

**Konzeptuelle Metapher und
Emotionsthematisierung in deutschen und
arabischen Livetickern
Eine vergleichende analytische Studie**

Ass. Prof. Hanaa Ahmed Sayed Abuelela

Al-Asun Fakultät
Minia Universität

Zusammenfassung:

Der Fußball ist weltweit das berühmteste Mannschaftsspiel und dafür interessieren sich Fußball-Fans jeden Alters. Dafür gibt es attraktive Inhalte sowohl im Fernsehen als auch im Internet, wie Fußball-Kommentierung und Fußball-Liveticker. Der Beitrag befasst sich mit dem Vergleich von konzeptuellen Metaphern und Emotionsthematisierung zwischen arabischen und deutschen Fußball-Livetickern, um die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen beiden zu identifizieren. Die Studie übernimmt den theoretischen Rahmen der kognitiv-konzeptuellen Metapherntheorie von Lakoff und Johnson (1980, 2003), um die im Fußball verwendeten Metaphern nach der Kategorie Quell- und Zieldomäne in Denkkonzepte einzuordnen. Die Stichprobe der Studie sind deutsche und arabische Liveticker in Fußball Weltmeisterschaft-Qualifikation 2022 in der Gruppenphase, an denen Ägypten und Deutschland teilgenommen haben.

Die Studie kam zu vielen Ergebnissen, vor allem zu den Ähnlichkeiten zwischen den deutschen und arabischen Livetickern. In Bezug auf die konzeptuellen Metaphern treten Metaphern auf, die einen Bezug zum Krieg und zu menschlichen Aktivitäten in anderen Lebensbereichen haben. Außerdem bestehen auch Unterschiede zwischen deutschen und arabischen Livetickern. Während die arabischen Liveticker die Mannschaft-Spitzennamen verwenden und andere konzeptuelle Metaphern mit Bezug auf Rettung usw. verwenden, kommen in den deutschen Livetickern konzeptuelle Metaphern mit Bezug auf Geräte, Geschmack usw. zum Einsatz. In Bezug auf die Emotionsthematisierung werden die Ähnlichkeiten in der

orthografischen Iteration und Verwendung von Ausrufezeichen dargestellt, während die Unterschiede in mehreren Punkten dargestellt werden, von denen die auffälligsten in den arabischen Livetickern die Fettmarkierung und in den deutschen Livetickern die Großschreibung sind.

Schlagwörter: Fußball-Liveticker, konzeptuelle Metapher, Emotionsthematisierung, Fußballsprache

المخلص:

تُعد كرة القدم أشهر لعبة جماعية في العالم، و تحظى باهتمام الكثيرون على مختلف المستويات، ويقدم كل من التلفاز والإنترنت العديد من الأنشطة الرياضية المتنوعة التي تجذب الجمهور، مثل التعليقات الصوتية المباشرة على مباريات كرة القدم وكذلك شريط كرة القدم المباشر والذي يتم تقديمه كخدمة مجانية في العديد من المواقع الرياضية، حيث يمكن من خلاله متابعة أهم الأحداث التي تجري في المباريات دون الحاجة إلى مشاهدة المباراة كاملة. وتهدف الدراسة الحالية إلى مقارنة الاستعارات المفاهيمية ووسائل التعبير عن المشاعر وكيفية معالجتها في الشريط المباشر لمباريات كرة القدم المصرية والألمانية؛ للتعرف على أوجه التشابه والاختلاف بينهما، وذلك بالاعتماد على نظرية الاستعارة المفاهيمية للاكوف وجونسون (1980، 2003). وتتمثل عينة الدراسة في مباريات دور المجموعات من تصفيات كأس العالم 2022، التي شاركت فيها مصر وألمانيا. وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أبرزها وجود أوجه للتشابه بين عينة الدراسة، فمن حيث الاستعارات المفاهيمية تم الاعتماد على استعارات مفاهيمية ترتبط بلغة الحرب وأنشطة بشرية تتعلق بمجالات حياتية أخرى، كما تبين وجود أوجه للاختلاف مثل نعت الشريط العربي الفرق الرياضية بألقاب أخرى مغايرة، وتوظيفه لاستعارات تتعلق بالإنقاذ وغيرها، في حين اعتمد الشريط الألماني على استعارات تتعلق بالأجهزة والتذوق وغيرها. ومن حيث التعبير عن المشاعر فإن أوجه التشابه تمثلت في عدة نقاط كالتكرار الهجائي وعلامات التعجب، كما تمثلت أوجه الاختلاف في نقاط عدة أبرزها اعتماد الشريط العربي على التظليل واعتماد الشريط الألماني على كتابة الحروف الكبيرة.

الكلمات المفتاحية: اللغة الرياضية، الاستعارة المفاهيمية، التعبير عن المشاعر.

1. Einleitung und theoretische Grundlagen

Fußball ist nicht nur die weltweit beliebteste und am häufigsten verbreitete Sportart, die nicht nur Zugang zu einem Millionenpublikum ermöglicht, sondern gilt auch in der heutigen Zeit als globaler phatischer Superdiskurs, wobei Kommunikation über in- und ausländischen Fußball ein Teil des Alltags ist und ein gutes Kontaktthema sein kann (vgl. Burkhardt 2010: 150). Seine Faszination wirkt in unterschiedlichen kulturellen Kontexten. Der Fußball hat sich in den letzten Jahren zu einem wichtigen Wirtschaftszweig so entwickelt, dass er nicht nur einen ökonomischen, sondern auch einen gesellschaftlichen Stellenwert einnimmt (Vöpel und Quitzau 2009: 7). Er kann in der Politik sowohl positiv als auch negativ genutzt werden, wobei sich an großen Veranstaltungen höhere Verantwortlichen und Politiker beteiligen, was den Eindruck vermittelt, dass Fußball von großer Bedeutung ist (vgl. Ehrhart 2014: 187). Obwohl Sport mit Frieden verbunden sein soll, kann er in einigen Fällen zu tödlichem Verlauf zwischen Fußballanhängern führen, wenn Sport und die Sportereignisse keine öffentlichen Funktionen erfüllen, sondern den Interessen der Clubeigentümer sowie der Sponsoren dienen (vgl. van Kalmthout 2000: 27). Aus Wichtigkeit des Fußballs entstand die Fußballsprache, deren Aufgabe darin liegt, die grundlegenden Gegenstände und Aktionen im Fußball zu erwähnen und zu erklären. Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit der Fußballsprache, vor allem den konzeptuellen Metaphern in deutschen und arabischen Livetickern. Zu Beginn wird die Fußballsprache und ihre Merkmale erläutert. Im Anschluss daran wird auf den Begriff *Metapher* aus klassischer

Sicht der Substitutionstheorie und dann aus kognitiver Sicht nach „The cognitive metaphor theory“ von Lakoff und Johnson (1980), also der kognitiven Metapherntheorie (im Folgenden als KMT genannt) eingegangen. Dann werden die Liveticker im Vergleich zu Live-Kommentierungen kurz vorgelegt. In einem nächsten Schritt wird darauf eingegangen, wie Emotionen in Fußballsprache, vor allem in Livetickern thematisiert und ausgedrückt werden. Im praktischen Teil des Beitrags werden deutsche und arabische Liveticker auf der Basis der KMT analysiert. Die Ergebnisse und eine Diskussion über das Erreichte schließen den Beitrag ab.

1.1 Ziel und Fragen der Arbeit

Die Arbeit versucht eine sprachliche Analyse der Fußballsprache in Fußball-Livetickern und folglich einen Vergleich zwischen deutschen und arabischen Fußball-Livetickern in diesem Bezug durchzuführen, also die Studie basiert auf der vergleichenden Methodik. Dabei wird versucht, die konzeptuelle Metapher nach der Kategorie Quell- und Zieldomäne sowie die Emotionsthematisierung in deutschen und arabischen Livetickern zu identifizieren. Es werden auch die Ähnlichkeiten und Unterschiede (falls vorhanden) zwischen beiden Sprachen in diesem Bezug untersucht. Als Grundlage für den Vergleich zwischen beiden Sprachen dient ein Korpus aus sechs deutschen und sechs ägyptischen Livetickern. Die Studie übernimmt den theoretischen Rahmen der KMT von Lakoff und Johnson (1980, 2003), um die im Fußballlivetickern verwendeten Metaphern in Denkkonzepte einzuordnen. Der Beitrag setzt sich zum Ziel, folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie wird die Metapher in Livetickern konzeptualisiert? Und welche Konzeption dominiert ?
2. Welche sprachlichen Merkmale der Emotionalität treten in Fußball-Livetickern auf ?
3. Welche Ähnlichkeiten und/oder Unterschiede bestehen zwischen Deutsch und Arabisch in Bezug auf Metaphernkonzeptualisierung und Emotionsthematisierung ?

Im folgenden Abschnitt werden die Fußballsprache und ihre Merkmale erläutert.

1.2. Die Fußballsprache und ihre Merkmale

Die Fußballsprache bezeichnet „die Spezialausdrücke, deren sich alle Personen bedienen, die in irgendeiner Beziehung zum Fussballspiel stehen“ (Valk 1935: 567), sie umfasst auch gemeinsprachliche Wörter, die Bezug auf Fußball haben. Ein wichtiger Begriff der Fußballsprache ist die *Metonymie* (vgl. Burkhardt 1996; Burkhardt 2011). Dabei kann die Bedeutung eines Wortes auf neue bzw. weitere Elemente oder Aspekte verschoben werden. Als Beispiel erwähnt Burkhardt (2011: 228) den Eckball: „Der Eckball ist eben kein bloßer Fußball, sondern ein von der Spielfeldecke aus getretener Ball, den man auch noch kürzer als Ecke bezeichnen kann.“ Das Beispiel zeigt, dass die Metonymie als „ein Mittel der sprachökonomischen Verkürzung und der Ausbildung von Polysemien“ verwendet werden kann. Dies findet man bei den Bezeichnungen für alle Arten von Schüssen und Stößen gegen den Ball, wie z. B. bei Elfmeter, Freistoß und Kopfball. Ein weiterer wichtiger Begriff der Fußballsprache ist die *Metapher*, wobei Metaphern als „Verstöße

gegen die ‚normalen‘ semantischen Prädikationsregeln der Sprache“ gelten (Burkhardt 2011: 229f.). Ein weiteres Sprachphänomen, das auch in der Fußballsprache häufig auftaucht, ist „simplifizierende Abstraktion“ (Burkhardt 2011: 231). Darunter wird eine Neigung dazu verstanden, Verben und Wörter nicht konkret, sondern mit abstrakter Bedeutung zu verwenden, wobei der Ball häufig locker als „Ding (Pl.: Dinger)“ bezeichnet wird (Burkhardt 2010: 158).

Burkhardt (2011) teilt die Fußballsprache in Fußballfachsprache, Sprache der Fußballberichterstattung (Reportsprache) und Fansprache. Bei der Fachsprache des Sports „handelt es sich um die Sach- und Regelsprache mit der Terminologie, den Sportregeln und den Bezeichnungen der typischen Spielhandlungen (...), Bewegungen, aber auch Personen, bzw. der Funktionen der Personen (...), Spielfeldgebiete (...), Sportausrüstung (...).“ (Oboňová 2021: 41) Die Fußballsprache erfüllt Funktionen, wie deskriptiv, instruktiv, direktiv, metalingual und kontakktiv, und ist daher als Fachsprache zu betrachten (vgl. Brandt 1988: 88).

