mit Namenszusätzen strukturell ähnlich aufgebaut sind: *Boudica 545 die Schwarze*, *Karl Gottfried der Weise*, *Iphigenie 1365 die Weise* und *Agrippa 406 der Mächtige*. Die kürzesten vorkommenden Namen mit nur 1 oder 2 Zeichen hingegen sind Städtenamen: ☉, *IP*, *RA*. Es fällt auf, dass die vier längsten Namen aus vier graphematischen (durch Spatien abgetrennten) Namenbestandteilen zusammengesetzt sind, während die

<sup>18</sup> Vgl. URL: [https://support.innogames.com/kb/ForgeOfEmpires/de\\_DE/1045/Wie-%C3%A4ndere-ich-meinen-Benutzernamen-im-Spiel](https://support.innogames.com/kb/ForgeOfEmpires/de_DE/1045/Wie-%C3%A4ndere-ich-meinen-Benutzernamen-im-Spiel) [22.04.2021].

<sup>19</sup> Zum Vergleich: Ein deutscher Vorname ist durchschnittlich 6 Buchstaben lang (basierend auf 50.000 Vornamen von <https://vornamen.blog> [22.04.2021]).

kürzesten Namen lediglich aus einem Namenteil bestehen. Dieser augenscheinliche Zusammenhang zwischen der Länge der Zeichenkette und der Anzahl der graphematischen Namenteile ist naheliegend. Tab. 2 zeigt, dass Gildennamen durchschnittlich mehr Namenteile aufweisen als Benutzer- und Städtenamen, wobei die maximale Anzahl bei 5 Namenteilen liegt (für Benutzernamen in der Stichprobe nur bei 4).

	Ø-Namenteile	Modalwert	höchste Zahl mit Beispiel
<b>Benutzernamen</b>	1,6	1 (68x)	4 (6x): <i>Chuck Norris der 1.</i>
<b>Gildennamen</b>	2,2	2 (33x)	5 (4x): 🔥 <i>Fire &amp; Ice</i> ❄️
<b>Städtenamen</b>	1,4	1 (65x)	5 (1x): ❤️ <i>F95 x DTH</i> ❤️

Tab. 2: Graphematische Namensbestandteile der untersuchten Namen in FoE

Benutzernamen unterliegen in FoE über die Zeichenzahl hinaus einer weiteren Beschränkung: 31 Sonderzeichen sind explizit von der Verwendung ausgeschlossen, darunter alle Arten von Klammern.<sup>20</sup> Bei der Frage der verwendeten Zeichentypen sind zunächst vier Klassen zu unterscheiden: Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen<sup>21</sup> und Emojis. Von den insgesamt 300 untersuchten Namen enthalten nur 1 Benutzername (*291200*) und 2 Städtenamen (*🇩🇪, 28.01.2017*) nicht den zu erwartenden Zeichentyp Buchstabe.<sup>22</sup> Abseits des – für schriftlich vorliegende Namen in Alphabetsprachen außerhalb des virtuellen Raums sogar i. d. R. einzig und allein – normalen Zeichentyps Buchstabe werden die Namen in unterschiedlichem Ausmaß durch die anderen drei Zeichentypen ergänzt (vgl. Abb. 2).

<sup>20</sup> Vgl. URL: [https://support.innogames.com/kb/ForgeOfEmpires/de\\_DE/1045/Wie-%C3%A4ndere-ich-meinen-Benutzernamen-im-Spiel](https://support.innogames.com/kb/ForgeOfEmpires/de_DE/1045/Wie-%C3%A4ndere-ich-meinen-Benutzernamen-im-Spiel) [22.04.2021].

<sup>21</sup> Sonderzeichen werden üblicherweise ex negativo als Zeichen definiert, die weder Buchstaben noch Ziffern sind (vgl. u. a. Duden online, Wictionary). Unter Sonderzeichen fallen Interpunktionszeichen sowie wissenschaftlich-technische Symbole. In Abgrenzung dazu sind Emojis Bildzeichen (Piktogramme oder als Bilder dargestellte Ideogramme), darunter auch die klassischen „Smileys“ wie 😊. Aus Sonderzeichen zusammengesetzte Emoticons – also statt des Bildzeichens etwa: :- ) – werden hier nicht zu den Emojis gezählt.

<sup>22</sup> Nota bene: Bei *28.01.2017* handelt es sehr wahrscheinlich um das Startdatum des betreffenden Spielers (m/w/d) auf diesem Server, wobei *291200* möglicherweise den Geburtstag des betreffenden Spielers (m/w/d) repräsentiert.



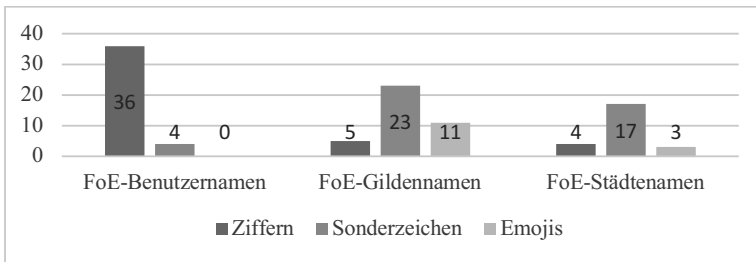


Abb. 2: Verwendete Zeichentypen in FoE-Namen neben Buchstaben (jeweils n = 100)

Ziffern treten überproportional häufig in Benutzernamen auf (36 von 100, zugleich nur  $\leq 5$  Gilden- oder Städtenamen). Für Sonderzeichen dreht sich das Bild um, sie sind kaum Bestandteil von Benutzernamen (23 von 100 für Gildennamen und 17 für Städtenamen, aber nur 4 Benutzernamen). Dies liegt jedoch sicherlich (mit) in der oben genannten Restriktion für Benutzernamen – 31 spezifische Sonderzeichen sind hier von der Verwendung ausgeschlossen – begründet. Emojis, die insgesamt selten verwendet werden, treten am ehesten in Gildennamen auf (11 von 100, für Städtenamen nur 3 und 0 für Benutzernamen). Das insgesamt seltene Vorkommen von Emojis ist vermutlich mit dadurch zu erklären, dass überhaupt nur mobile Benutzer (m/w/d) des Browserspiels bei der Texteingabe Emoji-Auswahloptionen durch ihr Smartphone angezeigt bekommen, was für Spieler (m/w/d) am Computer, die zunächst auf die Mittel der Tastatur beschränkt sind, nicht der Fall ist.

Die Namen bestehen nahezu alle aus der Kombination höchstens zweier Zeichentypen. Unter den Benutzernamen und den Städtenamen ist jeweils nur 1 Fall der Kombination dreier Zeichentypen vertreten, unter den Gildennamen sind es 4 Fälle. Von diesen insgesamt 6 Vorkommen aus 300 entfallen 4 auf die Kombination Buchstaben – Ziffern – Sonderzeichen. Alle vier Zeichentypen kommen in keinem Namen der drei Stichproben zusammen vor.

Von wenigen Ausnahmen abgesehen verteilen sich die Namen auf die beiden Sprachen Deutsch und Englisch, wobei das Deutsche als Spendersprache für alle drei Namenarten überwiegt, für Gildennamen sogar um mehr als das Doppelte (vgl. Abb. 3). Die Zuordnung erfolgte dabei anhand identifizierbarer Morpheme (bspw. deutsch: *Grafalf*, englisch: *N-rage*, deutsch-englisch gemischt: *HQ des Hunter's*).

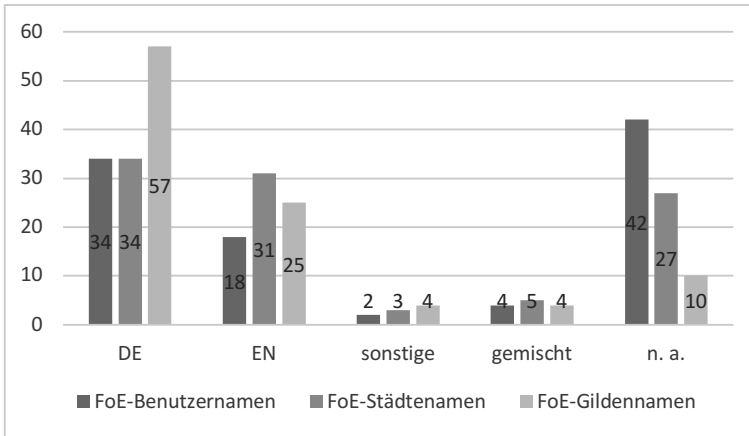


Abb. 3: Spendersprachen für FoE-Namen (jeweils n = 100)

Insgesamt 79 der zusammen 300 Namen waren keiner Sprache eindeutig zuordenbar (n.a.). Darunter fallen Namen, die keine erkennbaren Lexeme bzw. Morpheme beinhalten (bspw. *lo11*, *zx12*), die lexikalische Neuschöpfungen darstellen (bspw. *Asalyt*, *Suzukey*) oder in mehreren Sprachen homograph sind (bspw. *Mamba*, *MSLegion*). Unter letztere Kategorie fallen insbesondere auch bestehende Eigennamen, die in mehreren Sprachen in identischer Schreibung vorkommen (bspw. *Atlantis*, *William1066*). Es fällt auf, dass der Anteil nicht zuordenbarer Namen sich unter den drei untersuchten Namenarten deutlich unterscheidet. Er ist am höchsten für Benutzernamen, die in etwas unter der Hälfte der Fälle (42 von 100) nicht zuordenbar sind. Dies hängt damit zusammen, dass hier besonders häufig unverwechselbare Eigenkreationen verwendet werden (bspw. *Sim74sb*, *jc-yello*). Unter Gildennamen hingegen ist nur ein Zehntel der Namen nicht zuordenbar – schließlich sollte ein Gildename auch eine Aussage transportieren oder zumindest ansprechende Assoziationen wecken, um potenzielle neue Mitglieder anzuziehen. Eine intransparente Zeichenkombination wirkt hier wenig ansprechend, wenn Spieler (m/w/d) auf der Suche nach einer (neuen, passenden) Gilde die Gilden-Übersicht durchsehen. Erst nach der Auswahl eines ansprechenden Gildennamens durch Anklicken kann als nächstes die Gildenbeschreibung gelesen werden, die in der Regel den Gildennamen noch näher erklärt hinsichtlich der Frage, welche Spieler (m/w/d) sich in dieser Gilde zusammengefunden haben (vgl. SUCHARSKA 2019: 210 mit Beispielen). Die dritthäufigste Sprache nach Deutsch und Englisch, auf die bei der Namengebung zurückgegriffen wird, ist Latein – wie auch schon in der Studie von SUCHARSKA (2019) zu polnischen WoW-Gilden, vgl. Kap. 3. Möglicherweise fungiert der Rückgriff auf lateinische Namen(bestandteile) hier als Bildungsmarker, zumindest jedoch erlaubt er griffige oder extravagant klin-

gende Bezeichnungen (bspw. der Städtename *Casa Cerveza*), was durchaus an die Rolle des Lateinischen im Kontext von Studentenverbindungen erinnert – unter den Spielern (m/w/d) befinden sich sicherlich auch einige (ehemalige) Studierende.<sup>23</sup>

