

„Tiroler Dialekt App“

Ein Crowdsourcingprojekt in statu nascendi

Yvonne Kathrein

Tiroler Dialektarchiv, Institut für Germanistik – Universität Innsbruck

Ausgangslage:

oanageln, hurnageln, fuiernegeln: Zu wissen, wie man in Tirol sagt, wenn man sich etwa auf vom Frost schmerzende Fingerspitzen bezieht, ist keine Selbstverständlichkeit – auch nicht für LinguistInnen. Zwar gibt es für das differenzierte Erscheinungsbild des „Tirolerischen“ für 120 Gemeinden umfassende lautschriftliche, vorwiegend das bäuerliche Umfeld betreffende Aufzeichnungen von linguistisch geschulten ExploratorInnen, die vor allem in den 1970er- und 1980er-Jahren angelegt wurden und die im Projekt „Tiroler Ortsdialekte online“¹ digitalisiert und visualisiert werden (Abb. 1 und 2). Wie die aktuelle linguistische Landkarte für Tirol in Bezug auf die von einer breiten Bevölkerungsschicht im Alltag verwendeten Wörter allerdings aussieht und sich vor allem anhört, dazu gibt es bislang keine breit angelegte Sammlung. Einzig eine – allerdings qualitativ angelegte – Studie für Südtirol ist hier zu nennen, durch die bislang ein so genannter „sprechender Sprachatlas“ entstanden ist.² Dass das Sammeln dialektaler (Audio-) Daten mittels Crowdsourcing erfolgreich sein kann, beweist die – wenngleich vollkommen anders angelegte – „Dialäkt Äpp“ in der Schweiz.³

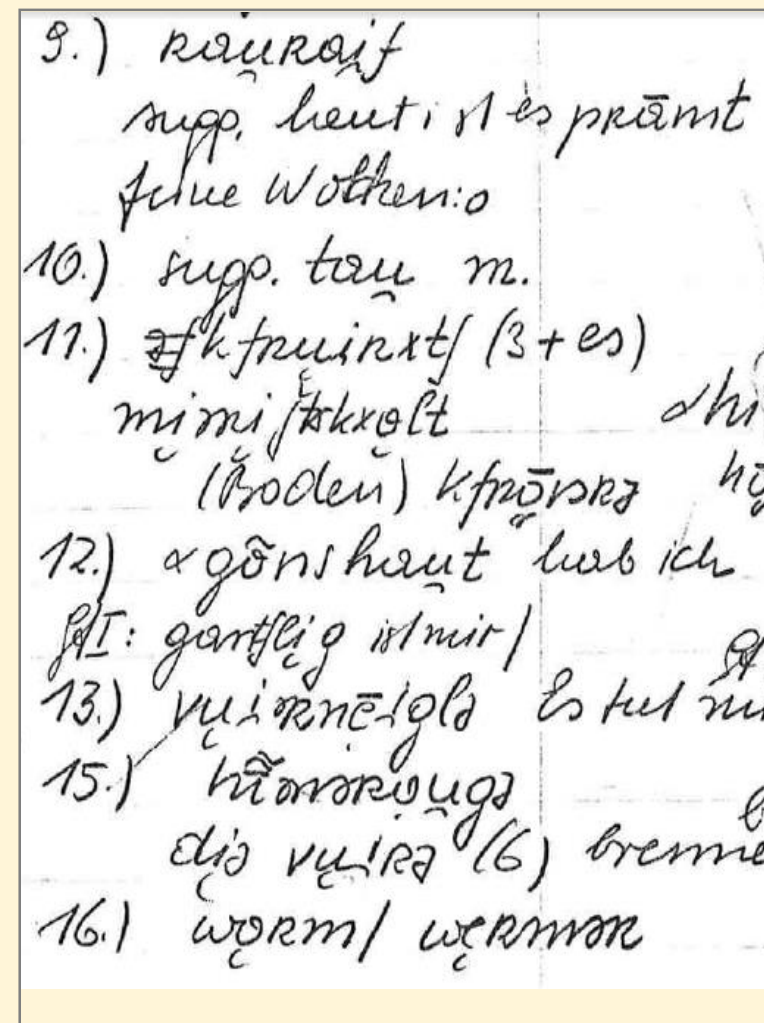


Abb. 1: Handschriftliche Belege zu vorwiegend den bäuerlichen Alltag betreffenden Fragen

