

Michael Beißwenger

## **WhatsApp, Facebook, Instagram & Co.: Schriftliche Kommunikation im Netz als Thema in der Sekundarstufe**

**Vorabversion.** Beißwenger, Michael (2018): WhatsApp, Facebook, Instagram & Co.: Schriftliche Kommunikation im Netz als Thema in der Sekundarstufe. In: Steffen Gailberger & Frauke Wietzke (Hrsg.): Deutschunterricht in einer digitalen Gesellschaft. Unterrichts Anregungen für die Sekundarstufen. Weinheim: Beltz Juventa, 91-124.

### **Abstract**

Die schriftlichen Äußerungen, die von Kindern und Jugendlichen in Kommunikationsdiensten im Internet produziert werden, unterscheiden sich in Form und Gestaltung merklich von sprachlichen Produkten der Kategorie ‚Text‘, auf deren Erstellung die Vermittlung von Schreibkompetenzen im Deutschunterricht zielt. Der Unterricht ist daher gefordert, die Schriftverwendung in privater, dialogischer Freizeitkommunikation funktional zu reflektieren und in Beziehung zu setzen zu den Normerwartungen, die an schriftliche Texte zu stellen sind. Der Beitrag gibt Anregungen für die Behandlung des Themas in der Sekundarstufe: Ausgehend von Arbeitsaufträgen, die auf authentische Datenbeispiele bezogen sind, wird die Diskussion und Analyse sprachlicher Auffälligkeiten in WhatsApp und sozialen Netzwerken in den breiteren Kontext einer Reflexion über die Gestaltung sprachlicher Äußerungen in Abhängigkeit von situativen Bedingungen der Kommunikation eingeordnet. Die beigegebenen Unterrichtsmaterialien knüpfen an die kommunikative Alltagserfahrung der Schülerinnen und Schüler an.

### **Deutschdidaktische Verortung und innovativer Gehalt**

Nie zuvor wurde so viel geschrieben wie heute. Immer mehr Menschen nutzen heutzutage wie selbstverständlich die Schrift, um damit – sei es per PC, Tabletcomputer, Handy oder Smartphone – schnell und unkompliziert über das Internet dialogisch zu kommunizieren. Wer im Jahr 2017 zur Altersgruppe 25+ gehört, hat in der Regel noch die Zeit ohne Internet erlebt; für die Jüngeren hingegen gehört die Präsenz von Online-Medien – und insbesondere deren Nutzung für die schriftliche, dialogische Individualkommunikation – von klein auf ganz selbstverständlich zum Alltag.

Die regelmäßig durchgeführten KIM- und JIM-Studien zur Mediennutzung 6-19-Jähriger (KIM 2016, JIM 2016) belegen eindrucksvoll, welchen Stellenwert der Umgang mit Internet, Smartphone und digitalen Kommunikationsdiensten in der Alltagserfahrung und Freizeit-

kommunikation von Kindern und Jugendlichen einnimmt. 96% der 12-19-Jährigen nutzen *regelmäßig*, 87% *täglich* Internetdienste. Bei den 6-13-Jährigen gilt das für 66% (regelmäßige Nutzung) bzw. 41% (tägliche Nutzung). Das bevorzugte Zugangsmedium ist das Smartphone. Das zentrale Motiv für die tägliche Nutzung ist die Kommunikation mit netzbasierten Kommunikationsdiensten, allen voran derzeit der Kurznachrichtendienst *WhatsApp*, über den sich schnell und unkompliziert getippte Dialoge im Chat-Modus realisieren lassen. Bei den 12-19-Jährigen spielen des Weiteren Dienste wie *Instagram*, *Snapchat* und *Facebook* eine wichtige Rolle.

Durch Kommunikationsangebote im Internet sowie durch das Smartphone als Endgerät ist der Zugang zu Formen der schriftlichen Kommunikation für Kinder und Jugendliche niedrigschwelliger geworden als zu Zeiten, zu denen Internetangebote noch weitestgehend stationär genutzt wurden. Nie zuvor haben Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit so viel, so selbstverständlich und insbesondere so lustvoll geschrieben wie heute. Die schriftliche Kommunikation per Smartphone ist für sie nichts, das sie als mühsam oder „uncool“ empfinden, etwa wie früher den ungeliebten Brief an die Oma, den man aus Höflichkeitsgründen schreiben musste, um sich für das Geburtstagsgeld oder Weihnachtsgeschenk zu bedanken. Im Gegenteil: Kinder und Jugendliche haben Spaß am schriftlichen Austausch und begreifen die genutzten Kommunikationsdienste als praktische Erweiterung ihrer sozialen Handlungsmöglichkeiten. Die eigenen sozialen Kontakte und Netzwerke können damit auch dann weiter gepflegt werden, wenn man sich nicht treffen kann. Da die Kommunikation per Schrift überdies diskret ist und nicht ohne Weiteres von Dritten mitverfolgt werden kann, lassen sich der Austausch mit Freunden und die Pflege sozialer Kontakte realisieren, ohne dass Eltern oder andere Bezugspersonen mithören können.

Die schriftlichen Äußerungen, die von Kindern und Jugendlichen bei der Kommunikation über digitale Kommunikationsanwendungen produziert werden, unterscheiden sich sowohl funktional als auch in ihrer sprachlichen Form deutlich von solchen Produkten des schriftsprachlichen Handelns, auf deren Erstellung die Kompetenzziele gerichtet sind, die im Deutschunterricht im Bereich „Schreiben“ vermittelt werden.<sup>1</sup> Der Deutschunterricht ist daher in besonderer Weise gefragt, die neue Alltagsschriftlichkeit, die sich in der Freizeitkommunikation von Kindern und Jugendlichen beobachten lässt, didaktisch aufzugreifen und einzuordnen. Dabei geht es nicht darum, Kindern und Jugendlichen beizubringen, wie man chattet. (Das lernen sie sehr gut ungesteuert) Wenig sinnvoll ist weiterhin, den Schülerinnen und Schülern vermitteln zu wollen, ihre freizeitliche Sprachverwendung sei defizitär. Erstens wird

---

<sup>1</sup> Die sprachlichen Besonderheiten in Formen internetbasierter Kommunikation sind in der medienlinguistischen Literatur gut erforscht und wurden in einer großen Zahl von Arbeiten beschrieben (u.a. Runkehl et al. 1998, Storrer 2001, 2013, Dürscheid 2009, Beißwenger 2007, Androutsopoulos 2007, Beißwenger/Storrer 2012). Eine Einführung zur Sprache in der internetbasierten Kommunikation gibt Beißwenger (2016a). Verschiedene Aspekte der Kommunikation in Messaging-Anwendungen behandeln u.a. Dürscheid/Frick (2014), Wyss/Hug (2016), Imo (2015) und König (2015). Die Bewertung des Einflusses schriftlicher digitaler Kommunikation auf den gesellschaftlichen Umgang mit Schriftlichkeit diskutieren u.a. Storrer (2013, 2014) und Dürscheid/Frick (2016).

man damit nicht viel erreichen (Gechattet wird sowieso), und zweitens können die Versprachlichungsstrategien, die in privater, internetbasierter Kommunikation beobachtet werden können, unter den gegebenen Kommunikationsbedingungen durchaus zielführend und angemessen sein. Stattdessen sollte es darum gehen, die Schriftverwendung in privater, dialogischer Freizeitkommunikation funktional zu reflektieren und in Beziehung zu setzen zu den Normerwartungen, die an schriftsprachliche *Texte* zu stellen sind – also an solche schriftlichen Äußerungen, die als *Produkte monologischer Sprachhandelns in der Distanzkommunikation* funktionieren sollen (i.S.v. Ehlich 1984; Becker-Mrotzek/Böttcher 2012: 20–22). Solche Äußerungen müssen in ihrer Struktur und sprachlichen Form dafür optimiert sein, unter Rezeptionsbedingungen verstanden werden zu können, in denen der Adressat keine Möglichkeit hat, bei Verstehensproblemen Rückfragen an den oder die Autor(in) zu stellen. Um sprachliche Äußerungen dieser Art zu erzeugen und um zu durchschauen, dass (und warum) bei ihrer Produktion andere sprachliche Gestaltungsanforderungen gelten als in der spontanen, dialogischen Schriftlichkeit unter Vertrauten, erscheint es sinnvoll, beide Formen der Schriftsprachverwendung unter funktionalem Gesichtspunkt zu reflektieren. Zu diesem Zweck lässt sich sehr gut an die kommunikative Alltagserfahrung der Schülerinnen und Schüler anknüpfen. Dieser Beitrag zeigt anhand zweier Datenbeispiele und darauf bezogener didaktischer Anregungen, wie eine unterrichtliche Behandlung des Themas aussehen kann.

## **Verortung in den Bildungsstandards**

Ziel der Behandlung schriftlicher, internetbasierter Kommunikation im Deutschunterricht sollte es sein, die Schülerinnen und Schüler mit einer Differenzierungsfähigkeit in Bezug auf die Schriftsprachverwendung in unterschiedlichen Kontexten auszustatten: Für welche Kontexte ist welche Form der Sprachverwendung zielführend? Welche sprachlichen Normerwartungen gelten in unterschiedlichen Kontexten (und warum)? Die zentralen Vermittlungsziele liegen damit zum einen im Kompetenzbereich „**Schreiben**“, zum anderen im Kompetenzbereich „**Sprache und Sprachgebrauch reflektieren**“. Es geht um die Fähigkeit zu einer funktionalen Differenzierung von Schreibhaltungen, bezogen auf Kontexte, und um die Einsicht, dass unter unterschiedlichen Kommunikationsbedingungen bei gleicher medialer Realisierung (Schrift) ganz unterschiedliche sprachliche Normen und Normerwartungen gelten können.

Die Fähigkeit, sprachliche Äußerungen situations- und adressatengerecht zu gestalten, wird in den Bildungsstandards sowohl im Bereich „**Sprechen und Zuhören**“ als auch im Bereich „**Schreiben**“ als Kompetenzziel formuliert:

„Die Schülerinnen und Schüler handeln in persönlichen, fach- und berufsbezogenen und öffentlichen Kommunikationssituationen angemessen und adressatengerecht.“ (KB Sprechen und Zuhören)

„Die Schülerinnen und Schüler verfassen inhaltlich angemessene kohärente Texte, die sie aufgabenadäquat, konzeptgeleitet, adressaten- und zielorientiert, normgerecht, sprachlich variabel und stilistisch stimmig gestalten.“ (KB Schreiben)<sup>2</sup>

Die Einteilung der Kompetenzbereiche ist dabei so konzipiert, dass eine Gleichsetzung ‚Schreiben = monologisch‘ und ‚Sprechen = dialogisch oder monologisch‘ vorgenommen wird. Der Sprachwandel durch internetbasierte Kommunikation, durch den dialogische Interaktion heutzutage massiv auch im Bereich der geschriebenen Sprache stattfindet (vgl. Storrer 2001, 2014), ist in dieser Einteilung bislang nicht berücksichtigt.