Von den insgesamt 9 in Abb. 3 unter der Kategorie *sonstige* zusammengefassten Sprachen entfallen 6 auf das Lateinische (bspw. die Gildennamen ☆*CarpeDiem*☆, *Rerum Potiri* und *Draco Mortis*), einer auf das Französische (Städtename *Montreux*), einer auf das Schwedische (Gildename *Läderlappen* [= schwed. 'Batman']) und einer (vermutlich) auf das Russische (Benutzername *faberge*, russ. *Фаберже*).<sup>24</sup> Die Kategorie *gemischt* schließlich enthält insgesamt 13 – auf die drei Namenarten gleichmäßig verteilte – Namen, die Bestandteile aus mehreren Sprachen enthalten. Überwiegend ist hierbei die Kombination aus Deutsch und Englisch (9 von 13, jeweils 3 pro Namentyp), bspw. *Kingdom der Erste* (Benutzername), *HQ des Hunter's* (Städtename) und *Be Orange, Ihr Hosen* (Gildename). Die restlichen 4 Namen dieser Kategorie enthalten in 3 Fällen lateinische Elemente (Benutzername *Frankulus*, Gildename << *Tropheus Forge* >> und Städtename *MaximusTown*) und in einem Fall eine Verbindung aus (Nonstandard-)Deutsch und Spanisch (Städtename *Los Deifelos* 🐼). Unter den insgesamt 125 eindeutig auf das Deutsche rückführbaren Namen sind nur in 4 Fällen Anleihen aus Nonstandard-Varietäten des Deutschen feststellbar (Benutzernamen *Deifele* – Inhaber eben genannter Stadt – und *tzwo*, Gildennamen *De Zoch kütt* und *Schwiiz*) und in einem Fall eine Anleihe aus einer historischen Sprachform (Gildename *Hasalaha*, ahd. Form des Ortsnamens *Haßloch* in der Pfalz, zugleich Stammesname der Haßlocher Pfadfinder).

Zuletzt werden die FoE-Namen nun noch auf graphematische Auffälligkeiten hin untersucht (vgl. Tab. 3). Gemeint sind damit primär Abweichungen vom orthographischen Regelsystem der zugrundeliegenden Sprache, also hier in erster Linie des Deutschen oder des Englischen (was natürlich nicht implizieren soll, dass virtuelle Namen an dieser unbedingt zu messen wären; zur Schreibung von Namen allgemein vgl. NERIUS 1995).

<sup>23</sup> Eine andere mögliche Erklärung könnte sein, dass das Konzept der *Gilde* im bekanntermaßen lateinaffinen Mittelalter verortet ist. Für diesen Hinweis danke ich einem anonymen Gutachter (m/w/d). Diese Erklärung bleibt jedoch nur plausibel, wenn der Lateinanteil in Spielen, in denen Spielerzusammenschlüsse nicht als *Gilden* bezeichnet werden (sondern bspw. *Fraktionen*), niedriger wäre – was zu untersuchen wäre. Hinzu kommt, dass die Mehrzahl der MMORPG-Spielwelten, so etwa auch in WoW, graphische Anleihen an das Mittelalter nehmen.

<sup>24</sup> Zwar sind auch historisch griechische, nordische und ägyptische Eigennamen bzw. an solche angelehnte Eigenkreationen vertreten (bspw. *Seraphokles*, *Brisinger*, *Apophis*), doch wurde diesen der Wert *n. a.* zugewiesen, da sie in diesen Schreibungen auch in andere Sprachen übernommen wurden und sich sonst in der Folge für andere Namen bzw. Namenbestandteile etymologische Zuordnungsschwierigkeiten ergeben hätten.

	<b>Benutzern.</b>	<b>Gildenn.</b>	<b>Städten.</b>	<b>Beispiel</b>
Abkürzung	1	3	5	<i>Wks Nagelstudio</i>
Binnenmajuskel	9	4	5	<i>KonFusion</i>
Getrennt-/Zusammen- schreibung	3	5	4	<i>Freizeit Gilde</i>
Graphem-Phonem- Korrespondenz	4	0	1	<i>Knowhere</i>
Majuskelschreibung	2	3	3	<i>Die MAFIA</i>
Minuskelschreibung	23	3	5	<i>circle of trust</i>
Rechtschreibung	1	1	1	<i>Devision Bell</i>
Zeichenersatz	2	1	1	<i>werwoelfchen</i>
Zeichenhäufung	4	0	0	<i>Murxxxxer</i>
Zeichensetzung	0	12	7	<i>FOE- Die Zukunft</i>
$\Sigma$	<b>49 (in 45)</b>	<b>32 (in 27)</b>	<b>32 (in 27)</b>	

Tab. 3: Graphematische Auffälligkeiten in den untersuchten FoE-Namen (jeweils n = 100)

Insgesamt wurden in den 300 untersuchten Namen 113 graphematische Auffälligkeiten gezählt, die sich auf 99 verschiedene Namen verteilen – etwa jeder dritte Name weist also eine graphematische Auffälligkeit auf. In wenigen Fällen sind auch zwei unterschiedliche Abweichungen in einem Namen enthalten (vgl. etwa der Benutzername *Murxxxxer* in Tab. 3, der dort als Beispiel für die Auffälligkeit Zeichenhäufung angeführt ist, zugleich aber auch die Auffälligkeit Graphem-Phonem-Korrespondenz zeigt, indem nicht entsprechend dem Wörterbucheintrag <Murkser> verschriftet wird, sondern die Lautverbindung /ks/ hier durch <x(xxx)> repräsentiert ist). Ein und dieselbe Auffälligkeit wurde allerdings pro Name stets nur einmal gezählt. Zunächst ist festzuhalten, dass die überwiegende Mehrzahl der Namen keine graphematischen Auffälligkeiten enthält, sofern man die Schreibung von Namen mit Zahlenzusätzen ohne Spatium wie bspw. in *Kaser308* nicht mitzählt: 55 Benutzernamen, 73 Gildennamen und 73 Städtenamen enthalten unter dieser Bedingung keine Auffälligkeiten. Unter Benutzernamen sind die graphematischen Abweichungen mit 49 Vorkommen in 45 Namen insgesamt höher – fast die Hälfte der Namen ist betroffen – als unter den Gilden- und Städtenamen mit jeweils 32 Abweichungen in 27 Namen, womit nur gut jeder vierte Gilden- bzw. Städtename eine Abweichung zeigt. Dies dürfte damit zu erklären sein, dass Benutzernamen ganz besonders die Funktion zukommt, einzigartig zu sein. Abweichungen werden deshalb vermehrt bewusst als Stilmittel eingesetzt (vgl. bspw. *nOObdOwn*).

Die mit großem Abstand häufigste Abweichung insgesamt ist beim Merkmal Minuskelschreibung zu beobachten (31 Vorkommen), wobei der weitaus größte Teil (mit 23 Vorkommen) auf Benutzernamen entfällt. Bei Gilden- und Städtenamen wird die Großschreibung des initialen Buchstabens bei Namen – auf

Abweichungen hiervon entfallen fast alle der 31 Vorkommen – also konsequenter angewendet als bei Benutzernamen. Bei Gildennamen (und wenig eindeutig auch Städtenamen) hingegen wird am häufigsten in der Zeichensetzung abgewichen. Es handelt sich hier primär um Abweichungen von orthographischen Regeln der Verwendung von Apostrophen, Halbgeviert- und Viertelgeviertstrichen sowie Unterstrichen, wobei die Apostroph-Fälle besonders häufig in Städtenamen auftreten aufgrund der naheliegenden Possessivkonstruktion [*Benutzer*](*'*)*s Stadt/City* o. ä. Gildennamen wiederum bestehen im Vergleich am häufigsten aus mehreren graphematischen Einheiten (vgl. Tab. 2), was den Gebrauch unterschiedlicher Arten von Segmentierungs-Hilfszeichen begünstigt (vgl. bspw. *just\_4\_fun* – das zudem hinsichtlich der Merkmale Minuskelschreibung und Zeichenersatz abweicht). Im Folgenden werden die einzelnen Auffälligkeiten noch knapp einzeln kommentiert:

**Abkürzung:** Hierunter fallen Namen, die Abkürzungen enthalten. Im Fall des Städtenamens *WKs Nagelstudio* (vgl. Tab. 3) wird bspw. der eigene Spielernamen (*WeiserKrieger2*) abgekürzt, im Gildennamen *GE64 & the Nightmare* eine Spielfunktion („Gilden-Expedition [bis Stufe 64]“). Eine Abkürzung scheint auch im Benutzernamen *Mapo Hbg* vorzuliegen, ohne dass diese jedoch kontextfrei auflösbar wäre. Insgesamt wurden in 300 Namen 9 Abkürzungen identifiziert, wobei nur eine davon auf die Klasse der Benutzernamen entfällt.

**Binnenmajuskel:** Binnenmajuskeln stehen typischerweise an Morphemgrenzen (bspw. der Gildennamen *KonFusion*, vgl. Tab. 3) oder auch an Lexemgrenzen (bspw. der Benutzernamen *TheLittleGnome7*), nur vereinzelt auch im Inneren von Morphemen (bspw. der Benutzernamen *nOObdOwn*). Das Muster besteht im letzteren Fall darin, nur einen bestimmten Buchstaben großzuschreiben, hier das *o* (ein anderes Binnenmajuskel-Muster, das in der untersuchten Stichprobe selbst nicht vertreten ist, jedoch im Spiel hin und wieder auftaucht, ist die abwechselnde Groß-/Kleinschreibung, so im Benutzernamen *NeRoKnAtOr*). Binnenmajuskeln kommen in 18 Namen vor, dabei besonders unter Benutzernamen.

**Getrennt-/Zusammenschreibung:** Hierunter fallen primär getrennt geschriebene Komposita wie *Freizeit Gilde* (vgl. Tab. 3), andererseits zusammen (oder durchgekoppelt) geschriebene Namenteile, die aus orthographischer Sicht separate Einheiten darstellen würden (bspw. der Gildennamen *ü40-Das Original*). Die 12 Vorkommen verteilen sich einigermassen gleichmäßig auf die drei untersuchten Namentypen.

Graphem-Phonem-Korrespondenz: Hierzu gehören orthographische Abweichungen, die offensichtlich stilistisch bedingt sind, d.h. auf einen (kreativen) optischen Effekt abzielen, wie etwa der Städtename *Knowhere* (< *nowhere*, vgl. *Knowhow*)<sup>25</sup> oder *N-rage* (< *to enrage*). Diese Fälle sind recht niederfrequent.

Majuskelschreibung: Hierunter fällt die Großschreibung von mehr als einem Buchstaben in Folge im Wortinneren (bei nur einem: Binnenmajuskel), etwa im Gildennamen *Die MAFIA* (vgl. Tab. 3) oder im Städtenamen *EIS-PALAST*. Majuskelschreibungen kommen für alle drei Namenarten sehr selten vor. Ein Grund dafür könnte sein, dass Großschreibung in der virtuellen Welt stark mit (aufdringlicher) Lautstärke gleichgesetzt wird (vgl. HEATH 2021 mit dem bereits sprechenden Titel „NO NEED TO YELL: A prosodic analysis of writing in all caps“).

