

Bericht über die GAL-Sektionentagung vom 28.-30. September 2022 an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Lydia Heiden

Nach einer ausgefallenen (2020) und einer online organisierten (2021) Ausgabe, fand 2022 die GAL-Sektionentagung wieder als Präsenzveranstaltung an der Universität Würzburg statt, wo sie von Matthias Schulze und Miriam Reischle organisiert wurde. Zu diesem Anlass fanden sich dort 265 angemeldete GALlerinnen und GALler aus 15 Ländern ein.

Zum Auftakt der Veranstaltung wurden, anstelle der sonst üblichen Plenarvorträge, zwei Workshops zu Karrieremöglichkeiten und der Software MAXQDA angeboten, am zweiten Tag ein weiterer zu Förderprogrammen. Da diese Themen auch in der Gesprächsforschung relevant sind, werden sie am Ende des Berichtes dargestellt.

Im Folgenden sollen zunächst die Vorträge in der Sektion Gesprächsforschung zusammengefasst werden. Danach folgen Kurzzusammenfassungen einer Auswahl an Vorträgen aus anderen Sektionen, die einen Bezug zur Gesprächsforschung haben.

Sektion Gesprächsforschung Soziale Interaktion in hybriden Welten: Neue Möglichkeiten digitaler videobasierter Kommunikationsformate

Dieses Jahr interessierte sich die Sektion Gesprächsforschung, organisiert von *Florence Oloff* (Mannheim / Oulu) und *Karola Pitsch* (Duisburg-Essen), für die Nutzung neuer digitaler Medien, insbesondere videobasierte Kommunikation, in der Interaktion. Im Zeitalter der Digitalisierung sowie im Kontext der Corona-Pandemie gibt es immer mehr interaktionslinguistische (sowie andere wissenschaftliche) Arbeiten, die sich den neuen digitalen (Kommunikations-)Medien widmen. Seit den ersten Arbeiten zu dieser Thematik im Rahmen ethnologisch-konversationsanalytischer Studien haben sich die technischen Kontexte stark weiterentwickelt und durch die Pandemie sind die BenutzerInnen vielfältiger, unter anderem unerfahrener, geworden (Call for papers, Oloff/Pitsch). Um diese neuen Entwicklungen und die jüngsten Methoden und Erkenntnisse in der Gesprächsforschung zu ergründen, riefen die Organisatorinnen dieses Jahr zu Beiträgen auf, die sich dafür interessieren, "wie und in welchen (möglicherweise neuen) sozialen Settings Videokonferenz-Software und andere videobasierte Kommunikationsformate eingesetzt werden" (ebd.).

Im ersten Vortrag "Das elektronische Taskboard als Zentrum der Aufmerksamkeit in hybriden Meetings eines Informatik-Teams" stellten *Sylvia Bendel Larcher*, *Esther Galliker* und *Joelle Loew* (Luzern) ein hybrides Setting in einem Informatiker-Team vor. Dieses arbeitet mit agilen Methoden, einer neuen Form der Softwareentwicklung, bei der größere Projekte in kleinere Unteraufgaben mit kurz- bis mittelfristigen Deadlines unterteilt werden. Dafür finden alle drei bis vier Wochen Teambesprechungen statt, in denen der aktuelle Stand des Projekts ausgewertet und die nächsten Aufgaben definiert werden. Diese Besprechungen finden in einem

hybriden Setting statt: Ein Teil des Teams ist vor Ort und ein anderer Teil remote zugeschaltet. Dabei wird sowohl – sofern aktiviert – ein Video von den TeilnehmerInnen in einer Videokonferenz-Software übertragen als auch ein synchronisiertes Jiraboard (auch Scrumboard) genutzt. In dem vorgestellten Setting erfüllt eine Person gleichzeitig die Rollen des Gesprächsleiters und des Scrum-Masters, der für das Ausfüllen des Taskboards mit den festgelegten Aufgaben sowie deren zeitlichem Aufwand zuständig ist (Hummel et al. 2015). Die Autorinnen stellen dar, wie komplex die Gestaltung der Interaktion in diesem Setting ist, da verschiedene Kommunikationskontexte parallel genutzt werden: *face-to-face* der Gruppe vor Ort, *video mediated* mit den TeilnehmerInnen über Zoom, ein Aufwands-Poker, bei dem die TeilnehmerInnen eine Einschätzung bezüglich des Arbeitsaufwands für eine besprochene Aufgabe geben und welches nur für den Scrum-Master sichtbar ist, sowie das gemeinsame Jiraboard, auf dem die Entscheidungen bezüglich (zukünftiger) Aufgaben schriftlich festgehalten werden. Letzteres stellte sich in der vorgestellten Studie als der zentrale Kontext heraus, auf den die Aufmerksamkeit der TeilnehmerInnen gelenkt ist und auch (nicht spezifisch kommentierte) Deiktika Bezug nehmen. Auch werden Cursor-Bewegungen in diesem Kontext bedeutsam, die beispielsweise den Übergang zu einer Folgeaktion einleiten können. Denn der Ablauf des Meetings wird kaum verbal vom Gesprächsleiter gesteuert, sondern vor allem durch die auf dem Jiraboard auszufüllenden Dokumente vorgegeben. Verbale Ratifizierungen sind dabei allerdings von großer Bedeutung für das gemeinsame Entscheiden, da nonverbale Formen der Ratifizierung, wie Nicken, nicht zuverlässig als von allen wahrnehmbar angesehen werden können. Das hybride Setting beeinflusst also die Kommunikation maßgeblich und die kommunikativen Prozesse sind stark von der Routine der eingespielten Gruppe geprägt, die es daher neu hinzukommenden TeilnehmerInnen zu Beginn erschwert, sich in die Funktionsweise einzufinden. In der Diskussion wurde ein besonderes Augenmerk auf die Rolle des Scrum-Masters gelegt, welcher Mediator und zugleich Hauptakteur in der hybriden Situation ist.

