

## Nachdenken über Sprache:

### In WhatsApp schreiben wir anders – warum eigentlich?

#### Voraussetzungen für die Behandlung des WhatsApp-Ausschnitts im Unterricht:

Einer oder mehrere Schüler sollten mit dem Online-Computerspiel *Minecraft* (einem der derzeit angesagtesten Online-Computerspiele unter Kindern und Jugendlichen) vertraut sein. Die Schüler der Klasse sollten in ihrer Freizeit mehrheitlich Handy-/Smartphone-Anwendungen wie WhatsApp, Threema oder SMS nutzen.

**Aufgabe 1:** Lest den Ausschnitt mit verteilten Rollen und haltet alle Wörter, die ihr nicht kennt, auf einer Wandzeitung fest. Können die *Minecraft*-Experten in der Klasse diese Wörter erklären?

#### Hinweise zur Bearbeitung von Aufgabe 1:

Die Schüler mit *Minecraft*-Erfahrung werden für die Bearbeitung der Aufgabe zu „*Minecraft*-Experten“ ernannt, die mit ihrem Insiderwissen die anderen Schüler beim Nachvollzug des im Beispiel wiedergegebenen Dialogausschnitts unterstützen. Der Ausschnitt wird zunächst von einer Gruppe von fünf Freiwilligen mit verteilten Rollen vorgelesen. Anschließend werden Ausdrücke, die einzelnen Schülern Verstehensprobleme bereiten, auf einem Plakat gesammelt. Im nächsten Schritt werden die *Minecraft*-Experten gebeten, diejenigen Ausdrücke zu erklären, zu denen sie Erklärungen liefern können. Zu Ausdrücken, die sich nicht klären lassen, liefert ggf. die Lehrperson das erforderliche Konzeptwissen (s. dazu die Version des Dialogausschnitts mit weitergehenden Erläuterungen am Ende dieses Dokuments).

Der Ausschnitt wird daraufhin erneut szenisch vorgelesen. Im Anschluss kann die Lehrperson eine Diskussion anregen, ausgehend von der Frage „*Wenn bereits wir Probleme haben, den Dialog zu verstehen: Warum verwenden die Jungs im Dialogausschnitt dann eigentlich solche schwierigen Wörter?*“

Im anschließenden Gespräch kann entwickelt werden, dass es sich beim analysierten Ausschnitt um private Kommunikation zwischen bekannten Personen zu einem vorab festgelegten Thema handelt, an dem alle gleichermaßen Interesse haben. Dadurch können die Schreiber voraussetzen, dass die Adressaten ihrer schriftlichen Äußerungen über Hintergrundwissen zum Thema verfügen. Wie die Rückfrage von Fynn um 20:39 beweist, ist dieses Wissen bei den Einzelnen zwar nicht in gleicher Detaillierung gegeben; aufgrund der Dialogsituation und der zeitnahen Wahrnehmung und Beantwortung von Beiträgen lassen sich eventuelle Verständnisprobleme aber unkompliziert durch Rückfragen klären (s. die Sequenz 20:13/20:39/20:53:/21:04).

#### Erarbeitungsziel und Anknüpfungsmöglichkeiten für weitere Unterrichtseinheiten:

Im Unterrichtsgespräch arbeiten die Schüler mit Bezug auf das Beispiel heraus, dass wir in privater, schriftlicher Kommunikation die Art und Weise, wie wir auf das Thema des Austauschs Bezug nehmen, eng an unserem Wissen über die Adressaten (und über deren Wissen zum Thema) ausrichten. Diese Einsichten können in Unterrichtseinheiten zum Thema Schreiben aufgegriffen werden, wenn es darum geht, die Bedeutung des Leserbezugs beim Verfassen monologischer Texte zu verdeutlichen. Hier unterscheidet sich die schriftliche, dialogische Kommunikation nicht grundsätzlich vom sprachlichen Handeln mit monologischen Texten. In beiden Fällen ist Adressatenbezug ein zentraler Faktor für erfolgreiches sprachliches Handeln. Beim Verfassen monologischer Texte muss aber aufgrund der fehlenden Möglichkeit zur unmittelbaren Rückfrage vieles expliziter gemacht werden als in (mündlichen oder schriftlichen) Dialogen; ansonsten besteht die Gefahr von Störungen bei der Textrezeption.