Minuskelschreibung: Hierunter fallen alle Namen mit einer Minuskel am Namenanfang oder auch am Anfang eines im Namen freistehenden Substantivs. Die meisten Treffer entfallen dabei auf durchgängig klein geschriebene Namen wie *circle of trust* (vgl. Tab. 3), aber auch Fälle mit einer noch folgenden Binnenmajuskel sind enthalten wie bspw. im Benutzernamen *mcTobias*. Die Kleinschreibung am Namenanfang wird als Auffälligkeit gewertet, da in allen Sprachen, denen die vorkommenden Namen zugeordnet werden konnten, das Prinzip der Eigennamen-Großschreibung herrscht. Die Minuskelschreibung ist unter Benutzernamen auffällig häufig. Bedenkt man, dass in der (informellen) Internetkommunikation die durchgängige Minuskelschreibung häufig ist (vgl. MÜLLER 2016: 111), verwundert die vor diesem Hintergrund noch moderate Frequenz des Phänomens nicht. Im Falle einer Namenswahl ist die Minuskelschreibung um so mehr keineswegs auf bloße Ökonomie oder Unachtsamkeit zurückzuführen – insbesondere, da die Autokorrektur mobiler Endgeräte in Eingabemasken inzwischen automatisch den Erstbuchstaben als Majuskel setzt.

Rechtschreibung: Hierunter fallen Abweichungen von der Orthographie eines Lexems, die keinem erkennbaren stilistischen Zweck dienen (im Sinne einer nachvollziehbaren Umkodierung der Graphem-Phonem-Korrespondenzen). Ein Beispiel hierfür ist wohl der Städtename *Devi-*

<sup>25</sup> Dieser Beleg könnte allerdings auch rein morphologisch zu interpretieren sein (Wortbildungsprozess der Kontamination mit dem Ergebnis eines Portmanteau-Morphems) – für diesen Hinweis danke ich einem anonymen Gutachter (m/w/d). Ein weiteres Belegbeispiel wäre hier der – außerdem das Merkmal der Zeichenhäufung aufweisende – Benutzername *Murxxer* mit <x(xx)> für /ks/.

*sion Bell* (*The Division Bell* ist der Name eines Pink-Floyd-Albums),<sup>26</sup> ähnlich womöglich das Fehlen des zweiten <z> im Gildennamen *Die Revoluzer*. Beabsichtigt sein könnte die Auslassung des ersten Buchstaben im Benutzername *lefantenfuß*. Diese Abweichung ist für jeden Namenstyp nur einmal in der Stichprobe vertreten. Grund dürfte sein, dass ein Name normalerweise wohlüberlegt gewählt wird, da er schließlich die eigene virtuelle Identität (mit) repräsentiert. Zudem ist eine nachträgliche Namenänderung möglich, sollte ein Fehler erst nach der ursprünglichen Benennung auffallen.

**Zeichenersatz:** Zeichenersatz meint die bewusste Ersetzung von Buchstaben durch Ersatzbuchstaben (bspw. <ö> im Benutzername *werwoelfchen*, vgl. Tab. 3) sowie durch andere Zeichen, die selbst keine Buchstaben sind („Leetspeak“, bspw. <3> für <e/E> im Städtenamen *B3n City*). Auch Lexeme können durch homophone Ziffern ersetzt werden, bspw. im Gildennamen *just\_4\_fun*, umgekehrt wird im Netzjargon (wie auch in der Physik und generell im Englischen) teils das Tausendfache (*kilo-*) durch <k> ersetzt (*2.000 = 2k*), was womöglich im Benutzernamen *Spyro2k0* in abgewandelter Weise der Fall ist. Das Phänomen tritt sehr selten auf.

**Zeichenhäufung:** Zeichenhäufung meint die mindestens dreimalige Wiederholung desselben Zeichens wie etwa im Benutzernamen *Mur-xxxer* (vgl. Tab. 3), vgl. auch den Benutzername *Coooolio*. Dies kann auch Zahlen betreffen wie im Benutzernamen *LeoIIII*. Das Phänomen ist in der Stichprobe nur in Benutzernamen attestiert. Auch dies erscheint wiederum nicht zufällig, da eben gerade Benutzernamen besonders zu kreativ-salienten graphematischen Strategien neigen.

**Zeichensetzung:** Abweichungen hinsichtlich der Zeichensetzung betreffen, wie oben bereits beschrieben, vor allem (syntaktisch) multisegmentale Namen. Es verwundert daher nicht, dass dieses Phänomen unter Benutzernamen nicht attestiert ist, dafür unter Gilden- und Städtenamen etwas häufiger als die meisten anderen Phänomene. Ein Beispiel hierfür ist etwa der Gildename *FOE- Die Zukunft* (vgl. Tab. 3, gegenüber orthographisch *FOE – Die Zukunft*). Ebenso gehören hierzu nicht gesetzte Apostrophe in possessiven Fügungen wie im Städtenamen *Kings Home* oder umgekehrt Apostrophe, die orthographisch nicht zu setzen wären (bspw. im Städtenamen *HQ des Hunter's*).

<sup>26</sup> Falls nicht als Kontamination aus *Devil* und *Division* zu interpretieren, was sich jedoch nicht erhärten lässt.

Namen weisen generell eine etwas freiere Graphotaktik auf als Appellativa (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 88-92). Für virtuelle Namen ist in der Domäne des Internets mit seiner geringeren orthographischen Verbindlichkeit mit noch mehr Variation zu rechnen. Insgesamt ist die Zahl der graphematischen Abweichungen in allen drei untersuchten Namentypen trotz allem geringer, als erwartet wurde. Hierbei ist möglicherweise noch zu bedenken, dass die drei Stichproben jeweils von der Spitze der Spielrangliste entnommen wurden: Spieler (m/w/d) bzw. Gilden, die zu den besten eines Servers gehören, haben Hunderte, wenn nicht sogar mehr, Stunden in das Spiel investiert und im Falle eines (auf Langfristigkeit angelegten) Browserspiels wie FoE insgesamt schon mehrere Jahre mit diesem verbracht. Würde es sich um eine nicht-intendierte Fehlerschreibung handeln, hätten die betreffenden Spieler (m/w/d) längst Sorge getragen, die Namensschreibung – je nach Namenart – selbst zu korrigieren oder deren Änderung durch den Support zu beantragen. Unter diesen Umständen ist davon auszugehen, dass die Namen in allen drei Gattungen sehr bewusst so gewählt wurden, wie sie sind; es sind dabei kaum Flüchtigkeitsfehler zu erwarten, sondern vielmehr gezielt eingesetzte stilistische Abweichungen. Letztere treten jedoch, wie sich gezeigt hat, auch nur in eingeschränktem Maße auf.

Zum Abschluss dieses Kapitels sei noch, basierend auf Beobachtungen in spielinternen Chats, darauf hingewiesen, dass Benutzer- wie Gildennamen in der spielinternen Kommunikation in FoE auch gekürzt werden – vergleichbar der Kürzung von Personennamen zu Spitznamen (vgl. hierzu allgemein DEBUS 1988). Städtenamen sind hiervon nicht betroffen, da sie im Spiel keine kommunikative Relevanz aufweisen, wenn Städtenamen auch prinzipiell kürzbar sind (vgl. etwa BALNAT 2018). Bei Personennamen werden im Fall polymorphematischer Namen in der Regel die Attribute bzw. Zusätze allgemein gekürzt (bspw. *Marcel der Eiserne I* > *Marcel*; *TheLittleGnome7* > *Gnome*; *Leo11111* > *Leo*; *nOObdOwn* > *Noob*). Emojis, Zahlen und Sonderzeichen fallen dabei offensichtlich durchgängig weg. Die Majuskelverwendung variiert abhängig davon, ob die Schreiber (m/w/d) durchgängige Kleinschreibung verwenden oder nicht. Nicht-transparent (weiter-)segmentierbare längere Namen tendieren dazu, monosegmental zu Kopfwörtern gekürzt zu werden (bspw. *Mazymad der III* > *Mazy*; *Sigurdson2c* > *Sigu*). Auch Gildennamen werden in der Kommunikation verkürzt (bspw. *Kommando zurück!* > *Kommando*; ☆ *CarpeDiem* ☆ > *Carpe*). Hier fällt auf, dass im Gegensatz zu Benutzernamen auch zu Akronymen gekürzt wird (bspw. 🧛 *Rising Angels* 🧛 > *RA*; als Mischwort etwa: *NO\_MERCY* > *NoM*). Dies ist zur Referenz auf andere Gilden effizient, für Benutzernamen vermutlich aber aufgrund des hohen Grads der Unpersönlichkeit ausgeschlossen. Zum tatsächlichen Gebrauch der virtuellen Namen und in Hinblick auf den Erhalt graphematischer Merkmale besteht in jedem Fall weiterer Forschungsbedarf. Im nächsten Abschnitt folgt nun die Betrachtung der Semantik virtueller Namen, wiederum gefolgt von einer Analyse zur selben FoE-Stichprobe (Kap. 6).



## 5. Die Semantik selbstgewählter virtueller Namen in Videospiele

Zunächst unterliegt auch die Lexik/Semantik von Eigennamen in Videospiele gewissen anbieterseitigen Vorgaben. Grundsätzlich müssen Namen den AGBs zur Nutzung eines Spiels entsprechen, also zu gewissen Verhaltensbestimmungen und Hausregeln konform sein. Verstöße können in der Regel durch Spieler (m/w/d) gemeldet werden und führen dann ggf. zu Sanktionen wie etwa einer temporären Umbenennung durch einen zufälligen, systemgenerierten Namen (mit Aufforderung zur Vergabe eines anderen Namens) oder in schweren Fällen bis hin zur Sperrung des betreffenden Accounts. Die diesbezüglichen Bestimmungen<sup>27</sup> etwa von Blizzard für WoW sind eher vage gehalten: Vergebene Namen „müssen angemessen und nicht anstößig sein“. Für Rollenspiel-Server, auf denen die Immersion in die Spielwelt noch stärker im Fokus steht, bestehen weitere Vorgaben. So werden hier explizit Namen mit Referenzen auf bekannte Personen, Charaktere, Marken, Orte o. ä. untersagt sowie Namen, die sich nicht in ein mittelalterliches Fantasy-Setting fügen (mit den gegebenen Beispielen *Slipnslide*, *Robotman*, *Discoinferno*).