Im zweiten Vortrag "Interaktionelle Funktionen von Cursor-Bewegungen in einem Video-Spiel mit synchronisiertem Bildschirm" legten *Lydia Heiden*, *Heike Baldauf-Quilliatre* und *Matthieu Quignard* (Lyon) dann den Fokus auf den Mauszeiger (Cursor) und seine Nutzung insbesondere zur Aufmerksamkeitssteuerung sowie -anzeige und zur Turn-Organisation¹. Die Untersuchung fand im Kontext eines eigens zu Studienzwecken erstellten kooperativen Onlinespiels statt, in dem drei SpielerInnen sich in einem beschädigten U-Boot befinden, welches sie reparieren und vor dem Versinken retten müssen. Der Spieler / Die Spielerin, der / die aktuell am Zug ist, sieht das Innere des U-Boot-Raums, in dem er / sie sich befindet, während die anderen beiden SpielerInnen das U-Boot aus der Vogelperspektive sehen und somit die Lage der verschiedenen Räume überblicken können. Zudem sind die Cursors dieser beiden letzteren SpielerInnen auf dem Bildschirm des / der jeweils anderen synchronisiert sichtbar, sodass sie zur Unterstützung der Kommunikation genutzt werden können. Die Autoren haben dabei drei verschiedene Bewegungen unterscheiden können: eine gerade Bewegung zu einem Punkt hin, eine Wisch- oder

¹ Die Studie wurde im Rahmen der Dissertation der Erstautorin durchgeführt, welches mit dem interdisziplinären Projekt "Body & Game" (BODEGA, <http://icar.cnrs.fr/bodega/>) in Zusammenhang steht.

Kreisbewegung und eine Wegzieh-Bewegung aus der Zone des U-Boot-Plans heraus. Die ersten beiden Bewegungen werden in dem gezeigten Beispiel zur Steuerung bzw. zum Anzeigen von Aufmerksamkeit, insbesondere *joint attention* (Stukenbrock 2020), verwendet, während die dritte meist das Ende von Redebeiträgen begleitet und metaphorisch Platz für den folgenden *turn* lässt. Ausgehend von diesen Beobachtungen stellte sich die Frage, welchen Platz Cursor-Bewegungen im multimodalen Kommunikationssystem haben, insbesondere, ob es sich dabei um eine Form von Gestik handelt. In der Diskussion kam der Vorschlag auf, sich bezüglich der Darstellung von Cursor-Bewegungen methodisch und terminologisch Inspiration bei Eyetracking-Studien zu suchen, insbesondere in Bezug auf die Problematik um *joint attention*. Zudem wurde ein Augenmerk auf die Bedeutung des argumentativen Kontexts gelegt: Die Cursor-Bewegungen dienen nicht nur der Aufmerksamkeits- und *turn*-Organisation, sondern spielen auch eine Rolle in der geleisteten Überzeugungsarbeit.

Johanna Jud (Zürich) befasste sich in ihrem Vortrag "'Vergewissern' hybrider Präsenz – Interaktionsräumliche Konfigurationen mit 'Remotes' in universitären Lehrveranstaltungen im Hybrid-Setting" damit, wie HochschulprofessorInnen in hybriden Lehrveranstaltungen (Vorlesungen sowie Seminaren) durch das Überprüfen von Hör- und Sichtbarkeit des Hörsaal(/vor Ort)-Settings für die auf Distanz teilnehmenden Studierenden, mit diesen einen Interaktionsraum (Hausendorf 2010; Mondada 2007), ein gemeinsames Hier und Jetzt herstellen und aufrechterhalten.² Damit schließt sie an die Frage der Nutzung digitaler Kontexte "durch neue, potenziell unerfahrene UserInnen in [...] zuvor auf Face-to-Face-Basis funktionierenden sozialen Kontexten" (Call for papers, Oloff/Pitsch) an. Die Besonderheit der für eine Lehrveranstaltung typischen '*one-to-many*' Kommunikationssituation ist in hybriden Settings, dass die '*many*'-Seite in zwei Gruppen zerfällt: die vor Ort anwesenden Studierenden auf der einen Seite und die remote Teilnehmer auf der anderen. An die 'Remotes' gerichtete Fragen des Typs *Können Sie mich hören?* sind ein typisches Mittel, um sich ihrer Telekopräsenz (Zhao 2003) zu vergewissern. Wie die Autorin zeigt, erfolgt die Antwort auf diese verbal gestellte Frage (Audioraum) zumeist schriftlich durch den Chat des Video-Call-Tools (Schriftraum), wobei die positive Antwort einer einzelnen Person ausreicht, um die 'Anwesenheit' aller Remotes zu bestätigen. Die Dozierenden werden in diesen Settings zum Dreh- und Angelpunkt bei der Konstituierung des "hier und jetzt", bei dem die on-site-Räumlichkeit dominant ist: Der Hörsaal oder Seminarraum ist "hier" und die Zoom-Räumlichkeit(en) "da", die Remotes werden als Abwesende behandelt, wenn sie nicht auf eine vom Dozenten gestellte Frage reagieren. Durch die technisch gestützte Interaktion kommt es zu einer komplexen Verschränkung und Überlagerung von Sprech- bzw. Hör- und Schreib- bzw. Leseräumen, bei der die Reziprozität der Perspektiven ungewiss ist. Zuletzt stellt die Autorin mögliche Anwendungsperspektiven dieser Erkenntnisse dar, beispielsweise eine Sensibilisierung für *interactional digital skills*, wie sie bereits in einem Blog-Artikel auf der Webseite der Universität Zürich dargestellt wird. In der Diskussion kam das Ungleichgewicht in der Wichtigkeit von Hörbarkeit und Sichtbarkeit, beispielsweise dem visuellen Zugang zum geteilten Bildschirm, zur Sprache. Bei letzterem wird die Abwesenheit von Einspruch beim Teilen des Bildschirms als ausreichend angesehen, um den Zugang