Die Sportberichterstattung weist bestimmte Merkmale auf, sie konzentriert sich auf nationalen und internationalen Spitzensport und vernachlässigt Rand- und Breitensport. Neben der Anregungs- und Unterhaltungsfunktion der Sportmedien im Fernsehen bietet Sport für die Zuschauer auch eine Informationsfunktion sowie eine „nationale Stabilisierungs- und Identifikationsfunktion (Nationalgefühl, Nationalstolz)“ (Gleich 2000: 516) an. Mitteilungen über Fußballspiele enthalten in der Regel die Merkmale der Presstexte. Sie enthalten nicht voneinander getrennte berichtende und kommentierende Textsorten. Dabei

„weist jeder Bericht [...], sei es ein Zeitungs-, ein Rundfunk- oder ein Fernsehbericht, auch kommentierende, wertende Passagen auf.“ (Küster 1998: 60) Die Fußballsprache umfasst auch die Sprache der Fans. Sie wird grundsätzlich eingesetzt, um einerseits den eigenen Verein und die beliebte Mannschaft zu unterstützen, zu ermutigen und anzufeuern, andererseits, um das Gegenteam auszumachen und zu verhöhnen. Manchmal wird auch die Sprache der Fans verwendet, um den Schiedsrichter oder die Fans des Gegenteams zu unterschätzen. Sie wird auch zum Polarisieren benutzt, dabei erscheinen auch militärische Ausdrücke wie der kollektive Anfeuerungsschrei „Angriff!“, die von den Schalker-Fans verwendet wird (vgl. Küster 1998: 67–68). Allerdings ist die Angriff hier keine wirkliche Angriff, die mit Waffen und Panzern erfolgt wird, sondern ein metaphorischer Ausdruck. In diesem Bezug bereitet das Wörterbuch der Fußballsprache von Burkhardt (2006) eine große Hilfe, um den Wortschatz rund um das Fußballspiel so vollständig wie möglich zu erfassen und lexikografisch darzustellen. Dabei soll auch in Betracht gezogen werden, dass sich in der Sprache des Fußballs Fachsprache, Reportsprache, Fußballjargon und Fansprache nicht wirklich trennen lassen und im selben Text erscheinen können (vgl. Burkhardt 2011: 237–238). Im Folgenden wird Metapher im Arabischen sowie im Deutschen aus klassischer und kognitiver Sicht kurz dargestellt.

1.3. Der Begriff *Metapher* im Arabischen

Die Metapher gilt als eine der wichtigsten Arten der sprachlichen Bilder oder Stilfiguren und deshalb haben die arabischen Klassiker der Metapher einen großen Wert beigemessen. Dabei bezeichnet

sie laut Ṭa‘lab, dass etwas den Namen oder die Bedeutung eines anderen übernimmt¹. Das erwähnt Al-Ḥātimī in seinem Buch „Ar-risālatu al-mūaḍiḥatu fī dīkr sariqāt al-Mutanaby wa sāqīṭi šī‘rihi“ und meint, die Realität der Metapher besteht also darin, dass sie ein Wort von etwas, das ihm zugewiesen wurde, auf etwas überträgt, das ihm ursprünglich nicht zugewiesen wurde. So ist Al-Ḥātimī der erste, der die Idee der „Übertragung“ initiiert hat. Das bedeutet, dem Wort wird eine neue Bedeutung verliehen, die ihm in der Sprache ursprünglich nicht gegeben wurde, jedoch ohne Bezug auf den Kontext (vgl. Al-Ḥātimī 1965: 69). In diesem Zusammenhang ist ‘Abdalqāhir al-Ġurgānī zu erwähnen. Er ist einer der größten arabischen Kritiker in der Geschichte der arabischen Literaturkultur und Begründer der Rhetorikwissenschaft. Seine wichtigsten Werke sind Dalā‘il al-Asrār und ‘Asrār al-Balāḡah, in denen er die Prinzipien der Rhetorik (al-Balāḡah) wie Tropus (maḡāz), Gleichnis (tamṭīl), Vergleich (tašbīh), Metapher (isti‘ārah) usw. darlegt. Der Tropus war eine der wichtigsten Forschungen, mit dem sich Al-Ġurgānī befasste. Dabei wird er in zwei Teile unterteilt, und zwar sprachlich und mental. Der sprachliche Teil wird wiederum in zwei Teile gegliedert. Ein Teil, nämlich die Metapher, basiert auf dem Vergleich. Bei dem anderen Teil, nämlich die Synekdoche, wird ein Wort durch ein anderes Wort oder einen anderen Begriff ersetzt, wobei der verwendete Begriff sich nicht in seiner ursprünglichen Bedeutung auf eine nicht ähnliche Beziehung bezieht und nur durch den Kontext die ursprüngliche Bedeutung des Begriffs verhindert wird (vgl. Hashem 1994: 22–24). Für die

¹ “‘An yusta‘ār lilšay’ ismun ḡayrahu aw ma‘na siwāhu” (Ṭa‘lab o. D.: 395, zitiert nach Hashem 1994: 8).

vorliegende Arbeit ist die Metapher von Bedeutung. Sie bezweckt laut al-Ğurġānī immer einen Vergleich. Dabei wird ein Wort, welches in seiner ursprünglichen Form eine bekannte literarisch festgesetzte Grundbedeutung hat, vom Dichter oder Nichtdichter für etwas Anderes verwendet und vorübergehend auf etwas Anderes übertragen (vgl. Ritter 1959: 46,74). Weiterhin meint al-Ğurġānī, es gebe manchmal Übertragung für einen Gewinn, die jedoch als keine Metapher betrachtet werden könne, da solche Übertragung auf keinem Vergleich basiere und folglich als keine Metapher gelte (vgl. Hashem 1994: 24–26). Dann führt er ein Beispiel an: „Ich sah einen Löwen“ und damit ist ein tapferer Mann gemeint. Dabei wird der Name des Löwen für den Mann entlehnt, und es ist ganz klar, dass nur durch diese Entlehnung, also Metapher die Intensivierung (mubālaġa) der Charakterisierung des betreffenden Mannes als tapfer ausgedrückt wird (Ritter 1959: 49). Dabei beruht die Metapher auf dem Weglassen eines ihrer Teile, entweder des Vergleichenen (al-mušabah), wie es bei expliziter Metapher (isti‘ārah taşrīḫya) der Fall ist, oder der Vergleichsgröße (al-mušabah bihi), wie es bei impliziter Metapher (isti‘ārah makniya) der Fall ist. Wenn aber beide Teile vorhanden sind, dann ist dies keine Metapher, sondern ein Vergleich² (vgl. Hashem 1994: 55). Al-Ğurġānī unterteilte auch die Metapher in zwei Typen, nämlich hilfreiche, bei der die Übertragung einen nützlichen Zweck hat, und wenig hilfreiche Metapher, bei der die Bedeutungsübertragung keinen sinnvollen

² So ist der Satz „Ich habe einen Löwen gesehen“ eine Metapher, während der Satz „Zayd ist ein Löwe“ als ein Vergleich gilt. In diesem Bezug bezeichnet Elnashar (2018) die Metapher -syntaktisch gesehen- als einen Vergleich ohne das Vergleichspartikel „wie“.

Zweck aufweist (Al-Ġurġānī 1981: 30). Weiterhin teilte er die Metapher in nominale und verbale Metapher³.

Im folgenden Abschnitt wird die Metapher im Deutschen dargestellt, um einen Überblick über die Vorstellung der Metapher in beiden Sprachen zu verschaffen.

1.4. Der Begriff *Metapher* im Deutschen

Die Metapher geht bis in die Antike zurück. Sie ist seit Aristoteles eine Figur der Poetik und Rhetorik und nicht der Alltagssprache. Er hält die Metapher für einen proportionalen Vergleich. Dadurch wird ein bestimmtes Wort durch ein anderes Wort ersetzt, wie das Alter ist der Abend des Lebens. Die Substitution basiert hier auf der Ähnlichkeit beider Wörter. Demnach passt die Metapher traditionell wissenschaftlich und für alltäglichen Sprachgebrauch nicht, sie verschönt vielmehr nur die Rede. (Wildgen 2012: 65) Für die meisten Menschen gelten Metaphern nur als ein Mittel der poetischen Fantasie und der rhetorischen Verzierung. Sie denken, dass sie ohne Metaphern sehr gut auskommen können. Außerdem ist die Metapher typisch als charakteristisch für die Sprache allein angesehen, eher eine Frage der Wörter als des Denkens oder Handelns. Im Gegensatz dazu haben Lakoff und Johnson (1980, 2003) in ihrem Werk *Metaphors We Live By* festgestellt, dass Metaphern nicht nur ein Mittel der Rhetorik und der Sprache sind, sondern vielmehr im Alltag allgegenwärtig sind und somit auch das Denken und Handeln bestimmen. Das gewöhnliche konzeptuelle System, in dessen Rahmen die Menschen sowohl denken als auch handeln, ist nämlich grundsätzlich

³ Für weitere Einzelheiten siehe Al-Ġurġānī (1981: 30).

metaphorischer Natur. (Lakoff und Johnson 1980, 2003: 3) D. h. Metapher ist nicht nur ein rhetorisches Stilmittel, sondern vielmehr ein integrierender Bestandteil unseres Alltags, Denkens und Handelns und die menschlichen Denkprozesse sind hingegen weitgehend unbewusst metaphorisch strukturiert und definiert (Lakoff und Johnson 1980, 2003: 6). Unbewusst verwendete Metaphern in der Alltagssprache werden als „conventional metaphors“, also konventionalisierte Metaphern bezeichnet (Lakoff und Johnson 1980, 2003: 139). Ferner seien die metaphorischen Konzepte in erster Linie kulturabhängig, da Phänomene von verschiedenen Kulturen unterschiedlich konzeptualisiert werden können (vgl. ebd., S. 14).

Das zeigt: Die kognitiv-linguistische Metapherntheorie von Lakoff und Johnson unterscheidet sich von der traditionellen Metapherntheorie, bei der die Metapher als ein rein sprachliches Phänomen gilt. Zusammenfassend untersucht al-Ğurgānī das Bild hinsichtlich seiner kommunikativen Funktion. Bei Lakoff handelt es sich, wie es bei al-Ğurgānī der Fall ist, nicht nur um einen sprachlichen Prozess, sondern auch um einen mentalen Prozess. Die Funktion der Metapher ist folglich nicht nur sprachlicher und ästhetischer Natur, sondern geht über die ästhetische Funktion hinaus, und zwar auf die Funktion des Denkens und der mentalen Wahrnehmung. Das Wesen der Metapher bei Lakoff ist die Deduktion. Die Rhetorikwissenschaft konzentriert sich auf die Metapher in rhetorischen Reden mit ästhetischen Formeln, während die kognitive Linguistik sich auf die Metapher in der Alltagssprache konzentriert und neue Erkenntnisse in diesem Bereich brachte. Dabei stellt die Metapher einen wesentlichen

„Bestandteil der menschlichen Rede bzw. des menschlichen Denkprozesses“ dar (Elnashar 2018: 9). Da es aber bei al-Ġurġānī mehrere Unterteilungen von Metaphern ausgeführt wurden, basiert die vorliegende Studie auf dem Konzept der Metapher bei Lakoff, da es präziser ist und mit ihren Zielen übereinstimmt und sich auf die Kognition konzentriert. Dabei verbindet Lakoff abstrakte Ideen, also die Zieldomänen, mit physischen Erfahrungen, nämlich die Quelldomänen, um sie begreifbar zu machen und mental simulieren zu können, was die Grundidee der vorliegenden Studie bildet.

Im nächsten Abschnitt wird die konzeptuelle Metapher und die metaphorische Projektion (Mapping) kurz beleuchtet.