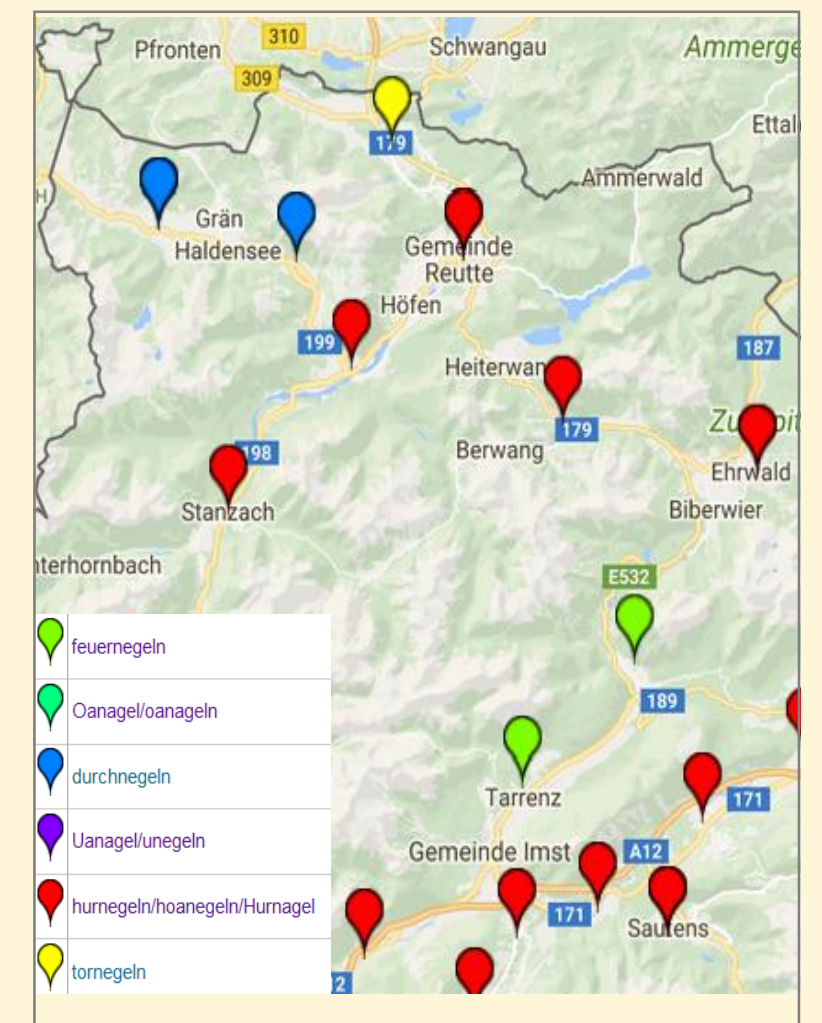
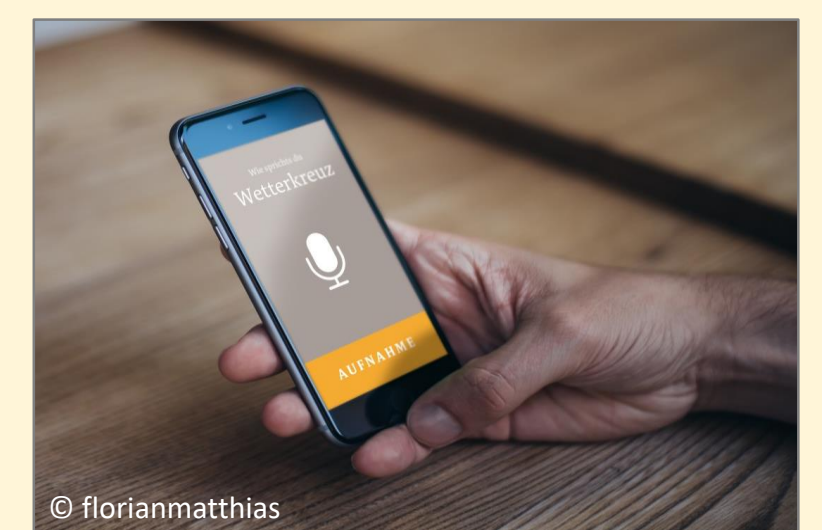