SUCHARSKA (2019: 211) unterscheidet hinsichtlich der Benennungsmotive von Namen in Spielen zunächst dichotomisch zwischen Namen, die sich in ein Spieleuniversum einfügen (bspw. auf dessen Mechaniken beziehen) und solchen, die sich gegenüber dem Spieleuniversum „fremd“ verhalten. Letztere können intertextuelle Bezüge zu Namen in anderen kulturellen Kontexten herstellen (etwa aus anderen Spielen, Film, Musik und Literatur). Im Kontext der von ihr untersuchten WoW-Gildennamen sieht sie Gildennamen dabei zwischen zwei Extremen: „the desire to blend in with the presented world and the desire to break out of it“ (SUCHARSKA 2019: 216), wobei sich dazwischen ein Spektrum an Strategien wie Ironie oder metatextueller Kommentare fände. Für ihre Untersuchung der Namen von WoW-Gilden auf polnischen Servern unterscheidet sie nach Benennungsmotiv vier semantische Kategorien:

1. Namen mit Bezug auf das Spieluniversum (dessen Orte, Geschichte usw., wie sie sich aus der *Lore*, d. i. dem Hintergrundwissen zur fiktiven Welt ergibt);
2. Namen mit Bezug auf das Gameplay (vor allem die Spielweise und Spielmechaniken);
3. Namen mit Bezug zur Spielcommunity (etwa mit Zusammenhalt symbolisierenden Gruppenbezeichnungen oder Referenzen auf Fraktionen, Spielserver o. ä.);
4. Namen mit Bezug auf (spielexterne) Kultur (etwa referierend auf Interessen, nationale oder regionale Identitäten, literarische Namen o. ä.).

<sup>27</sup> Verhaltensbestimmungen von Blizzard Entertainment. URL: <https://eu.battle.net/support/de/article/42673> [19.04.2021]

SIFA/DRACHEN/THURAU (2014) haben gezeigt, dass das Spielgenre (in diesem Fall: MMORPG vs. Taktik-Shooter) einen Einfluss auf Benennungsstrategien hat. Auch zwischen US- und EU-Servern zeigen sich Unterschiede in den Benennungsmustern. In MMORPGs wie WoW können gewählte Charakternamen sogar Prädiktoren für die gewählte Fraktion (Allianz vs. Horde), die gewählte Charakterrasse (bspw. Mensch, Nachtfelf, Ork) und die gewählte Charakterklasse (bspw. Jäger, Krieger) sein. Insbesondere zeigt sich dieser Unterschied für menschenähnliche vs. weniger menschenähnliche Charakterrassen.<sup>28</sup> SIFA/DRACHEN/THURAU (2014) zeigen darüber hinaus für WoW, dass Charakternamen mit einer negativen Bedeutung (bspw. „Nightmare“) mehr als sechsmal so häufig gewählt werden wie Namen mit einer positiven Bedeutung (bspw. „Hope“). Für den Taktik-Shooter *Battlefield: Bad Company 2* können SIFA/DRACHEN/THURAU (2014) sogar einen Zusammenhang zwischen gewähltem Spielernamen (Gamer-Tag) und dem Spielverhalten zeigen.<sup>29</sup>

Die Namenwahl in FoE bewegt sich lexikalisch im Rahmen der AGBs des Entwicklers InnoGames. Diese sehen vor, dass ein gewählter Username einerseits keine Rechte Dritter verletzen darf und andererseits nicht „gegen die guten Sitten verstößt, z. B. religiöse Gefühle Dritter verletzt, rassistisch oder diskriminierend ist“ (§ 12.3).<sup>30</sup> Bei Verstößen können Namen durch andere Spieler (m/w/d) gemeldet werden. Im Folgenden werden die oben bereits aus graphematischer Perspektive betrachteten 300 FoE-Namen semantisch hinsichtlich der ihnen zugrunde liegenden Benennungsmotive untersucht.

## 6. Fallstudie: Die Semantik von Namen in FoE

In einem ersten Schritt wurde zunächst versucht, die Namen sehr grundsätzlich einzuteilen in solche Namen, die einen Spielbezug erkennen lassen, und solche, die keinen Spielbezug erkennen lassen (vgl. SUCHARSKA 2019: 201 f.). *Spielbezug* meint hier, dass in irgendeiner Weise auf das Spieluniversum, eine Spiel-

<sup>28</sup> SIFA/DRACHEN/THURAU (2014) diskutieren, ob dieser Effekt auf eine ungleiche Verteilung männlicher und weiblicher Spieler auf die wählbaren Charakterrassen zurückzuführen sein könnte, da weniger menschenähnliche Rassen (bspw. Trolle, Untote) im Verhältnis mehr männliche Charaktere aufweisen und menschenähnliche Rassen (bspw. Menschen, Nachtfelfen) mehr weibliche Charaktere. Sie schließen diesen Effekt jedoch aus, da auch bei separater Analyse der männlichen vs. weiblichen Charaktere das Muster bestehen bleibt.

<sup>29</sup> Hier gemessen anhand der Wahl eines von vier möglichen Start-Kits (Assault, Engineer, Medic, Recon), das damit die Rolle des Spielers innerhalb des Teams und seinen Spielstil für das nächste Match vorgibt. Für MMORPGs wäre zu vermuten, dass analog der Spieltyp (nach BARTLE 1996: Achiever, Explorer, Killer oder Socializer) ganz ähnlich eine Rolle spielt.

<sup>30</sup> InnoGames AGBs, URL: <https://legal.innogames.com/foe/de/agb> [20.04.2021].



nen Bezug nehmen, die nahezu alle Spiele des Genres aufweisen. Dazu gehören etwa Bezüge auf Kampf- und Handelsfunktionen, vgl. den Gildennamen *Die Händler*. Dieser Name könnte auch schon als Bezug auf ein etwas weiter rechts als *Spielfunktion* auf der Skala angesiedeltes Merkmal *Spielweise* hindeuten: Hier werden Spieler (m/w/d) angesprochen, die einen bestimmten Spielstil pflegen – etwa das kooperative Spiel (Handel) dem kompetitiven Spiel (Kampf) vorziehen. Eher kompetitive Spieler (m/w/d) dürfte hingegen der Gildename *NO\_MERCY* anziehen. Noch weiter zur Mitte hin sind Gildennamen angesiedelt, die bestimmte kleinere Spielergruppen ansprechen, etwa Gelegenheitsspieler (m/w/d), die nicht so viel Zeit investieren wollen, sich nur unregelmäßig einloggen und deshalb keine zeitintensiven Gilden-Verpflichtungen wahrnehmen können (bspw. *Ohne Zwänge, No-Stress*).<sup>32</sup> In diesem Bereich des Kontinuums sind auch Gildennamen angesiedelt, die Spieler einer bestimmten regionalen Herkunft (bspw. *Schwiiz*) oder eines bestimmten Alters (bspw. *ü40-Das Original*) ansprechen. Weiter rechts in Richtung externen Bezugs sind dann die sehr häufig vorkommenden Gildennamen angesiedelt, die lediglich allgemein eine Art von Verbund und damit Zusammenhalt markieren (bspw. *The Family, Der Clan*). Noch loser wird dieser Bezug etwa bei Gildennamen wie *Pangea*. Schließlich sind am rechten Rand solche Namen zu finden, die rein externe Bezüge aufweisen und somit keinen *Spielbezug* (bspw. *Avalon, Ein schöner Tag!*).

Statt einer Kategorisierung der Namen hinsichtlich ihres Spielbezugs wird im Folgenden aus dem jeweiligen Namentyp (Benutzer-, Städte- oder Gildename) heraus induktiv-explorativ eine semantische Kategorisierung entwickelt, um die zentralen Benennungsmotive bzgl. namengebender Domänen zu identifizieren. Dieses Vorgehen wählten bspw. auch RIDINGER (2010) für die Untersuchung der Benennungsmotive bei schwulen und lesbischen Magazinen und Zeitungen sowie, hiervon übernommen, KELLEY (2012) für LGBT-Gildennamen, d. h. Namen von Gilden, die sich explizit an LGBT-Spieler (m/w/d) wenden. Vergleichbar geht zudem LOHKEMPER (2020) bei der Analyse der Benennungsmotive von Friseursalons vor. Eine Mischung aus induktiver und deduktiver Kategorienbildung wählten SCHLOBINSKI/SIEVER (2018) bzw. die Autoren (m/w/d) in diesem Sammelband in ihrem großangelegten Vergleich von Benutzernamen in 14 Sprachen. Die vorkommenden Namen werden beim induktiven Vorgehen nach einem gemeinsamen semantischen Kern hin zu einer thematischen Klasse zusammengefasst – so lassen etwa die Gildennamen *Apophis, die roten Einhörner, Avalon* und *Götterdämmerung* als Gemeinsamkeit erkennen, dass sie einen

<sup>32</sup> Da die Namen der 100 ranghöchsten Gilden als Stichprobe gewählt wurden, ist hier davon auszugehen, dass die Namen nicht (mehr?) zwingend mit der Spielweise der Gildenmitglieder übereinstimmen, da Gelegenheitsspieler (m/w/d) normalerweise nicht im oberen Teil von Ranglisten zu finden sind.

Mythologie-Bezug aufweisen (Kategorie *Mythologie*). Am Ende sollten möglichst alle Namen einem distinkten Bedeutungsfeld – oder ggf. mehreren – zuordenbar sein.

Da Namen teils „auf verschiedene Weisen interpretierbar sind“ (KERSTEN/LOTZE 2018: 118), wurden schon in SCHLOBINSKI/SIEVER (2018) teils Namen mehreren semantischen Kategorien zugleich zugewiesen (im Fall von KERSTEN/LOTZE 2018 für englische Benutzernamen sogar „viele“). Diesem Vorgehen folgt die vorliegende Untersuchung. Allerdings wird hier zum Zweck der Beschränkung auf die salientesten Aspekte pro Namen maximal eine zweite Kategorie vergeben. Könnten beliebig viele Kategorien pro Namen frei vergeben werden, würden zudem unterschiedliche Annotatoren (m/w/d) mit größerer Wahrscheinlichkeit zu unterschiedlichen Kategorisierungen kommen. Die Möglichkeit zur Doppelklassifizierung hingegen erscheint nötig, da Namen einerseits auf zwei Ebenen lesbar sein können: So enthält der Gildename *Die MAFIA* zum einen eine soziale (Organisations-)Einheit, zusätzlich aber auch eine gewaltbereit-kämpferische Konnotation (Kategorie *Kriegerertum*) vergleichbar den Namen *Black Pirates* oder *Die Verbrecher Firma*. Andererseits können teils bei mehrteiligen Namen mehrere namensgebende Domänen vertreten sein: So referiert in *GE64 & the Nightmare* der erste Namenteil auf eine Spielfunktion (Gildenexpedition mit allen 64 Stufen) und der zweite Namenteil auf ein Abstraktum. Für die Gildennamen zeigt die Verteilung Abb. 5.