1.5. Konzeptuelle Metapher und metaphorisches Mapping

Aus kognitiv-linguistischer Sicht besteht das Wesen der Metapher darin, eine Sache in Bezug auf eine andere zu verstehen und zu erfahren:

„The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of thing in terms of another.“ (Lakoff und Johnson 1980, 2003: 5)

Kövecses (2010) ist der Auffassung, dass eine konzeptuelle Metapher aus zwei konzeptuellen Bereichen/Domänen besteht, nämlich konzeptueller Domäne A und konzeptueller Domäne B. Die systematische Verbindung jener konzeptuellen Bereiche/Domänen wird als “mapping“ bezeichnet, also der Prozess der metaphorischen Verbindung zwischen zwei konzeptuellen Domänen, die gemeinsam eine konzeptuelle Metapher bilden. Diese Mapping erfolgt automatisch und

unbewusst (Lakoff 1993: 202). Die beiden Domänen, die an der konzeptuellen Metapher beteiligt sind, haben spezielle Namen. Die Begriffsdomäne, woraus metaphorische Ausdrücke gezogen werden, um eine andere Begriffsdomäne zu verstehen, wird Quelldomäne genannt, während die so verstandene Begriffsdomäne die Zieldomäne ist. Dabei gilt die konzeptuelle Domäne, die anhand einer anderen konzeptuellen Domäne beschrieben und verstanden werden soll als die Zieldomäne. Die Zieldomäne ist üblicherweise ein abstraktes, nicht-physisches, schwer fassbares Konzept. Die konzeptuelle Domäne, die hingegen konkreter und sinnlich erfahrbar ist und anhand dessen metaphorischen Ausdrücke abgeleitet werden könnte, um die komplexe Zieldomäne fassbarer zu machen, nennt sich Quelldomäne. Die metaphorische Übertragung wird als unidirektional betrachtet. D. h. die Zieldomäne und die Quelldomäne lassen sich nicht austauschen, da abstrakte Konzepte stets durch Begriffe vom konkreteren Konzept leichter beschrieben werden und nicht andersrum (Kövecses 2010: 4–6). In diesem Zusammenhang ist der Unterschied zwischen konzeptuellen Metaphern und metaphorischen Ausdrücken zu betonen. Konzeptuelle Metaphern zeigen sich sprachlich in metaphorischen Ausdrücken, also in linguistischen Metaphern, in denen Begriffe oder Ausdrücke der Quelldomäne verwendet werden, um die abstrakte Zieldomäne verständlicher zu machen. Aus der konzeptuellen Metaphern DIE LIEBE (Zieldomäne) IST EINE REISE (Quelldomäne) lassen sich beispielsweise verschiedene linguistische Metaphern wie *unsere Beziehung führt zu nichts* oder *wir wollen einen gemeinsamen Weg gehen* ableiten (Kövecses 2010: 5–6).

Lakoff und Johnson verdeutlichen dies anhand des Beispiels „ARGUMENT IS WAR“ [ARGUMENTIEREN IST KRIEG]. Das Argumentieren wird durch das Konzept der Kriegsführung partiell strukturiert: Man kann z. B. Argumente des Gegners niederlegen, Positionen verteidigen und Strategien einsetzen, um eine Argumentation zu gewinnen. Sowohl das Konzept als auch die Handlung und die Sprache sind durch Metaphern strukturiert und haben sich in die Alltagssprache eingeschlichen, sodass sie uns im alltäglichen Gebrauch nicht metaphorisch erscheinen. (Lakoff und Johnson 1980, 2003: 4–5)

Ein wichtiges Beispiel in diesem Zusammenhang ist „Fußball ist Krieg“, wobei das Konzept des Fußballs durch das Konzept der Kriegsführung strukturiert wird. Die militärische Metapher tritt häufig in Sportberichterstattungen auf, und zwar weil die Fußballbewegung in einer Zeit anfängt, in der das Militär eine bedeutende Rolle spielte und die meisten Sportler an einer militärischen Erziehung beteiligt waren (vgl. Gerneth/Schäfer/Wolf 1971: 209–212).

George Orwell bezeichnet in seinem Artikel *The Sporting Spirit* Sport als Krieg ohne Schießen „sport is frankly mimic warfare [...] minus shooting.“ (Orwell 1945: 2–3) Die Grundmetapher, auf der die Fußballsprache basiert, ist: Ballspiele sind Kriege oder Kämpfe, wobei der Fußball als Angriff und Verteidigung sowie Sieg und Niederlage angesehen wird (vgl. Küster 1998: 55; vgl. Lakoff 2012: 12). In diesem Bezug erwähnt Küster, dass er bei der Durchsicht eines Lehrbuchs⁴ für den Fußballsport fast einhundert

⁴ Dabei verweist er auf Bauer, Gerhard (1978): Fußball perfekt: vom Anfänger zum Profi (4. Auflage). München, Bern, Wien.

Wörter bzw. Fachausdrücke gefunden hat, die bei einer militärischen Lagebeschreibung oder in einer Kriegsberichterstattung zu finden sind (Küster 1998: 56). Bei Kriegsmetaphorik wird das Fußballspiel als Krieg zwischen zwei Seiten betrachtet, dabei handelt es sich um Sieg und Niederlage, wobei die militärischen Hintergründe hier nicht betrachtet werden. Darüber hinaus bleibt der Krieg als Inspiration zu neuen Ideen. Der Gebrauch des Spielwortes für ernsthaften Kampf mit den Waffen gilt als „dichterische Metapher“ (Huizinga/Nachod/Flitner 2013: 51–52).

Viele Arbeiten beschäftigten sich mit Sport, vor allem Fußball im Rahmen des Krieges, z. B. Bergh (2011). Er untersuchte die Verwendung von Kriegsmetaphern in schriftlichen Livetickern für sieben Spiele. Die Studie ergab, dass eine große Menge des Korpus als Kriegsmetaphern betrachtet werden können und somit bestätigt wird, dass Fußballkommentare in Bezug auf Ideen und Bilder häufig als Krieg und Gewalt konzeptualisiert werden (S. 87) und dass die Verwendung einer vom Krieg inspirierten Terminologie eine Strategie ist, die von Fußballkommentatoren zugestimmt und befolgt wird (S. 92).

Eine weitere Studie wurde von Wiliński (2014) durchgeführt. Er versuchte anhand der KMT von Lakoff und Johnson, die Art von Metaphern zu untersuchen, die in der deutschen Fußballberichterstattung verwendet werden. Die Daten deuten darauf hin, dass Fußball im Sinne von körperlichem Kampf, militärischem Konflikt, Tieren, menschlicher Aktivität sowie Begegnungen und Reisen besonders stark repräsentiert ist (S. 97). Die Analyse ergab auch, dass eine Reihe von Metaphern häufig in

schriftlichen Fußballkommentaren verwendet werden und dass die Grundfunktion von Metaphern in diesem Zusammenhang darin liegt, Tatsachen so zu interpretieren, dass sie die Aufmerksamkeit der Leser auf sich ziehen (S. 97). Alzawaydeh und Alghazo (2018) untersuchten die Verwendung konzeptueller Metaphern in Schlagzeilen von Fußballnachrichten auf Englisch und Arabisch. Die Studie zielt darauf ab, die Ähnlichkeiten und/oder Unterschiede zwischen Englisch und Arabisch in Bezug auf die identifizierten metaphorischen Konzepte zu erkennen. Die Ergebnisse zeigen, dass die vorherrschende konzeptuelle Metapher, die in den englischen und arabischen Schlagzeilen verwendet wurde, „FUSSBALL IST KRIEG“ ist und dass es eine große Ähnlichkeit zwischen den beiden Sprachen in Bezug auf die Verwendung von konzeptuellen Metaphern gibt. Es wird auch zu den Ergebnissen gekommen, dass die arabischen Schlagzeilen eher eine metaphorische Melodie enthalten als die englischen. Im Folgenden wird die Fußball-Live-Kommentierung im Vergleich zu Livetickern ans Licht gebracht.

2. Fußball-Live-Kommentierung und Fußball-Liveticker

Fußball im Fernsehen ist seit Jahrzehnten einer der größten Publikumsmagneten. (vgl. Gerhard und Gscheidle 2018) Die Fußball-Live Kommentatoren spielen eine bedeutende Rolle für die Zuschauer; dies lässt sich in den Studien von Lang (2009) durch eine Online-Befragung für 43 TV-Kommentatoren und 111 Printjournalisten sowie von Hendrichke (2012) durch eine Online-Umfrage bei 834 Zuschauern zeigen. Sie haben festgestellt, dass die Beurteilungen insgesamt eher mittelmäßig sind, während sich TV-Kommentatoren selbst und ihre Zunft am

besten bewerten. Zeitungsredakteure bewerten die TV-Kommentatoren als noch etwas schlechter (vgl. Lang 2009: 60). Das Publikum ist besonders kritisch und vergibt im Schnitt eine schlechte Bewertung. Allerdings beseitigt dies nicht die Wichtigkeit von Live-Kommentatoren; in der Studie von Hendrichke (2012) finden zwei Drittel der Befragten den Kommentar „wichtig oder gar sehr wichtig“ (Hendrichke 2012: 40).

Der gemeinsame Nenner der TV-Live-Kommentierung vom Fußball ist die verbale Begleitung des eigentlichen Spiels, dessen Spielgeschehen visuell zu beobachten ist (Schaffrath 2019: 296).

In früheren Studien werden die TV-Kommentierungen als „Originalreportage“ oder als „Direktreportage“ bezeichnet, wobei noch heute manche TV-Redakteure sie als „besondere Reportageform“ oder als „Live-Reportage im Fernsehen“ bezeichnen. Diese Bezeichnung ist aber falsch, da es bei TV-Live-Kommentierung an den zentralen Kriterien einer klassischen Reportage im Radio oder in einer Zeitung/Zeitschrift fehlt. (vgl. Schaffrath 2019: 297) Während bei TV-Live-Kommentierung die Zuschauer das Bild des Spiels sehen können, und dementsprechend die geistige und emotionale Kommentierung unnötig ist, können die Zuhörer im Radio oder die Leser einer Zeitung das Bild nicht sehen und folglich ist die Funktion der Reportagen grundlegend, nämlich: „die Zuhörer/Leser am Geschehen geistig und emotional teil[zuh]aben“ und „die authentische Erzählung“ „miterleben[zuh]lassen“. (Haller 2017: 72) Es wird von der Live-Kommentierung nicht nur eine „verbale

Wiederholung“ (Zimmer 2016: 142) des Bildes verlangt⁵, wie die Nennung der Spieler, es wird jedoch eine Erläuterung der Ereignisse im Spiel gewünscht, wie die Entscheidung des Schiedsrichters. Dabei wird das Bild beschrieben und ergänzt, wobei bei Live-Kommentierung nicht nur das Spiel von Interesse für die Zuschauer ist, sondern auch die Spieler, der Schiedsrichter sowie die Rahmenbedingungen und die Hintergrundinformationen zum Spiel. (vgl. Vögele und Gölz 2016: 27–28; vgl. Zimmer 2016: 142) So wird die TV-Live-Kommentierung auch als „Orientierungshilfe bei der Bewertung und Einschätzung des Spielgeschehens durch den Zuschauer“ eingesetzt (Danneboom 1988: 157). TV-Live-Kommentierung soll unterschiedliche Funktionen erfüllen, nämlich Information, Emotion, Fokussierung, Bewertung und Auswertung (Horky/Baranovskaa/Grimmer/Jakubowska/ Stelzner 2019: 2). Diese verschiedenen Funktionen zu erfüllen ist ein komplizierter Prozess, wie Barnfield (2013: 331) beschrieben hat. Dieser Prozess verlangt „eine große Fachkompetenz und eine hohe Vermittlungskompetenz“ (Schaffrath 2019: 298).

