

“DATENERHEBUNGSMETHODEN ZUR PRAGMATISCHEN  
FORSCHUNG DER INTERIMSPRACHE DER  
GERMANISTIKSTUDIERENDEN“

**11. Jahrestagung des Südosteuropäischen Germanistenverbandes (SOEGV)**  
*Mensch und Maschine. Humane, technische und  
virtuelle Welt in Sprache, Literatur und Kultur*

16.–20. Oktober 2018  
Skopje, Mazedonien

Biljana Ivanovska, Gzim Xhaferri

# Gliederung des Vortrags

- 1. Einleitung
- 2. Ziel der Untersuchung
- 3. Theoretische Auffassungen
- 4. Forschungsfragen
- 5. Empirische Untersuchung
- 6. Ergebnisse
- 7. Fazit

- Das Ziel dieser Studie ist es, mehrere Methoden der Erhebung natürlicher Daten für interimsprachliche und pragmatische Forschung zu diskutieren, darzustellen und zu untersuchen. Wir versuchen zu beschreiben, inwieweit die Rollenspieldaten einen natürlichen vorkommenden Diskurs hinsichtlich des Inhalts und der Häufigkeit von entsprechenden Sprechakte in der Interimsprache der Germanistikstudierenden annähern.
- Die Daten für das Erforschen wurden durch Discourse Completion Tasks (DCTs/DEV/DET) und Rollenspiele /RS/ gesammelt und durch mündliche Berichte ergänzt. DCTs und Rollenspiele gelten als das gebräuchlichste Mittel zur Datenerhebung in der Interlanguage-Pragmatik.
- Die Vorteile dieser Instrumente bestehen darin, dass verschiedene Variablen gesteuert werden können, und dass eine beträchtliche Menge an Daten leicht gesammelt werden kann. Ihre Validität und Zuverlässigkeit wurden jedoch oft untersucht, bewertet und mit natürlichen Daten verglichen.

- In diesem Beitrag untersuchen wir die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Daten, die durch DCTs und Rollenspiele gesammelt wurden. Insbesondere konzentrieren wir uns auf die Sprechakte *Aufforderung*, *Entschuldigung* und *Beschwerde*. Die Forschungsfragen, die wir stellen, lauten wie folgt:
- Wie unterscheidet sich die Sprachproduktion der Lernenden in DCT-Antworten von Rollenspielen?
- Worin bestehen die Unterschiede?
- Wie können wir natürliche Daten für die Interlanguage-Pragmatik erheben, sammeln und analysieren?

# Empirische Untersuchung

- Die Teilnehmer dieser Untersuchung sind 59 Bachelor Germanistikstudierende (B2/C1 Niveau nach dem GER) der deutschen Sprache an der Universität in Stip/Tetovo, im Alter zwischen 18 und 30 (und 32 deutsche Muttersprachler).

Tabelle 1. Anzahl von DCT-Antworten und Rollenspiele: B2 und C1 Niveaustufe

	Apologies/ Entschuldigung	Requests/ Aufforderung	Complaints/ Beschwerden	Total/ Total
<b>B2</b>				
DCT responses/DCT- Antworten (49 students)	277	275	265	817
	154	156	145	455
Role plays/Rollenspiele (49 students)	31	41	45	117
	11	8	3	22
<b>C1</b>				
DCT responses-DCT- Antworten (31 students)	185	185	186	556
	17	18	18	53
Role plays/Rollenspiele (31 students)	21	27	21	69
	20	22	18	66

Tabelle 2. Autorität, soziale Distanz, Grad der Auferlegung in den DCTs und Rollenspiel-Aufgaben

Situation	Kontextbezogener Einsatz	Autorität	Soziale Distanz	Grad der Auferlegung
Entschuldigung				
1.	Buch aus der Bücherei	+	+	mittel
2.	Buch des Professors	+	+	hoch
3.	Gepäckausgabe	-	+	mittel
4.	Einkaufstasche	-	+	mittel/hoch/tief
5.	Termin vereinabren	-	-	hoch/tief/mittel
6.	Seminararbeit	-	-	hoch
Aufforderung				
1.	Projekt	+	+	mittel
2.	Einladung, einen Vortrag zu halten	+	+	hoch
3.	Heimfahrt	-	+	medium
4.	Feuer	-	+	Mittel
5.	Notizen	-	-	mittel
6.	Anzahlung	-	-	hoch