² Ihr Dissertationsprojekt ist in das Projekt "Interaktion und Architektur" (IntAkt) eingebunden. <https://www.ds.uzh.ch/de/projekte/intakt.html>

zu bestätigen, während bei ersterem eine aktive Bestätigung, ein 'Beweis für Kopräsenz', relevant gemacht wird.

Karola Pitsch (Duisburg-Essen) A. Yamazaki, K. Yamazaki, K. Otsu und H. Fukuda (Japan) stellten in ihrem Vortrag "Remote Shopping, Interaktive Herstellung von 'inspectable views' bei der Auswahl von Objekten in einer hybriden Interaktionskonstellation" ein Projekt vor, bei dem zwei Personen in einem Schreibwarengeschäft einkaufen gehen, wobei sie von zwei remote verbundenen Personen angeleitet werden. Die Studie interessierte sich besonders für das Herstellen von (hier eher visueller als auditiver) Zugänglichkeit zu Objekten im Geschäft für die remote-Shopper, ihre Beteiligungsmöglichkeiten beim Einkaufsvorgang und die dabei verwendeten Ressourcen. Beim remote-Shopping bleiben typische Etappen des Einkaufs (vgl. De Stefani 2013) erhalten, jedoch kommen zusätzliche, spezielle Aktionen hinzu, da der Interaktionskontext durch die technische Vermittlung "deutlich ausgefeilter und diversifizierter" wird (Call for papers, Oloff/Pitsch). In der untersuchten Konstellation haben die remote-ShopperInnen Zugriff auf zwei verschiedene Kamera-Ansichten des Geschäfts, in dem sich die on-site-ShopperInnen befinden: eine 360°-Kamera, die auf dem Einkaufswagen angebracht ist und die Kamera eines i-Phones, das eine/r der on-site-ShopperInnen mit sich trägt. Es fiel auf, dass die 360°-Kamera von den remote-ShopperInnen zur Initiativergreifung genutzt wurde, um die on-site-ShopperInnen auf neue oder weitere Möglichkeiten, Orte oder Produkte aufmerksam zu machen. Die on-site-ShopperInnen fokussieren hingegen (ausschließlich) auf die mobile i-Phone-Kamera, die sie für close-ups auf Objekte von (potenziellem) Interesse nutzen, insbesondere, wenn die remote-ShopperInnen um bessere Sichtbarkeit bitten. In dieser hybriden Konfiguration ist eine *collaborative action* eine Herausforderung und erfordert Shifts im *participation framework*. Die Interventions- und Interaktionsmöglichkeiten der remote-ShopperInnen hängen dabei stark von ihrem aktuellen visuellen Zugang ab. Die Diskussion drehte sich insbesondere um die Wahl der technischen Mittel zur Übertragung des Videosignals: Das i-Phone wurde hier einer Kopfkamera oder ähnlichem vorgezogen, da die Studie der Konzipierung eines Roboters mit eingebauter Kamera dienen soll, für den unter anderem noch ermittelt werden muss, wo diese am besten angebracht werden sollte. Eine Kamera, die die ShopperInnen mit der Hand frei bewegen können, kann darüber mehr Aufschluss geben als ein an einem bestimmten Körperteil fixiertes Bildübertragungsgerät.

In seinem Vortrag "Digitalisierte Tischgespräche" thematisierte Ingmar Rothe (Leipzig) Gespräche rund um einen Tisch mit taktilem Bildschirmoberfläche in einem Museum (Technikmuseum Chemnitz), auf dem Spiele mit Bezug zur Ausstellung gespielt werden können. Dabei interessierte er sich insbesondere für den Tisch selbst als Objekt in der Interaktion, der im Standardfall keine vordergründige Rolle spielt, sondern eher als Ort behandelt wird (vgl. König/Oloff 2018). Zwei Ausgangsthesen bestimmten die Herangehensweise an die Daten: Einige spezifische tischhafte Eigenschaften fördern Interaktion, während andere tischhafte Eigenschaften Gespräche erschweren. Im Gegensatz zu einem Esstisch, an dem der Vielfalt der diskutierten Themen keine Grenzen gesetzt sind, wird an dem digitalen Tablettop im Museum vorwiegend über das Objekt an sich, seine Funktionsweise und die dargestellten Objekte, Spielmaterial wie Karten und Ausstellungsstücke, gesprochen. Das digitale Interface bietet durch den von ihm aufgeworfenen Erklärungsbedarf einen konkreten Gesprächsanlass. Bereits das Annähern an den Tisch