Es ist schwierig, eine bestimmte Definition und Kriterien zur Qualität von Fußball-Live Kommentierung zu stellen, da die Qualität nichts Objektives ist, sondern etwas Subjektives, das von einem Akteur zum anderen unterscheiden könnte und zudem aus verschiedenen Perspektiven bestimmt wird (vgl. Neuberger und Kapern 2013: 127). Die Qualitätskriterien der Fußball Live-Kommentierung aus Sicht der Journalisten und des Publikums zu

⁵ Vgl. Dankert (1969: 105), der diese Funktion als eine der „wichtigsten Informationsaufgaben“ der Live-Kommentierung betrachtet.

identifizieren, waren Ziel einiger Studien, in denen Kommentatoren sowie das Publikum nach ihren Erwartungen in dieser Hinsicht gefragt wurden. Während Lang (2009) die Erwartungshaltungen von Sportjournalisten in Bezug auf Live-Kommentierung untersucht, beschäftigen sich Klimmt et al. (2006) sowie Hendrichke (2012) mit den Präferenzen des Publikums. Basierend auf drei Bausteinen versucht Schaffrath (2019) sprachliche Qualitätskriterien der Live-Kommentierung zu identifizieren. Dabei basiert er erstens auf den von Lang (2009) festgestellten Erwartungen von Sportjournalisten sowie auf den von Klimmt et al. (2006) sowie Hendrichke (2012) abgefragten Präferenzen der Zuschauer, zweitens auf den vorigen wichtigen Studien im Bereich Fußballsprache, wie Dankert (1969), Fingerhut (1991) und Jung (2009), drittens auf „Best-Practice“-Publikationen wie, Seifart (1996), Scheu (2007) und Zimmer (2016). Daraus entsteht insgesamt sieben Qualitätskriterien zur Fußball Live-Kommentierung, die von Schaffrath (2019) in drei Hauptqualitätskriterien zusammengefasst werden, und zwar Kommentierungsintensität, Sprachvermögen, und sprachliche Ausdrucksformen von Emotionalität.

Eine ziemlich neue Form der Internetkommunikation sind die Live-Kommentare. Diese nennt Hauser Liveticker. Ihre Anfänge gehen auf die 1990er Jahre zurück, als das Internet sich weit verbreitet wurde. (vgl. Hauser 2008: 1) Den webbasierten Liveticker findet man unter den verschiedenen Medienangeboten. Er gilt als „multimodale und hypertextuelle Realisierungsform der Live-Berichterstattung [...]“. Der Liveticker ist eine Online-Gattung, die aus periodisch aktualisierten Kurzkomentaren und

aus grafisch-tabellarischen Darstellungen besteht“. Diese werden „während eines Sportereignisses fortlaufend produziert und zeitgleich über das Internet rezipiert“. (Hauser 2010: 210) Im Liveticker wird den Rezipienten nicht nur informativer, sondern auch unterhaltsamer Inhalt angeboten. Im Vergleich zur Live-Berichterstattung des Fernsehens verändert sich beim Liveticker die Darstellung von einer audiovisuellen Präsentation zu einer textbasierten und grafischen Ebene. Es kommt auch bei Livetickern zu einer Verzögerung zwischen dem Ereignis und dessen medialer Inszenierung, und zwar weil die Übertragung der Ereignisse in eine textuelle bzw. grafische Form eine gewisse Zeit dauert. Deshalb handelt es bei Liveticker um „eine Form der quasi-synchronen Berichterstattung.“ (Hauser 2008: 2) In Abbildung 1 wird verdeutlicht, dass der Liveticker in Form von Modulen, also modular aufgebaut. D. h. die Liveticker bestehen aus verschiedenen Einheiten, die jeweils bestimmte Informationen enthalten und einen anderen Aspekt des Gesamtereignisses repräsentieren. Auf der linken Seite oben sieht man die Ergebnisse des Spiels, unten findet man die Ereignisse des Spiels aktualisiert von unten nach oben. Auf der rechten Seite sind oben Informationen zu anderen Spielen zu finden und unten sind die Spieler jeweils Verein erwähnt.

The screenshot shows a live football match page on sportal.de. At the top, there are navigation links for various sports and a date/time stamp (26.08.2021, 22:12:40). The main header reads 'Live-Ticker Fußball' and 'FSV Zwickau - Viktoria 1889 Berlin, 5. Spieltag Saison 2021/2022'. The central part of the page features a match summary with the score 1:1, a goalkeeping icon, and the names of the goalkeepers (Baumann (15.) and Beryamina (89.)). Below this is a list of events under the heading 'AKTUALISIEREN', including a goal at 90 minutes, a substitution, and a yellow card. To the right, there are sections for 'ERGEBNISSE' (a table of other matches), 'TABELLE', 'SPIELPLAN', and 'AUFSTELLUNG' (starting lineup).

Abb. 1: Liveticker zum 3. Liga, 5. Spieltag Saison 2021/2022 FSV-Zwickau vs. Viktoria 1889 Berlin⁶.

Es gibt aber auch andere Darstellungsformen von Livetickern⁷. Dabei stehen oben in der Mitte die Ergebnisse des Spiels. Unten auf der linken Seite sind die Ereignisse des Spiels primär schriftlich präsentiert und in Abständen von 1 bis 3 Minuten aktualisiert. Dabei erscheint der aktuelle Beitrag oben auf der Seite und der bereits bestehende Text wird nach unten verschoben, was vom Leser ein bestimmtes Leseverhalten erfordert. D. h. bei dem textbasierten Teil des Livetickers handelt es sich nicht um einen Lauftext, der von oben nach unten gelesen wird, sondern von unten nach oben. Neben den Minutenangaben sind grafische Symbole integriert, die als *Advance Organizer* Einzelereignisse hervorheben und als eine ergänzende visualisierte Form dienen.

⁶ <https://www.sportal.de/fussball/dritte-liga/fsv-zwickau/viktoria-1889-berlin/2021-08-24.html>. (28.02.2023)

⁷ Vgl. <https://www.kicker.de/vikt-berlin-gegen-zwickau-2022-liga-4724141/ticker>. (28.02.2023)

Die grafische Darstellung enthält Symbole wesentlicher Ereignisse im Spiel wie gelbe und rote Karten, Tore und Spielerwechsel. Auf der rechten Seite gibt es in einer Tabelle die verschiedenen Vereine und ihre geplanten Spiele (vgl. Hauser 2008).

In arabischen Livetickern (Abbildung 2) sieht man, wie oben in deutschen Livetickern erwähnt, die Ergebnisse des Spiels, unten findet man aber auf der rechten⁸ Seite die Ereignisse des Spiels aktualisiert von unten nach oben. Auf der linken Seite sind Anzeigen und Informationen zu anderen Spielen zu finden und unten sind die Kommentare des Publikums verfügbar.

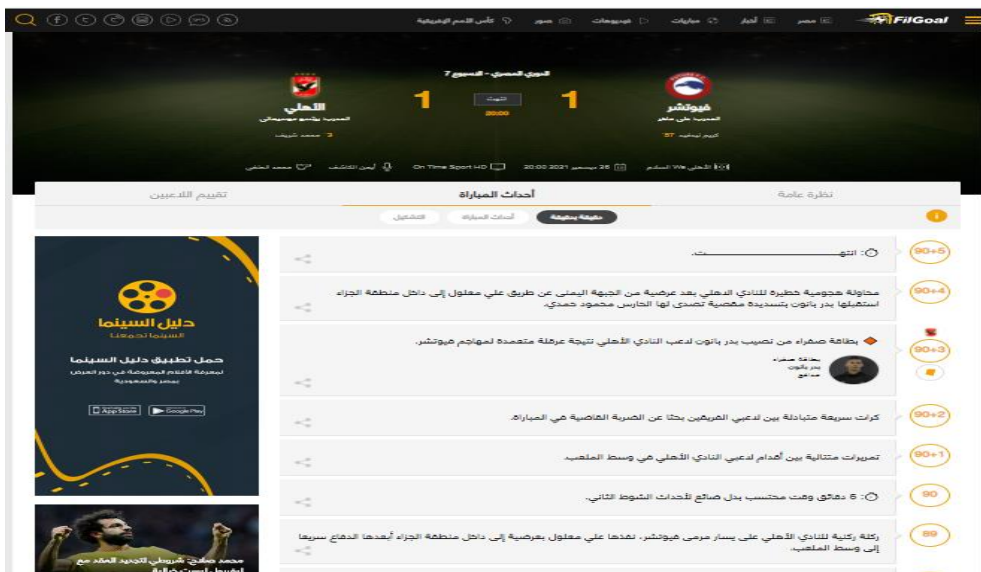


Abb. 2: Liveticker zur Ägyptischen Liga, 7. Spieltag Saison 2021/2022 Al Ahly vs. Future FC⁹.

⁸ Da im Arabischen von rechts zu links geschrieben wird.

⁹ <https://bit.ly/43c2JLN>. (28.02.2023)

Zu den Merkmalen der Liveticker gehören neben Modularität auch Multimodalität und Hypertextualität. Dabei greifen die einzelnen Informationsblöcke der Liveticker auf verschiedene semiotische Ressourcen zurück (Kress und Van Leeuwen 2001). Es handelt sich dabei um eine delinearisierte Form der Informationsvermittlung, die aus Hypertext als Darstellungsform Nutzen zieht (vgl. Jakob und Lehnen 2009). Die unterschiedlichen Spielereignisse werden in Livetickern durch vielfältige Darstellungsformen visualisiert. Im Vergleich zu anderen Live-Berichterstattungen wird im Liveticker nicht nur der aktuelle Stand der Spielereignisse dargestellt, sondern es ermöglicht auch dem Nutzer, sich ein Bild über den Spielverlauf zu machen, was die Liveticker attraktiv macht. Außerdem bieten die Liveticker viele statistische Informationen wie Torschüssen und Ballbesitz, die immer aktualisiert werden. Durch die individuelle und interaktive Aneignung der Darstellungsmöglichkeit wird den Nutzern die Möglichkeit gegeben, die Statistiken, grafische Symbole oder nur die textuelle Version zu verwenden. Daher wird der Liveticker als „nutzer-orientierte Ko-Inszenierung“ bezeichnet (Bieber und Hebecker 2002: 229).

In diesem Bezug stellt sich die Frage, ob der Liveticker als eine Textsorte betrachtet werden könnte. Texte, die innerhalb der Sprachgemeinschaft für bestimmte kommunikative Bedürfnisse entstanden sind, nennt man Textsorte (vgl. Brinker 2010: 120). Diese Textsorten gehören zu den Alltagsphänomenen, in denen wissenschaftliche Texte und Texte mit alltäglichen Themen einbezogen sind. (vgl. Oboňová 2021: 45) Demnach bezeichnet eine Textsorte eine Klasse von Texten, die konventionell geltende

Muster bestimmter sprachlichen Handlungen darstellt. (vgl. Fandrych und Thurmair 2011: 15) In diesem Zusammenhang meint Heinemann, dass Textsorte eine Menge von Texten mit bestimmten Eigenschaften bezeichnet (vgl. Heinemann 2000: 11–14). Der Liveticker kann demzufolge als eine Textsorte bezeichnet werden. Liveticker haben nämlich immer die gleiche Struktur. Sie sind immer situativ bezogen, da sie nach der Situation entstanden werden, und zwar vor, während und nach dem Spiel. Ihre Funktion ist, dem Leser die wichtigsten Informationen zum Spiel zu vermitteln, ohne das Video sehen zu müssen. Darüber hinaus verfügen die Liveticker als geschriebene Kommentare über Gemeinsamkeiten mit gesprochenen Kommentaren (vgl. Chovanec 2010: 238). Ausgehend von der Bedeutung der Emotionenvermittlung in geschriebenen Texten werden im Folgenden die sprachlichen Ausdrucksmittel der Emotionalität in Livetickern bearbeitet.