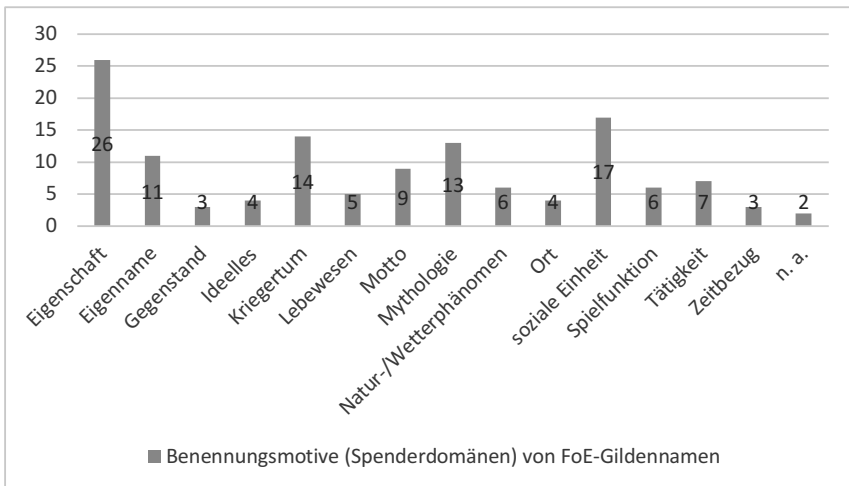


Abb. 5: Benennungsmotive (Spenderdomänen) der FoE-Gildennamen (n = 100, Mehrfachzuordnungen möglich)

Die Werte übersteigen zusammen die Zahl 100 aufgrund der teilweisen Zuweisung von zwei Kategorien zu einem Namen. Abgesehen von zwei semantisch nicht zuordenbaren Gildennamen (*KnaSchMo*, *SoLoOI*) verteilten sich die restlichen 98 Namen auf 14 verschiedene Kategorien. Etwa ein Viertel der Namen ist zwei Kategorien zugleich zugeteilt. Am häufigsten referieren Gildennamen im weiteren Sinn auf Eigenschaften (26, bspw. *Die Aufrechten*, *Die Unbequemmen*) und auf Zusammenschluss markierende soziale Einheiten (17, bspw. *Der Clan*, *The Family*). Ebenfalls häufig ist der Gebrauch kämpferischer Bezeichnungen, also Referenzen auf Kriegerertum (14, bspw. *Die Schattenritter*, *Drachenkämpfer*), sowie Referenzen auf Mythologie (13, bspw. *Apophis*, *Götterdämmerung*). Es folgt in der Häufigkeit die Verwendung von (außerhalb des Spiels existierenden) Eigennamen (11, bspw. *Amarok*, *Läderlappen* [= schwed. für *Batman*, Comicfigur]) und die Verwendung von Mottos (9, bspw. ☆*CarpeDiem*☆, *Kommando zurück!*). Die anderen 8 Kategorien bewegen sich jeweils zwischen 7 und 3 Vorkommen. Es sind dies zum einen Gildenbezeichnungen, die auf (deverbale, nicht-kriegerische) Tätigkeiten verweisen (7, bspw. 🗡️ *Exploristas*, *Sleep n' Eat*)<sup>33</sup> und solche, die auf Natur- und Wetterphänomene referieren (6, bspw. 🔥 *Fire & Ice* ❄️, *Firewind*) oder auf eine Spielfunktion (6, bspw. *Tavernenhocker*, << *Tropheus Forge* >> [Anm.: sog. „Forgepunkte“ sind die wichtigste Währung des Spiels]). Es folgen Referenzen auf Lebewesen, wobei diese Kategorie unabhängig von deren ontologischem Status zu verstehen ist (5, bspw. s 🦋 *Rising Angels* 🦋, *Silver Lions*). Weniger als eine Hand voll Vorkommen entfallen auf Zeitbezüge (4, bspw. *Freizeit Gilde*, *Pausenhelden*) sowie auf Ideelles (4, bspw. *Sinnflut*, *Zeitgeist*)<sup>34</sup> und schließlich Orte (4, bspw. *Schwiiz*, *Tropical Island*). Am seltensten vertreten sind unter den Gildennamen der Stichprobe Verweise auf

<sup>33</sup> Die Tätigkeit des Kämpfens wurde generell nicht mit unter diese Kategorie gezählt aufgrund der Zuweisung jedes Namens zu maximal zwei Kategorien (so ist bspw. *Drachenkämpfer* bereits den beiden Kategorien Kriegerertum und Mythologie zugeordnet). Dies betrifft außerdem die beiden Gildennamen *Sinners Warrior* und *Wind-Warriors*. Das indirekt auch morphologische Kriterium der Tätigkeit (deverbale Wortbildungen) wurde den beiden rein semantischen Kriterien somit nachgeordnet. Ein weiterer Grund für diese Entscheidung ist, dass Kriegerertum eine spezifischere semantische Zuordnung im Falle von Verben des Kämpfens darstellt als lediglich Tätigkeit.

<sup>34</sup> Exemplarisch zur Verdeutlichung der Mehrfachzuordnung an dieser Stelle: Die Zuordnung zur Kategorie Zeitbezüge erfolgt für *Freizeit Gilde* und *Pausenhelden* jeweils für das Erstglied (*Freizeit*, *Pausen-*), während *Freizeit Gilde* zugleich auch der Kategorie soziale Einheit zugeordnet ist (*Gilde*) und *Pausenhelden* der Kategorie Kriegerertum (-helden). Für die Beispiele, die zur Kategorie Ideelles genannt sind, gilt dies analog: Zuordnung zu dieser Kategorie aufgrund der Bestandteile *Sinn-* bzw. *-geist*, als Zweitkategorien sind hier Natur / Wetterphänomene (-flut) bzw. Zeitbezug (Zeit-) zugewiesen.

Gegenstände (3, bspw. ✂ *Erdäpfelturm* ✂, *Pech und Schwefel*) sowie Zeitbezüge (3, bspw. *Pausenhelden*, *Zeitgeist*).

Das häufigste Merkmal Eigenschaft aus Abb. 5 lässt sich noch diesbezüglich binnendifferenzieren, ob die Attributionen positiver oder negativer Natur sind. Die Untersuchung von THURAU/DRACHEN (2011: 272) anhand eines Samples von 120.000 Charakternamen in WoW hat ergeben, dass Namen mit negativer Semantik sechsmal häufiger auftraten als solche mit positiver Semantik. Für die FoE-Stichprobe zu Gildennamen ergeben sich unter den 26 Vorkommen 14 positive (bspw. *Decided*, *Freigeister*) versus 6 negative (bspw. *Die fiesen Wichtel*, *NO\_MERCY*), während 6 Vorkommen nicht eindeutig zuordenbar sind, da sie teils positiv und teils negativ verstanden werden können (bspw. << *Die Eisernen* >>, *Die Unbequemen*). Es sind also im Unterschied zur Untersuchung THURAU/DRACHEN (2011) zu WoW-Charakternamen doppelt so viele positive wie negative Eigenschaften vertreten. Dies könnte zum einen darauf zurückzuführen sein, dass Gildennamen möglicherweise eher Zusammenhalt und gegenseitige Unterstützung betonen, während die individuellen Charakternamen eher die Stärke bzw. Gefährlichkeit als Einzelkämpfer hervorheben. Mehr noch dürfte der Unterschied aber auf das Spielgenre zurückzuführen sein: In FoE liegt der Fokus auf *Aufbau*-Strategie, was unbedingt ein stark kooperatives Verhalten voraussetzt. Zudem fällt auf, dass unter den negativen Eigenschaften eine Reihe selbstironischer Zuschreibungen enthalten ist (bspw. '∪ *All Time Honks* ☹, *Legion der Narren*).

Was sich für die FoE-Gildennamen ebenfalls bestätigt, ist die Beobachtung von SUCHARSKA (2019: 216), dass Intertextualität ein wichtiges Merkmal dieser Namen darstellt. Dies zeigen Namen wie *Brisingr* (Ort im Roman *Eragon*), *Läderlappen* (schwed. für *Batman*, Comicfigur) oder *R.E.D.* (Filmtitel), die auf neuere Literatur- und Filmerzeugnisse referieren, ebenso Namen mit mythologischen Bezügen wie *Avalon* (König-Arthus-Saga) oder *Götterdämmerung* (u. a. Göttersagen-Sammlung *Edda*, beim Komponisten Wagner). Eine andere Form des intertextuellen Verweises zeigt bspw. der Gildename *Draco Mortis*, der durch auf Unstimmigkeiten beruhender Abspaltung aus der Gilde *Drachenkämpfer* entstand und somit einen namentlichen Seitenhieb auf die ehemalige Gilde enthält.

## 6.2 Die Semantik von Städtenamen in FoE

Als nächstes werden nun die Benennungsmotive der untersuchten 100 FoE-Städtenamen nach gleichem Vorgehen semantisch gruppiert (vgl. Abb. 6).

Es erstaunt nicht, dass unter den Städtenamen zusammengenommen mehr als die Hälfte lexikalisch Ortsbezeichnungen enthält (insgesamt 60 von 100, in Abb. 6 in sechs Subkategorien unterteilt). Hiervon referiert das Gros, nämlich 34 Vorkommen, auf Stadt- oder Dorfnamen. Von diesen 34 Vorkommen be-

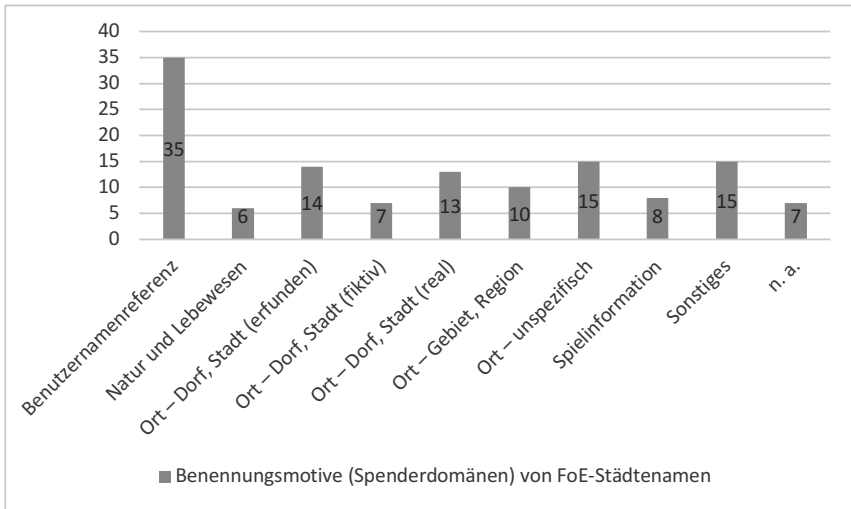


Abb. 6: Benennungsmotive (Spenderdomänen) der FoE-Städtenamen (n = 100, Mehrfachzuordnungen möglich)

ziehen sich 14 auf erfundene Stadt-/Dorfnamen – es handelt sich dabei um Bezeichnungen, die Lexeme wie *Stadt*, *City*, *Town* enthalten (bspw. *Kaser's Stadt*, *Doc City*, *TakeTown*) oder zumindest morphologisch als (erfundene) Stadt-/Dorfnamen identifizierbar sind (bspw. *neu Koboldingen*, Stadt des Spielers *MondKobold*). In den meisten Fällen sind diese erfundenen Stadt-/Dorfnamen in irgendeiner Weise lexikalisch verbunden mit dem Benutzernamen des Stadtbesitzers (m/w/d), womit diese Fälle dann auch zusätzlich der Kategorie *Benutzernamenreferenz* zugeordnet sind. Unter den restlichen 20 *Stadt-/Dorfnamen* lassen sich zwei Muster unterscheiden: Zum einen wird auf real existierende Städte bzw. Dörfer zurückgegriffen, die möglicherweise auf die Herkunft des Spielers (m/w/d), die Stadt eines Lieblings-Sportvereins oder eine andere persönliche Nähe schließen lassen (13 Vorkommen, bspw. *Biesdorf-Süd*, *Dortmund*, *Frickenfelden*). In einem Fall ist auch ein historischer Stadtname belegt (*Byzanz*). Zum anderen werden, etwa halb so häufig, fiktive Städtenamen bemüht, die intertextuell auf Filme, Serien, Literatur oder andere Spiele referieren (7 Vorkommen, bspw. *Sin City* nach dem gleichnamigen Comic bzw. Film, *Yol-Ghurmak* als Stadtname im Pen-&-Paper-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*, *R'lyeh* als Stadtname in der Lovecraft-Kurzgeschichte *The Call of Cthulhu*).