erfolgt nicht wie bei gewöhnlichen Tischen: Zunächst wird der Tisch umrundet, danach treten die Personen an den Tisch heran, was durch die fest am Tisch angebrachten Sitze nur an zwei spezifischen Stellen möglich ist. Wer dort steht, ist bzw. bleibt *bystander*. Andere setzen sich auf einen der angebrachten Sitze, selbst wenn sie nicht (mit)spielen möchten: Der Tisch wird als solcher erkannt, in seiner Funktion als Objekt, an das man sich setzen kann. Die Position einer Person steht also in Zusammenhang mit ihrer Beteiligungsrolle da durch den Tisch ein eng begrenzter Interaktionsraum entsteht. Die Gespräche der InteraktionsteilnehmerInnen rund um diesen Tisch sind zum Großteil technologiebezogen und drehen sich weniger, wie ursprünglich von den Verantwortlichen des Museums bei der Konzeption des Tisches angedacht, um die lokalen Exponate, die in den Spielen dargestellt sind. In der Diskussion wurden unter anderem Fragen bezüglich eines möglichen Vergleichs zu analogen Kartenspielen thematisiert.

Svenja Heuser, Patrick Sunnen und Béatrice Arend (Luxembourg) stellten in ihrem Vortrag "Murmelndes (Vor-)lesen – Wie sich Teilnehmende einer Interface-Spieleaktivität wechselseitig ihre Involviertheit anzeigen" eine Studie zum murmelnden Vorlesen beim gemeinsamen Spielen auf einem tischartigen Großbildschirm (Tabletop, ähnlich wie im vorausgegangenen Vortrag) vor.³ In der untersuchten halbstündigen Interaktion um das Spiel Space-Mining Crew fanden 16 Vorlese-Momente statt, alle in der ersten Hälfte der Spielinteraktion, bei denen eine visuelle Orientierung und Fokalisierung auf den Text erfolgte, beispielsweise durch einen ausgestreckten Zeigefinger. Lautes Vorlesen hat hier verschiedene interaktionale Funktionen: Es vokalisiert den Spieltext und macht ihn somit für andere hörbar, es zeigt eine (auch körperliche und visuelle) Orientierung auf den Text an und macht ihn somit für andere lokalisierbar, und es ermöglicht akustisch-inhaltlichen Zugang zu einem relevanten Text. Im Gegensatz dazu steht das murmelnde Vorlesen, bei dem TeilnehmerInnen die Hörbarkeit eines Vorlese-Accounts als interaktional weniger relevant behandeln. Im gezeigten Beispiel erscheint auf dem Bildschirm ein Textfeld, dem sich die TeilnehmerInnen dann zuwenden, um visuellen Lesezugang zu bekommen. Sobald die TeilnehmerInnen auf einer Linie, also in gleicher Ausrichtung in Bezug auf den Text stehen, hört das zuvor begonnene laute Vorlesen auf und wird zu einem murmelnden Lesen. Die anderen SpielerInnen beginnen ebenfalls, murmelnd zu lesen und begeben sich nach Abschluss des individuellen Lesens wieder in ihre jeweiligen Ausgangspositionen, die das Spiel erfordert. Der Text kann im Anschluss dann von allen gemeinsam besprochen werden. Die Autoren verorten das murmelnde Lesen zwischen stillem und lautem Lesen und beschreiben es daher als schwer interaktional einzuordnen. Murmeln kann eine Form des Selbstgesprächs sein, aber auch kommunikative Funktionen haben (Goffman 1981). Diese nicht-lexikalische Äußerungsform dient als hörbares Anzeigen von Aktivität, sowie zur lokalen Koordination von Praktiken (Keevallik 2021). Im Gegensatz zum deutlichen, lauten Vorlesen, welches einen akustisch-inhaltlichen Zugang zum gelesenen Text für andere bietet, dient das murmelnde (Vor)lesen also als wechselseitig hörbare Anzeige des Aktivitätsfokus' und -zeitraums eines Teilnehmers / einer Teilnehmerin. Es dient als Anzeige von Beteiligung (Hayashi

³ Die Studie wurde im Rahmen der Dissertation der Erstautorin in Verbindung mit dem Projekt "Overcoming Breakdowns in Teams with Tabletops" (ORBIT) durchgeführt.
https://www.fr.uni.lu/recherche/fhse/dsoc/research_areas/education_society/projects_and_publications/orbit_overcoming_breakdowns_in_teams_with_interactive_tabletops

2005). In der Diskussion kam unter anderem die Frage auf, ob das gemurmelte Vorlesen auch als *account* für aktuelle nicht-Verfügbarkeit angesehen werden kann und ob es zu einer rhythmischen Synchronisierung des Murmels kommt. Anstatt eines 'gemeinsamen' Murmels kann aber laut der Autorin eher ein 'aneinander-vorbei'-Gemurmel beobachtet werden.