Die für den Kompetenzbereich **„Sprache und Sprachgebrauch reflektieren“** formulierten Kompetenzziele bieten aber verschiedene Anknüpfungspunkte für die Reflexion über sprachliche Angemessenheit in schriftlich-dialogischer Kommunikation, auch wenn das Internet als ein wichtiger gegenwärtiger Motor sprachlichen Wandels und sprachlicher Variation darin nicht explizit genannt wird:

„Die Schülerinnen und Schüler können

- Strukturen und Funktionen von Sprachvarietäten beschreiben,
- Bedingungen gelingender Kommunikation analysieren,
- verbale, paraverbale und nonverbale Gestaltungsmittel in unterschiedlichen kommunikativen Zusammenhängen,
- analysieren, ihre Funktion beschreiben und ihre Angemessenheit bewerten,
- sprachliche Handlungen kriterienorientiert in authentischen und fiktiven Kommunikationssituationen bewerten,
- auf der Grundlage sprachkritischer Texte Entwicklungstendenzen der Gegenwartssprache beschreiben und bewerten.“

Für den Unterricht bietet es sich an, über einen reflektierenden Zugang zu sprachlichen Auffälligkeiten in Formen der internetbasierten Kommunikation, die den Schülerinnen und Schülern lebensweltlich nahe sind, ein Verständnis dafür zu vermitteln, dass (auch) an schriftliche Sprachverwendung je nach situativer Einbettung unterschiedliche Angemessenheitskriterien zu stellen sind und dass Versprachlichungsstrategien sowie die aus ihrer Anwendung resultierenden sprachlichen Merkmale danach zu beurteilen sind, ob sie unter den gegebenen kommunikativen Rahmenbedingungen einen störungsfreien und effizienten Austausch ermöglichen.

Als Ausgangspunkt für die unterrichtliche Erarbeitung bieten authentische Datenbeispiele (und nicht nur sprachkritische Texte) großes Potenzial.

---

<sup>2</sup> Die Zitate in diesem Abschnitt beziehen sich auf die Bildungsstandards im Fach Deutsch für die Allgemeine Hochschulreife (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 18.10.2012); die zitierten Kompetenzziele lassen sich in ähnlicher Form auch in den Standards für den Mittleren Schulabschluss (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 4.12.2003) finden.

## Sachanalyse

Diesem Beitrag sind zwei Materialien beigegeben, die authentische Ausschnitte aus WhatsApp-Interaktionen wiedergeben (M1, M2):

- **M1:** Fünf 11-jährigen Jungen planen per WhatsApp den Start eines gemeinsamen Spieleservers im Online-Computerspiel *Minecraft* [25 schriftliche Beiträge und zwei Sprachnachrichten]
- **M2:** Zwei Freunde kommentieren die Live-Übertragung des Halbfinalspiels Deutschland–Norwegen während der Handball-Europameisterschaft 2016, das sie beide zeitgleich, aber an getrenntem Ort verfolgen [127 schriftliche Beiträge]<sup>3</sup>

Jedes der beiden Datenbeispiele liegt in zwei Versionen bei: Eine Version präsentiert den Interaktionsausschnitt mit minimaler Kontextinformation zum Thema und zu den Interaktionsbeteiligten (M1.1, M1.2). Dieser Version sind Arbeitsaufträge für die unterrichtliche Erarbeitung beigegeben. Die zweite Version stellt zum Interaktionsausschnitt in Fußnoten detailliertes Kontextwissen zur Verfügung, das benötigt wird, um die Vorwissensannahmen zu rekonstruieren, die die Interaktionsbeteiligten bei der sprachlichen Gestaltung ihrer Interaktionsbeiträge zugrunde gelegt haben (Annahmen über das sprachliche Wissen / über Wissen zum Interaktionsthema / über die situative Orientierung der Interaktionspartner<sup>4</sup>). Beim Einsatz der ersten Version im Unterricht ist zu erwarten, dass es den Schülerinnen und Schülern nur ansatzweise gelingt, die Interaktionsverläufe nachzuvollziehen: An diversen Stellen werden Unklarheiten bleiben, die sich ohne zusätzliche, in den Ausschnitten nicht versprachlichte Kontextinformationen nicht oder nur spekulativ aufklären lassen. Ist die Kommunikation per WhatsApp also *per se* kryptisch und schwerverständlich? Zur Aufklärung kann die 2. Version der Datenbeispiele herangezogen werden. Unter Einbeziehung der darin gegebenen Zusatzinformationen erweisen sich die betrachteten Interaktionen als sehr effizient unter Rekurs auf situatives und Adressatenwissen organisierte Exemplare dialogischer Verständigung.

Im Folgenden werden zunächst die sprachlichen Besonderheiten in den beiden Beispielen analysiert. Möglichkeiten der Arbeit mit diesen Datenbeispielen im Unterricht werden im anschließenden dritten Abschnitt aufgezeigt.

Die Analyse erfolgt ausgehend von zwei Grundannahmen, die fundamentale Rahmenbedingungen der in den beiden Beispielen dokumentierten schriftlichen Interaktionen betreffen:

- (1) Es handelt sich um *private Kommunikation mit bekannten Adressaten*.
- (2) Die sprachliche Gestaltung der einzelnen Beiträge ist darauf zugeschnitten, dass diese unter Bedingungen *dialogischer Interaktion* verständlich sind.

---

<sup>3</sup> Für die Dokumentation des Materialbeispiels M2 danke ich Lena Meyer.

<sup>4</sup> Da die Beteiligten in den beiden Datenbeispielen allesamt männlich sind, wird in den folgenden Abschnitten da, wo direkt mit Bezug auf das Material argumentiert wird, auf eine Differenzierung zwischen weiblichen und männlichen Formen verzichtet und werden durchweg maskuline Formen verwendet.

Bedingung (1) erlaubt es den Beteiligten, ihre Äußerungen präzise auf den gewussten oder unterstellten Vorwissenshintergrund der Partner zum Thema und zur Vorkommunikation zuzuschneiden: Was die Adressaten der eigenen Äußerungen schon wissen, muss nur so explizit versprachlicht werden, dass dieses Wissen in der Rezeption aktiviert werden kann. Das gilt für die private WhatsApp-Kommunikation in ähnlicher Weise wie für private Briefe und für vertraute Gespräche. Begünstigt durch die mobile Nutzung per Smartphone kann auch die Interaktion per WhatsApp, ähnlich wie mündliche Gespräche, in alltagsweltliche Handlungskontexte eingebunden sein, auf die die Beteiligten ko-orientiert sind. Elemente dieser Handlungskontexte müssen, um sie interaktional bearbeiten zu können, nicht notwendigerweise sprachlich explizit thematisiert werden, sondern können z.B. über einfache Verweisungen und situative Ellipsen in der Interaktion zugänglich gemacht werden.

Die dialogische, interaktionale Struktur der Kommunikation (Bedingung (2)) erlaubt es den Beteiligten darüber hinaus, für die Gestaltung ihrer Beiträge die sequenzielle Struktur des Interaktionsverlaufs als Kontext zugrunde zu legen: Beiträge werden für die Gestaltungsanforderungen konzipiert, die sich aus der Sequenzposition ergeben, für die sie vorgesehen sind<sup>5</sup>; sie werden nicht konzipiert für eine Rezeption durch Leserinnen oder Leser, die den sequenziellen Kontext nicht kennen. WhatsApp-Interaktionen verhalten sich in dieser Hinsicht nicht anders als mündliche Gespräche, allerdings mit dem Unterschied, dass in WhatsApp aufgrund der medial schriftlichen Realisierung und der Persistenz der schriftlichen Beiträge die Weiterentwicklung der Interaktion nicht notwendigerweise eine zeitliche Kopräsenz der Beteiligten erfordert. Interaktion kann in WhatsApp daher auch flexibel zeitlich ‚zerdehnt‘ werden<sup>6</sup>; durch die Persistenz und Nachlesbarkeit des Interaktionsverlaufs kann an den aktuellen sequenziellen Kontext auch zeitlich versetzt angeknüpft werden.

Auf dem Hintergrund dieser beiden Grundannahmen lassen sich die sprachlichen Auffälligkeiten in den Datenbeispielen wie folgt analysieren:

### **Bezug auf geteiltes Vorwissen zum Thema und zur Vorkommunikation**

Die Beteiligten gestalten ihre schriftlichen Beiträge gerade so explizit, dass sie mit genau dem Wissenshintergrund zum Thema und zur Vorkommunikation, den sie wechselseitig voraussetzen, verstanden werden können. Dies zeigt sich in M1 u.a. in der Verwendung diverser sprachlicher Ausdrücke, die zum sondersprachlichen Wortschatz aus dem Bereich des Online-Gaming und, spezifischer, aus dem Diskurs rund um das Spiel *Minecraft* gehören: Mit Ausdrücken wie *Friedenszeit*, *Spawn*, *Nether-Portal*, *joinen*, *spectaten*, *hardcore* werden Bedeutungskonzepte aktiviert, deren Verfügbarkeit im sprachlichen Wissen der Interaktionspartner

---

<sup>5</sup> Eine kompakte, gut lesbare Einführung in Grundbedingungen und Ausprägungen interaktionaler Sprachverwendung bietet Imo (2013).

<sup>6</sup> Die ‚Zerdehnung‘ bzw. ‚Dissoziierung‘ wird mit Ehlich (1984) als ein grundlegendes Charakteristikum des sprachlichen Handelns mit Texten angenommen. Aspekte der Zerdehnung in dialogischer, internetbasierter Kommunikation sind in Beißwenger (2016b) behandelt.

unterstellt wird. Auch die selbstverständliche Verwendung des Hash-Symbols („#“) als Kennzeichner für Servernamen und für die Namen von Spieler-Teams wird als bekannte Konvention vorausgesetzt. Analog verhält es sich in M2 mit der Verwendung von Begrifflichkeiten aus dem Fachjargon zum Thema ‚Handball‘ (*Rückraum, Auszeit, Time-out, abgestanden*), die für Personen, die nicht über das entsprechende Konzeptwissen verfügen, u.U. noch nicht einmal als Jargon identifizierbar sind (*Auszeit, abgestanden*). Der Bezug auf geteiltes Wissen zeigt sich weiterhin in Formen der (Re-)Thematisierung mit definiter Kennzeichnung (bestimmter Artikel, vgl. Beispiel (1)) und mit deiktischen Formen, die auf die Aktivierung von Vorwissen der Adressaten zum aktuellen Thema zielen (Beispiel (2)).

(1) M2: 19:38 Christian: Hat mich damals auch echt immer genervt

(2) M2: 19:53 Stefan: Bin aber immer noch traurig wegen dem Urlaub



### **Interaktionsorientiertes Schreiben**

Die Unterstellung geteilten Vorwissens muss nicht immer zutreffend sein. Die Sequenz in Beispiel (3) lässt annehmen, dass Elias bei der Verwendung des Ausdrucks *spectatan* um 20:13 vorausgesetzt hat, dass alle Mitglieder der WhatsApp-Gruppe diesen Ausdruck kennen. Bei Fynn ist das offensichtlich nicht der Fall; das Verstehensproblem lässt sich aber durch eine kurze Rückfrage klären.

(3) M1: 20:13 Elias: Wer stirbt kann spectatan das werden wir noch einrichten

20:39 Fynn: Spectatan?

20:53 Leon: Beobachten

21:04 Fynn: Ok. Auf welcher Stufe spielen wir?