Ähnlich häufig wie Dorf-/Stadtbezüge sind Referenzen auf die Benutzernamen der die Stadt besitzenden Spieler (m/w/d) mit 35 Vorkommen. Hier lassen sich im Wesentlichen erneut drei präferierte Muster feststellen. Zum einen wird



der Benutzername im Stadtnamen durch explizite (partielle) Wiederaufnahme erneut verwendet, dann in den meisten Fällen in Verbindung mit einem zweiten Lexem/Morphem der Kategorie *O r t s n a m e*, wie dies durch die automatische Stadtbenennung bereits nahegelegt wird. Beispiele hierfür sind *Anna's Home* (Benutzername *Anna Sonea*), *Kleotopia* (Benutzername *Kleo 328*) oder *MaximusTown* (Benutzername *666Maximus666*). Zum anderen finden sich (teils humoristische) Anspielungen auf den Benutzernamen im Sinne impliziter Wiederaufnahmen. Beispiele für dieses Muster sind *Roundhouse City* (Benutzername *Chuck Norris der 1.*) oder *poliZEI* (Benutzername *TATÜTATAA*) – wobei sich intendiert humoristische Fälle auch bei expliziter Wiederaufnahme finden lassen, bspw. *Stilles Örtchen* (Benutzername: *Vanda der Stille*). Eine dritte Kategorie verwendet Personennamen oder referiert auf solche, die mit dem eigenen Benutzernamen nichts zu tun haben (bspw. *Birgit Kraft*, *Hohenzollern* – ersteres möglicherweise der eigene Klarname, also reale Vor- und Nachname der Spielerin).

Am zweithäufigsten treten unspezifische Ortsnamen sowie die allgemeine breite Restekategorie *S o n s t i g e s* mit jeweils 15 Vorkommen auf. Unter den unspezifischen Ortsnamen sind Namen mit unspezifischen Ortsbezeichnungen wie in oben *Anna's Home*, *Kleotopia*, *Stilles Örtchen* vertreten oder etwa die Städtenamen *Stadt* (reines Appellativum), *Heidiland* (Wortmarke), *EIS-PALAST*, *Niffler-Farm*, *WKS Nagelstudio*. Die Restkategorie *S o n s t i g e s* lässt sich wohl unter der Gemeinsamkeit des besonders Kreativen und Extravaganen, dadurch oft Humoristischen zusammenfassen. Beispiele hierfür sind etwa der Tier- oder Produktname *Alaska Seelachs*, der Musikalbum-Name *Devision Bell* (Pink Floyd) oder Benutzernamen wie *Ablenkung*, *Cave @ Work*, *♥F95 x DTH ♥*<sup>35</sup>. Es folgen Ortsnamen, die auf größere geographische Einheiten als Städte referieren (Gebiete und Regionen) mit 10 Vorkommen. Unter diesen ist nur ein einziger realer Name vertreten, nämlich der Name des australischen Bundestaats *Queensland*. Die restlichen 9 Vorkommen entfallen allesamt auf fiktive Namen mit intertextuellem Bezug (bspw. *Bruchtal* aus *Der Herr der Ringe*, *Lillyput* aus *Gullivers Reisen*).

8 Vorkommen entfallen sodann auf das Benennungsmotiv, auf eine Spielfunktion zu referieren bzw. eine spielrelevante Information zu teilen. Hierzu gehören Städtenamen wie *Inaktiv* (derzeit nicht im Spiel aktiv), *28.01.2017* (das eigene Startdatum im Spiel), *Nebenwelt* (die Person besitzt auf einem anderen Server des Spiels noch eine größere, aktiver bespielte Stadt und ist hier nur unregelmäßig online), *Rising Angels* (Werbung für die eigene, gleichnamige Gilde), *Uceria* (Servername). 7 weitere Vorkommen sind keiner der Kategorien

<sup>35</sup> Aufzulösen als *Fortuna Düsseldorf 1895* und *Die Toten Hosen*: „*Alles aus Liebe*“ mit Referenz auf eine gemeinsame Fan-Kollektion des Fußballvereins und der Musikband unter diesem Kurznamen und Slogan.

eindeutig zuordenbar (bspw. 🐉, *IP*, *Ucindra*). Schließlich wurden zuletzt noch 6 Vorkommen zu einer Kategorie *Natur und Lebewesen* zusammengefasst (bspw. *Fledermausland*<sup>36</sup> oder *Sweetwater*).

Insgesamt zeigen sich bei den Benennungsmotiven der Städtenamen unterschiedliche kommunikative Funktionen. So gibt es informierende Städtenamen (v.a. Kategorie *Spielfunktion*) neben unterhaltenden (humoristische Städtenamen), solche mit Verweisen auf die reale Welt ebenso wie solche mit Verweisen auf fiktive Welten. Die meisten Städtenamen im Sample sind erwartungsgemäß individuell und einzigartig gehalten – da Spieler (m/w/d), die hierauf keinen Wert legen, ohnehin den automatisch generierten Namen bestehen lassen. Nur ein Städtename tritt gleich 3-mal im Sample auf, nämlich *Uceria* (Servername). 2-mal vertreten sind jeweils *Asgard* (Wohnort der Asen nach der Edda) und *Atlantis*, also zwei semantisch im weiteren Sinne mythologische Ortsbezüge.

### 6.3 Die Semantik von Benutzernamen in FoE

Als nächstes werden nun die Benennungsmotive der untersuchten 100 FoE-Benutzernamen nach gleichem Vorgehen semantisch gruppiert (vgl. Abb. 7).

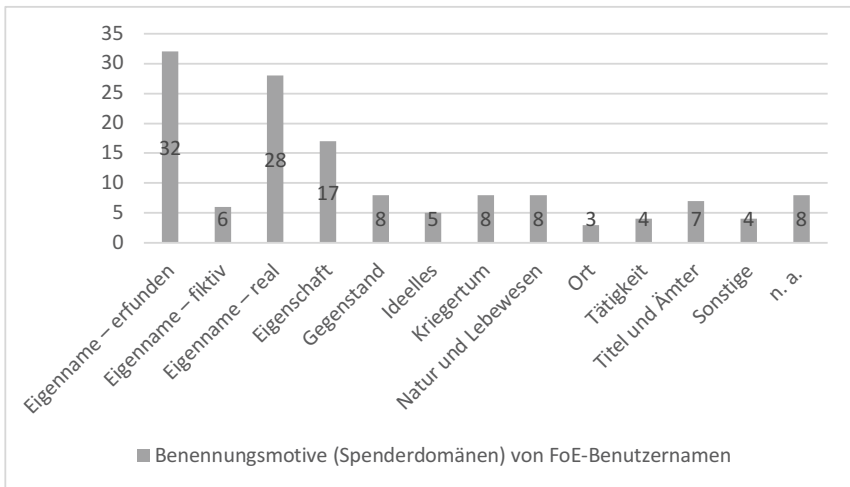


Abb. 7: Benennungsmotive (Spenderdomänen) der FoE-Benutzernamen (n = 100, Mehrfachzuordnungen möglich)

<sup>36</sup> Zugleich eine intertextuelle Anspielung auf ein Zitat aus dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas*: „Wir können hier nicht anhalten, hier ist Fledermausland!“ Für diesen Hinweis danke ich Lisa Dücker.

Gut ein Drittel der Namen ist zwei Kategorien zugleich zugewiesen (139 Zuordnungen auf 100 Namen). Zwei Drittel der Benutzernamen (66 Vorkommen) sind durch andere Eigennamen motiviert bzw. an solche angelehnt. Eigennamen mit existierender Vorlage (real oder fiktiv, zusammen 33 Vorkommen) sowie erfundene Eigennamen (32 Vorkommen) sind hierunter annähernd gleichauf vertreten. Letzteres meint Namen, die keine erkennbaren realweltlichen Vorlagen haben, aber in ihrer phonologisch-prosodischen Struktur einem realweltlichen Namen nachgebildet sind (bspw. *Saschito*, *Suzukey* – im Gegensatz zu in die Kategorie n. a. eingeordneten Zeichenkombinationen wie *zx12*)<sup>37</sup>. Das hohe Vorkommen dieses Namentyps bestätigt die Beobachtung, dass sich Spieler (m/w/d) ihre virtuellen Namen nicht nur nach dem Aspekt der möglichst kreativen Unikalität ausdenken, sondern ästhetische Überlegungen ebenfalls eine Rolle spielen: „I think the priority for me is that it sounds exotic but realistic [...]“ (zitiert nach CRENSHAW/NARDI 2014). Existierende Eigennamen haben meistens Namensvorlagen der realen Welt (28 Vorkommen, bspw. *Steffen der Sensible 61*, *William1066* – Zusätze werden für die Zuordnung in diese Kategorie ignoriert, es genügt, dass bspw. in diesem Fall die Namen *Steffen*, *William* enthalten sind). Von diesen 28 Namen sind mit dem in dieser Domäne zu erwartenden Übergewicht 20 Namen maskulin und nur 6 feminin (*Anna Sonea*, *Boudica 545 die Schwarze*, *catkathi92*, *Diana von Nürnberg*, *Iphigenie 1356 die Weise*, *Queen Lydia*), 2 Namen (*Kleo 328*, *Kyron 1501*) sind nicht eindeutig zuordenbar. Seltener gehen Eigennamen auf fiktive Namensvorlagen zurück, wodurch sie zugleich intertextuelle Verweise darstellen (6 Vorkommen, bspw. *Golumn* zur Kreatur *Gollum* in J. R. R. TOLKIENS *Der Herr der Ringe*, *Zorniger-Voldemort* zum zentralen Antagonisten in J. K. ROWLINGS *Harry Potter*). Alle 6 fiktiven Eigennamen referieren auf männliche fiktive Figuren. 19 von insgesamt 37 Namen mit Namenszusätzen (bspw. in Form von Eigenschaften oder Zahlen, beides etwa in *Boudica 545 die Schwarze*) entfallen auf die Kategorie der r e a l oder f i k t i v existierenden E i g e n n a m e n, womit diese also weiter individualisiert werden (teils auch gezwungenermaßen, da der Name ohne Zusatz möglicherweise schon vergeben ist).