3. Sprachliche Ausdrucksmittel der Emotionalität in Livetickern

Die Fußballberichte neigen „zu emotionaler Entladung“, dadurch wird das Interesse und die Aufmerksamkeit der Rezipienten erweckt (Fingerhut 1991: 64). In diesem Zusammenhang verbindet Stauff (2010: 241–260) den Fußball mit Inszenierung der Emotionen, wobei im Fernsehen die Bilder verschiedene Emotionen erregen. Diese Emotionen gelten als „Garant für die Authentizität des Fußballs“, sie lenken aber „den Verdacht auf sich, übertrieben und artifiziell zu sein, weil sie aus bloß ökonomischen Interessen von den Medien inszeniert würden“ (Stauff 2010: 245). Die schriftlichen Liveticker und die

mündlichen Live-Kommentierung teilen einige Merkmale und haben ebenso Unterschiede. In diesem Zusammenhang ist das stilistische Trägheitsprinzip zu erwähnen. Laut dem Trägheitsprinzip werden die stilistischen typischen Merkmale eines Mediums in ein anderes Medium transformiert und verstärkt, wie es in Livetickern der Fall ist, und zwar um Expressivität, Orientierung und Spontaneität zum Ausdruck zu bringen. Dabei sind auch für den Liveticker die Dynamisierung, Narrativierung und Relevanzsetzung grundlegend für Darstellung der Spielereignisse (vgl. Hauser 2008; vgl. Stiehler 2003). In beiden Typen kommen umgangssprachliche Merkmale und Merkmale der Mündlichkeit und Diskursmarkierung zum Einsatz, wie informelles Vokabular, unvollständige Sätze, Kraftausdrücke, Zögerungslaute, Füller, Wiederholungen und Vagheit (vgl. Chovanec 2008: 258–259).

Zu den Unterschieden zwischen mündlichen Live-Kommentierungen und Livetickern gehört es, dass in mündlichen Live-Kommentierungen die Spielereignisse kontinuierlich sein müssen. Die Zeit soll mit Sprache gefüllt werden, also keine Lücken sind erlaubt. Auf der anderen Seite sind in geschriebenen Livetickern längere Lücken von mehreren Minuten zulässig. Im Vergleich zu mündlichen Live-Kommentierungen, in denen ein Torschuss z. B. in wenigen Sekunden gemeldet wird, dauert die Meldung eines Torschusses länger in Livetickern. Die gesprochenen Live-Kommentierungen sind vergänglich, also sobald eine Meldung ausgesprochen wird, verschwindet sie. Wenn ein Zuhörer einen Moment lang nicht beachtet, dann hat er vielleicht ein wichtiges Element verloren. Liveticker sind

hingegen für die Dauer des Spiels dauerhaft und in der Regel sogar noch länger, also Stunden oder Tage nach dem Spiel und einige Anbieter archivieren sie sogar, sodass sie als Übertragungs- und gleichermaßen Speichermittel betrachtet werden können (vgl. Hauser 2010: 212; vgl. Jucker 2010: 61–65). Während in mündlichen Live-Komentierungen im Radio oder im Fernsehen bestimmte Spielereignisse paraverbal durch Lautstärke, Tonhöhe und Akzentsetzung hervorgehoben werden, werden in Livetickern verschiedene „grapho-stilistische Darstellungsformen“ wie Großschreibung, Iteration von Buchstaben und Satzzeichen eingesetzt (Hauser 2008: 6–7). Diese Merkmale und andere werden verwendet, um die Prosodie und die Parasprache nachzuahmen, wobei wiederholte Buchstaben und Satzzeichen, Großbuchstaben als Zeichen für Schreien gelten und Buchstabenabstand stehen für laut und deutlich. Hervorhebung wird aber durch Sternchen gekennzeichnet, die einen Ausdruck einklammern (vgl. Crystal 2001: 34–35). Ausrufezeichen und Fragezeichen werden übermäßig eingesetzt, um Dramatik und Aufregung hinzuzufügen sowie um interaktiver und dialogischer zu sein (vgl. Jucker 2006: 125; 2010: 68).

Wie in mündlichen Live-Komentierungen treten in Livetickern emotionale Phraseologismen wie *Mann oh Mann* und Interjektionen wie *Oje* auf. Außerdem kommen auf syntaktischer Ebene häufig Ellipsen vor, also verblose Sätze. Diese dienen nicht nur dem Zweck, Informationen zeitnah zu übermitteln, sondern auch, die Unterhaltungsfunktion zu erfüllen (vgl. Hauser 2008: 8). Zusammenfassend weisen die Liveticker Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede mit Live-Komentierungen im Radio oder

Fernsehen auf. Sie haben eine Zwischennatur¹⁰ zwischen geschriebener und gesprochener Sprache, verfügen aber auch über eigene spezifische Merkmale, die deutlich von den beiden Spracharten abweichen (vgl. Bergh 2011: 86; vgl. Crystal 2001: 47; vgl. Jucker 2010: 68,75; vgl. Lewandowski 2012: 67).

Da die Liveticker als geschriebene Texte präsentiert werden und da in den Livetickern keine Bilder oder Videos vorhanden sind, wodurch die Gefühle und Emotionen ausgedrückt werden, werden die Emotionen durch graphische Mittel gezeigt, wie Ausrufezeichen !!! oder Großschreiben, die zur „Verstärkung der geäußerten Bewertung“ dienen. Weitere grafische Ausdrucksmittel sind die Dehnung¹¹ und Fettmarkierung, die die „positive Bewertung und die emotionale Reaktion der Freude“ bezeichnen (Oboňová 2021: 69). Hyperbolik wird auch als Emotionsthematisierung bezeichnet, d. h. das rhetorische Stilmittel der Übertreibung. Dies wird als das „durchgängige Stilprinzip“ in Sportberichterstattungen (Live-Kommentierungen) (Brandt 1988: 93) gekennzeichnet, und zwar um die Monotonie zu verdrängen. Dies kann auch mit Superlativen ausgerückt werden.

Der Begriff *emotionale Beteiligung* ist ein grundlegendes Textprinzip im Bereich des mediatisierten Fußballs (Meier 2019: 156). In Livetickern wird hohe Dichte expressiver Elemente, die Mündlichkeit emulieren und emotionale Involviertheit des Schreibenden zum Ausdruck bringen, eingesetzt wie Zeicheniteration, Interjektionen, Reduplikationen,

¹⁰ Lewandowski (2012) untersucht die Sprache der Liveticker im Vergleich zu Online-Sportberichterstattungen und geschriebener Sportkommentaren, die später nach dem Spielende geschrieben werden.

¹¹ Mit Dehnung wird Iteration von Buchstaben gemeint.

Exklamativsätze mit Verbstellung¹². Livetickerautoren sind gewissermaßen „Emotionsdienstleister“ (Meier 2019: 166), die in ihren Texten gezielt mitfiebern und den Rezipienten ebenfalls das Mitfiebern ermöglichen sollen. Im Folgenden werden die beiden Webseiten *sportal.de* und *filgoal.com* kurz vorgestellt.

4. Die Webseite *sportal.de* und *filgoal.com*

4.1. Die Webseite *sportal.de*

Die Webseite *sportal.de* gehört zu den besten Webseiten, die sich für Sport interessieren. Auf der Webseite *sportal.de*, vor allem beim ersten Spiel von 23.03.2021, Deutschland 3 gegen Island 1 findet man zuerst Willkommenswort¹³ zum Spiel. Da dieses Spiel das erste für Deutschland im WM-Qualifikation 2022 ist, wurden mehrere Details und Einzelheiten angeführt, und zwar als Einleitung für die Spiele. Direkt danach wird ein bisschen erzählt von der Geschichte Deutschlands in der WM-Spiele. Ab der ersten Minute werden die Ereignisse des Spiels berichtet. Es werden einige Symbole in den Livetickern auf der Seite *sportal.de* eingesetzt, z. B. ein Symbol für Anpfiff steht neben der Minutennummer und bezeichnet den Beginn des Spiels. Ein Tor wird durch einen Ball gekennzeichnet. Gegenseitige Pfeile (grün und rot) bezeichnen den Wechsel der Spieler, und ein gelbes Rechteck steht für die gelbe Karte, also Verwarnung¹⁴.

¹² Es werden auch bestimmte Konstruktionen eingesetzt, wie „*was für ein Adj.*“ und „*wie Adj. ist das denn*“. Diese Ausdrücke bezeichnen Exklamativität, Überraschung und kodieren grammatikalisch emotionale Involviertheit (Ziem und Ellsworth 2016: 176).

¹³ <https://www.sportal.de/fussball/wm-qualifikation/deutschland/island/2021-03-25.html>. (28.02.2023)

¹⁴ <http://www.sportal.de/fussball/wm-qualifikation/konferenz/2021-03-25.html>. (18.02.2023)

4.2. Die Webseite *filgoal.com*

Die Webseite *filgoal.com* gehört zu den besten und berühmtesten arabischen Fußballwebseiten. Für *filgoal.com* gibt es Seiten auf sozialen Netzwerken, wie Facebook und Twitter. 8,7 Millionen Personen gefällt die *filgoal*-Webseite auf Facebook und 100 Millionen Personen abonnieren die Facebook-Webseite. 482.000 Personen abonnieren die YouTube-Webseite¹⁵. Auf der Webseite *filgoal.com* werden alle Informationen zu aktuellen Spielen dargestellt. Jeweils Spiel steht ganz oben das Ergebnis des Spiels. Dann sind die wichtigsten Spielereignisse sowie Bewertung der Spieler und die Spielereignisse Minute für Minute zu finden. Im Laufe des Spiels erscheinen Symbole, wie Pfeile oder gelbe Karten. Der rote Pfeil kennzeichnet den ausgewechselten Spieler und der grüne Pfeil jedoch den eingewechselten Spieler.

Im Folgenden wird der praktische Teil der Studie dargestellt.

5. Praktischer Teil

5.1. Korpus

Für die Zwecke der Studie wurde ein Korpus von zwölf Livetickern aus zwei Webseiten zusammengestellt. Dabei werden Liveticker für Fußball Weltmeisterschaft-Qualifikation 2022 in der Gruppenphase untersucht, an denen Deutschland und Ägypten teilgenommen haben, und zwar im Zeitraum vom 25.03.2021 bis 16.11.2021. Diese sind sechs Spiele jeweils Team, also zwölf Spiele insgesamt. Die sechs deutschen Liveticker werden von der Webseite *sportal.de* analysiert und die sechs arabischen Liveticker

¹⁵ <https://www.youtube.com/user/filgoalmedia> & <https://www.facebook.com/FilGoal>.
(01.04.2023)

werden von der Webseite *filgoal.com* analysiert¹⁶. Es werden diese zwei Webseiten ausgewählt, da beide zu den besten berühmtesten Webseiten, die sich für Sport interessieren und dem Publikum den Dienst Liveticker kostenlos anbieten¹⁷. Beide Seiten bieten einen Überblick über Ereignisse der Spiele sowie über Bewertung der Spieler. Unter den Ereignissen wird jedes Spiel Minute für Minute dargestellt. Deutschland steht in der Gruppe J und Ägypten findet man in der Gruppe F. In den Abbildungen 3 und 4 werden die zu analysierenden Spiele präsentiert.

Datum/Uhrzeit	Team 1	Ergebnis	Team 2	Spielort
25.03.2021 – 20:45	 Deutschland	3:0	 Island	Duisburg (MSV-Arena)
28.03.2021 – 20:45	 Rumänien	0:1	 Deutschland	Bukarest (Arena Nationala)
31.03.2021 – 20:45	 Deutschland	1:2	 Nordmazedonien	Duisburg (MSV-Arena)
02.09.2021 – 20:45	 Liechtenstein	0:2	 Deutschland	St. Gallen (Kybunpark)
05.09.2021 – 20:45	 Deutschland	6:0	 Armenien	Stuttgart (Mercedes Benz Arena)
08.09.2021 – 20:45	 Island	0:4	 Deutschland	Reykjavik (Laugardalsvöllur)

Abb. 3: Die zu analysierenden Deutschland-Spiele in der WM-Qualifikation 2022¹⁸.