Der abschließende Vortrag von *Maximilian Krug* befasste sich mit der Frage "Was kann die Gesprächsforschung zur Inzivilitätsforschung beitragen? Zur Herstellung interaktionaler Kategorien in reaktanten Telegrammgruppen". Inzivile Beiträge versteht er dabei als dysfunktional zur Demokratie, geprägt von respektlosem Ton, Erniedrigung, Bedrohung oder Unterdrückung und unterscheidet damit Inzivilität von Unhöflichkeit. Quantitative Herangehensweisen wie Wörterbuch- oder KI-Methode (Stoll et al. 2020) können in diesem Feld weder subtile noch neue Formen finden. Dies begründet den Versuch, kommunikative Strategien bei Inzivilität und die Aushandlung von Normen mit qualitativen Methoden wie Membership Categorization Analysis (MCA) oder Ethnomethodologie zu erkunden. In den untersuchten geposteten Beiträgen mit Videos stellt ein begleitender Text den Interpretationsrahmen des Videos dar, welches als Beweis oder Illustration von der im Text gemachten Aussage dient. Diese multimediale Kombination bildet eine Form von *multimodaler Gestalt* (Mondada 2019), wobei das Video den Begleittext beweist und der Text selbst diskursfördernd wirkt und in Kommentaren durch andere Gruppenmitglieder aufgenommen wird. Die Folgekommentare beziehen sich zumeist auf einen solchen multimedialen Beitrag und es findet kaum Interaktion zwischen den verschiedenen Kommentaren statt. Der Autor beschreibt diesen Kontext als ein eher ungewöhnliches Anwendungsfeld für die Gesprächsforschung, diese kann aber beispielsweise Teilnehmerkategorien liefern und ihre Prozesshaftigkeit aufzeigen. Sie stößt allerdings an ihre Grenzen, wenn keine Interaktion in sequenzieller Form ersichtlich ist. In der Diskussion wurde ein möglicher Vergleich zu Selbsthilfe-Chatgruppen angesprochen. Diese funktionieren in gewisser Hinsicht ähnlich, aber mit dem Unterschied, dass die Teilnehmer sich dort nicht als Experten ansehen. Es kommt also zu mehr Aushandlungen als in den untersuchten reaktanten Telegrammgruppen, in denen Aussagen eher in den Raum geworfen werden.

Die Vielfältigkeit der in der Sektion vorgestellten Arbeiten rund um diverse medial gerahmte Kommunikationsformen zeigt, dass das Thema aktuell große Relevanz hat. Aus allen Studien ging deutlich hervor, dass hybride und digitale Settings die Kommunikation in ihrer Form und Funktion beeinflussen. TeilnehmerInnen greifen auf alte und neue Praktiken zurück, um mit dem speziellen Kontext umzugehen und sich miteinander zu verständigen.

Sektion Interkulturelle Kommunikation und mehrsprachige Diskurse

In ihrem Vortrag "Turn-Taking und Verständnissicherung bei dolmetsch-gestützten Beratungsgesprächen via Telefon (Arabisch-Deutsch)" interessierten sich *Rahaf Farag* und *Bernd Meyer* (Mainz) für (nicht) gelungene Sprecherwechsel im Kontext von telefonisch gedolmetschten Beratungsgesprächen. In dieser Studie findet der Großteil der seltenen erzwungenen *turn takings* aufgrund von inhaltlichem (nicht akustischem) Klärungsbedarf statt. Die meisten dieser Klärungssequenzen werden vom Dolmetscher eingeleitet, wobei ihre Anzahl stark vom Dolmetscher abhängt und nicht systematisch beobachtet werden kann.

Sektion Phonetik und Sprechwissenschaft

Judith Pietschmann, Elisabeth Zeuner und Susanne Voigt-Zimmermann (Halle-Wittenberg) wenden in ihrem Vortrag "Therapeutische Ansprechhaltung und PatientInnenadressierung im digitalen Übungsraum – multimodale Modellierung eines Avatars im Projekt aphaDIGITAL" eine gesprächsanalytische Sequenzanalyse an, um die therapeutische Ansprechhaltung in Therapiegesprächen und -übungen bei Aphasie auszumachen, die der Programmierung eines virtuellen Übungsbegleiters (Avatar), und, wie aus der Diskussion hervorging, nicht Therapeutenersatzes, dienen sollen. Dabei interessierten sie sich insbesondere für die Eröffnung einer Übung und die Bestätigung eines korrekten Lösungsangebots bzw. das Anzeigen, dass die vorgeschlagene Lösung noch nicht die richtige war.

Carina Lozo (Wien) stellte in ihrem Vortrag "Körperlose Adressierungsstrategien in Online-Gaming Interaktionen" einen kombinierten Ansatz aus akustisch-phonetischer Analyse und Gesprächsanalyse vor, um Adressierungsstrategien in Online-Spielen zu untersuchen. Sie unterschied dabei drei Adressierungskontexte: *real-life*-Ereignis, *in-game*-Ereignis und neutraler Kontext. Auf Ebene der akustischen Analyse konnte die Autorin keinen Unterschied zwischen diesen verschiedenen Kontexten feststellen. In Bezug auf die Nutzung des Avatars zeigte sie sequenziell analysierte Beispiele, in denen der Avatar als Index verwendet wird, beispielsweise durch dessen Ausrichtung, dies war aber sehr selten.