Beschwerden				
1.	falsche Bemerkung	+	-	hoch
2.	falsches Medikament	+	+	hoch
3.	laute Party	-	+	mittel
4.	diszipliniert in einer Reihe stehen	-	+	mittel
5.	Abholen mit Verspätung	-	-	Mittel
6.	Delle	-	-	hoch

Table 7: Interne Modifizierungen - lexikalische

	MGS
Abtönungspartikel (Downtoners)	(Intensivierungen/intensifiers) Es tut mir <u>wirklich</u> Leid... Es tut mir <u>so</u> Leid... Es tut mir <u>sehr</u> Leid...,
Begrenzungen (Limiters)	<u>...nur ein paar Minuten</u> <u>Nicht genug</u> Zeit haben...
Abschwächungspartikel (Understaters)	<u>ein bißchen...</u>
Heckenausdruck (Hedges)	<u>Irgendwie, ziemlich, so</u>
Subjektivierungen (subjectivizer) <i>embedding</i> bei Trosborg, 1995	<i>Ich meine, ...</i> <i>Ich glaube, ...</i> <i>Ich denke, ...</i>

# Interne Modalitätsmarkierungen, (morphologische und syntaktische)

Vergangenheitstempusformen - syntaktische Abschwächungen (interne Markierung). Der Referenzzeitpunkt liegt in der Gegenwart, und könnte durch ein Präsens ersetzt werden, ohne die Semantik der Äußerung zu verändern.

Konjunktivformen:

Perfekt vollendete Gegenwart mit Modalverb

*Ich wollte dich bitten, . . .*  
*Ich wollte dich fragen, ob du mir 1000 € leihen könntest?*  
*Ich meinte, Sie kommen . . .*

*Das wäre nett!*  
*Könnte ich bitte einen Zeitaufschub bekommen?*  
*Das wäre eine grosse Erleichterung.*

*Ich habe die Seminararbeit leider nicht fertig machen können, da ich krank geworden bin.*

Präsensformen mit Hilfsverben und Modalverben:

*Haben Sie Zeit,*  
*Können Sie...*  
*Wollen Sie ...*  
*Darf ich ...*

Auswahl von Lexemen

*Versuchen Sie . . .*  
*Ich denke, hier hast du Recht...*

*Ich hoffe, ...*

Aufmerksamkeitssygnale	<i>Hey , entschuldigung, eigentlich möchte ich...</i> <i>Hallo...</i> <i>Hi...,</i> <i>Hör mal, ...</i>	<i>Guten Tag,</i> <i>Entschuldigung,</i>
Imperativische interjektion, Gesprächswort:	<i>Wart mal kurz,</i> <i>Hör zu, ...</i> <i>Hör mal, ...</i>	-

Intensivierungsmittel	MGS
Intensivierungen Intensifiers	<i>Sehr</i> <i>Sehr krank...</i> <i>So, sehr ...</i>
Epistemische sprachliche Mittel	Ich weiss <i>natürlich</i> ,

- - Es gab weder in der DCTs noch in den Rollenspielantworten interne Modifizierungen, aber die Verteilung der Abschwächungen und Intensivierungen wurde eher durch den Kontext als durch die Art des Instruments beeinflusst (Abb. 1).

Im Szenario „Bemerkung über eine schlechte Note“ verwendeten die Lernenden mehr Intensivierungen als Abschwächungen, und diese Tendenz ist sowohl in den DCTs-Antworten als auch in den Rollenspielen konsistent.

Im Szenario „laute Party“ verwendeten die Lernenden mehr Abschwächungen sowohl in den DCT-Antworten als auch in den Rollenspielen

- Abschwächungen
- Es gab keine Beispiele für beratende Instrumente oder Begrenzungen, während das Auftreten von Subjektivierungen und Cajolern (*ich meine, du weißt*) auf einzelne Fälle zurückzuführen war.
- Die Anzahl der Abschwächungen (*nur, vielleicht, wenn es möglich ist, wenn Sie die Musik leise stellen können*), Abschwächungspartikel (*ein wenig, ein bisschen*) und Heckenausdrücke (*einige, etwas, irgendwo*) war auch durchgehend niedrig.
- Dennoch war die Anzahl der Abschwächungen (*nur, wenn es möglich war*) in den Rollenspielen etwas höher als in den DCT-Antworten.