¹⁶ Die untersuchten Liveticker sind auf den Webseiten *sportal.de* und *filgoal.com* verfügbar.

¹⁷ Zu den besten Liveticker-Webseiten gehören auch *sport1.de* und *spx.com*. Beide bieten den gleichen Inhalt wie *sportal.de*, aber mit anderen Videos und Symbolen (vgl. <https://www.pc-magazin.de/ratgeber/fussball-em-die-besten-live-ticker-141987.html>) (14.02.2023). Die Webseite *goal.com* wurde nicht ausgewählt, da sie im Vergleich zu *filgoal.com* keine detaillierten Informationen zu den Spielen präsentiert.

¹⁸ <https://fussballweltmeisterschaft.online/wm-2022-qualifikation/europa-uefa-qualifikation/deutschland/>. (15.02.2023)

WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
01.09.2021 21:00	Ägypten  1:0  Angola
WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
05.09.2021 21:00	Gabun  1:1  Ägypten
WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
08.10.2021 21:00	Ägypten  1:0  Libyen
WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
11.10.2021 21:00	Libyen  0:3  Ägypten
WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
12.11.2021 20:00	Angola  2:2  Ägypten
WM-Quali. Afrika 2019-2021 - Gruppe F	
16.11.2021 14:00	Ägypten  2:1  Gabun

Abb. 4: Die zu analysierenden Ägypten-Spiele in der WM-Qualifikation 2022¹⁹.

5.2. Datenanalyse

Der Beitrag stützt sich auf die KMT von Lakoff und Johnson (1980, 2003). Dabei wird die Methode der Inhaltsanalyse verwendet. Die Metaphern lassen sich in Anlehnung an „metaphor identification procedure“ (MIP), also die Metapher-Identifikationsmethode der Pragglejaz Group (2007) identifizieren. Somit orientiert sich die Untersuchung an den konzeptuellen Mustern, die hinter den genutzten Metaphern stehen. Nach dieser Methode lassen sich die Verfahren zum Auffinden von Metaphern wie folgt zusammenfassen (Pragglejaz, 2007, S. 3):

¹⁹ <https://www.sport.de/fussball/te71/aegypten/spiele-und-ergebnisse/>. (15:02:2023)

1. Lesen Sie den gesamten Text-Diskurs, um ein allgemeines Verständnis der Bedeutung zu erlangen.
2. Bestimmen Sie die lexikalischen Einheiten im Text–Diskurs.
3. (a) Legen Sie für jede lexikalische Einheit im Text ihre Bedeutung im Kontext fest, d. h., wie sie sich auf eine Entität, Relation oder Eigenschaft in der durch den Text hervorgerufenen Situation bezieht (kontextuelle Bedeutung). Berücksichtigen Sie, was vor und nach der lexikalischen Einheit kommt.

(b) Bestimmen Sie für jede lexikalische Einheit, ob sie in anderen Kontexten eine grundlegendere zeitgenössische Bedeutung als in dem gegebenen Kontext hat. Für unsere Zwecke sind die grundlegenden Bedeutungen in der Regel
 - Konkreter; was sie hervorrufen, ist leichter vorstellbar, zu sehen, zu hören, zu fühlen, zu riechen und zu schmecken.
 - Bezogen auf körperliches Handeln.
 - Präziser (im Gegensatz zu vage)
 - Historisch älter.

Grundbedeutungen sind nicht unbedingt die häufigsten Bedeutungen der lexikalischen Einheit.

(c) Wenn die lexikalische Einheit in anderen Kontexten als dem gegebenen Kontext eine grundlegendere aktuelle-zeitgenössische Bedeutung hat, entscheiden Sie, ob die kontextuelle Bedeutung im Gegensatz zur grundlegenden

Bedeutung steht, aber im Vergleich mit ihr verstanden werden kann.

4. Wenn ja, markieren Sie die lexikalische Einheit als metaphorisch.

Nach Identifizierung der Metaphern werden diese in konzeptuelle Metaphern klassifiziert, wobei der Fußball als Zieldomäne betrachtet wird. Das gesamte Korpus umfasst 10619 deutsche und 8193 arabische Wörter mit insgesamt 18812²⁰ Wörtern. Tabelle 1 zeigt die Wortzahl der untersuchten Fußballspiele:

Tab. 1: die Wortzahl der Liveticker der untersuchten Fußballspiele

Fußballspiele	Ägyptische Spiele	Deutsche Spiele
1.Spiel	1559	1692
2.Spiel	1663	1554
3.Spiel	1317	2263
4.Spiel	1857	1697
5.Spiel	965	2003
6.Spiel	832	1410
Summe	8193	10619
Mittelwert pro Spiel	1365	1770
Insgesamt	18812	

Die festgestellte Variation der Wortzahl ist wahrscheinlich auf Faktoren wie die Länge des Spiels (z. B. wenn es in die Verlängerung ging), den Charakter des Spiels (z. B. wenn es viele Torchancen enthielt) und die Eigenheiten des Liveticker-Autors (z. B. seine persönliche Neigung zur Ausführlichkeit) zurückzuführen (vgl. Bergh 2011: 85). Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse präsentiert.

²⁰ Um die Analyse durchzuführen, wurden die Vorschauabschnitte ausgeschlossen, da sie Beiträge enthalten, die einige Zeit vor dem Anpfiff und nicht minütlich produziert wurde. Diese mussten nämlich nicht unter Zeitdruck geschrieben werden.

6. Ergebnisse

6.1. Ergebnisse der arabischen Analyse

In Bezug auf die konzeptuellen Metaphern zeigen die Ergebnisse, dass die sechs ägyptischen Liveticker 351 Metaphern enthalten. Diese Metaphern beziehen sich auf den Fußball als Zieldomäne, wobei die Quelldomänen Krieg und Gewalt, menschliche Zuschreibung, menschliche Aktivität, Reinheit, Geld, Team-Spitznamen, Mathematik, Rettung und Geld sind. Die neun konzeptuellen Metaphern variieren in Bezug auf ihre Häufigkeit. Tabelle 2 stellt Häufigkeit und Prozentsatz der konzeptuellen Metaphern in den ägyptischen Daten dar:

Tab. 2: Häufigkeit und Prozentsatz der konzeptuellen Metaphern in den arabischen Daten

Nr.	Konzeptuelle Metapher	Häufigkeit	Prozentsatz
1	Krieg- und Gewaltmetapher	293	84,4 %
2	Mathematikmetapher	13	3,7 %
3	Geldmetapher	10	2,9 %
4	Menschliche Zuschreibung-Metapher	8	2,3 %
5	Team-Spitznamen-Metapher	8	2,3 %
6	Menschliche Aktivität-Metapher	7	2 %
7	Sauberkeitsmetapher	6	1,7 %
8	Wildtiermetapher	1	0,3 %
9	Rettungsmetapher	1	0,3 %
	Insgesamt	347	100 %

Eine Untersuchung dieser Prozentsätze zeigt, dass die analysierten ägyptischen Daten in neun konzeptuelle Metaphern unterteilt sind. Sie sind wie folgt aufsteigend geordnet: Rettungsmetapher und Wildtiermetapher (0,3 %), Sauberkeitsmetapher (1,7 %), menschliche Aktivität-Metapher (2 %), Team-Spitznamen-Metapher und menschliche Zuschreibung-Metapher (2,3 %), Geldmetapher (2,9 %), Mathematikmetapher (3,7 %) und an erster Stelle kommt die Krieg- und Gewaltmetapher (84,4 %) vor. Im Folgenden wird jede konzeptuelle Metapher mit repräsentativen Beispielen aus den Daten gezeigt. Da die Liveticker auf Arabisch geschrieben sind, werden zuerst die originellen Sätze auf Arabisch geschrieben und dann folgt die Übersetzung in eckigen Klammern.

- Mathematikmetapher: Hier wird Fußball als Mathematik betrachtet, in der negative und positive Werte zu finden sind.

- عشر دقائق أولى من زمن الشوط الاول والتعادل السلبي مازال مستمر بين الفريقين.

[Die ersten zehn Minuten der ersten Halbzeit und ein negatives Unentschieden dauert noch zwischen den beiden Teams an.] LTA3²¹

- Geldmetapher: Das Tor gleicht Geld oder kostbaren Gegenständen, die man verlieren oder verschwenden kann.

- هدف محقق ضائع لمنتخب أنجولا...

²¹ Die Abkürzung LT steht für Liveticker, A für Arabisch und D für Deutsch, und dann folgt die Nummer des Livetickers.

[Ein sicheres Tor für Angola ist verschossen²² ...] LTA1

- Team-Spitznamen-Metapher: Das ägyptische Team ist wie die Pharaonen. Die Mannschaften werden häufig mit den Spitznamen benannt, und zwar um sie zu immer größeren Leistungen anzufeuern.

- انتهت المواجهة الأخيرة بين المنتخبين بانتصار الفراعنة بهدف نظيف عن طريق محمد مجدي أفشة من ركلة جزاء في تصفيات كأس العالم 2022.

[Die letzte Konfrontation zwischen den beiden Teams endete mit dem Sieg der Pharaonen mit einem sauberen Tor durch Mohamed Magdy Afsha nach einem Elfmeter in der WM-Qualifikation 2022.] LTA5

- Menschliche Aktivität-Metapher: Den Ball zu schießen ist wie das Treffen²³ mit einer Person.

- كرة عرضية من أحمد حجازي من جهة اليمين قابلها مصطفى محمد برأسية ضعيفة...

[Eine Flanke von Ahmed Hegazy von rechts wurde von Mostafa Mohamed mit einem schwachen Kopfball getroffen ...] LTA3

- Sauberkeitsmetapher: Ein gutes Tor gilt als etwas Sauberes.

- مرور نصف ساعة لعب من أحداث الشوط الأول، وما زال منتخب مصر يتقدم بهدف نظيف على الجابون حتى الآن.

²² Das arabische Wort „دَائِع“ „dā'i“ bedeutet etwas ist verloren oder verschwendet. Daher ähnelt das Tor in diesem Zusammenhang den kostbaren Gegenständen.

²³ Das Verb „قَابَلَ“ „qābala“ ist auch mehrdeutig und eine davon ist das Treffen mit einer Person. Daher wird hier „den Ball zu schießen“ -metaphorisch gesehen- als menschliche Aktivität betrachtet.

[Eine halbe Stunde ist seit den Ereignissen der ersten Halbzeit vergangen, und die ägyptische Mannschaft führt bisher immer noch mit einem sauberen Tor gegen Gabun.]

LTA6

- Wildtiermetapher: Der Ball gilt als ein wildes Tier, das die Spieler zu zähmen versuchen.

- نجح المهاجم فلاديميرو ايدسون في ترويض الكرة أمام المرمى تماما دون أي رقابة دفاعية ...

[Stürmer Vladimiro Edson gelang es, den Ball vor dem Tor völlig ohne Abwehrkontrolle zu zähmen ...] LTA1

- Rettungsmetapher: Einen Ball zu parieren, ist wie eine Rettungsaktion.

- هدف محقق ضائع لمنتخب الجابون بعد إنفراد كامل عن طريق آرون سالم بوبيندزا بالمرمى من داخل منطقة الجزاء أنهاه بتسديدة قوية تصدى لها الحارس محمد الشناوي ببراعة وأنتقد المنتخب المصري.