**Aufgabe 2:** Sucht nach Auffälligkeiten, die darauf hindeuten, dass die Jungen in ihrer WhatsApp-Gruppe anders schreiben als wir das von schriftlichen Texten in Büchern oder in der Zeitung gewohnt sind. Markiert fünf Auffälligkeiten durch Unterstreichen und notiert auf einem Blatt Gründe, warum die Verfasser in ihren WhatsApp-Nachrichten anders schreiben als in Texten.

#### Hinweise zur Bearbeitung von Aufgabe 2:

Es wird empfohlen, die von den Gruppen aufnotierten Auffälligkeiten im Plenum vorstellen zu lassen. Da davon auszugehen ist, dass dieselben Phänomene von mehreren Gruppen notiert wurden, bietet die Vorstellung im Plenum Einstiege in eine Diskussion der Phänomene, ausgehend von den Deutungsangeboten, die die einzelnen

Gruppen dazu erarbeitet haben. Die Ergebnisse des Unterrichtsgesprächs können in Form einer Wandzeitung gesichert werden.

Beispiele für Auffälligkeiten im Datenbeispiel, die im Unterrichtsgespräch zur Sprache kommen können:

- Nähe zur gesprochenen Umgangssprache (Funktionale Erklärung: Privates Setting, bekannte Adressaten, Kommunikation „von Gleich zu Gleich“):
  - „Gesprächswörter“ (Interjektionen und Responsive): *Hehe, Ah, Yay, Ja, OK*
  - ‚weil‘ mit Verbzweitstellung (18:21 Jonas)
  - Pronominale Wiederaufnahme von Themen aus vorangehenden Beiträgen (18:22 Jonas: *Ja deswegen passt das besser bitte*; 21:12 David: *Wann wird es beginnen*). Diese Form der thematischen Anknüpfung an Äußerungen anderer funktioniert nur dann, wenn die Bezugsäußerungen für die anderen noch präsent sind. Um die Schüler auf dieses Phänomen hinzuführen, kann die Lehrperson auf dem Overheadprojektor oder auf einer PowerPoint-Folie eine Version des Ausschnitts zeigen, in der die Vorbeiträge zu den Äußerungen 18:22 bzw. 21:12 nicht zu sehen sind. Ausgehend von der Projektion kann sie die Schüler anregen, nach konkreten Gründen dafür zu suchen, weshalb die Beiträge in dieser Version für Außenstehende nicht mehr in gleicher Weise verständlich sind wie vorher; die Schüler sollen identifizieren, an welchen Elementen der Äußerung die Verständnisprobleme festgemacht werden können und warum. Auch die Responsive „Ja“ und „ok“ (18:22, 21:04, 21:14) werden ohne den vorangehenden Kontext bezugslos.
  - Auch die aufgesprochenen „Sprachnachrichten“ (Jonas 21:10 und 21:23) weisen Merkmale spontaner Produktion mit nur geringer Planungszeit auf. Sowohl die schriftlich als auch die mündlich realisierten Beiträge zum Dialog sind an Produktions- und Rezeptionsbedingungen der Nähe orientiert („Konzeptionelle Mündlichkeit“).
- Kennzeichnung von Emotion und Emphase (Funktionale Erklärung: Fehlende körperliche und stimmliche Mittel – Intonation, Mimik, Gestik – in schriftlicher Kommunikation; Emotion muss daher anders kommuniziert werden):
  - Emojis (21:23 Jonas)
  - Wiederholung von Buchstaben sowie lautmalerische Ausdrücke (Onomatopoetika), um emotionale Involviertheit auszudrücken: *Naaaaaaain* (21:11 David), *Hehehe* (21:12 Jonas)
  - „Akzentverdichtung“: Dadurch, dass David seine Äußerung „Das / Ist / Geil“ (21:24) auf drei Postings verteilt, wird die Äußerung, wenn man sie sich gesprochen vorstellt, anders akzentuierbar (Akzent auf jedem Wort). Die Verteilung auf mehrere Postings kann als Nachbildung einer emphatisch motivierten Akzentverdichtung in gesprochener Sprache gedeutet werden.
- Schnellschreibphänomene (Funktionale Erklärung: Schriftproduktion ist aufwändiger als die Produktion von Äußerungen gesprochener Sprache; in privaten Chats geht es aber um Schnelligkeit und Spontaneität; daher wird bei der Ausarbeitung der schriftlichen Äußerung zu Zwecken der Zeitersparnis auf die korrekte Einhaltung mancher schriftsprachlicher Normen verzichtet; eventuell resultierende Verständnisprobleme sind aufgrund des dialogischen Settings mit unmittelbarer Rückfragemöglichkeit weniger problematisch als im Fall der zeitversetzten Kommunikation mit monologischen Texten):
  - Verzicht auf Großschreibung von Nomen und Nominalisierungen
  - Verzicht auf satzinterne Interpunktion (Kommata)
  - Verzicht auf die Korrektur von Tippfehlern
  - Verwendung zweckmäßiger Akronyme (*sry, vllt*)
- Mitwirkung von Korrektur-Software an der sprachlichen Form der Äußerungen (Funktionale Erklärung: wird von den Schreibern zugeschaltet, um die schriftliche Beitragsproduktion zu vereinfachen):
  - Autokorrektur: Jeder schriftliche Beitrag beginnt mit Großbuchstaben