In ihrem Vortrag "Multimodale Adressierungen in musikalischen Settings" untersuchte *Monika Messner* (Innsbruck), wie Orchester- oder KammermusikleiterInnen Adressierungen während einer Probe vornehmen, um spezifische Instruktionen zu geben. Dabei stellte sie fest, dass die Adressierung per Blick, und eventuell gestischem Zeigen, der Standardfall ist. Metonymische Ansprache durch Nennung des Instruments ist ein markierter Fall und durch den Namen die am wenigsten genutzte Form. Impliziertes Adressieren ist ebenfalls durch Vorsingen oder -summen einer bestimmten Stelle in der Partitur möglich, wenn diese einem bestimmten Instrument zugeordnet werden kann. Die angesprochenen Musiker zeigen ihre Aufmerksamkeit insbesondere durch ihre Körperhaltung, Blickrichtung, manchmal aber auch durch musikalische Reaktionen an. Die Diskussion kam unter anderem auf die Wichtigkeit der *community of practice* zu sprechen, dessen Zugehörigkeit oder zumindest minimales Verständnis auch für den Forscher essenziell ist, um die Interaktionen verstehen und analysieren zu können.

Sektion Sprachdidaktik

Markus Willmann (Heidelberg) berichtete in seinem Vortrag "Richtig über die Sache sprechen – Interaktionale Praktiken der Unterstützung von registertypischen Sprachhandlungen" über Praktiken des Umgangs mit Sprachfehlern von SchülerInnen im Unterricht für Deutsch als Fremdsprache (DaF). Diese können entweder allein von der Lehrkraft vorgenommen oder kooperativ mit dem Schüler / der Schülerin erarbeitet werden, was kommunikativ aufwändiger ist und mehr interaktionales Bewusstsein seitens der Lehrkraft erfordert. Ziel der Studie ist die Identifizierung von *trainables* für Lehrkräfte für gesprächsanalytische Einheiten in der LehrerInnen(fort)bildung.

Elena Schliecker (Heidelberg) stellte in ihrem Vortrag "Der Einsatz multimodaler Ressourcen beim fachsprachlichen Handeln im naturwissenschaftlichen Unterricht", der sich thematisch an den ihres Kollegen Markus Willmann anschloss, eine Analyse von Gesten zur Herstellung von Referenz und Fokussteuerung als *trainables* in einem Korpus von Lehrsituationen in naturwissenschaftlichem Unterricht vor. Dabei identifizierte sie sowohl Zeigegesten als auch repräsentationelle Gesten, deren Art und Frequenz der Nutzung aber stark von der Lehrkraft abhängt. Ebenso ist ein reflexiver, retrospektiver Zugang zum eigenen multimodalen Verhalten im Unterricht, den die Autorin durch Interviews untersucht, nicht bei allen Lehrkräften gleichermaßen vorhanden. Eine Sensibilisierung zur besseren, detaillierten Wahrnehmung des eigenen Gebrauchs von multimodalen Ressourcen könnte durch eine entsprechende Fortbildung erfolgen. Bisher gibt es aber noch keine Studie zur Langzeitwirkung einer solchen Fortbildung.

Workshop Karriereplanung

Der erste Workshop zu Karrieremöglichkeiten für LinguistInnen wurde von *Annette Retsch* vom Career Centre der Universität Würzburg geleitet. Nach einem kurzen Überblick über die Tätigkeiten des Career Centres folgte eine Vorstellungsrunde der – vornehmlich sehr jungen – TeilnehmerInnen, die aus vielen verschiedenen Bereichen der angewandten Linguistik kamen, zumeist DoktorandInnen, aber auch einige Post-docs und MasterstudentInnen. Im Allgemeinen geschätzte Kompetenzen von Linguisten sind nach Annette Retsch ihr analytisches Denken, ihr akribischer und kritischer Sprachsinn (schriftliches und mündliches Ausdrucksvermögen), Mehrsprachigkeit (insbesondere Englisch), die Fähigkeit, knapp und schnell auf den Punkt zu kommen und Informationen aufzubereiten, sie gut zu strukturieren und zu präsentieren. Deswegen sind sie besonders geeignet für Berufe, in denen es um Kommunikation geht, wie im Personalbereich, in Vertrieb und Beratung.⁴ Für einen Einstieg in den Arbeitsmarkt empfiehlt Annette Retsch, sich ein klares Profil zu erarbeiten, den Arbeitsmarkt zu beobachten und dort gesuchte Soft Skills speziell zu trainieren sowie allgemein Informationen über verschiedene Berufsfelder zu sammeln. Zusätzlich sei es hilfreich, Praktika während des Studiums einzuplanen, sich ein Netzwerk aufzubauen, eine persönliche Beratung in einem Career Centre oder ähnlichem in Anspruch zu nehmen (Potenzialanalyse, Kompetenzprofil)⁵, sich stets weiterzubilden und Zusatzqualifikationen zu erwerben und, zu guter Letzt, flexibel zu sein, also immer einen Plan B und C zu haben, falls Plan A sich nicht umsetzen lässt.

⁴ Einen Überblick über mögliche Berufsfelder für GeisteswissenschaftlerInnen bietet eine Broschüre des Career Centres der Universität Würzburg: https://www.uni-wuerzburg.de/fileadmin/39030300/Berufsfelder_fuer_Geisteswissenschaftler_ALT.pdf oder auch spezifisch für die angewandte Linguistik: <https://gal-wue21.de/programm-2/ausstellung-startseite/> oder auch (aktuell in Bearbeitung): <https://www.uni-wuerzburg.de/career/perspektiven/berufsfelder/>

⁵ Mehr Informationen z. B. unter <https://www.uni-wuerzburg.de/career/beratung/potentialanalyse-kompetenzprofil/>