[Ein sicheres Tor für das Team von Gabun ist nach einer kompletten Singularität von Aaron Salem Bubindza aus dem Strafraum verschossen. Dieses beendete er mit einem kraftvollen Schuss, den der Torhüter Mohamed El-Shennawy glänzend parierte und das ägyptische Team rettete.] LTA2

Im Hinblick auf die Ergebnisse der vorliegenden Studie wird deutlich, dass die Krieg- und Gewaltmetapher 84,4 % der identifizierten Metaphern vertritt. Angesichts der Gesamtwortzahl von 8193 Wörtern stellt sich heraus, dass die untersuchten arabischen Liveticker 341 Wörter enthalten, die dem

Begriffsbereich Krieg und Gewalt zugeordnet werden können, was auf eine ziemlich hohe Dichte solcher Ausdrücke -etwa 4.2 %- hindeutet. Anscheinend in dem Ausmaß, dass fast jedes 24. Wort in den Livetickern von dieser Art ist. Nachfolgend sind einige typische Beispiele für die Krieg- und Gewaltmetapher angegeben.

- هجمة منظمة لمنتخب الجابون بمجهود فردي من جيم ألفينا ...

[Ein organisierter Angriff der Gabuner, mit einer individuellen Leistung von Jim Alvina, ...] LTA2

- ركلة حرة لصالح منتخب ليبيا بالقرب من منطقة جزاء مصر جهة اليمين ... ولكن أبعدها دفاع مصر عن مناطق الخطورة.

[Ein Freistoß zugunsten der libyschen Nationalmannschaft in der Nähe des Strafraums von Ägypten auf der rechten Seite ..., diesen hielt aber Ägyptens Abwehr von gefährlichen Gebieten fern]. LTA3

- تنفيذ ناجح لركلة الجزاء عن طريق محمد مجدي أفشة بتسديدة قوية في أقصى الزاوية اليمنى للمرمى ...

[Gelungene Ausführung des Elfmeters von Mohamed Magdy Afsha mit einem wuchtigen Schuss ins rechte Toreck]. LTA1

- هجمة مرتدة سريعة للمنتخب المصري بانطلاقة عن طريق محمد شريف إلى حدود منطقة الجزاء أنهاه بتسديدة قوية ...

[Ein schneller Gegenangriff der ägyptischen Mannschaft mit einem Durchbruch von Mohamed Sherif an die Strafraumgrenze, den er mit einem wuchtigen Schuss beendete]. LTA2







- تسديدة صاروخية عن طريق مصطفى محمد لاعب منتخب مصر من على حدود منطقة الجلاء تصدى لها الحارس محمد نشنوش ببراعة.

[Ein Raketenschuss von Mostafa Mohamed, dem Spieler der ägyptischen Nationalmannschaft von der Strafraumgrenze, wurde von Torwart Mohamed Nashnouch geschickt abgewehrt]. LTA4

Was die Emotionsthematisierung angeht, so ergibt sich, dass Emotionen in Livetickern orthografisch thematisiert werden, da sie geschriebene Texte sind, und zwar durch Mittel wie Dehnung, also Iteration von Buchstaben und Satzzeichen, Großschreibung und Fettmarkierung. In Tabelle 3 werden die orthografischen Mittel zur Emotionsthematisierung in den untersuchten ägyptischen Livetickern präsentiert.

Tab. 3: Die eingesetzten orthografischen Mittel der Emotionalität in den arabischen Daten

	Dehnung	Großschreibung	Fettmarkierung
1. Spiel	- 5. Minute جورول أول لمنتخب مصر ، محمد مجدي أفشة [Das erste <u>Tooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft ، Mohamed Magdy Afsha].	-	Fettmarkiert werden die Namen der Spieler, die Tore erzielen, oder die gewechselt werden, oder die gelbe oder rote Karte kriegen.
2. Spiel	- 73. Minute	-	s. Spiel 1

	<p>الهدف الأول لمنتخب الجابون  ، جيم ألفينا</p> <p>[Gabuns erstes Tor , Jim Alvina].</p> <p>- 90. Minute</p> <p><u>جوووووووووووووووووووووووووووووو</u> <u>وووووووووووووووووووووووووووو</u> لمنتخب مصر  ، مصطفى محمد.</p> <p>[<u>Ausgleichstoooooooooooo</u> <u>oooooooooooooooooooooooooooo</u> <u>ooooo</u> für die ägyptische Nationalmannschaft , Mostafa Mohamed].</p>		
3. Spiel	<p>49. Minute</p> <p><u>جووول أول لصالح منتخب مصر</u> عن طريق عمر مرموش.</p> <p>[Das erste <u>Tooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft durch Omar Marmoush].</p>	-	s. Spiel 1
4. Spiel	<p>40. Minute</p> <p><u>جووول أول لمنتخب مصر</u> ,</p> <p>أحمد فتوح.</p> <p>[Das erste <u>Tooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft , Ahmed Fattouh].</p>	-	s. Spiel 1

	<p>45⁺⁴ Minute</p> <p>جووول ثان للمنتخب المصري مصطفى محمد. ⚽⚽</p> <p>[Ein zweites <u>Tooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft ⚽⚽, Mostafa Mohamed].</p> <p>72. Minute</p> <p>جووول ثالث للمنتخب المصري رمضان صبحي. ⚽⚽⚽</p> <p>[Das dritte <u>Tooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft ⚽⚽⚽, Ramadan Sobhi].</p>		
5. Spiel	<p>26. Minute</p> <p>جووول لصالح أنجولا عن طريق هيلدر كوستا.</p> <p>[<u>Toor</u> für Angola durch Helder Costa].</p> <p>36. Minute</p> <p>جووول لصالح أنجولا عن طريق مبالا نزولا.</p> <p>[<u>Toor</u> für Angola durch Mbalanzola].</p> <p>45⁺¹ Minute</p>	-	s. Spiel 1

	<p><u>جوووووووول لصالح منتخب مصر عن طريق محمد النني.</u></p> <p>[<u>Toooooooooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft von Mohamed Elneny].</p> <p>59. Minute</p> <p><u>جوووووووول لصالح منتخب مصر عن طريق أكرم توفيق.</u></p> <p>[<u>Toooooooooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft von Akram Tawfik].</p>		
6. Spiel	<p>4. Minute</p> <p><u>جوووووووول لصالح منتخب مصر عن طريق محمد مجدي أفشة.</u></p> <p>[<u>Tooooooor</u> für die ägyptische Nationalmannschaft von Mohamed Magdy Afsha].</p> <p>54. Minute</p> <p><u>جوووول لصالح الجابون عن طريق جيم ألفينا.</u></p> <p>[<u>Tooor</u> für Gabun von Jim Alvina].</p> <p>74. Minute</p>	-	s. Spiel 1

	<p>جووووووول لصالح منتخب مصر عن طريق يوهان أوبيانج بالخطأ في مرماه.</p> <p>[Tooouoooo zugunsten der ägyptischen Nationalmannschaft aus Versehen von Yohan Obiang im eigenen Netz].</p>		
--	--	--	--

Die Analyse zeigt, dass Emotionen in den Livetickern auf der Webseite *filgoal.com* durch Dehnung thematisiert werden und dass keine Großschreibung eingesetzt wird. Fettmarkiert werden die Namen der Spieler, die Tore erzielen, die ein- oder ausgewechselt sind, oder die gelbe oder rote Karte erhalten.

6.2. Ergebnisse der deutschen Analyse:

Hinsichtlich der konzeptuellen Metaphern zeigen die Ergebnisse, dass die deutschen Liveticker 407 Metaphern umfassen. Diese vertreten elf konzeptionelle Metaphern, wobei Fußball als Zieldomäne mit verschiedenen Quelldomänen betrachtet wird, und zwar Krieg und Gewalt, menschliche Zuschreibung, Jagd, Geld, Sauberkeit, Fischen, Zauber, Geschmack, Gerät, Frucht und Naturzuschreibung. Diese konzeptuellen Metaphern unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Häufigkeit. Tabelle 4 zeigt Häufigkeit und Prozentsatz der konzeptuellen Metaphern in den deutschen Daten.

Tab. 4: Häufigkeit und Prozentsatz der konzeptuellen Metaphern in den deutschen Livetickern.

Nr.	Konzeptuelle Metapher	Häufigkeit	Prozentsatz
1	Krieg- und Gewaltmetapher	350	85,9 %
2	Menschliche Zuschreibung-Metapher	37	9 %
3	Jagdmetapher	5	1,2 %
4	Geldmetapher	5	1,2 %
5	Sauberkeitsmetapher	3	0,7 %
6	Fischen-Metapher	2	0,5 %
7	Zaubermetapher	1	0,3 %
8	Geschmacksmetapher	1	0,3 %
9	Gerätmetapher	1	0,3 %
10	Fruchtmetapher	1	0,3 %
11	Naturzuschreibung-Metapher	1	0,3 %
	Insgesamt	407	100 %

Eine Untersuchung dieser Prozentsätze lässt erkennen, dass die analysierten deutschen Liveticker in elf konzeptuelle Metaphern unterteilt sind. Sie sind wie folgt aufsteigend geordnet: Naturzuschreibung-Metapher, Fruchtmetapher, Gerätmetapher, Geschmacksmetapher und Zaubermetapher (0,3 %), Fischen-Metapher (0,5 %), Sauberkeitsmetapher (0,7 %), Geldmetapher, Jagdmetapher (1,2 %), menschliche Zuschreibung-Metapher (9 %) und an erster Stelle kommt Krieg- und Gewaltmetapher (85,9 %) vor. Im folgenden Abschnitt werden konzeptuelle Metaphern mit repräsentativen Beispielen aus den Daten verdeutlicht.

- Naturzuschreibung-Metapher: Gutes Spiel gilt als eine Fackel, die zündet.

Aus halblinker Position zündet der Linksaußen eine gewaltige Fackel, nagelt den Ball mit dem rechten Fuß an die Querlatte. (LTD5)

- Fruchtmetapher: Den Ball zu nehmen, ist wie Fruchtpflücken.

Dort aber pflückt sich Manuel Neuer die Pille locker herunter. (LTD1)

- Gerätmetapher: Die Mannschaft gilt als ein Gerät, das in verschiedene Modi gehen kann.

Das deutsche Team schaltet viel zu früh in den Pausenmodus. (LTD3)

- Geschmacksmetapher: Die Niederlage ist wie ein bitteres Essen.

Das sind bittere Minuten für die Männer von Arnar Vidarsson. (LTD1)

- Zaubermetapher: Großartiges Spiel ist wie Zauber für die Zuschauer und Fans.

Jetzt fangen die Deutschen noch richtig an zu zaubern. (LTD5)

- Fischen-Metapher: Der Ball ist wie ein Fisch, den geangelt werden muss.

Doch Neuer macht sich lang und fischt den Ball sicher aus der Luft. (LTD6)

-
- Sauberkeitsmetapher: Ein guter Pass ist etwas Sauberes.
Der deutsche Keeper geht im eigenen Strafraum ins Dribbling, gewinnt dies und spielt dann einen sauberen Pass im Aufbau. (LTD2)
 - Geldmetapher: Den Ball zu verlieren, ist Geldverlieren.
Goretzka verliert in der Vorwärtsbewegung den Ball, dann geht es schnell. (LTD6)
 - Jagdmetapher: Den Ball zu nehmen, ist eine Jagd und die Spieler sind Jäger.
Einen Abpraller nimmt der Dortmunder direkt und jagt ihn mit viel Zug aus zwölf Metern halblinker Position knapp am kurzen Eck vorbei. (LTD4)
 - Menschliche Zuschreibung-Metapher: Die Mannschaften sind Hausherren oder Gäste.
Es ist der erste Abschluss der Hausherren, der zumindest auf den Kasten der Gäste kommt - abgesehen vom Lattentreffer von Goretzka. (LTD3)

In Bezug auf die Krieg- und Gewaltmetapher, die 85,9 % der konzeptuellen Metaphern präsentiert, so stellte sich heraus, dass die Gesamtwortzahl von 10619 Wörtern 402 Wörter enthält, die dem Begriffsbereich Krieg und Gewalt zugewiesen werden können, was auf eine ziemlich hohe Dichte solcher Ausdrücke, etwa 3,7 % hinweist. Anscheinend in dem Ausmaß, dass fast jedes 26. Wort in den Livetickern von dieser Art ist. Im Folgenden werden einige typische Beispiele für die konzeptuelle Krieg- und Gewaltmetapher dargestellt.