Am dritthäufigsten referieren Namen(teile) auf E i g e n s c h a f t e n (17 von 100), wobei viele dieser Fälle Namenszusätze in der Form von Herrscherbeinamen darstellen (bspw. *Steffen der Sensible 61*, *Denny der gerechte*). Nicht als Zusatz gezählt sind in Form von Adjektivattributen vorkommende Eigenschaften in Namen wie *TheLittleGnome7*, *WeiserKrieger2*. Nicht alle der Vorkommen, wenn auch die meisten, sind auf Adjektive zurückzuführen, so bspw.

<sup>37</sup> *Saschito* könnte dabei mittels des spanischen Diminutivsuffixes *-ito* vom Vornamen *Sascha* abgeleitet sein (vgl. zu diesem Bildungsmuster auch den Benutzernamen *Frankulus*), *Suzukey* eine Kontamination aus der Motorradmarke *Suzuki* plus engl. *key* darstellen. Für diesen Hinweis danke ich einem anonymen Gutachter (m/w/d). Andere Namen dieser Kategorie sind ohne erkennbare Namensvorlage gebildet, bspw. *bezzor*; *Chmav*, *silvertist*.

*nOObdOwn* (*Noob* referiert hierbei auf die Eigenschaft, ein Spiel nicht zu beherrschen, darin schlecht zu sein) oder *Murxxxxer* (wohl als Nomen Agentis zum Verb (*ab-*)*murksen*; die *x*-Iteration für die Phonemfolge /ks/ findet sich auch im Titel der Filmkomödie *Der Wixxer*, deren gleichnamiger Protagonist ein gefährlicher Verbrecher ist).

Die restlichen Kategorien sind alle ähnlich niederfrequent mit 2 bis 9 Vorkommen vertreten. 8 Vorkommen weist dabei zunächst die Kategorie der Namen auf, die auf Gegenstände referieren bzw. diese aufgreifen (bspw. *Radierer*, *stahlei77*). *G e g e n s t a n d* ist hier im weiteren Sinne eines materiell manifestierten Dings zu verstehen (bspw. auch *Cermet* [= ein Verbundwerkstoff], *krallchen1960* [kleine *Kralle*]). Ebenfalls 8 Vorkommen entfallen auf Namen, die Lexeme aus dem Bereich des Kriegerturns bzw. des Kämpferischen aufgreifen (bspw. *Il Trooper Il*, *AllkillerStrike*, *MSLegion*). In 8 Namen ist außerdem das Benennungsmotiv *N a t u r u n d L e b e w e s e n* – inklusive mythologischer Lebewesen – vertreten (bspw. *catkathi92*, *Hugosaurus*, *werwoelfchen*), wobei in diesem Fall nur zwei Namen der Subkategorie *Natur* statt *Lebewesen* zugeordnet ist (*Der Nordwind*, *SONNENKREMPEL*). Schließlich waren ebenfalls 8 Vorkommen nicht zuordenbar, da sie lediglich aus kryptischen Zeichenverbindungen bestanden (n. a., bspw. *mm2613*, *lo11*). Mit 7 Vorkommen ist die Kategorie *T i t e l u n d Ä m t e r* vertreten (bspw. *Doc Wollo*, *Grafalf*, *Lord Dezart*). Der Kategorie *I d e e l l e s* sind 5 Vorkommen zugeordnet (bspw. *Kingdom der Erste*, *tzwo*, *oO TheFinal Oo*).<sup>38</sup>

Es folgt noch die Kategorie *T ä t i g k e i t* mit 4 Vorkommen (bspw. *Hunter of Gun*, *ReisenderChris9*) sowie gleichauf mit ebenfalls 4 Vorkommen die Kategorie *S o n s t i g e s* (bspw. *TATÜTATAA*, *VollGerne*). Zuletzt mit nur 3 Vorkommen ist die Kategorie *O r t* vertreten, wobei zwei Vorkommen als Namenszusätze in Form von Adelsprädikaten Verwendung finden (*Achim von Oldenburg*, *Diana von Nürnberg*) und ein dritter Name das englische Lexem für 'Höhle' enthält (*XmalCave*). Die Untersuchung einer größeren Stichprobe würde hier zweifellos noch weitere niederfrequente Kategorien zutage fördern, was aber die Dominanz der vorherrschenden größeren Kategorien nicht verändern dürfte.

<sup>38</sup> Dieser Kategorie wurde auch der Benutzername *Salah6666* zugeordnet. *Salah* ist prinzipiell genauso ein real existierender (arabischer) Eigennamen, ist hier zusammen mit dem Zusatz *6666* (= angebliche Gesamtverszahl des Koran nach einem verbreiteten Glaubenssatz) jedoch eher in seiner appellativischen Bedeutung 'rituelles Gebet im Islam' zu interpretieren. Für die Hinweise dazu danke ich Renata Szczepaniak und Christine Renker.

## 7. Zusammenfassende Interpretation und Fazit

Im Vorfeld der empirischen Untersuchung anhand des Browser-Aufbauspiels *Forge of Empires* wurde die Notwendigkeit einer eigenen Klasse virtueller Namen postuliert. Virtuelle Namen wurden bislang innerhalb der Onomastik noch kaum berücksichtigt und finden keinen angemessenen Platz in bestehenden Namentypologien. Sie sind nicht mit fiktiven Namen gleichzusetzen und können zugleich das ganze Namenspektrum nicht-virtueller Namen (Personennamen, Ortsnamen usw.) bedienen, wobei sie allerdings etwas anderen Bedingungen der Namengebung unterliegen. Auch die Benennungsmotive und ihre Beschränkung auf spezifische (virtuelle) Verwendungskontexte unterscheiden sie. Die vorgeschlagene Subklassifikation setzt auf oberster Ebene eine Distinktion zwischen selbstgewählten und fremdvergebenen Namen an und unterscheidet auf der nächsten Ebene danach, ob der Namenträger einer außerhalb des virtuellen Raums existierenden Entität entspricht oder nicht. Avatare, die lediglich mit einer real existierenden Entität durch deren Kontrolle verknüpft sind, nehmen dabei eine Zwischenstellung ein. Selbstgewählte Namen folgen in Form und Funktion anderen Regeln als fremdvergebene Namen, wobei letztere große Nähe zu bestehenden Kategorien wie bspw. fiktiven oder literarischen Namen aufweisen. Im empirischen Teil der Studie wurden nur selbstgewählte Namen<sup>39</sup> in einem (aufgrund der Einbettung in Narrationen in einer alternativen Lebenswelt) besonders namenreichen virtuellen Kontext, nämlich in Videospiele, untersucht.<sup>40</sup> Gewählt wurde dabei mit *Forge of Empires* erstmals ein Aufbaustrategie-Browserspiel, während in bisherigen Studien das MMORPG *WoW* überproportional häufig im Vordergrund stand.

Bei Eigennamen gibt es „insgesamt eine relativ größere Mannigfaltigkeit als im nichtonymischen Wortschatz und die allgemeinen orthographischen Regeln gelten häufig nicht“ (NERIUS 1995: 417). Speziell für virtuelle Namen, die keinen historisch gewachsenen Namentraditionen unterworfen sind, gilt dies noch verstärkt. Hier werden die Grenzen der graphematischen Freiheit in der Namenswahl im Wesentlichen nur durch allgemeine Eingabebeschränkungen festgelegt. Trotzdem folgen rund zwei Drittel der untersuchten Namen ohne Abweichung etablierten (Namen-)Schreibungen. Dies gilt besonders für Gilden- und

<sup>39</sup> Ein anonymer Gutachter (m/w/d) weist daraufhin, dass der Akt der tatsächlichen Selbstwahl aus der erfolgten sekundären Analyse heraus natürlich nicht nachweisbar ist. Gemeint ist hier nur, dass die untersuchten Namen vom Benutzer (m/w/d) in jedem Fall frei wählbar/bestimmbar sind innerhalb der geltenden Vorgaben (unabhängig davon, wer/was hier noch mögliche Einflüsse auf die Namengebung hat) und nicht anbieterseitig (bspw. durch einen implementierten Namengenerator) vorgegeben sind.

<sup>40</sup> In Foren oder Chats bspw. kommt im Grunde nur eine Art von virtuellen Namen in Betracht, nämlich Benutzernamen. Videospiele hingegen bieten in ihrer Spielwelt potenziell Raum für jegliche Art virtueller Namen.

Städtenamen, die ihrer Funktion nach „sprechender“ (semantisch transparenter) gestaltet sind als die verstärkt auf individuellen kreativen Ausdruck ausgerichteten Benutzernamen: Während bei Gilden- und Städtenamen nur gut ein Viertel der Namen graphematische Auffälligkeiten zeigt, sind bei den Benutzernamen immerhin knapp die Hälfte der Namen betroffen. Der verstärkte kommunikative Fokus von Gildennamen hat sich auch in ihrer etwas höheren durchschnittlichen Zeichenzahl und der höheren durchschnittlichen Zahl der graphematischen Wortglieder gezeigt sowie in ihrer Affinität zu Emojis (jeder zehnte Gildennamen enthält Emojis, obwohl diese nur auf mobilen Endgeräten direkt auswählbar sind). Die Individualität von Benutzernamen hingegen wird unterstrichen durch die auffällig häufige Integration von Ziffern bzw. Zahlenfolgen in diese Namen: Mehr als ein Drittel weist hier Ziffern als graphematische Zeichen auf, wohingegen dieser Wert für Gilden- und Städtenamen lediglich bei jeweils rund 5 % liegt (dass Sonderzeichen in Benutzernamen so selten sind, liegt sicher auch an dem weitgehenden Ausschluss dieser durch Eingabebeschränkungen). Ein Blick auf die Spendersprachen hat sich ebenfalls in das Bild gefügt, dass Gildennamen stärker kommunikativ-phatische Funktionen erfüllen: Mehr als jeder zweite FoE-Gildennamen ist deutsch, wohingegen es bei den Benutzer- und Städtenamen nur jeweils jeder dritte ist. Über 40 % der Benutzernamen können keiner Spendersprache zugeordnet werden, was wiederum nur für 10 % der Gildennamen zutrifft. Gleichzeitig folgen auch Benutzernamen in allen untersuchten Aspekten beschreibbaren Mustern. Sie sind sozusagen bei aller Kreativität weniger kreativ, als sie prinzipiell sein könnten. Die graphematischen Möglichkeiten werden nicht zur Gänze ausgeschöpft, Individualität ist also offensichtlich nicht das einzige Ziel um jeden Preis – zumindest ist die Namengestaltung weiterhin an Namengebungskonventionen orientiert, wenn auch offensichtlich loser als im Fall nicht-virtueller Namen.

Die Ergebnisse der semantischen Untersuchung unterstreichen die funktionale Differenz zwischen Gilden- und Benutzernamen, wohingegen Städtenamen eine Zwischenposition einnehmen – schon, weil sich hier häufig in possessiver Struktur Benutzernamen und autosemantische Appellativa begegnen. Benutzernamen basieren stark, nämlich zu insgesamt zwei Dritteln, auf (existierenden oder erfundenen) Eigennamen. Damit weisen sie ein semantisch vergleichsweise intransparentes Fundament auf, das dann lediglich durch (attributive) Zusätze spezifiziert und damit vor allem individuiert wird: *LeoIIII* ist eben nicht ein beliebiger Leo unter zahllosen anderen, sondern in dieser graphematischen Form einzigartig. Zusätzliche 8 Benutzernamen sind nicht einmal auf einen Namen zurückführbar und damit gänzlich semantisch uninterpretierbar. Unter Gildennamen hingegen ist nur 1 Name semantisch nicht interpretierbar, die anderen 99 sind transparent bedeutungsgeladen, wobei allein ein Viertel auf Eigenschaften referiert.