Einige Beispiele für Berufsfelder sind

- Journalismus (redaktionelle Fähigkeiten und *content management*, Recherche und Auswahl von Themen),
- PR- und Kommunikationsagentur (Anpassungsfähigkeit, Beziehung zwischen Unternehmen und Öffentlichkeit herstellen),
- Marketing und Werbung (Auswertung von Statistiken, Design von Broschüren u.ä.),
- Bildungs- und Studienberatung (Kommunikations- und Prozesskompetenz),
- Erwachsenenbildung und spezielle Bildungsarbeit (persönliche, politisch-gesellschaftliche, sprachliche und branchenspezifische Kenntnisse),
- Verlagswesen (umfassende literarische Kenntnisse, kommunikative Kompetenz, Erstellen von Präsentationen, Text- und Bildbearbeitung, Eventmanagement⁶),
- Meinungsforschung (Datenauswertung und -interpretation),
- (Personal-)Management (Planung, Organisation, Führung, Controlling, psychologische Kenntnisse von Vorteil),
- Unternehmensberatung (kreatives Denken, Datenbankrecherche und Datenauswertung, Planung).

Workshop MAXQDA

Im zweiten Workshop gab *Theresa Schweden* (Münster) einen Einblick in die Annotationssoftware MAXQDA und deren verschiedene Nutzungsmöglichkeiten im Rahmen linguistischer Untersuchungen. Die Software wurde ursprünglich von Udo Kuckartz, einem Soziologen, Politik- und Erziehungswissenschaftler, zum Zweck computergestützter Textanalyse entwickelt. Seine Forschungsfrage bezog sich auf das Codieren von Daten, das sowohl textnah (datengeleitet) als auch abstrahierend (generalisierend) sein sollte und wie dafür ein Kategorien- oder auch Tagset entwickelt werden kann. Von dieser Frage betroffene Disziplinen sind unter anderem Sozialwissenschaften, Psychologie, Marktforschung, Erziehungs-, Literatur- und Sprachwissenschaft. Letztere kann MAXQDA beispielsweise als Annotationstool anhand eines vorgefertigten Tagsets verwenden, wobei der Vorteil im Vergleich zu Programmen wie Excel ist, dass für eine Textpassage mehrere sich überlappende Tags vergeben werden können. Die Software kann aber auch, im Sinne des Erfinders, zur datengeleiteten Analyse und Entwicklung eines Tagsets anhand der Daten verwendet werden. Anschließend sind Visualisierungen und statistische Analysen direkt durch das Programm möglich. MAXQDA kann also für explorative Analysen von (Korpus-)Daten verwendet werden sowie zur Transkription. Unterstützte Datenformate sind Textdokumente (Word oder PDF), Excel- und SPSS-Tabellen,

⁶ Initiativbewerbungen können in diesem Bereich hilfreich sein, für Tipps: <https://www.boersenverein.de/>
Verband für Lektorinnen und Lektoren (VFLL), z. B. unter <https://www.lektoren.de/>, <https://lektorenverband.de/>

Bilder, Videos und verschiedene direkt von Webseiten exportierte Daten wie Fragebögen, Transkripte von YouTube-Videos, YouTube- oder Twitter-Kommentare oder Webseiteninhalte. Die annotierten Daten können anschließend in verschiedene Formate exportiert werden (beispielsweise Excel- oder SPSS-Tabellen, Visualisierungen wie Diagramme, Wort- und Codewolken). Ein großer Vorteil von MAXQDA, der aus dem Workshop hervorging, ist die Möglichkeit zum flexiblen und strukturierten Annotieren, das Kategoriensystem ist evolutiv, es entwickelt sich während des Prozesses des Annotierens ständig weiter. Zudem ist es möglich, als Team gemeinsam an einem selben Daten- und Tagset zu arbeiten und es sind viele Tutorials in verschiedenen Sprachen verfügbar, sowohl in Schriftform auf der Homepage der Software⁷ als auch als Videos auf YouTube⁸.

Im Vergleich zu in der Gesprächsforschung häufig verwendeten kostenfreien Annotationssoftwares wie ELAN⁹ oder EXMARaLDA¹⁰ hat MAXQDA den Vorteil, vergleichbar beispielsweise mit NVIVO¹¹, eine große Anzahl verschiedener Datenformate zu unterstützen. Transkriptionen und Metadaten können also leichter gemeinsam mit Video- und Audiomaterial angezeigt und bearbeitet werden. Auch das Erstellen neuer Annotationskategorien im Laufe des Annotationsprozesses ist einfacher als in ELAN, bei dem eine neue Kategorie zwar lokal, sprich an einer Stelle in einem Video, hinzugefügt werden kann, diese dann aber nicht für ein größeres Korpus von mehreren Videos, die jeweils in einer eigenen Datei bearbeitet werden, automatisch übernommen werden. Eine manuelle (oder durch Importieren der neuen Kategorie halb-automatisierte) Aktualisierung ist dort erforderlich. Allerdings hat MAXQDA den Nachteil, durch seine vielen – teils sehr ähnlichen und dadurch redundanten – Funktionen unübersichtlich zu sein. Außerdem ist es nicht geeignet für große Datenmengen, da ein zu großes Datenvolumen das Programm stark verlangsamt. Daher ist auch eine quantitative Analyse nur bedingt möglich und das Arbeiten mit primär Audio- und Videodaten durch deren großes Volumen oft nicht optimal. Für die Gesprächsforschung sind die Möglichkeit der evolutiven Annotation sowie der Einbindung von Sekundärdaten sehr interessant, die Verwendung von audiovisuellen Korpora aber technisch schwierig.