Abb. 2: Ein – noch – stummer Sprachatlas: Kartenausschnitt zum Projekt „Tiroler Ortsdialekte online“

Ziel:

Das generell starke Interesse der lokalen Bevölkerung an ihrem Dialekt bzw. an den in Tirol gesprochenen Varietäten wollen wir uns zunutze machen: Mit der „Tiroler Dialekt App“ soll ein einfach bedienbares, ansprechendes Tool für die dialektinteressierte Bevölkerung entstehen, die damit die Möglichkeit hat, dialektale Audioaufzeichnungen zu vorgegebenen Fragen zu machen. Gleichzeitig entsteht dadurch ein Korpus, das den Status quo des „Tirolerischen“ dokumentiert und zahlreiche Möglichkeiten für linguistische Auswertungen eröffnet.



© Florian Matthias

Frage 1 aus Fragerunde 1:

„Wie sagst du dazu, wenn dir vor Kälte die Fingerspitzen schmerzen? Es tut mich ...“

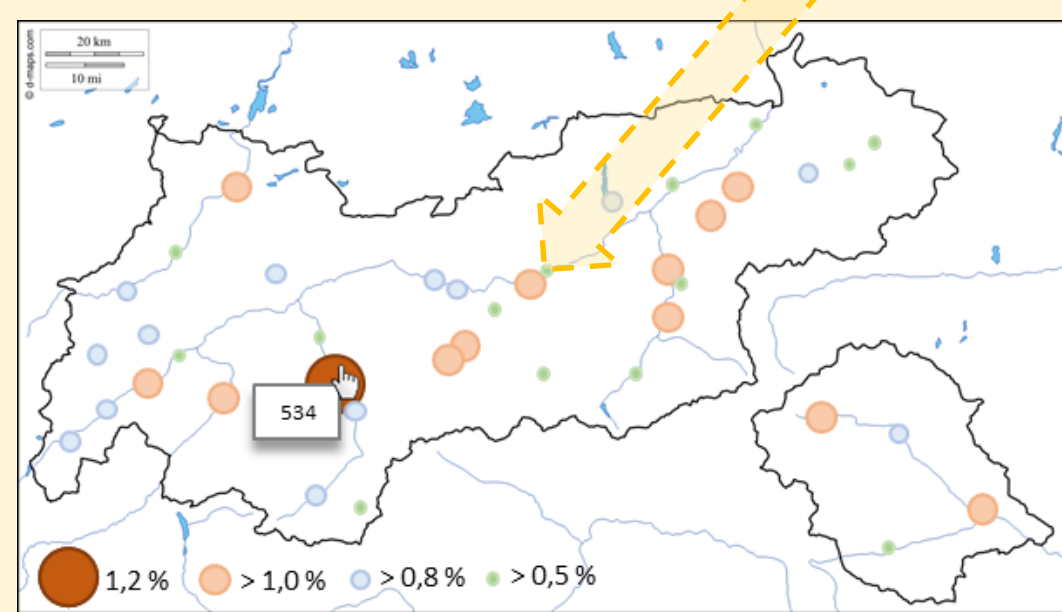
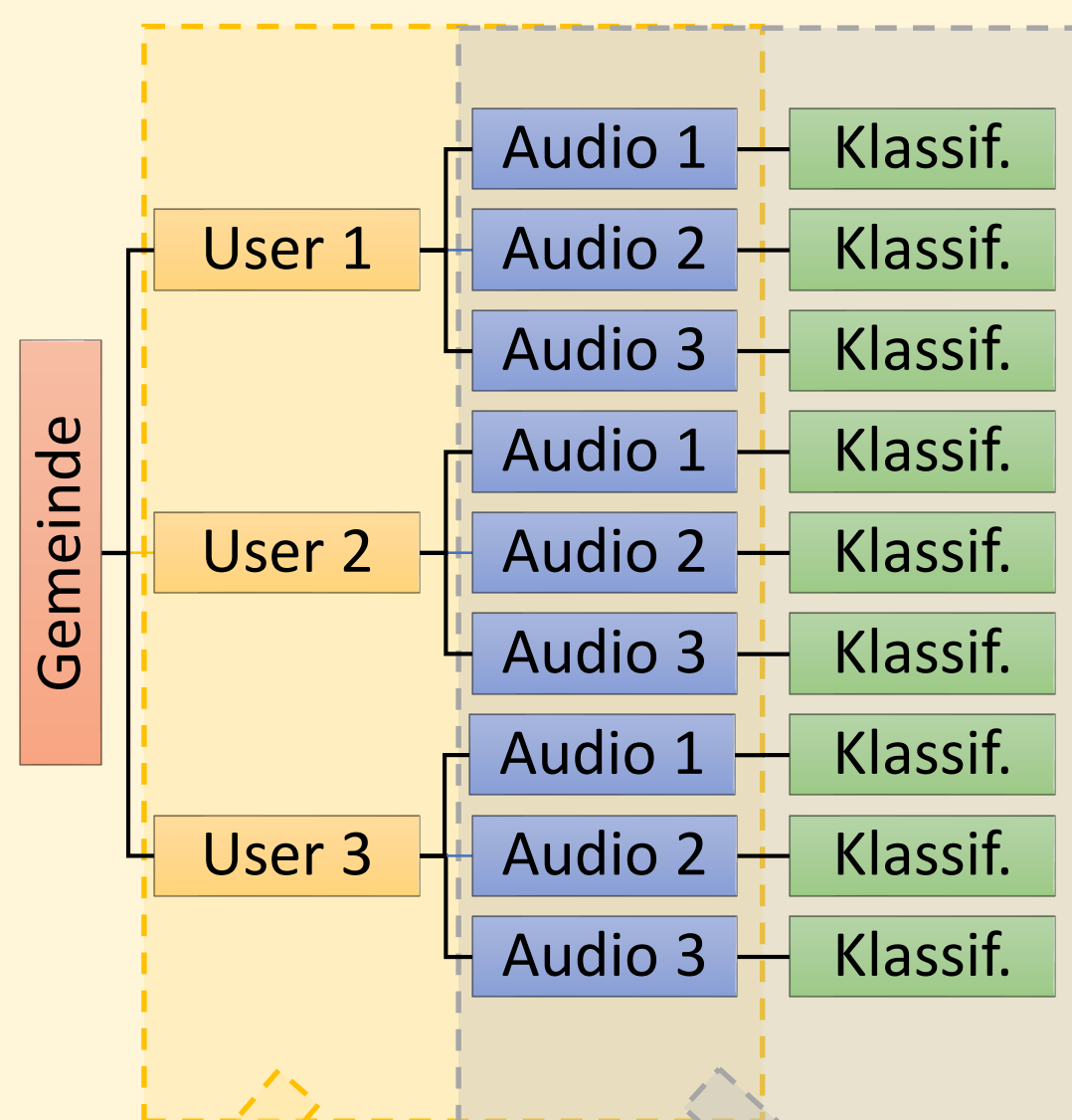