Für weiterführende Untersuchungen sind eine Reihe möglicher Stoßrichtungen gegeben. So wäre einerseits eine systematisch über verschiedene Spielgenres hinweg vergleichende Namenstudie von großem Interesse. Spannend, wenn auch aufwändiger zu untersuchen, wäre außerdem der tatsächliche, oft kürzend-modifizierende Gebrauch von Namen in Videospiele gegenüber ihrer Vollform in Spielforen, Chats und Voice-Kommunikation. Für letzteres könnten etwa Spiele-Streams des Streaming-Videoportals *Twitch* einbezogen werden. Schließlich könnten mit zusätzlichen Ressourcen größere Stichproben ausgewertet werden. Dabei könnten unter mehreren Annotatoren (m/w/d) für die semantische Annotation zusätzlich Inter-Annotator-Agreements berechnet werden. Die graphematische Analyse könnte noch einen vertiefenden Blick auf graphotaktische Aspekte (Silbenbau, Graphemkombinationen) werfen oder, dies unter Einbezug von mündlichen bzw. Videodaten, Graphem-Phonem-Korrespondenzen im Detail untersuchen. Schließlich wären auch weitere Studien zu virtuellen Namen abseits von Videospiele nach wie vor ein Desiderat. Der noch sehr junge Gegenstand virtueller Namen hat ein reiches neues Betätigungsfeld für die Onomastik eröffnet.

### Literaturverzeichnis

- ABEND, PABLO/HAWRANKE, THOMAS (2016): Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel. In: *Tierstudien* 9, 133-144.
- ALEKSIEJUK, KATARZYNA (2016): Internet personal naming practices and trends in scholarly approaches. In: PUZEY, GUY/KOSTANSKI, LAURA (eds.): *Names and Naming. People, Places, Perceptions and Power*. Bristol et al., 3-17.
- ANDROUTSOPOULOS, JANNIS/BUSCH, FLORIAN (Hgg.) (2020): *Register des Graphischen*. Berlin, Boston.
- BALNAT, VINCENT (2018): Vom *Boul'Mich'* zur *Kajo*: Kürzung von Ortsnamen im Substandard (D-F) – ein Überblick. In: GAUTIER, LAURENT/MODICOM, PIERRE-YVES/VINCKEL-ROISIN, HÉLÈNE (Hgg.): *Diskursive Verfestigungen. Schnittstellen zwischen Morphosyntax, Phraseologie und Pragmatik im Deutschen und im Sprachvergleich*. Berlin, Boston, 331-346.
- BARTLE, RICHARD (1996): Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcfs.htm> [12.07.2021].
- BRIGHT, WILLIAM (2003): What IS a name? Reflections on Onomastics. In: *Language and Linguistics* 4 (4), 669-681.
- DEBUS, FRIEDHELM (1988): Original und Variation. Zur Kreativität bei der Benennung von Personen. In: MUNSKE, HORST H./VON POLENZ, PETER/REICHMANN, OSKAR et al. (Hgg.): *Deutscher Wortschatz. Lexikologische Studien. Ludwig Erich Schmitt zum 80. Geburtstag von seinen Marburger Schülern*. Berlin, Boston, 24-45.
- DEBUS, FRIEDHELM (2012): *Namenkunde und Namengeschichte. Eine Einführung*. Berlin.
- ECKER, ROBERT (2011): Creation of internet relay chat nicknames and their usage in English chatroom discourse. In: *Linguistik online* 50 (6), 3-29.
- EICHLER, ERNST/HILTY, GEROLD/LÖFFLER, HEINRICH et al. (1995 f.): *Namenforschung: ein internationales Handbuch zur Onomastik*. 3 Bände. Berlin, New York (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 11), Berlin, New York.

- EISEN, HILKE (2008): Die sprachliche Gestaltung phantastischer Szenarien – die Rolle der Namen. In: *Muttersprache* 2/2008, 97-107.
- FLACH, SUSANNE/KOPF, KRISTIN/STEFANOWITSCH, ANATOL (2018): Skandale und Skandälchen kontrastiv: Das Konfix *-gate* im Deutschen und Englischen. In: HEUSER, RITA/SCHMUCK, MIRJAM (Hgg.): *Sonstige Namenarten. Stiefkinder der Onomastik*. Berlin, Boston, 239-268.
- FRITZ, ELISABETH (2018): Cupidd<3: *MY NAME IS BREONNA BUT I GO BY BREE OR CAKES*. In: HEUSER, RITA/SCHMUCK, MIRJAM (Hgg.): *Sonstige Namenarten. Stiefkinder der Onomastik*. Berlin/Boston, 303-329.
- GATSON, SARAH N. (2011): Self-naming practices on the internet: identity, authenticity, and community. In: *Cultural Studies – Critical Methodologies* 11 (3), 224-235.
- HABIBLI, REYHAN YUSUF (2020): The role of the proper names on the internet-communication. In: *Journal of Critical Reviews* 7 (4), 906-908.
- HASSANEIN, HAMADA S.A. (2019): GD Usernames and Euphemism: a morphosemantic analysis. In: *International Journal of English Linguistics* 9 (5), 107-125.
- HEATH, MARIA (2021): NO NEED TO YELL: A prosodic analysis of writing in all caps. In: *University of Pennsylvania Working Papers in Linguistics* 27 (1), 67-76.
- HEUSER, RITA/SCHMUCK, MIRJAM (Hgg.) (2018): *Sonstige Namenarten. Stiefkinder der Onomastik*. Berlin, Boston.
- JAECH, AARON/OSTENDORF, MARI (2015): What your username says about you. In: *Proceedings of the 2015 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*, Lisbon, Portugal, 17.-21. September 2015, 2032-2037.
- JAIN, PARIDHI/KUMARAGURU, PONNURANGAM (2016): On the dynamics of username changing behavior on Twitter. In: *CODS '16: Proceedings of the 3rd IKDD Conference on Data Science*, 2016, 1-6.
- KAWAHARA, SHIGETO/NOTO, ATSUSHI/KUMAGAI, GAKUJI (2018): Sound symbolic patterns in Pokémon names. In: *Phonetica* 75 (3), 219-244.
- KAWAHARA, SHIGETO/GODOY, MAHAYANA C./KUMAGAI, GAKUJI (2020): Do sibilants fly? Evidence from a sound symbolic pattern in Pokémon names. In: *Open Linguistics* 6 (1), 386-400.
- KAZIABA, VIKTORIA (2016): Nicknamen in der Netzkommunikation. In: *Der Deutschunterricht* 1, 24-29.
- KELLEY, JAMES B. (2012): Gay naming in online gaming. In: *Names* 60 (4), 193-200.
- KERSTEN, SASKIA/LOTZE, NETAYA (2018): Nicknames international: Englisch. In: SCHLOBINSKI, PETER/SIEVER, TORSTEN (Hgg.) (2018): *Nicknamen international. Zur Namenwahl in sozialen Medien in 14 Sprachen*. Berlin, 101-124.
- KERSTEN, SASKIA/LOTZE, NETAYA (2019): Creating a self-image. Face-work and identity construction online. In: *Journal für Medienlinguistik* 2 (2), 123-156.
- KOSS, GERHARD (2002): *Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik*. 3. Auflage. Tübingen.
- KROMAND, DANIEL (2007): Avatar categorization. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, URL: [www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf](http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf) [21.02.2021].
- LOHKEMPER, ALINA (2020): Von *Salon Brigitte* zu *verlockenden Krehaartionen*. Eine Analyse möglicher Regelmäßigkeiten bei wortspielerischen Friseurnamen. In: *Beiträge zur Namenforschung* 55 (1), 27-55.
- MÜLLER, HANS-GEORG (2016): *Der Majuskelgebrauch im Deutschen. Groß- und Kleinschreibung theoretisch, empirisch, ontogenetisch*. Berlin, Boston.
- NERIUS, DIETER (1995): Schreibung der Namen: Prinzipien, Normen und Freiheiten. In: EICHLER, ERNST/HILTY, GEROLD/LÖFFLER, HEINRICH et al. (Hgg.): *Namenforschung: ein internationales Handbuch zur Onomastik*. 1. Teilband. Berlin, New York (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 11), 414-419.



- NÜBLING, DAMARIS/FAHLBUSCH, FABIAN/HEUSER, RITA (2015): *Namen. Eine Einführung in die Onomastik*. 2. Auflage. Tübingen.
- OZIMSKA, JOANNA (2019): Online dating usernames. Semantic analysis. In: *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin – Polonia*, Vol. XXXVII, 121-132.
- RIDINGER, ROBERT B. MARKS (2010): *So's your old lady*: Naming patterns in the gay and lesbian press. In: *Journal of Homosexuality* 30 (2), 59-74.
- RIEGER, STEFAN/SCHÄFER, ARMIN/TUSCHLING, ANNA (2021): Virtuelle Lebenswelten: Zur Einführung. In: diess. (Hgg.): *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*. Berlin, Boston, 1-10.
- SIFA, RAFET/DRACHEN, ANDERS/THURAU, CHRISTIAN (2014): The name is the game: Patterns in character names and gamer tags. In: *Entertainment Computing* 5 (1), 21-32.
- SCHLOBINSKI, PETER (1998): Pseudonyme/Nicknames im Chat. In: *Networx* 5. URL: <https://www.mediensprache.net/networx/networx-5.pdf> [21.02.2021].
- SCHLOBINSKI, PETER/SIEVER, TORSTEN (Hgg.) (2018): *Nicknamen international. Zur Namenwahl in sozialen Medien in 14 Sprachen*. Berlin.
- SUCHARSKA, KATARZYNA (2019): Guild names in *World of Warcraft*. In: *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin – Polonia*, Vol. XXXVII, 207-218.
- THURAU, CHRISTIAN/DRACHEN, ANDERS (2011): Naming virtual identities: patterns and inspirations for character names in *World of Warcraft*. In: *Proceedings of the 10<sup>th</sup> Entertainment Computing Conference*. Vancouver, Canada, 270-281.
- WHITTY, MONICA T./BUCHANAN, TOM (2010): What's in a screen name? Attractiveness of different screen names used by online daters. In: *International Journal of Internet Science* 5 (1), 5-19.
- ZAPPAVIGNA, MICHELE (2015): Searchable talk: the linguistic functions of hashtags. In: *Social Semiotics* 25 (3), 274-291.
- ZIEGLER, EVELYN (2004): „Die Grenzen meiner Tastatur sind die Grenzen meiner Pseudonymkonstruktion“: Form und Funktion von Chat-Pseudonymen im IRC. In: *Bulletin Suisse de Linguistique Appliquée* 80, 109-123.