- Unsere Analyse der internen Modifikationen hat gezeigt, dass Datenerhebungsmethoden die angemessene Produktion der Sprechakte bei den Lernenden nicht beeinflusst hat, wie es der Kontext tut.
- In diesem Zusammenhang glauben wir, dass es viele Hinweise darauf gibt, dass der Kontext wichtiger ist als die Methode/das Instrument der Datenerhebung, wenn die Lernende entscheiden, wie sie ihre Sprechakte formulieren. Es gibt natürlich Fälle, in denen das Instrument zur Häufigkeit bestimmter Strategien oder sprachlicher Mittel beitragen kann.
- Dies ist der Fall bei der Verwendung von Modalverben und Subjektivierungen. Im Allgemeinen zeigt die Verwendung von Modalverben eine höhere Häufigkeit in den Reaktionen der Szenario „laute Party“, und innerhalb dieses Szenarios spielt mehr in der Rolle. Auch Subjektivierungen sind signifikant und häufiger in den Antworten in den Rollenspielen.

- Die schriftliche Antworten erwiesen sich als durchwegs kürzer als die mündlichen, was primär auf Wiederholungen, Häsitationen sowie mehr und längere Anrede- und Aufmerksamkeitssignale (*alerts*) im mündlichen Korpus zurückzuführen war.
- Demnach schien also das Rollenspiel authentische Daten zu elizitieren als der DCT.

- In den DCT-Antworten zeigte sich eine Tendenz, im Gespräch mit Freunden direktere, im Gespräch mit Vorgesetzten indirektere Aufforderungsstrategien zu gebrauchen.
- Diese Tendenz konnte in den Rollenspielantworten jedoch nicht bestätigt werden.

- *(Es) (t) Tut mir leid, dass ich Sie unterbrochen habe, Herr Professor, ich möchte mit Ihnen über die Prüfungsergebnisse sprechen. Ich denke (meine, finde), es gibt einen Fehler mit meinen Ergebnissen. Ich bin mir sicher, dass meine Antworten richtig sind.*

*(Bemerkung um eine Note: DCT-Antwort: Initiator + Vorbereitungsklage + Beschwerde + Begründung)*

- *Entschuldigung, Herr Professor ... Ich ... denke, ich entschuldige mich... Es tut mir leid für die ... , dass ich störe und ich denke dass ... Ich bin nicht ... ugh ... zufrieden mit den Ergebnissen ... mit den Ergebnissen und ich denke, dass ich es viel besser verdiene ... Sie sollten den ... ugh ... den Test nochmal überprüfen und ich denke, dass ich ihn noch einmal machen sollte.*

*(Bemerkung um eine Note: Rollenspiel: Initiator + Beschwerde + Aufforderung)*

## Wie man die Datensammlung verbessert könnte

- Es ist besonders schwierig, naturalistische Forschungsdaten zu sammeln, wenn Fremdsprachenlernende im Fokus stehen. Wir möchten hier darauf hinweisen, dass Tran zwischen natürlichen und spontanen Daten unterscheidet. Er definiert spontane Daten als "Daten, die von Informanten zur Verfügung gestellt werden, die zum Zeitpunkt der Äußerung, die Probanden nicht wissen, dass solche Daten im Mittelpunkt der Forschung stehen und daher nicht bewusst sind, in diesen Fällen untersucht zu werden".
- Um spontane Daten zu sammeln, entwarf Tran eine spezifische Methode zur Datensammlung durch natürliches Rollenspiel (NRS). Das Ziel des NRS ist es, dem Forscher die Möglichkeit zu geben, Daten zu sammeln, "die so natürlich wie möglich in kontrollierten Umgebungen sind". Es ist wie ein offenes Rollenspiel, aber es konzentriert sich nicht direkt auf den kommunikativen Akt. Es gibt eine Reihe von ablenkenden Aufgaben, die die Informanten ausführen, und die im Fokus stehenden Daten sollen spontan im Verlauf der Konversation ausgelöst werden. Die NRS-Daten erwiesen sich besser als echte Fragebögen als Fragebogen, geschlossene Rollenspiele und offene Rollenspiele.