Abb. 3: Gemeinderanking: Basis ist der Gesamtpunktstand, der sich aufgrund der Menge an beantworteten Fragen in einer Gemeinde ergibt und der sich relativ zur Einwohnerzahl der Gemeinden verhält.

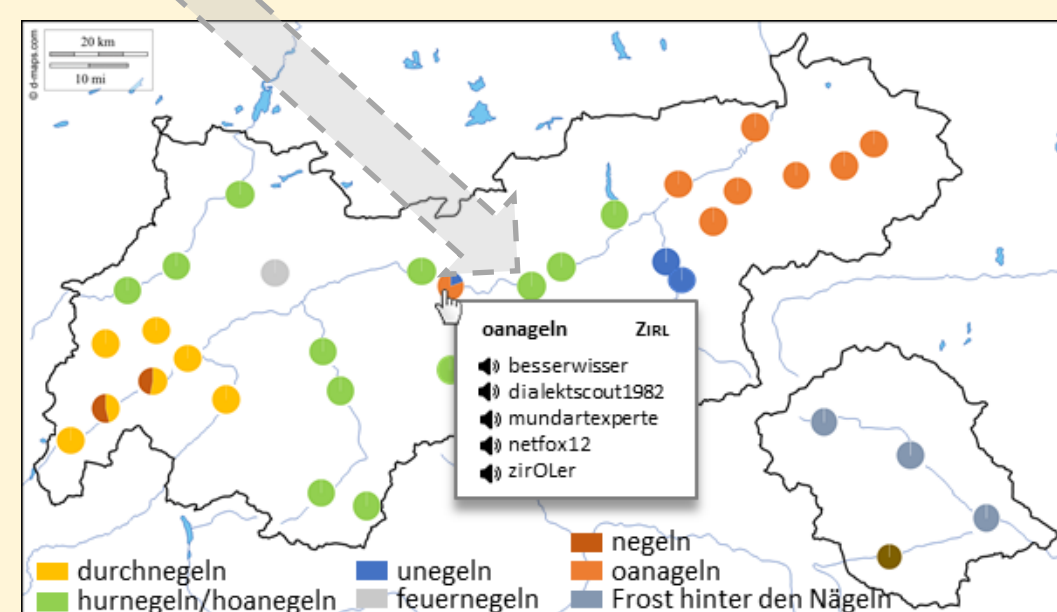


Abb. 4: Audiokarte: Hier können die von den Spielern produzierten und klassifizierten Audiofiles abgehört werden

Ausführung:

Um möglichst viele User zu lukrieren, soll die als Web-App angelegte App **gamifiziert**, also als Spiel inszeniert werden.⁴ Anreiz zum Spielen ist das Sammeln von Punkten, indem

- die einzelnen Gemeinden durch eine möglichst große Anzahl der sich dort verortenden Mitspieler gegeneinander antreten und
- durch die Mitspieler eine möglichst große Anzahl an Fragen beantwortet wird.

Dabei werden die Fragen in **Fragerunden** portioniert und in regelmäßigen Abständen in der App upgeloadet. Ziel ist es, dass **möglichst viele Spieler in möglichst allen Fragerunden möglichst alle Fragen beantworten**. Sowohl der sich relativ zur Einwohnerzahl der Gemeinden verhaltende Gesamtpunktstand als auch die Antworten auf die Fragen sollen in Karten visualisiert werden, die sofort nach Beantwortung der Fragen sichtbar werden. (Abbildung 3 und 4) Die Audiokarte speist sich zum einen aus den Audiofiles, die in Pop-ups sichtbar bzw. hörbar werden, zum anderen aus jenen Angaben, die die Spieler zusätzlich zur mündlichen Beantwortung machen: Nach jeder ein Audiofile produzierenden Frage muss per Mausklick beantwortet werden, was die Antwort war (Bsp: Was hast du geantwortet? a) durchnegeln, b) hurnegeln/hoanegeln, c) unegeln, d) anderes, und zwar ...). Dadurch werden die Files von den Usern vorklassifiziert, was die Erstellung von farbigen Punktkarten in Echtzeit ermöglicht.

Um die einzelnen produzierten Audiofiles eindeutig einer Gemeinde und innerhalb derselben einem User zuordnen zu können und um dadurch später (sozio-)linguistische Auswertungen zu ermöglichen, ist es notwendig, einen **Account** anzulegen, in dem zumindest ein Nickname, das Alter und das Geschlecht angegeben werden müssen. Gleichzeitig erklären sich die User dazu bereit, dass ihre Daten online abgerufen bzw. zumindest linguistisch ausgewertet und in entsprechenden Publikationen berücksichtigt werden können

Literatur:

- Pickl, Simon; Gschösser, David; Schönnach, Julia (2016): Tiroler Ortsdialekte online. <https://www.verba-alpina.gwi.uni-muenchen.de/?tagung=tiroler-ortsdialekte-online<25112017>>
- Scheutz, Hannes (Hrsg.) (2016): Insre Sproch. Deutsche Dialekte in Südtirol. Mit dem ersten „sprechenden“ Dialektatlas auf CD-ROM. Bozen: Athesia.
- Leemann Adrian; Kolly Marie-José; Purves Ross; Britain David; Glaser Elvira (2016): Crowdsourcing Language Change with Smartphone Applications. PLoS ONE 11(1): e0143060. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0143060> <01122017>
- Morschheuser, Benedikt; Hamari, Juho; Koivisto, Jonna (2016): Gamification in crowdsourcing: A review. In: Proceedings of the 49th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Hawaii, USA, January 5-8, 2016. (<http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7427729/?reload=true>)