Die dialogische Struktur des Austauschs ermöglicht eine rasche, interaktionale Verstehenssicherung. In dieser Hinsicht unterscheiden sich die schriftlichen Äußerungen in WhatsApp grundlegend von Produkten monologischer Schriftlichkeit, die für die zeitversetzte Rezeption durch Adressaten unter nicht-dialogischen Bedingungen konzipiert sind. Storrer (2013, 2014) charakterisiert die Schreibhaltung in der schriftlichen internetbasierten Kommunikation als ‚interaktionsorientiert‘, die Schreibhaltung beim Verfassen redigierter Texte hingegen als ‚textorientiert‘ und bringt damit die unterschiedlichen Versprachlichungs- und Verstehensbedingungen, die sich beim dialogisch-interaktionalen und beim monologisch-redigierten

Schreiben stellen, terminologisch prägnant auf den Punkt.<sup>7</sup> Die interaktionsorientierte Konzeption der schriftlichen Äußerungen zeigt sich weiterhin darin, dass viele Beiträge herausgenommen aus dem sequenziellen Kontext nicht sinnvoll interpretiert werden könnten (Beispiele (4)–(9)).

- |     |     |       |            |                     |
|-----|-----|-------|------------|---------------------|
| (4) | M1: | 17:16 | Elias:     | Teams sry           |
| (5) | M1: | 21:14 | David:     | Ah OK               |
| (6) | M1: | 21:23 | Jonas:     | Yay 😊               |
| (7) | M2: | 18:55 | Christian: | Achso 😓             |
| (8) | M2: | 18:58 | Christian: | Gut zusammengefasst |
| (9) | M2: | 19:00 | Stefan:    | Ja eindeutig        |

Unter Einbezug der in den Verläufen jeweils vorangehenden Beitragssequenzen ist eine Interpretation dieser Beiträge hingegen problemlos möglich.

Als Ausdruck der Interaktionsorientierung sind weiterhin Formen der anaphorischen und deiktischen Anknüpfung an Themen aus vorangehenden Beiträgen oder an das Thema des aktuellen Diskursabschnitts zu werten (Beispiele (10)–(12)).

- |      |     |       |            |  |
|------|-----|-------|------------|--|
| (10) | M1: | 21:12 | David:     | Wann wird <u>es</u> beginnen ?<br><i>[Bezug auf Globalthema „Start eines Minecraft-Spieleservers“]</i> |
| (11) | M2: | 18:58 | Stefan:    | Und <u>die</u> Torhüter sind stark   |
|      |     | 18:58 | Christian: | Gut dass wir <u>die</u> haben  |
| (12) | M2: | 20:14 | Christian: | <u>Fast abgestanden</u> 😊  |
|      |     | 20:14 | Stefan:    | Ja aber <u>das</u> ist mittlerweile so häufig der fall 🍑🍑  |

Die Rekonstruktion der Textbezüge, die über diese Elemente etabliert werden, setzt eine Orientierung über die aktuell verhandelten Redegegenstände und über vorangehende Dialogäußerungen voraus. Solche Verfahren nutzen wir auch in mündlichen Gesprächen. In WhatsApp und anderen Formen schriftlicher dialogischer Kommunikation werden diese Verfahren zu-

<sup>7</sup> Storrers Konzeption des ‚textorientierten Schreibens‘ stützt sich auf das Textkonzept von Ehlich (1984, 1994), nach dem Textäußerungen für die Rezeption in zerdehnter Kommunikation konzipiert sind, bei der der Leser sein Textverständnis ohne Rückgriff auf den Autor herstellt.



sätzlich dadurch unterstützt, dass Vorbeiträge nicht, wie im Gespräch, flüchtig sind, sondern dass sie im Verlaufsprotokoll am Bildschirm nachgelesen werden können.

### **Nähesprache**

In den Bereich der Interaktionsorientierung fällt auch die *nähesprachliche Konzeption* der Beiträge: Das Ziel der Produktion schriftlicher Äußerungen besteht in M1 wie in M2 darin, schnell, ökonomisch und spontan Beiträge zu einem dialogisch-interaktional organisierten Kommunikationsgeschehen zu leisten, das unter Bedingungen der Privatheit und Vertrautheit stattfindet. Bis auf die räumliche Trennung und die Abwesenheit nonverbaler Äußerungsmodi sind die situativen Rahmenbedingungen der beiden Interaktionen denen privater mündlicher Gespräche unter Freunden nicht unähnlich. Entsprechend wählen die Beteiligten für die Versprachlichung ihrer Beiträge eine Versprachlichungsstrategie, die an Bedingungen der kommunikativen *Nähe* ausgerichtet ist und die sich in sprachlichen Merkmalen der ‚konzeptionellen Mündlichkeit‘ (Koch/Oesterreicher 1996) niederschlägt. Dazu zählen unter anderem die häufige Verwendung von Interjektionen (*Hehe, Ah, Yay, Ja!, Meine Fresse, oh man, Ohh gott*), Onomatopoetika (*Bumm!*), *weil* mit Verbzweitstellung (*Elias kann ich vllt. Doch mit Leon machen weil du verstehst dich am besten mit Jacob von uns*), Person-Ellipsen (*Bin mal gespannt wie es wird.🙏Hoffe es klappt*) und die lexikalische Markierung emotionaler Involviertheit (*Ich hasse die Kamera von oben; Dummer wurf; Geil geil geil; Krass*). Die aufgesprochenen mündlichen „Sprachnachrichten“ in M1 weisen ebenfalls Merkmale der konzeptionellen Mündlichkeit auf: Sie zeigt einen eher reihenden als hierarchisch durchstrukturierten Satzbau mit kurzen syntaktischen Einheiten. Planung und Formulierung laufen Hand in Hand, die Äußerung wird Schritt um Schritt um weitere Einheiten erweitert.

### **Mittel zur Markierung von Emotion und Emphase**

Mittel zur Markierung von Emotion und Emphase haben ebenfalls mit der Konzeption des Austauschs als einer Kommunikation unter Nähebedingungen zu tun: Die Schreiber behandeln ein Thema, das einen wichtigen Teil ihrer gemeinsamen Freizeitaktivitäten umfasst, dem sie sich mit Lust widmen und in das sie emotional involviert sind. Da in schriftlicher Kommunikation Potenziale der Körperlichkeit (Intonation, Mimik, Gestik) als Ressourcen nicht zur Verfügung stehen, muss Emotion auf andere Weise kommuniziert werden. Dazu haben sich in der Netzkommunikation verschiedene Mittel und Konventionen herausgebildet:

*Emojis* sind kleine Grafik-Icons, die aus einem Menü ausgewählt und flexibel in Äußerungen eingefügt werden können. Je nach Kontext kann ein- und dasselbe Emoji in seiner Bedeutung variieren: Während die zusammengelegten Hände in Beispiel (14) vermutlich ein Stoßgebet um einen positiven Spielausgang symbolisieren sollen, ist im Fall von Beispiel (15) diese Interpretation aufgrund der veränderten Kontextbedingungen ausgeschlossen. Zum Zeitpunkt der Äußerung ist der von Christian erhoffte Spielausgang bereits eingetreten (vgl. die Erläuterungen zu M 2.2); das Emoji ist an diesem Punkt der Interaktion daher eher als spielerisch

angedeutetes Dankgebet zu lesen. Beispiel (16) zeigt einen Fall, in dem Stefan durch Verwendung eines Emojis anzeigt, dass er mit Christian in der Bewertung des aktuellen Spielgeschehens übereinstimmt. Die norwegische Mannschaft ist an dieser Stelle der Live-Übertragung soeben mit einem Tor in Führung gegangen. Die Wahl eines Emojis, das in der grafischen Gestaltung dem von Christian gewählten Emoji sehr ähnlich ist (Gesichtsausdruck, der mit negativer Emotion assoziiert wird, und Träne), ermöglicht es Stefan, auf rein visueller Ebene und ohne ergänzende sprachliche Äußerung die von Christian angezeigte Emotion zu spiegeln. In Beispiel (17) hingegen wird die Abbildung des Daumen-hoch-Symbols unterstützend zur sprachlichen Äußerung eingesetzt: Hier fungiert das Emoji als eine spielerische Nachbildung einer Handgeste, wie sie in einem Face-to-face-Setting denkbar wäre.

- (13) M1: 21:23 Jonas: Yay 😊
- (14) M2: 20:00 Christian: Daumen drücken und beten 🙏🙏🙏
- (15) M2: 20:22 Christian: Krass 🙏
- (16) M2: 19:56 Christian: Das kann nicht sein 😞
- 19:58 Stefan: 😞
- (17) M2: 18:58 Stefan: Letzten 5 min waren kacke
- 18:58 Christian: Gut zusammengefasst 👍

Weitere Mittel für die Markierung von Emotion sind die Iteration von Graphemen (Beispiel (18)) und die Reduplikation von Silben (Beispiel (19)), die sich in informellen Kontexten internetbasierter Kommunikation als graphostilistische Mittel zur Kennzeichnung von Emphase eingeschrieben haben.

- (18) M1: 21:11 David: Naaaaaain
- (19) M1: 21:12 Jonas: Hehehe

In der Wortform *Naaaaaain* wird nicht nur das Vokalgraphem mehrfach vervielfältigt, sondern David entscheidet sich zugleich für eine phonetische Schreibung, die die orthographische Konvention für die Schreibung von Diphthongen (bewusst) ignoriert, um die Qualität des gedehnten Vokals möglichst lautgetreu abzubilden (*Naaaaaain* anstelle von *Neeeeeein*).

Als Markierung von Emphase kann weiterhin die Verteilung einer Äußerung auf drei Einzelbeiträge gewertet werden, die von David am Ende von M1 rasch nacheinander verschickt werden. Durch die Verteilung auf drei Beiträge wird die Äußerung, wenn man sie sich ge-

sprochen vorstellt, anders akzentuierbar (mit Akzent auf jedem einzelnen Wort). Die Verteilung auf mehrere Beiträge kann daher als bewusste Nachbildung einer emphatisch motivierten Akzentverdichtung in gesprochener Sprache gedeutet werden: *Das / ist / Geil !*

### **Schnellschreibphänomene (Ökonomie):**

Der Nähesituation geschuldet sind weiterhin die sogenannten *Schnellschreibphänomene*: Die Kommunikationssituation ist dialogisch, schriftliche Beiträge werden spontan produziert und z.T. in schneller Folge gewechselt. Auch für geübte Tipper ist die schriftliche Sprachproduktion langwieriger als die Hervorbringung von Äußerungen in gesprochener Sprache. Zudem werden die schriftlichen Äußerungen nicht Zeichen für Zeichen für die Partner sichtbar, sondern erst nach der Verschickung des fertig produzierten Beitrags. Um die schriftliche Produktion zu beschleunigen, leisten sich die Chatter bestimmte Erleichterungen. So verzichten sie ganz oder teilweise auf die Einhaltung der Normen zur Großschreibung von Nomen und Nominalisierungen sowie auf die Verwendung satzinterner Interpunktion. Sie verwenden zweckmäßige Akronyme – in M1 *sry* für „sorry“ und *vllt* für „vielleicht“ – und verzichten bisweilen auf die Korrektur von Tippfehlern.

Eine unkritische Haltung der Schreiber gegenüber der sprachlichen Form ihrer schriftlichen Beiträge kann aber nicht pauschal angenommen werden: Die liberale Auslegung schriftsprachlicher Konventionen reicht nur so weit, als das Verständnis nicht gefährdet wird: In seiner Äußerung um 17:16 in M1 schiebt Elias dem Nomen *Teams* aus seiner vorangegangenen, längeren Äußerung eine korrigierte Version nach. Ganz offensichtlich hat er den Tippfehler in seinem Beitrag erst nach der Verschickung bemerkt. Er korrigiert ihn vorsorglich, um seinen Adressaten eine störungsfreie Interpretation seines Beitrags zu ermöglichen. Dies zeigt: Beim Chatten geht es nicht um Schnelligkeit um jeden Preis. Da, wo Schnellschreibphänomene die Kohärenz bedrohen, nehmen Chatter durchaus den Mehraufwand in Kauf, Tippfehler zu korrigieren.