- Ein weiterer Versuch, Technologie zu verwenden, um eine Umgebung zu schaffen, die mehr spontane Sprache hervorruft, ist J. M. Sykes. In ihrer Studie stellt sie *Croquelandia* vor, eine synthetische immersive Umgebung (SIE) (d. h. eine MUVE, multiuser virtual environments). Es ist eine gemeinschaftliche Simulation des Besuchs einer anderen Kultur und der Verwendung einer anderen Sprache (Spanisch). "Die Lernenden können mit einer Vielzahl von Charakteren, Kontexten und pragmatischen Systemen interagieren, um mit unterschiedlichen pragmatischen Verhaltensweisen zu experimentieren".
- Sie treffen auch auf In-Game-Non-Player-Charaktere (NPCs) mit unterschiedlichen Sprachvarianten und pragmatischen Präferenzen, was es notwendig macht, aus einer Vielzahl von semantischen Formeln auszuwählen, um sich erfolgreich zu entschuldigen.

## ■ REFERENCES

- S. Blum-Kulka, "Learning to say what you mean in a second language: A study of speech act performance of learners of hebrew as a second language," *Applied Linguistics*, vol. 3, pp. 295-319, 1982.
- S. Blum-Kulka, J. House and G. Kasper, *Cross-cultural Pragmatics: Requests and Apologies*. Norwood: Ablex Publishing Corporation, 1989.
- T. F. McNamara and C. Roever, *Language Testing: The Social Dimension*, Oxford, UK: Basil Blackwell, 2006.
- E. M. Rintell and C. J. Mitchell, "Studying requests and apologies: An inquiry into method," in *Cross-cultural Pragmatics: Requests and Apologies* (S. Blum-Kulka, G. Kasper and J. House, eds.), pp. 248-272, Norwood, NJ, Ablex, 1989.
- M. Sasaki, "Investigating EFL students' production of speech acts: comparison of production questionnaires and role plays," *Journal of Pragmatics*, vol. 30, pp. 457-484, 1998.
- N. Houck and S. M. Gass, "Non-native refusals: A methodological perspective," in *Speech Acts Across Cultures: Challenges to Communication in a Second Language* (S. M. Gass and J. Neu, eds.), pp. 45-65, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1996.
- A. Golato, "Studying complement responses: A comparison of DCTs and recordings of naturally occurring talk," *Applied Linguistics*, vol. 24, no. 1, pp. 90-121, 2003.

- A. Trosborg, *Interlanguage Pragmatics: Requests, Complaints, and Apologies*, Berlin: Walter de Gruyter & Co, 1995.
- S. M. Gass and A. Mackey, *Data Elicitation for Second and Foreign Language Research*, New York, NY: Routledge, 2011.
- K. Bardovi-Harlig and B. S. Hartford, "Learning the rules of academic talk: A longitudinal study of pragmatic change," *SSLA*, vol. 15, pp. 279-304, 1993.
- R. Kanagy, "Interactional routines as a mechanism for L2 acquisition and socialization in an immersion context," *Journal of Pragmatics*, vol. 31, pp. 1467-1492, 1999.
- L. Pickering, "The role of tone choice in improving ITA communication in the classroom," *TESOL Quarterly*, vol. 35, pp. 233-255, 2001.
- G. Q. Tran, "The Naturalized Role-play: An innovative methodology in cross-cultural and interlanguage pragmatics research," *Reflections on English Language Teaching*, vol. 5, no. 2, pp. 1-24, 2006.
- A. Gonzales, "Development of politeness strategies in participatory online environments: A case study," in *Technology in Interlanguage Pragmatics Research and Teaching* (N. Taguchi and J. M. Sykes, eds.), pp. 101-120, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Co., 2013.
- J. M. Sykes, "Multiuser virtual environments: Learner apologies in Spanish," in *Technology in Interlanguage Pragmatics Research and Teaching* (N. Taguchi and J. M. Sykes, eds.), pp. 71-100, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2013.