Workshop Förderprogramme

Ein dritter Workshop, am zweiten Konferenztage, diente der Vorstellung verschiedener Förderprogramme zu Projekten der Angewandten Linguistik. Da die Details der einzelnen Programme online einsehbar sind, sollen hier die Verweise auf die entsprechenden Webseiten genügen:

- Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG), vorgestellt von Helga Weyerts-Schweda: <https://www.dfg.de/foerderung/programme/index.html>
- Fritz Thyssen Stiftung, vorgestellt von Ricarda Bienbeck: <https://www.fritz-thyssen-stiftung.de/>

⁷ <https://www.maxqda.com/>

⁸ Beispiel für ein einführendes Video: https://www.youtube.com/watch?v=zX_2GMw6EgU

⁹ <https://archive.mpi.nl/tla/elan>

¹⁰ <https://exmaralda.org/de/ueber-exmaralda/>

¹¹ <https://ritme.com/de/software/nvivo/>

- Volkswagenstiftung, vorgestellt von Vera Szöllösi-Brenig:
<https://www.volkswagenstiftung.de/de/foerderung/was-wir-foerdern>

In der an die Präsentation der verschiedenen staatlichen und privaten Förderprogramme anschließenden Diskussion kamen interdisziplinäre Projekte zur Sprache, bei deren Einreichung bei der DFG manchmal unklar ist, bei welchem Fachgremium sie eingereicht werden müssen. In einem solchen spezifischen Fall wurde zu einer Voranfrage geraten, um das am besten geeignete Gremium zu ermitteln. Insbesondere bezüglich der privaten Stiftungen wurde die Auswirkung der Wirtschaftskrise und des Niedrigzins' auf die Fördermöglichkeiten angesprochen. Auch wenn es sich dabei um ein den Stiftungen wohl bekanntes Problem handelt, gebe es aktuell noch kaum Einschränkungen, sie seien aber in Zukunft zu erwarten. Bezüglich der bereits bewilligten Fördermittel bestehe aber kein Grund zur Sorge, da diese weiterhin zur Verfügung stünden. Letztlich wurden noch Hinweise für das Verfassen eines guten Projektantrags gegeben: Er sollte realistisch sein, auch in Bezug auf die Finanzplanung, und in klarer Sprache verfasst werden, die auch für weniger kundige Leser verständlich ist.

Literatur

- De Stefani, Elwys (2013): The collaborative organisation of next actions in a semiotically rich environment: Shopping as a couple. In: Haddington, Pentti / Mondada, Lorenza / Nevile, Maurice (Eds.), *Interaction and mobility: Language and the body in motion*. Berlin/New York: de Gruyter, 123-151.
- Goffman, Erving (1981): *Forms of talk*. University of Pennsylvania Press.
- Hausendorf, Heiko (2010): Interaktion im Raum Interaktionstheoretische Bemerkungen zu einem vernachlässigten Aspekt von Anwesenheit. In: Deppermann, Arnulf / Linke, Angelika (Hg.), *Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton (Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2009)*. Berlin/New York: de Gruyter, 163-197.
- Hayashi, Makoto (2005): Joint turn construction through language and the body: Notes on embodiment in coordinated participation in situated activities. In: *Semiotica* 156(1/4), 21-53.
- Hummel, Markus / Rosenkranz, Christoph / Holten, Roland (2015): The Role of Social Agile Practices for Direct and Indirect Communication in Information Systems Development Teams. In: *Communications of the Association for Information Systems* 36, Article 15.
- Keevallik, Leelo (2021): Vocalizations in dance classes teach body knowledge. In: *Linguistics Vanguard*, 7(s4), Article 20200098, De Gruyter Mouton.
- König, Katharina / Oloff, Florence (2018): Die Multimodalität alltagspraktischen Erzählens. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 48, 277-307.
- Mondada, Lorenza (2007): Interaktionsraum und Koordinierung. In: Schmitt, Reinhold (Hg.), *Koordination. Analysen zur multimodalen Interaktion*. Tübingen: Gunter Narr, 55-93.
- Mondada, Lorenza (2019): Contemporary issues in conversation analysis: Embodiment and materiality, multimodality and multisensoriality in social interaction. In: *Journal of Pragmatics* 145, 47-62.

- Oloff, Florence / Pitsch, Karola (2022): Call der Sektion Gesprächsforschung. In: Einladungsheft GAL Sektionentagung Würzburg 28.-30. September, 12-15.
- Stoll, Anke / Ziegele, Marc / Quiring, Oliver (2020): Detecting Impoliteness and Incivility in Online Discussions: Classification Approaches for German User Comments. In: Computational Communication Research, 2(1), 109-134.
- Stukenbrock, Anja (2020): Deixis, Meta-Perceptive Gaze Practices, and the Interactional Achievement of Joint Attention. In: Frontiers in Psychology, 11(Article 1779), 1-11.
- Zhao, Shanyang (2003): Toward a taxonomy of copresence. In: Presence, 12(5), 445-455.

Lydia Heiden, M. A.
Université Lumière Lyon 2
UMR 5191 ICAR - ENS de Lyon
15 parvis René Descartes, BP-7000
69342 Lyon cedex 07

lydia.heiden@ens-lyon.fr

Veröffentlicht am 16.5.2023

© Copyright by GESPRÄCHSFORSCHUNG. Alle Rechte vorbehalten.