### **Mitwirkung von Korrektur-Software an der sprachlichen Form der Beiträge**

Daneben gibt es aber auch orthographische Besonderheiten, die sich durch Eingriffe von Autokorrektur-Funktionen erklären lassen:

- Dass in M1 jeder Beitrag, der mit einem Buchstaben beginnt, konsequent mit Anfangsgroßschreibung versehen ist, ist typischerweise ein Effekt der Autokorrektur. Der einzige Beitrag, für den das nicht gilt – nämlich der Beitrag von Elias um 17:15 –, beginnt mit vier Pünktchen, an den das erste Wort ohne Leerzeichen angeschlossen wird, so dass an dieser Stelle die Autokorrektur nicht greift. Die konsequente Großschreibung am Beitragsbeginn ist also kein Indiz für eine korrekte Beachtung der Normen für die Großschreibung am Satz- bzw. Textanfang – sie wird vielmehr von der Korrekturfunktion erzeugt.

- Ebenfalls auf einen Eingriff der Autokorrektur zurückzuführen ist in M1 die fälschliche satzinterne Großschreibung „doch“ um 18:21, die auf einer Interpretation des vorangehenden Abkürzungspunktes als Satzschlusszeichen beruht.

### Bezug auf außersprachliche Ereignisse und geteiltes Erleben

Die mobile Nutzung von Kommunikationsdiensten wie WhatsApp begünstigt die flexible Einbettung der schriftlich geführten Interaktionen in alltagsweltliche Handlungs- und Ereigniskontexte, die extern zum dokumentierten Interaktionsverlauf ablaufen. Im Falle des Materialbeispiels M2, bei dem zwei Freunde räumlich getrennt, aber zeitgleich eine Live-Übertragung im Fernsehen ansehen, können die beiden Beteiligten wechselseitig unterstellen, dass sie zur gleichen Zeit dieselben Ereignisse am Fernseher sehen. Zwar befinden sich beide an unterschiedlichen Orten; bezüglich der Ereignisabfolge auf dem Fernsehschirm können sie aber beim jeweils anderen von einer sich zeitlich analog entfaltenden Wahrnehmungs- und Erlebensgrundlage ausgehen. Was am Fernsehschirm gesehen wird, muss daher in der parallel ablaufenden schriftlichen Interaktion nicht notwendigerweise noch einmal sprachlich explizit thematisiert werden. Was als Bezugsobjekt bzw. -ereignis in Frage kommt, ergibt sich aus der zeitlichen Platzierung der Äußerung. Der Bezug auf die extrakommunikativen Ereignisse wird über Zeigwörter (Deiktika) sowie über Ereignis- bzw. Objektellipsen hergestellt, mit denen Bewertungen und emotionale Kommentierungen zu den gesehenen Ereignissen versprachlicht werden. Versprachlicht wird dabei nur das Bewertungsprädikat (*Knapp; Zu schnell abgeschlossen; Geil geil geil; Krass*) bzw. der emotionale Kommentar (*Meine fresse; Ohh man; Ja! Ja! Ja!*).

Die Beispiele (20)–(24) zeigen Fälle lokal-, objekt- und aspektdeiktischer Verweisungen auf Objekte, die Beispiele (25)–(30) Fälle der elliptischen Bezugnahme auf Ereignisse im Anschauungsraum.

- (20) M2: 18:58 Christian: **Da** raste ich aus 🤔🤔
- (21) M2: 19:39 Christian: **Der** ist echt krass drauf
- (22) M2: 20:08 Stefan: Und weiter jetzt.. **der** war zu einfach
- (23) M2: 19:36 Stefan: **Die** werfen **den** an!
- (24) M2: 19:45 Christian: **So** sollte die Abwehr weiter machen 👍
- (25) M2: 18:57 Stefan: Meine fresse
- 18:58 Christian: Da raste ich aus 🤔🤔

- (26) M2: 18:59 Christian: Ohh man
- (27) M2: 19:38 Stefan: Knapp👍
- (28) M2: 19:47 Christian: Zu schnell abgeschlossen
- (29) M2: 20:19 Stefan: Ja!
- (30) M2: 20:21 Stefan: Ja!
- 20:21 Stefan: Ja!
- 20:22 Stefan: Ja!
- 20:22 Christian: Geil geil geil🎉🎉🎉🎉🎉🎉
- 20:22 Christian: Krass👍

## Modelle und Anregungen für den Unterricht

Eine unterrichtliche Reflexion der funktionalen und sprachlichen Besonderheiten bei der schriftlichen Kommunikation im Netz sollte ausgehend von authentischen Datenbeispielen erfolgen und an Kommunikationssituationen ansetzen, die den Schülerinnen und Schülern lebensweltlich nahe liegen und bezüglich derer sie sich als „Kommunikationsexperten“ erfahren können.

**Vermittlungsziel I:** Verstehen, dass die sprachliche Gestaltung kommunikativer Äußerungen auf Kontextbedingungen bezogen ist – *auch in schriftlicher Kommunikation.*

### Arbeitsaufträge

- 1) Lest den Ausschnitt mit verteilten Rollen und haltet alle Wörter, die ihr nicht versteht, auf einem Plakat fest. Können die *Minecraft*-Expertinnen und -Experten (M1) bzw. Handball-Expertinnen und -Experten (M2) in der Klasse diese Wörter erklären?
- 2) (M2:) Mit welchen Mitteln nehmen die beiden Freunde auf die Fernsehübertragung Bezug? Was muss man wissen, um diese Bezüge zu verstehen?

### Arbeitsform

Gruppenarbeit mit anschließender Präsentation/Klärung und Ergebnissicherung im Plenum.

### Erarbeitungsziele und Transfermöglichkeiten

- (in Bezug auf Arbeitsauftrag 1 und 2:) Die Schülerinnen und Schüler decken auf, dass auch in dialogischer Kommunikation die Verständlichkeit sprachlicher Äußerungen daran zu messen ist, für welche Adressaten sie konzipiert sind. Im Fall der vorliegen-

den Datenbeispiele setzen die Interaktionsbeteiligten wechselseitig eine Vororientierung über das Thema der Interaktion voraus, was sich darin zeigt, dass sie „Fachwörter“ aus der betreffenden Domäne (*Minecraft* bzw. Handball) verwenden. Dadurch, dass (was anzunehmen ist) nicht alle Schülerinnen und Schüler in der Klasse mit dem Computerspiel *Minecraft* bzw. mit Handball vertraut sind, erleben manche Schülerinnen und Schüler bestimmte Ausdrücke in den Datenbeispielen als klärungsbedürftig, andere können das für das Verständnis benötigte Konzeptwissen liefern. Unter Einbeziehung der Information, dass es sich bei den Beteiligten in M1 und M2 um Freunde handelt, die sich zum Thema ihrer Interaktion schon früher ausgetauscht haben, wird klar, weshalb sie in ihrem Chat die Bedeutung der verwendeten „Fachwörter“ nicht erläutern. Dass Außenstehende, die an der Interaktion nicht selbst beteiligt waren und über kein Detailwissen zum Thema verfügen, auf den ersten Blick Probleme haben, alles zu verstehen, bedeutet nicht, dass die Interaktionsbeteiligten sich unverständlich ausdrücken. Stattdessen konzipieren sie ihre Äußerungen auf dem Hintergrund eines Adressatenmodells, das über Spezialwissen zum Thema verfügt. Dass das, was in den Ausschnitten verhandelt wird, nur mit „Spezialwissen“ zum Thema nachvollzogen werden kann, ist somit nicht Resultat einer defizitären Verwendung schriftsprachlicher Mittel, sondern Ausdruck einer ökonomischen Orientierung am Vorwissen und an den Rezeptionsbedingungen der Adressaten.

Diese Einsicht kann nicht nur für die Bewertung der Sprachlichkeit in den beiden Interaktionsausschnitten fruchtbar gemacht werden, sondern für eine generelle Reflexion von Anforderungen an die Gestaltung sprachlicher Äußerungen in Abhängigkeit von Rezeptionsbedingungen: In Texten, die unter monologischen Bedingungen und für nicht persönlich bekannte Adressaten verfasst werden (z.B. Bewerbungsschreiben), gelten andere Explizitheitsanforderungen und auch andere sprachliche Normerwartungen als in Fällen dialogischer Kommunikation, in denen man bei Verstehensproblemen unkompliziert rückfragen kann.

- (in Bezug auf Arbeitsauftrag 2:) Die Schülerinnen und Schüler decken auf, dass sprachliche Kommunikation eingebunden sein kann in nicht-sprachliche Handlungs- und Erlebniskontexte. Die beiden Freunde können wechselseitig voraussetzen, dass sie gleichzeitig mitbekommen, was in der Live-Übertragung geschieht. Sie können sich daher in ihren sprachlichen Äußerungen auf das aktuell Geschehene beziehen, ohne es explizit zu thematisieren, und annehmen, dass der andere dazu in der Lage ist, die entsprechenden Bezüge zu rekonstruieren. Zum Einsatz kommen sprachliche Mittel, die nur auf dem Hintergrund einer gemeinsamen Orientierung funktionieren: Formen der Deixis, d.h. des sprachlichen Zeigens in einem geteilten oder unterstellten Anschauungsraum, sowie Formen der Ereignisellipse. Für Außenstehende ist die Klärung dieser Bezüge nur dann möglich, wenn sie über zusätzliche Informationen verfü-

gen, die es ihnen erlauben, den Erlebenskontext der Interaktionsbeteiligten zeitlich genau zu rekonstruieren. Im Fall von M2 sind diese zusätzlichen Informationen in den Fußnoten gegeben. Auch in dieser Hinsicht ist die anfängliche schwierige Nachvollziehbarkeit der dokumentierten sprachlichen Interaktion nicht Resultat einer defizitären Verwendung schriftsprachlicher Mittel. Im Gegenteil: Die Verwendung von Deixis und Ellipsen ist im vorliegenden Fall ein Ausdruck sprachlicher Ökonomie, der es den Beteiligten ermöglicht, ihre Beiträge so knapp als möglich zu gestalten und zugleich kohärent zu kommunizieren. Das Erarbeitete kann über die Beschäftigung mit WhatsApp hinaus fruchtbar gemacht werden für eine Reflexion über die spezifischen Leistungen und Verstehensvoraussetzungen bei der Verwendung grammatischer Formen in schriftlicher und mündlicher Sprachverwendung (z. B. Deixis vs. Anapher vs. explizite Charakterisierung; Vollsatz vs. Ellipse).

**Vermittlungsziel II:** Sprachliche Besonderheiten in digitaler Kommunikation benennen und funktional erklären können.

### **Arbeitsaufträge**

- 1) Sucht nach Auffälligkeiten, die darauf hindeuten, dass die Schreiber in den beiden Beispielen in WhatsApp anders schreiben als wir das von schriftlichen Texten in Büchern oder in der Zeitung gewohnt sind. Markiert fünf Auffälligkeiten durch Unterstreichen und notiert Gründe, weshalb die Verfasser in ihren WhatsApp-Nachrichten anders schreiben als in Texten.
- 2) (M2:) Die beiden Freunde verwenden in ihren schriftlichen Beiträgen zahlreiche *Emojis*. Was bezwecken sie damit?

### **Arbeitsform**

Gruppenarbeit mit anschließender Präsentation, Diskussion und Ergebnissicherung im Plenum.