- Fälschliche Großschreibung nach Abkürzungspunkt (18:21 Jonas: *Elias kann ich vllt. Doch mit Leon machen*)

### Erarbeitungsziel:

Die Schüler identifizieren sprachliche Phänomene im Datenbeispiel und beschreiben deren Auftreten funktional auf dem Hintergrund ihres Wissens zu den situativen Bedingungen der Kommunikation in WhatsApp-Chats. Sie sind in der Lage, Auffälligkeiten auf den Ebenen *Wort(schreibung)*, *Satz* und *Äußerung* auf die Rahmenbedingungen der Kommunikation zu beziehen. Wichtige Rahmenbedingungen sind im Falle des Beispiels:

- Es handelt sich um private Kommunikation mit bekannten Adressaten.
- Die Äußerungen sind nur für die anderen Gruppenmitglieder bestimmt (und nicht für Außenstehende) und daher so gestaltet, dass diese (nicht aber notwendigerweise auch Dritte) sie verstehen können.
- Es handelt sich um dialogischen Austausch: Jeder Beteiligte kann jederzeit von der Leser- in die Schreiberrolle wechseln (analog zu mündlichen Gesprächen: Wechsel von der Hörer- in die Sprecherrolle).
- Schriftliche Beiträge bleiben im Verlaufsprotokoll erhalten, können wiedergelesen und – wie das Beispiel zeigt – auch wiederverwendet werden („Copy and Paste“, Beitrag 21:13).

Im Bereich der Kompositaschreibung und der ‚dass‘-Schreibung finden sich im WhatsApp-Ausschnitt verschiedene normabweichende Schreibungen, die ggf. auf typische Erwerbsschwerpunkte im weiterführenden Orthographieerwerb zurückgeführt werden können (*nether portal, team namen, das(s), server ip, privat chat, bald möglichst*). Im Gegensatz zum schulischen Schreiben wird bei der Produktion von Beiträgen im Rahmen privater WhatsApp-Kommunikation nur wenig Planungs- und kaum Revisionszeit in Anspruch genommen. Entsprechend erscheint es plausibel, dass Rechtschreibunsicherheiten der Beteiligten hier stärker zutage treten als im unterrichtlichen Schreiben, bei dem Evaluations-/Revisionsprozesse häufig gezielt angeregt werden.

### Anknüpfungsmöglichkeiten für weitere Unterrichtseinheiten:

In einer weiteren Unterrichtseinheit könnten die Schüler angeregt werden, Sequenzen aus ihren eigenen WhatsApp-Verläufen in den Unterricht mitzubringen (idealerweise nach Vorprüfung und ggf. Anonymisierung durch die Lehrperson). Die Schüler können dazu aufgefordert werden, ihre Ausschnitte vorzustellen und dabei – wie am vorgegebenen Beispiel eingeübt – sprachliche Auffälligkeiten zu benennen und unter Bezug auf situative Bedingungen zu deuten. Die Schüler werden gebeten, einleitend zu ihren Kurzpräsentationen die für den Nachvollzug relevanten situativen Faktoren zu benennen (Wer kommuniziert mit wem? Wie ist die Beziehung der Beteiligten? Welches Vorwissen haben die Beteiligten zum Thema? Was ging ggf. in anderen Kommunikationskanälen – z.B. in einem mündlichen Gespräch – voraus? Was ist der Zweck der Interaktion? ...)