### **Erarbeitungsziel**

Die Schülerinnen und Schüler identifizieren in den Datenbeispielen sprachliche Auffälligkeiten und arbeiten heraus, auf welche Rahmenbedingungen des Austauschs das Auftreten dieser Merkmale zurückzuführen ist und welche Zwecke diese bei der schriftlichen dialogischen Interaktion mit bekannten Partnern erfüllen (vgl. die Erläuterungen in Abschnitt 2):

- Schnellschreibphänomene
- Nähesprache
- Mittel zur emotionalen Kommentierung

Die erarbeiteten Merkmale können im Anschluss auch in anderen Formen mündlicher und schriftlicher Sprachverwendung betrachtet und ihr Auftreten dort kann zum Auftreten in der internetbasierten Kommunikation in Beziehung gesetzt werden:

- *Schnellschreibphänomene* kommen nicht nur in der internetbasierten Kommunikation vor, sondern auch in anderen schriftlichen Formen, in denen man sich Flüchtigkeit und Ökonomie bei der schriftlichen Sprachproduktion erlauben kann (Beispiel: Notizen, Unterrichtsmitschriften oder Einkaufszettel, die zu Zwecken eigenen Memorierens angefertigt werden).
- *Nähesprachliche Elemente* lassen sich auch in literarischen Texten und in bestimmten journalistischen Textsorten (z.B. Sportkommentar, Glosse, gedrucktes Interview) vorfinden. Ein gutes Beispiel ist Friedrich Schillers bürgerliches Trauerspiel „Kabale und Liebe“, in dem der Autor den Vertretern des Bürgertums im Gegensatz zu den Höfischen Äußerungen mit Merkmalen konzeptioneller Mündlichkeit in den Mund legt, um sie als „einfache Leute“ zu charakterisieren. Nähesprache wird hier als *Stilmittel* eingesetzt, um eine literarische Figur in einer bestimmten Weise zu charakterisieren. In der internetbasierten Kommunikation dient die Verwendung nähesprachlicher Mittel hingegen der Markierung einer (echten) Interaktionssituation als informell und privat; die Schreiber versichern sich damit auf der Ebene der Wahl ihrer sprachlichen Mittel wechselseitig, dass sie den aktuellen Interaktionskontext situativ als *Nähekontext* konzipieren.

### **Weitere Anregungen und Fazit**

Die hier skizzierten Unterrichtsvorschläge können als ein erster Einstieg in die unterrichtliche Reflexion über Sprache in der internetbasierten Kommunikation dienen. Das Thema lässt sich beliebig vertiefen – beispielsweise dadurch, dass den Schülerinnen und Schülern Gelegenheit gegeben wird, Ausschnitte aus ihrer eigenen WhatsApp-Kommunikation für den Unterricht aufzubereiten. Das kann in Form von Screenshots geschehen, die an die Lehrperson übermittelt werden, oder aber über die Website *WhatsApp Web* (<https://web.whatsapp.com/>), die den Browserzugriff auf die eigenen WhatsApp-Chats erlaubt, aus denen die Schülerinnen und Schüler Sequenzen ihrer Wahl bequem herauskopieren, in ein Textdokument übertragen und dort ggf. anonymisieren können. Daneben ermöglicht WhatsApp auch die Übermittlung von Chat-Verläufen an die Lehrperson per E-Mail. Diese Option sollte allerdings mit Vorsicht eingesetzt werden, da dabei stets die kompletten gespeicherten Verläufe übermittelt werden (also nicht nur diejenigen Ausschnitte, die die Schülerinnen und Schüler tatsächlich bereitstellen möchten), unter Umständen (sofern diese Option nicht explizit ausgewählt wird) sogar unter Anfügung sämtlicher in den Chats enthaltenen Bild-, Video- und Tondateien.

In Bezug auf Ausschnitte aus ihren eigenen Interaktionen bringen die Schülerinnen und Schüler all das Kontextwissen mit, das in den Materialien M1 und M2 unter Mitwirkung der Inter-



aktionsbeteiligten in Form von Erläuterungen dokumentiert werden musste, um den Nachvollzug der Interaktion zu ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler werden dadurch als kompetente Sprachverwender ernstgenommen: Sie können sich wechselseitig beim Nachvollzug ihrer WhatsApp-Ausschnitte unterstützen. Über die Reflexion der Kontextgebundenheit schriftlicher Interaktion hinaus kann der Vergleich von Interaktionsausschnitten ein Nachdenken über individuelle Präferenzen und Bedingungen sprachlicher Variation bei der Nutzung des gleichen Kommunikationsdienstes mit unterschiedlichen Partnern ermöglichen (z.B.: Chat mit der besten Freundin vs. Chat mit den Großeltern vs. Chat mit dem Musikschullehrer oder der Fußballtrainerin). Daran lässt sich erarbeiten, dass nicht alleine die Kommunikationstechnologie (z.B. WhatsApp) die Art und Weise determiniert, wie wir uns in Kommunikation sprachlich „verhalten“, sondern dass darüber hinaus auch diverse soziale und kontextuelle Faktoren die Wahl der sprachlichen Mittel beeinflussen. Ein- und derselbe Chatter verwendet in den auf seinem Smartphone gespeicherten Verläufen seine Sprache u. U. recht unterschiedlich – abhängig von den jeweiligen Adressaten und Zwecken. Beobachtungen dieser Art lassen sich anschließen an die Kompetenzziele „Adressatenorientierung“ und „Situationsangemessenheit“ in den Kompetenzbereichen „Sprechen und Zuhören“ und „Schreiben“.

## **Literatur**

- Androutsopoulos, Jannis (2007): Neue Medien – neue Schriftlichkeit? In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 54 (1), S. 72–97.
- Becker-Mrotzek, Michael/Böttcher, Ingrid (2012): Schreibkompetenz entwickeln und beurteilen. Unter Mitarbeit von Julia Dreher, Jörg Jost, Frank Schneider und Klaus Tetling. 4. überarbeitete Auflage. Berlin: Cornelsen.
- Beißwenger, Michael (2007): Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation. Berlin und New York: de Gruyter.
- Beißwenger, Michael (2016a): Sprache und Medien. Digitale Kommunikation. In: Studikurs Sprach- und Textverständnis. E-Learning-Angebot der öffentlich-rechtlichen Universitäten und Fachhochschulen und des Ministeriums für Innovation, Wissenschaft und Forschung (MIWF) des Landes Nordrhein-Westfalen. [www.studifinder.de/?ac=studyclass-overview](http://www.studifinder.de/?ac=studyclass-overview). Erweiterte Fassung als downloadbares PDF-Dokument: [http://www.michael-beisswenger.de/pub/beisswenger\\_digikomm\\_preview.pdf](http://www.michael-beisswenger.de/pub/beisswenger_digikomm_preview.pdf) (Abfrage: 21.06.2017).
- Beißwenger, Michael (2016b): Praktiken in der internetbasierten Kommunikation. In: Depermann, Arnulf/Feilke, Helmut/Linke, Angelika (Hrsg.): Sprachliche und kommunikative Praktiken. Jahrbuch 2015 des Instituts für Deutsche Sprache. Berlin und New York: de Gruyter, S. 279-310.

- Beißwenger, Michael/Storrer, Angelika (2012): Interaktionsorientiertes Schreiben und interaktive Lesespiele in der Chat-Kommunikation. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 168, S. 92-124.
- Dürscheid, Christa/Brommer, Sarah (2009): Getippte Dialoge in Neuen Medien. Sprachkritische Aspekte und linguistische Analysen. In: Linguistik Online 37, S. 1-20.
- Dürscheid, Christa/Frick, Karina (2014): Keyboard-to-Screen-Kommunikation gestern und heute. SMS und WhatsApp im Vergleich. In: Mathias, Alexa/Runkehl, Jens/Siever, Torsten (Hrsg.): Sprachen? Vielfalt! Sprache und Kommunikation in der Gesellschaft und den Medien. Hannover, S. 149-181. [www.mediensprache.net/de/networx/networx-64.aspx](http://www.mediensprache.net/de/networx/networx-64.aspx) (Abfrage: 21.06.2017).
- Dürscheid, Christa/Frick, Karina (2016): Schreiben digital. Wie das Internet unsere Alltagskommunikation verändert. Stuttgart: Kröner.
- Ehlich, Konrad (1984): Zum Textbegriff. In: Rothkegel, Anneli/Sandig, Barbara (Hrsg.): Text – Textsorten – Semantik. Hamburg: Buske, S. 531–550.
- Ehlich, Konrad (1994): Funktion und Struktur schriftlicher Kommunikation In: Günther, Hartmut/Kruse, Otto (Hrsg.): Schrift und Schriftlichkeit. Berlin und New York: de Gruyter, S. 18-41.
- Imo, Wolfgang (2013): Sprache in Interaktion. Analysemethoden und Untersuchungsfelder (Linguistik – Impulse & Tendenzen 49). Berlin und New York: de Gruyter.
- Imo, Wolfgang (2015): „Vom Happen zum Häppchen ... Die Präferenz für inkrementelle Äußerungsproduktion in internetbasierten Messengerdiensten“. [www.mediensprache.net/de/networx/networx-69.aspx](http://www.mediensprache.net/de/networx/networx-69.aspx) (Abfrage: 21.07.2017).
- [JIM 2016] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016a): “JIM-Studie. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger”. [www.mpfs.de/de/studien/jim-studie/2016/](http://www.mpfs.de/de/studien/jim-studie/2016/) (Abfrage: 21.06.2017).
- [KIM 2016] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016b): “KIM-Studie. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger“. [www.mpfs.de/de/studien/kim-studie/2016/](http://www.mpfs.de/de/studien/kim-studie/2016/) (Abfrage: 21.06.2017)
- Koch, Peter/Oesterreicher, Wulf (1994): Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, Hartmut/Ludwig, Otto (Hrsg.): Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 12.1). Berlin und New York: de Gruyter, S. 587–604.
- König, Katharina (2015): Dialogkonstitution und Sequenzmuster in der SMS- und WhatsApp-Kommunikation. In: Travaux neuchâtelois de linguistique 63, S. 87–107.

- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten (1998): Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Storrer, Angelika (2001): Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. In: Lehr, Andrea/Kammerer, Matthias/Konerding, Klaus-Peter/Storrer, Angelika/Thimm, Caja/Wolski, Werner (Hrsg.): Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet. Berlin: De Gruyter, S. 439-465.
- Storrer, Angelika (2013): Sprachstil und Sprachvariation in sozialen Netzwerken. In: Frank-Job, Barbara/Mehler, Alexander/Sutter, Tilmann (Hrsg.): Die Dynamik sozialer und sprachlicher Netzwerke. Konzepte, Methoden und empirische Untersuchungen an Beispielen des WWW. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 331–366.
- Storrer, Angelika (2014): Sprachverfall durch internetbasierte Kommunikation? Linguistische Erklärungsansätze – empirische Befunde. In: Plewina, Albrecht/Witt, Andreas (Hrsg.): Sprachverfall? Dynamik – Wandel – Variation. Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2013. Berlin und Boston: de Gruyter, S. 171–196.
- Wyss, Eva/Hug, Barbara (2016): WhatsApp-Chats. Neue Formen der Turnkoordination bei räumlich-visueller Begrenzung. In: Spiegel, Carmen/Gysin, Daniel (Hrsg.): Jugendsprache in Schule, Medien und Alltag. Frankfurt/Main: Peter Lang, S. 259–274.

## **Anhang: Materialien**

**M1:** Fünf Elfjährige planen in einer WhatsApp-Gruppe den Start eines gemeinsamen Spielerservers im Online-Computerspiel *Minecraft*

**M1.1:** Datenbeispiel mit Arbeitsaufträgen

**M1.2:** Datenbeispiel mit Erläuterungen

**M2:** Zwei Freunde kommentieren in einer WhatsApp-Gruppe die Live-Übertragung des Halbfinalspiels Deutschland–Norwegen während der Handball-Europameisterschaft 2016

**M2.1:** Datenbeispiel mit Arbeitsaufträgen

**M2.2:** Datenbeispiel mit Erläuterungen

## M 1.1. Minecraft

Im folgenden Chatverlauf planen fünf 11-jährige Jungen den Start eines Spieleservers im Online-Computerspiel Minecraft. Elias, der den Spieleserver eröffnen möchte, hat für den Server den Fantasienamen „Varo“ ausgewählt. Der WhatsApp-Gruppe hat er den Namen „Varo 1#“ gegeben.

**Varo 1#**  
Elias, Leon, Jonas, Fynn, David

**Elias**  
Also ich sage mal die regeln... 1.jedes team brauch einen teamnamen zum beispiel #kacke 2. alle teams starten gemeinsam  
17:07

3.5Min friedenszeit  
17:07

4.Es gibt in der nähe des spawns ein nether portal alle dürfen dies verwenden man darf dies aber nicht abbauen  
17:08

5.Schreibt ein team mit einem schild auf eine truhe ihren team namen so darf nur das team selbst die Truhe öffnen  
17:09

6.Jedes team darf einmal pro tag auf varo joinen  
17:10

Bitte schreibt jeder in die gruppe das er die regeln gelesen hat  
17:11

...wahrscheinlich geht #varo 1 am 23.11.15 los ... die server ip werde ich bald sagen ...wer fragen meldet sich bitte bei mir im privat chat die bisherigen teamas sind: jonas,elias(#Mclron) .fynn,david(#team joonge benno). leon,jacob(.....)leon und jacob bitte teamnamen bald möglichst sagen .... und viel spaß beim projekt  
17:15

Teams sry  
17:16

**Leon**  
Ok?  
17:59

**Jonas**  
Elias kann ich vllt. Doch mit Leon machen weil du verstehst dich am besten mit Jacob von uns  
18:21

**Jonas**  
Ja deswegen passt das besser bitte  
18:22

**Elias**  
Wer stirbt kann spectatan das werden wir noch einrichten  
20:13

**Fynn**  
Spectatan?  
20:39

**Leon**  
Beobachten  
20:53

**Fynn**  
Ok. Auf welcher Stufe spielen wir?  
21:04

**Jonas**  
► *Sprachnachricht (Abschrift):*  
*Wir spielen auf hardcore natürlich.*  
21:10

**David**  
Naaaaaain  
21:11

**Jonas**  
Hehehe  
21:12

**David**  
Wann wird es beginnen ?  
21:12

**Jonas**  
....wahrscheinlich geht #varo 1 am 23.11.15 los ... die server ip werde ich bald sagen ...wer fragen meldet sich bitte bei mir im privat chat die bisherigen teamas sind: jonas,elias(#Mclron) .fynn,david(#team joonge benno). leon,jacob(.....)leon und jacob bitte teamnamen bald möglichst sagen .... und viel spaß beim projekt  
21:13

**David**  
Ah ok  
21:14

*Jonas hat den Betreff zu „#Varo“ geändert*

**Jonas**  
► *Sprachnachricht (Abschrift):*  
*Falls ihr euch jetzt fragt, wieso ich das getan habe, ich habe es getan, weil wir nich nur ein varo spielen, sondern wir spielen ja mehrere varos: varo1, varo2, varo3, varo4, wahrscheinlich bis zu hundert wahrscheinlich, wenn ihr alle dazu lust habt, es is mir eigentlich auch egal, aber ich finde diesen namen für diese gruppe irgendwie etwas sinniger.*  
21:23

**Jonas**  
Yay 😊  
21:23

**David**  
Das  
21:24

Ist  
21:24

Geil  
21:24

1. Lest den Ausschnitt mit verteilten Rollen und haltet alle Wörter, die ihr nicht versteht, auf einem Plakat fest. Können die Minecraft-Expertinnen und -Experten in der Klasse diese Wörter erklären?
2. Sucht nach Auffälligkeiten, die darauf hindeuten, dass die Schreiber in den beiden Beispielen in WhatsApp anders schreiben als wir das von schriftlichen Texten in Büchern oder in der Zeitung gewohnt sind. Markiert fünf Auffälligkeiten durch Unterstreichen und notiert Gründe, weshalb die Verfasser in ihren WhatsApp-Nachrichten anders schreiben als in Texten.

## M1.2. Datenbeispiel mit Erläuterungen

Das Beispiel ist einem WhatsApp-Gruppenchat entnommen, in dem sich fünf 11-jährige Jungen über Regeln und Rahmenbedingungen für den Start eines gemeinsamen Spieleservers im Online-Computerspiel *Minecraft* austauschen.<sup>1</sup> Sie nutzen dazu zum einen schriftliche Beiträge, zum anderen sog. „Sprachnachrichten“.<sup>2</sup> Elias, der den Spieleserver<sup>3</sup> eröffnen möchte, hat für den Server den Servernamen „varo“ ausgewählt (ein reiner Fantasiename); dem WhatsApp-Gruppenchat hat er den Titel „Varo 1#“ gegeben.

- 17:07<sup>4</sup> Elias:<sup>5</sup> Also ich sage mal die regeln... 1.jedes team brauch einen teamnamen zum beispiel #kacke 2. alle teams starten gemeinsam
- 17:07 Elias: 3.5Min friedenszeit<sup>6</sup>
- 17:08 Elias: 4.Es gibt in der nähe des spawns<sup>7</sup> ein nether portal<sup>8</sup> alle dürfen dies verwenden man darf dies aber nicht abbauen
- 17:09 Elias: 5.Schreibt ein team mit einem schild auf eine truhe ihren team namen so darf nur das team selbst die Truhe öffnen
- 17:10 Elias: 6.Jedes team darf einmal pro tag auf varo joinen<sup>9</sup>
- 17:11 Elias: Bitte schreibt jeder in die gruppe das er die regeln gelesen hat
- 17:15 Elias: ....wahrscheinlich geht #varo 1 am 23.11.15 los ... die server ip werde ich bald

---

<sup>1</sup> *Minecraft* gehört zur Familie der „Open-World-Spiele“ und stellt seinen Nutzern eine dreidimensionale Spielwelt bereit, die von den Spielern über Konstruktionen aus virtuellen Bausteinen ausgebaut und erweitert werden kann. Eine Kurzbeschreibung des Spiels bietet z. B. der Wikipedia-Eintrag zum Spiel: <https://de.wikipedia.org/wiki/Minecraft>. *Minecraft* rangiert in der Altersgruppe der 6–13-Jährigen derzeit auf Platz 3 der beliebtesten Computer-, Konsolen- und Online-Spiele (vgl. KIM-Studie 2016, <http://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>).

<sup>2</sup> „Sprachnachrichten“ sind aufgesprochene mündliche Äußerungen, die in Form von Audiodateien in den Chat integriert werden.

<sup>3</sup> Jeder Spieler, der über die Software zum Computerspiel *Minecraft* verfügt, kann unter bestimmten Bedingungen einen eigenen Gameserver erstellen. Ein Gameserver erlaubt es seinem Besitzer, den Modus, in dem gespielt wird, sowie Eigenschaften der Spielwelt selbst festzulegen und zu entscheiden, wer zu dieser Spielwelt Zugang haben soll. Als technische Voraussetzung muss der Spieler bei einem Gameserver-Hosting-Dienst einen virtuellen Server mieten (was zum Taschengeldpreis möglich ist) und diesen ohne besondere technische Vorkenntnisse direkt via Browser zu konfigurieren.

<sup>4</sup> Zeitstempel (auch „Timestamps“ genannt) geben im Format <Stunde:Minute> die Uhrzeit an, zu welcher eine WhatsApp-Nachricht verschickt wurde. Der hier dokumentierte Interaktionsausschnitt spielte sich im Zeitraum von ca. dreieinhalb Stunden am 4.11.2015 ab.

<sup>5</sup> Sämtliche Akteure haben als Nutzernamen ihre realen Vornamen verwendet. In der hier wiedergegebenen Fassung des Mitschnitts wurden die Namen durch willkürlich zugeordnete Namen aus der Liste der beliebtesten Vornamen ersetzt.

<sup>6</sup> „Friedenszeit“: Zu Beginn einer Spielrunde haben die Spieler-Teams Gelegenheit, sich für den Kampf gegeneinander zu rüsten und sich eine strategisch günstige Ausgangsposition in der Spielwelt zu suchen. Während dieser Zeit können sie sich nicht gegenseitig angreifen.

<sup>7</sup> „Spawn“: Wenn ein Spiel-Charakter stirbt, erhält der Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter wiederzubeleben. Der Charakter taucht dann an einem bestimmten Punkt in der Spiel-Landschaft wieder auf. Im Gamer-Jargon wird diese Form der „virtuellen Wiedergeburt“ als „Spawnen“ oder „Re-Spawnen“ bezeichnet.

<sup>8</sup> „Nether-Portal“: Durchgang zu einer anderen Sphäre der Spielwelt mit anderer Ausstattung und anderen Gegnern.

<sup>9</sup> „joinen“ (engl. ‚to join‘) bezeichnet das Einloggen auf einem Spieleserver. Der Administrator des Spieleservers kann festlegen, welchen Spielern er Zutritt zu seinem Server gewähren möchte.

sagen ...wer fragen meldet sich bitte bei mir im privat chat die bisherigen teams sind: jonas,elias(#McIron) .fynn,david(#team joonge ben-no).leon,jacob(.....)leon und jacob bitte teamnamen bald möglichst sagen .... und viel spaß beim projekt

- 17:16 Elias: Teams sry
- 17:59 Leon: Ok?
- 18:21 Jonas: Elias kann ich vlkt. Doch mit Leon machen weil du verstehst dich am besten mit Jacob von uns
- 18:22 Jonas: Ja deswegen passt das besser bitte
- 20:13 Elias: Wer stirbt kann spectaten<sup>10</sup> das werden wir noch einrichten
- 20:39 Fynn: Spectatan?
- 20:53 Leon: Beobachten
- 21:04 Fynn: Ok. Auf welcher Stufe spielen wir?
- 21:10 Jonas: Sprachnachricht (Audioaufnahme) – Abschrift:  
*Wir spielen auf hardcore<sup>11</sup> natürlich.*
- 21:11 David: Naaaaaain
- 21:12 Jonas: Hehehe
- 21:12 David: Wann wird es beginnen ?
- 21:13 Jonas: ....wahrscheinlich geht #varo 1 am 23.11.15 los ... die server ip werde ich bald sagen ...wer fragen meldet sich bitte bei mir im privat chat die bisherigen teams sind: jonas,elias(#McIron) .fynn,david(#team joonge ben-no).leon,jacob(.....)leon und jacob bitte teamnamen bald möglichst sagen .... und viel spaß beim projekt
- 21:14 David: Ah ok
- 21:23 [Systemmeldung] Jonas hat den Betreff zu „#Varo“ geändert
- 21:23 Jonas: Sprachnachricht (Audioaufnahme) – Abschrift:  
*Falls ihr euch jetzt fragt, wieso ich das getan habe, ich habe es getan, weil wir nich nur ein varo spielen, sondern wir spielen ja mehrere varos: varo1, varo2, varo3, varo4, wahrscheinlich bis zu hundert wahrscheinlich, wenn ihr alle dazu lust habt, es is mir eigentlich auch egal, aber ich finde diesen namen für diese gruppe irgendwie etwas sinniger.*
- 21:23 Jonas: Yay 😊
- 21:24 David: Das
- 21:24 David: Ist
- 21:24 David: Geil

---

<sup>10</sup> „spectaten“ (engl. ‚spectate‘) bezeichnet die Möglichkeit, nach dem virtuellen Tod des eigenen Spielercharakters das weitere Spielgeschehen im Zuschauermodus zu verfolgen.