Die Erarbeitung von sprachlichen Auffälligkeiten bei der Gestaltung von WhatsApp-Dialogen kann auch dazu genutzt werden, in Unterrichtseinheiten zur Vermittlung schriftsprachlicher Normen für das sprachliche Handeln mit (monologischen) Texten auf die Relevanz situativer Rahmenbedingungen zurückzukommen: Während man in WhatsApp-Nachrichten eine Kenntnis der vorangegangenen Äußerungen (die noch am Bildschirm nachlesbar sind) voraussetzen und sich im Falle vertrauter Adressaten eine nächstsprachliche Gestaltung der eigenen Äußerungen sowie Schnellschreibphänomene erlauben kann, ist es beim monologischen Sprachhandeln wichtig, sprachlich so explizit als möglich zu sein und „formal“ sprachliche Normen wie die Normen der deutschen Rechtschreibung und der schriftsprachlichen Grammatik einzuhalten, um nicht schon auf der Ebene der Schreibung und Struktur Missinterpretationen des Lesers zu riskieren. Normen – auch und gerade in der monologischen Schriftlichkeit – haben „Sinn“ und lassen sich funktional erklären.

### Der WhatsApp-Ausschnitt mit weitergehenden 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

---

1 *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

den Spieleserver<sup>3</sup> eröffnen möchte, hat für den Server den Servernamen „varo“ ausgewählt (ein reiner Fantasienamen); 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 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
17:16	Elias:	Teams sry
17:59	Leon:	Ok?
18:21	Jonas:	Elias kann ich vllt. 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

Altersgruppe der 6–13-Jährigen derzeit auf Platz 5 der beliebtesten Computer-, Konsolen- und Online-Spiele (vgl. KIM-Studie 2014: 55f.).

- 2 „Sprachnachrichten“ sind aufgesprochene mündliche Äußerungen, die in Form von Audiodateien in den Chat integriert werden und die im hier präsentierten Ausschnitt in Form von Wortlaut-Abschriften wiedergegeben sind.
- 3 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.
- 4 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.
- 5 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.
- 6 „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.
- 7 „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.
- 8 „Nether-Portal“: Durchgang zu einer anderen Sphäre der Spielwelt mit anderer Ausstattung und anderen Gegnern.
- 9 „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.
- 10 „spectaten“: (engl. ‚spectate‘) bezeichnet die Möglichkeit, nach dem virtuellen Tod des eigenen Spielercharakters das weitere Spielgeschehen im Zuschauermodus zu verfolgen.

20:39	Fynn:	Spectatan?
20:53	Leon:	Beobachten
21:04	Fynn:	Ok. Auf welcher Stufe spielen wir?
21:10	Jonas:	Sprachnachricht (Abschrift): <i>Wir spielen auf hardcore<sup>11</sup> natürlich.</i>
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 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
21:14	David:	Ah ok
21:23	[Systemmeldung] Jonas hat den Betreff zu „#Varo“ geändert	
21:23	Jonas:	Sprachnachricht (Abschrift): <i>Falls ihr euch jetzt fragt, wieso ich das getan habe, ich habe es getan, weil wir nicht 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.</i>
21:23	Jonas:	Yay 🥳
21:24	David:	Das
21:24	David:	Ist
21:24	David:	Geil

Eine ausführliche Analyse des Beispiels und eine Diskussion des Themas in seiner Bedeutung für die Sprachvermittlung im Deutschunterricht findet sich in Beißwenger, Michael: „Schriftliche Kommunikation im Netz“, in: Abraham, Ulf/Julia Knopf (Hg.): Deutsch digital, Band 2: Praxis, Schriftenreihe Deutschdidaktik in der Primarstufe. Klassen 1-6, Baltmannsweiler 2016, S. 58–67.

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