<sup>11</sup> „Hardcore“ bezeichnet hier einen der von den Spielern einstellbaren, vordefinierten Schwierigkeitsgrade im Spiel (‚peaceful‘ | ‚easy‘ | ‚hard‘ | ‚hardcore‘).



## M 2.1. Handball-Europameisterschaft

Im folgenden Ausschnitt kommentieren die beiden Freunde Christian (25) und Stefan (21) per WhatsApp die Fernseh-Liveübertragung der Halbfinalbegegnung Deutschland–Norwegen bei der Handball-Europameisterschaft vom 29. Januar 2016. Die beiden Freunde wohnen 500km voneinander entfernt, haben beide selbst viele Jahre aktiv Handball gespielt und schauen das Spiel jeweils alleine zuhause an.

Das Spiel hat um 18:30 Uhr begonnen. Am Ende gewinnt Deutschland das Spiel mit 34:33 Toren nach Verlängerung und zieht damit ins Finale ein.<sup>1</sup>

18:57 Stefan: Meine fresse  
18:58 Christian: Da raste ich aus 😞😞  
18:58 Stefan: Letzten 5 min waren kacke  
18:58 Christian: Gut zusammengefasst 👍  
18:58 Stefan: Und die Torhüter sind stark  
18:58 Christian: Gut dass wir die haben  
18:59 Christian: Ohh man  
19:00 Christian: Auszeit wäre angebracht  
19:00 Stefan: Ja eindeutig  
19:00 Christian: Hätte ich schon vor 4 min genommen  
19:00 Stefan: Ich vermisse weinhold gerade  
19:01 Stefan: Und dissinger  
19:01 Christian: Endlich Time out  
19:01 Stefan: Auszeit kommt Viel zu spät  
19:01 Christian: Eindeutig  
19:01 Stefan: Gibt's nen moderaten Ersatz für fäth?  
19:02 Stefan: Häfner ist Rückraum rechts oder?  
19:02 Stefan: 🤔  
19:02 Stefan: Antwort: ja und der trifft auch nicht  
19:03 Christian: Richtig 😞😞  
19:03 Christian: 12-13  
19:03 Stefan: 😞  
19:28 Stefan: In überzahl 🤔  
19:28 Christian: Echt peinlich  
19:29 Stefan: Würde in überzahl auch das Spiel breit machen und nicht mit 2 reid  
19:30 Christian: Würde mehr Sinn machen. Aber die sollen wahrscheinlich blocken, was bei Überzahl eigentlich unnötig mit 2en ist  
19:31 Stefan: Chancenverwertung  
19:31 Christian: Unglaublich  
19:32 Stefan: Hab nen schlechtes gefühl  
19:32 Christian: Wenn man so frei davor ist braucht man nicht kullern 🤔

---

<sup>1</sup> Ein Handballspiel dauert regulär 2 x 30 Minuten. Bei Spielfehlern und Fouls wird das Spiel unterbrochen und die Zeit angehalten. Endet die reguläre Spielzeit unentschieden, gibt es eine Verlängerung mit einer Dauer von 2 x 5 Minuten.

19:33 Stefan: Oh man..

19:33 Christian: Ich glaub es nicht

19:33 Stefan: Würde jetzt schon gleich die Auszeit nehmen. Klappt ja nichts

19:34 Christian: Gehen zu langsam zurück

19:34 Christian: Und das ist eigentlich nicht schwer man muss es nur machen

19:35 Stefan: Zum kotzen

19:36 Christian: 👍

19:36 Stefan: Die werfen den an!

19:37 Christian: Weniger jubeln und lieber schnell zurück ist meine Devise

19:37 Stefan: Würde auch glaub ich mal nen torwartwechsel probieren

19:38 Christian: Hat mich damals auch echt immer genervt

19:38 Stefan: Wobei wolff nicht schlecht ist

19:38 Stefan: Aber da geht noch mehr.. reichmann verwirft gleich auch noch

19:38 Christian: Ich würde ihn erstmal lassen 😂

19:38 Stefan: Knapp 👍

19:39 Christian: Der ist echt krass drauf

19:40 Stefan: Kühn ist ne ganz schöne Maschine

19:41 Christian: Quasi ein Hüne 😏

19:42 Christian: Geile sau 😂😂😂👍👍

19:42 Stefan: Ok wolff bleibt drin

19:42 Christian: Der ist echt super drauf. 😂😂

19:42 Stefan: Bummm!

19:44 Stefan: 😞

19:44 Christian: Viel zu unpräzise

19:45 Christian: So sollte die Abwehr weiter machen 👍

19:47 Christian: Zu schnell abgeschlossen

19:51 Stefan: Zusammenreißen!

19:52 Christian: Meine Daumen tuen schon weh vom dauerdrücken

19:52 Stefan: Stark gespielt

19:53 Stefan: Bin aber immer noch traurig wegen dem Urlaub 😞

19:54 Christian: Ja das ist echt blöd... wäre bestimmt richtig cool geworden, aber dann müssen wir das auf jeden Fall nachholen

19:56 Christian: Das kann nicht sein 😞

19:58 Stefan: 😞

19:58 Stefan: Man

19:59 Stefan: 😞haut das Ding doch da rein

19:59 Christian: Ich kann nicht mehr

20:00 Stefan: So kein Gegentor und eins machen, sonst ist das Ding durch

20:00 Christian: Daumen drücken und beten 🙏🙏🙏

20:01 Stefan: Treffen ist pflicht

20:02 Christian: Mein puls 😞😞😞

20:03 Stefan: Komm

20:04 Christian: Ohh gott

20:08 Stefan: Und weiter jetzt.. der war zu einfach

20:08 Stefan: Hammer nerven 🍊

20:09 Christian: Würde auch gerne mal wissen was der nimmt 🤔

20:10 Stefan: Ritalin in Kombination mit kokain

20:10 Stefan: Und jetzt kommt... Führung wiederholen

20:10 Stefan: 🍊

20:13 Stefan: Und vor der Pause kommt!!!

20:14 Stefan: Ja! Der steht ja in der Luft

20:14 Christian: Fast abgestanden 😓

20:14 Stefan: Ja aber das ist mittlerweile so häufig der fall 👍👍

20:15 Christian: Endlich ist wieder Kampfgeist und Wille vorhanden

20:19 Stefan: Das Spiel entscheidet gleich ein torhüter

20:19 Christian: Ich hoffe unserer 🤔

20:19 Stefan: Tor machen!

20:19 Stefan: Ja!

20:21 Stefan: Viel zeit runterspielen

20:21 Christian: Das wird spannend

20:21 Stefan: Ja!

20:21 Stefan: Ja!

20:22 Stefan: Ja!

20:22 Christian: Geil geil geil 🎉🎉🎉🎉🎉

20:22 Christian: Krass 🙏

1. Lest den Ausschnitt mit verteilten Rollen und haltet alle Wörter, die ihr nicht versteht, auf einem Plakat fest. Können die Handball-Expertinnen und -Experten in der Klasse diese Wörter erklären?
2. Mit welchen Mitteln nehmen die beiden Freunde auf die Fernsehübertragung Bezug? Was muss man wissen, um diese Bezüge zu verstehen?
3. Die beiden Freunde verwenden in ihren schriftlichen Beiträgen zahlreiche *Emojis*. Was bezwecken sie damit?

## M 2.2. Datenbeispiel mit Erläuterungen

18:57 Stefan: Meine fresse  
18:58 Christian: Da raste ich aus<sup>2</sup> 🤔🤔  
18:58 Stefan: Letzten 5 min waren kacke  
18:58 Christian: Gut zusammengefasst 👍  
18:58 Stefan: Und die Torhüter sind stark  
18:58 Christian: Gut dass wir die haben  
18:59 Christian: Ohh man<sup>3</sup>  
19:00 Christian: Auszeit wäre angebracht<sup>4</sup>  
19:00 Stefan: Ja eindeutig  
19:00 Christian: Hätte ich schon vor 4 min genommen  
19:00 Stefan: Ich vermisse weinhold gerade<sup>5</sup>  
19:01 Stefan: Und dissinger<sup>6</sup>  
19:01 Christian: Endlich Time out<sup>7</sup>  
19:01 Stefan: Auszeit kommt Viel zu spät<sup>8</sup>  
19:01 Christian: Eindeutig  
19:01 Stefan: Gibt's nen moderaten Ersatz für fäth<sup>9</sup>?  
19:02 Stefan: Häfner ist Rückraum rechts<sup>10</sup> oder?  
19:02 Stefan: 🤔  
19:02 Stefan: Antwort: ja und der trifft auch nicht<sup>11</sup>  
19:03 Christian: Richtig 😭😭  
19:03 Christian: 12-13<sup>12</sup>  
19:03 Stefan: 😞<sup>13</sup>

---

<sup>2</sup> Die Äußerungen von Stefan und Christian um 18:57 und 18:58 beziehen sich auf eine große, vergebene Torchance von Rune Dahmke. Dieser war in einem Tempogegenstoß (einem schnellen Lauf auf das gegnerische Tor) nah vorm Tor frei zum Wurf gekommen. Der Torwurf wurde allerdings vom norwegischen Torwart pariert (Spielminute 22:30).

<sup>3</sup> Nicht genutzte Torchance der deutschen Mannschaft und schnelles Gegentor des norwegischen Teams.

<sup>4</sup> Christian hält eine Auszeit (*Team Time-Out*, eine einminütige Pause für eine taktische Traineransprache) für notwendig, da in den vorangegangenen Spielminuten einige Ballverluste und Torwürfe der norwegischen Mannschaft zugelassen worden waren.

<sup>5</sup> Steffen Fäth vergibt eine Torchance. Fäth spielt eine Position im Rückraum, die sonst durch (den derzeit verletzten) Steffen Weinhold besetzt ist.

<sup>6</sup> Christian Dissinger, ebenfalls ein zentraler Akteur der deutschen Mannschaft, ist derzeit ebenfalls verletzungsbedingt nicht einsatzfähig.

<sup>7</sup> Erstes *Team-Time-Out* für die deutsche Mannschaft in Minute 25:47.

<sup>8</sup> Zuvor ist das Ausgleichstor gefallen (Spielstand: 12:12), womit die deutsche Mannschaft ihre vormalige 4-Tore-Führung vergeben hat.

<sup>9</sup> Bezieht sich auf den Spieler Steffen Fäth, der vor der Auszeit durch Ballverluste und nicht genutzte Torchancen zum Spielverlauf beigetragen hat.

<sup>10</sup> Rückraum rechts = Spielposition im Handball

<sup>11</sup> Stefan beantwortet seine Frage selbst, da wenige Sekunden zuvor Häfner auf der Position *Rückraum rechts* für Fäth eingewechselt wurde und seinen Torwurf ebenfalls nicht erfolgreich abschließen konnte.

<sup>12</sup> Die norwegische Mannschaft ist soeben mit 12:13 in Führung gegangen.

- 19:28 Stefan: In überzahl 🤔<sup>14</sup>
- 19:28 Christian: Echt peinlich
- 19:29 Stefan: Würde in überzahl auch das Spiel breit machen und nicht mit 2 reid<sup>15</sup>
- 19:30 Christian: Würde mehr Sinn machen. Aber die sollen wahrscheinlich blocken, was bei Überzahl eigentlich unnötig mit 2en ist
- 19:31 Stefan: Chancenverwertung<sup>16</sup>
- 19:31 Christian: Unglaublich
- 19:32 Stefan: Hab nen schlechtes gefühl
- 19:32 Christian: Wenn man so frei davor ist braucht man nicht kullern 🤔<sup>17</sup>
- 19:33 Stefan: Oh man..
- 19:33 Christian: Ich glaub es nicht
- 19:33 Stefan: Würde jetzt schon gleich die Auszeit nehmen. Klappt ja nichts
- 19:34 Christian: Gehen zu langsam zurück<sup>18</sup>
- 19:34 Christian: Und das ist eigentlich nicht schwer man muss es nur machen
- 19:35 Stefan: Zum kotzen
- 19:36 Christian: 👍
- 19:36 Stefan: Die werfen den an!<sup>19</sup>
- 19:37 Christian: Weniger jubeln und lieber schnell zurück ist meine Devise
- 19:37 Stefan: Würde auch glaub ich mal nen torwartwechsel probieren
- 19:38 Christian: Hat mich damals auch echt immer genervt<sup>20</sup>
- 19:38 Stefan: Wobei wolff nicht schlecht ist
- 19:38 Stefan: Aber da geht noch mehr.. reichmann verwirft gleich auch noch<sup>21</sup>
- 19:38 Christian: Ich würde ihn erstmal lassen 🤔<sup>22</sup>
- 19:38 Stefan: Knapp 👍<sup>23</sup>
- 19:39 Christian: Der ist echt krass drauf<sup>24</sup>

---

<sup>13</sup> Letzte Äußerung zur ersten Halbzeit. Die erste Halbzeit des Spiels endet mit 14:13 für die deutsche Mannschaft.

<sup>14</sup> Das deutsche Team gerät aufgrund eines Ballverlusts mit anschließendem, erfolgreichem norwegischen Tempogegenstoß in Rückstand, obwohl die norwegische Mannschaft aufgrund einer Zeitstrafe für zwei Minuten in Unterzahl spielt und damit eigentlich ein Vorteil für die deutsche Mannschaft besteht.

<sup>15</sup> Gemeint ist damit, dass die deutsche Mannschaft in Unterzahl mit zwei Kreisläufern im Angriff spielt. Das führt dazu, dass ein Spieler weniger mit Laufrichtung zum gegnerischen Tor spielt. Stefan hält es stattdessen für sinnvoller, die einzelnen Spieler weit auseinander zu ziehen, damit große Lücken für mögliche Torwürfe entstehen.

<sup>16</sup> Der Kreisläufer Hendrik Pekeler hat soeben eine gute Torchance nicht verwandelt.

<sup>17</sup> Bezieht sich noch auf den Torwurf von Hendrik Pekeler, der nicht direkt erfolgte, sondern bei dem Pekeler versucht hat, den Ball anzudrehen und auf diese Weise den Torwart zu überwinden.

<sup>18</sup> Gemeint ist, dass die deutsche Mannschaft aus Christians Sicht zu langsam von der Offensive in die Defensive wechselt und damit riskiert, nach einem Torwurf nicht schnell genug zurück in der eigenen Feldhälfte zu sein, um das eigene Tor gegen einen Torwurf der norwegischen Mannschaft zu verteidigen.

<sup>19</sup> Bezieht sich auf einen Torwurf Steffen Fäths, der vom norwegischen Torwart gehalten wird.

<sup>20</sup> Bezieht sich auf Christians aktive Handballerzeit (von der Stefan weiß).

<sup>21</sup> Tobias Reichmann hat die Gelegenheit, die deutsche Mannschaft durch einen Siebenmeterwurf in Führung zu bringen.

<sup>22</sup> Gemeint ist Andreas Wolff.

<sup>23</sup> Tobias Reichmann hat getroffen und das deutsche Team mit 20:19 in Führung gebracht.

19:40 Stefan: Kühn ist ne ganz schöne Maschine

19:41 Christian: Quasi ein Hüne 🤔<sup>25</sup>

19:42 Christian: Geile sau 🤔🤔🤔👍👍

19:42 Stefan: Ok wolff bleibt drin<sup>26</sup>

19:42 Christian: Der ist echt super drauf. 🤔🤔<sup>27</sup>

19:42 Stefan: Bummm!<sup>28</sup>

19:44 Stefan: 🤔

19:44 Christian: Viel zu unpräzise<sup>29</sup>

19:45 Christian: So sollte die Abwehr weiter machen 👍<sup>30</sup>

19:47 Christian: Zu schnell abgeschlossen<sup>31</sup>

19:51 Stefan: Zusammenreißen!

19:52 Christian: Meine Daumen tuen schon weh vom dauerdrücken

19:52 Stefan: Stark gespielt<sup>32</sup>

19:53 Stefan: Bin aber immer noch traurig wegen dem Urlaub 😞

19:54 Christian: Ja das ist echt blöd... wäre bestimmt richtig cool geworden, aber dann müssen wir das auf jeden Fall nachholen

19:56 Christian: Das kann nicht sein 🤔<sup>33</sup>

19:58 Stefan: 😞

19:58 Stefan: Man

19:59 Stefan: 🤔haut das Ding doch da rein<sup>34</sup>

19:59 Christian: Ich kann nicht mehr

20:00 Stefan: So kein Gegentor und eins machen, sonst ist das Ding durch<sup>35</sup>

20:00 Christian: Daumen drücken und beten 🙏🙏🙏

20:01 Stefan: Treffen ist pflicht

20:02 Christian: Mein puls 🤔🤔🤔

20:03 Stefan: Komm

20:04 Christian: Ohh gott<sup>36</sup>

<sup>24</sup> Tobias Reichmann ist gemeint. Er hat zu diesem Zeitpunkt alle 6 Siebenmeterwürfe des bisherigen Spiels für die deutsche Mannschaft verwandelt.

<sup>25</sup> Kühn trifft aus dem Rückraum zum 21:20 für Deutschland, indem er hochspringt und mit einem Wurf aus der Distanz das Tor trifft (Spielminute 46:05).

<sup>26</sup> Carsten Lichtlein hält einen Torwurf der norwegischen Mannschaft nicht, deswegen ist Stefan nun doch dafür, dass der andere deutsche Torwart Andreas Wolff weiter im Tor stehen sollte.

<sup>27</sup> Carsten Lichtlein hat soeben einen Ball nicht gehalten; die Äußerung ist daher ironisch zu verstehen.

<sup>28</sup> Ein Torwurf der deutschen Mannschaft misslingt.

<sup>29</sup> Eine weitere vergebene Torchance des deutschen Teams.

<sup>30</sup> Die deutsche Abwehr hat eine Torchance verhindert, indem mehrere Spieler den norwegischen Kreisläufer festgesetzt haben.

<sup>31</sup> Ballverlust für die deutsche Mannschaft.

<sup>32</sup> Gut herausgespieltes Tor durch einen Pass von Fabian Wiede auf Hendrik Pekeler.

<sup>33</sup> Schnelles Gegentor der norwegischen Mannschaft (zur norwegischen Führung von 27:26).

<sup>34</sup> Die deutsche Mannschaft vergibt eine Torchance.

<sup>35</sup> Bezieht sich auf den Spielstand von 27:26 für Norwegen ca. 3 Minuten vor Ende der regulären Spielzeit. Um in die Verlängerung zu gehen, muss das deutsche Team den Ausgleich schaffen.

<sup>36</sup> Die deutsche Mannschaft hat in der letzten Spielminute den Ausgleich zum 27:27 geschafft und damit eine Verlängerung erzwungen.

20:08 Stefan: Und weiter jetzt.. der war zu einfach<sup>37</sup>

20:08 Stefan: Hammer nerven 🍊<sup>38</sup>

20:09 Christian: Würde auch gerne mal wissen was der nimmt 🤔<sup>39</sup>

20:10 Stefan: Ritalin in Kombination mit kokain

20:10 Stefan: Und jetzt kommt<sup>40</sup>... Führung wiederholen

20:10 Stefan: 🍊<sup>41</sup>

20:13 Stefan: Und vor der Pause<sup>42</sup> kommt!!!

20:14 Stefan: Ja! Der steht ja in der Luft<sup>43</sup>

20:14 Christian: Fast abgestanden 😊<sup>44</sup>

20:14 Stefan: Ja aber das ist mittlerweile so häufig der fall 👍👍

20:15 Christian: Endlich ist wieder Kampfgeist und Wille vorhanden

20:19 Stefan: Das Spiel entscheidet gleich ein torhüter

20:19 Christian: Ich hoffe unserer 🤔

20:19 Stefan: Tor machen!<sup>45</sup>

20:19 Stefan: Ja!<sup>46</sup>

20:21 Stefan: Viel zeit runterspielen

20:21 Christian: Das wird spannend<sup>47</sup>

20:21 Stefan: Ja!<sup>48</sup>

20:21 Stefan: Ja!

20:22 Stefan: Ja!

20:22 Christian: Geil geil geil 🎉🎉🎉🎉🎉

20:22 Christian: Krass 🙏

---

<sup>37</sup> Die norwegische Mannschaft trifft zu Beginn der Verlängerung zum 28:27.

<sup>38</sup> Tobias Reichmann verwandelt einen Siebenmeterstrafwurf zum 28:28.

<sup>39</sup> Gemeint ist Tobias Reichmann, der alle Strafwürfe für das deutsche Team in dem Spiel geworfen und erfolgreich verwandelt hat.

<sup>40</sup> Kai Häfner hat nach einem erneuten Gegentor der norwegischen Mannschaft zum schnellen Ausgleich (29:29) getroffen, sodass das deutsche Team erneut die Chance zur Führung bekommt.

<sup>41</sup> Kai Häfner trifft zur deutschen Führung von 30:29.

<sup>42</sup> Gemeint ist die kurze Pause für einen Seitenwechsel der beiden Mannschaften zwischen den jeweils fünfminütigen Hälften der Verlängerung.

<sup>43</sup> Führungstor vor Ende der ersten Hälfte der Verlängerung durch Tobias Reichmann zum 31:30.

<sup>44</sup> Reichmann springt in den Kreis und wirft den Ball kurz bevor seine Füße den Boden berühren. „Abgestanden“ bezeichnet im Handball-Fachjargon den Fall, dass die Füße des Spielers den Boden (Kreisraum) berühren, während seine Wurfhand noch den Ball berührt. In diesem Fall dürfte das Tor nicht zählen.

<sup>45</sup> Zu diesem Zeitpunkt steht es 32:32.

<sup>46</sup> 33:32 für Deutschland. Im Anschluss fällt allerdings dann das Gegentor der norwegischen Mannschaft zum 33:33.

<sup>47</sup> Die letzte Spielminute der Verlängerung läuft und es steht unentschieden (33:33).

<sup>48</sup> Deutschland schließt den letzten Angriff mit einem Tor von Kai Häfner ab (5 Sekunden vor Schluss). Damit gewinnt Deutschland das Spiel und zieht ins Finale ein.