- *Letztlich wird der Angriff nicht zu Ende gespielt. Der Gegner eilt zurück. (LTD1)*
- *Dafür gibt es die Gelbe Karte. Zudem hat der rumänische Verteidiger noch Unrecht: Der deutsche Treffer war regulär. (LTD2)*
- *Nordmazedonien schlägt den Ball aus der Abwehr. Noch einen Angriff kann das DFB-Team vielleicht spielen ... (LTD3)*
- *Schiedsrichter Karasev verwarnt Leroy Sane, der am gegnerischen Strafraum Gegenspieler Musliu auf den Fuß tritt im Kampf um den Ball. (LTD3)*
- *Aus zentralen 15 Metern feuert dieser mit dem linken Fuß, das stramme Geschoss blockt David Yurchenko mit den Fäusten ab. (LTD5)*
- *Der Schuss hätte gepasst, aber Halldorsson kann mit den Fingerspitzen zur Seite abwehren. (LTD6)*

Im Hinblick auf die Emotionsthematisierung zeigt Tabelle 5 die in den deutschen Livetickern auftretenden orthografischen Mittel zur Emotionsthematisierung.

Tab. 5: Die eingesetzten orthografischen Mittel der Emotionalität in den deutschen Livetickern.

	Dehnung	Großschreibung	Fettmarkierung
1. Spiel	- 2. Minute Toooooor - 7. Minute Toooooor - 56. Minute Toooooor	- DEUTSCHLAND-Island 1:0 - DEUTSCHLAND-Island 2:0 - DEUTSCHLAND-Island 3:0	-
2. Spiel	- 16. Minute Toooooor	- DEUTSCHLAND-Rumänien 1:0	-
3. Spiel	- 45. Minute Toooooor - 63. Minute Toooooor - 85. Minute Toooooor	- Deutschland-NORDMAZEDONIEN 0:1 - DEUTSCHLAND-Nordmazedonien 1:1 - Deutschland-NORDMAZEDONIEN 1:2	-
4. Spiel	- 41. Minute Toooooor - 74. Minute Toooooor	- Liechtenstein-DEUTSCHLAND 0:1 - Liechtenstein-DEUTSCHLAND 0:2	-
5. Spiel	- 6. Minute Tooor - 15. Minute Tooor - 35. Minute Tooor - 45. Minute Tooor	- DEUTSCHLAND-Armenien 1:0 - DEUTSCHLAND-Armenien 2:0	-

	- 52. Minute Tooor - 90. Minute Tooor	- DEUTSCHLAND-Armenien 3:0 - DEUTSCHLAND-Armenien 4:0 - DEUTSCHLAND-Armenien 5:0 - DEUTSCHLAND-Armenien 6:0	
6. Spiel	- 4. Minute Toooooor - 24. Minute Toooooor - 56. Minute Toooooor - 88. Minute Toooooor	- Island-DEUTSCHLAND 0:1 - Island-DEUTSCHLAND 0:2 - Island-DEUTSCHLAND 0:3 - Island-DEUTSCHLAND 0:4	-

Die Analyse zeigt, dass Emotionen in den Livetickern auf der Webseite *sportal.de* durch Dehnung und Großschreibung ausgedrückt werden und dass keine Fettmarkierung eingesetzt wird. Eine Interjektion und ein Ausrufezeichen treten im dritten Spiel auf „Ojee, Timo Werner!“.

7. Zusammenfassung und Diskussion

Der Beitrag versucht, die konzeptuelle Metapher und die Emotionsthematisierung in deutschen und arabischen Livetickern zu erkennen. Dabei werden auch die Ähnlichkeiten und die Unterschiede zwischen beiden Sprachen untersucht. Die Studie basiert auf dem theoretischen Rahmen der KMT, um die im

Fußball verwendeten Metaphern in Denkkonzepte einzuordnen. Dabei werden die Metaphern nach der Kategorie Quell- und Zieldomäne sowie die Ausdrucksmittel der Emotionalität in deutschen und arabischen Livetickern für Fußball Weltmeisterschaft-Qualifikation 2022 in der Gruppenphase untersucht, an denen Deutschland und Ägypten teilgenommen haben. Aus der Analyse ergibt sich Folgendes:

- Es werden in den arabischen Livetickern 347 Metaphern erkannt, und die deutschen Liveticker enthalten 407 Metaphern. Dies bestätigt die Meinung von Lakoff und Johnson (1980, 2003), dass sich Metapher nicht nur auf Rhetorik beschränkt, sondern auch in verschiedenen Lebensbereichen auftritt, wie es im Fußball der Fall ist.
- Bezüglich der ersten Forschungsfrage unterstützen die Daten die Hypothese, dass Liveticker umfassend konzeptualisiert sind, was Ideen und Bilder betrifft, die sich auf Krieg und Gewalt beziehen.
- Während die arabischen Liveticker neun konzeptuelle Metaphern enthalten, treten in den deutschen Livetickern elf konzeptuelle Metaphern auf. Dabei wird Fußball als Zieldomäne mit verschiedenen Quelldomänen betrachtet, wie Krieg und Gewalt, menschliche Aktivität, Wildtier, Geld, Sauberkeit und Mathematik (vgl. Wiliński 2014), wie in Abbildung 5 und Abbildung 6 dargestellt wird.

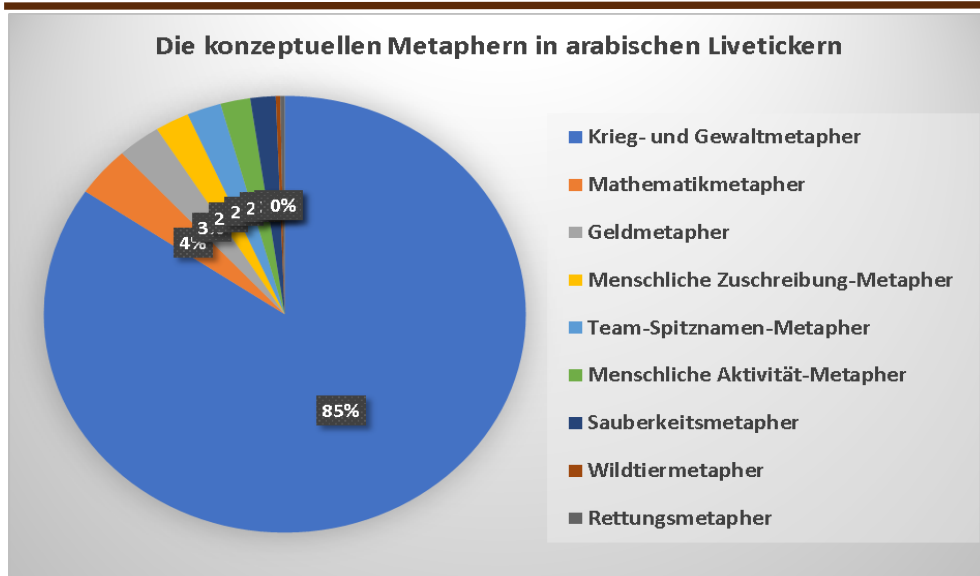


Abb. 5: Die konzeptuellen Metaphern in den arabischen Livetickern.

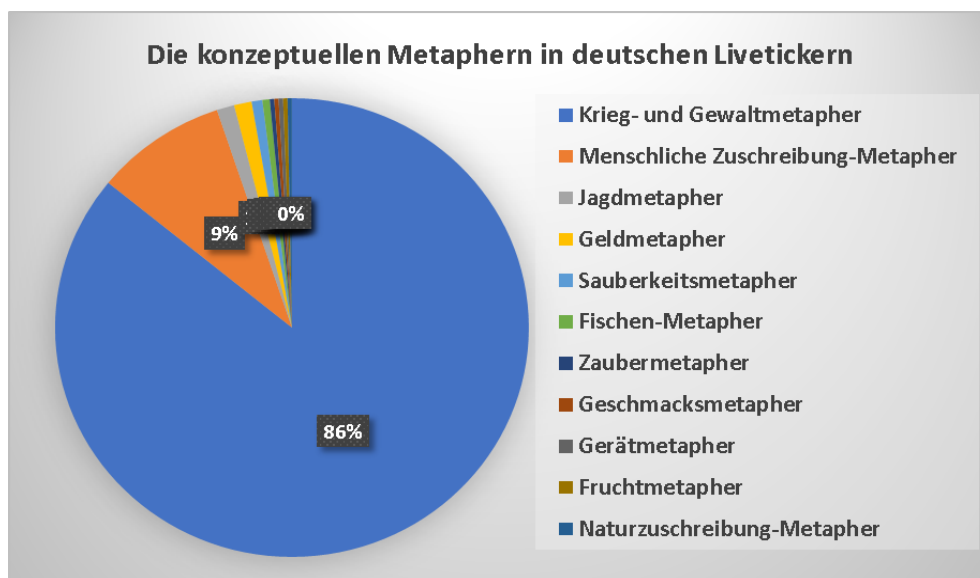


Abb. 6: Die konzeptuellen Metaphern in den deutschen Livetickern.

- In Bezug auf die zweite Forschungsfrage zeigt die Analyse, dass in Fußball-Livetickern die Verwendung von orthografischen Mitteln wie Dehnung, also Wiederholung

von Buchstaben und Großschreibung als Ausdrucksmittel der Emotionalität häufig ist.

- Bezüglich der dritten Forschungsfrage lässt sich durch die Analyse erkennen, dass deutsche Liveticker im Vergleich zu arabischen Livetickern mehr konzeptuelle Metaphern enthalten als die arabischen Liveticker.
- Deutsch und Arabisch teilen vier konzeptuelle Metaphern, nämlich Krieg- und Gewaltmetapher, menschliche Zuschreibung-Metapher, Sauberkeitsmetapher und Geldmetapher.
- In beiden Sprachen dominiert die Krieg- und Gewaltmetapher mit 84,4 % fürs Arabische und 85,9 % fürs Deutsche.
- Die Verwendung einer von Krieg inspirierten Terminologie ist eine Strategie, der sowohl Fußballkommentatoren als auch Liveticker-Autoren zustimmen und befolgen, was im Einklang mit Bergh (2011) steht.
- Die arabischen und deutschen Liveticker-Autoren betrachten den Fußball als militärischen Konflikt und körperlichen Kampf, indem Spieler als Verteidiger und Stürmer gesehen werden. Dies reflektiert die Konzeptualisierung des Fußballs in der Gesellschaft.
- In der Studie von Alzawaydeh und Alghazo (2018) wurde schlussgefolgert, dass die arabischen Daten eher eine metaphorische Melodie enthalten als die englischen. In der vorliegenden Studie scheinen die deutschen Daten kaum

eher eine metaphorische Melodie als die Arabische zu umfassen.

- Für die Unterschiede zwischen Deutsch und Arabisch kann der Anbieter verantwortlich zeichnen. Dies kann auf die Variation in der Wortzahl der arabischen (8193 Wörter) und der deutschen Daten (10619 Wörter) zurückführen, was wiederum der Natur der Liveticker-Autoren zuzuschreiben ist, wobei einige Autoren dazu neigen, detailliert und reichlich zu schreiben, während andere knapp und kurz beschreiben. Dies stimmt mit Bergh (2011) überein.
- In den arabischen Livetickern erscheinen konzeptuelle Metaphern wie Mathematik, menschliche Aktivität, Wildtier, Rettung und Team-Spitzennamen. Diese treten nicht in den deutschen Livetickern auf.
- In den deutschen Livetickern treten jedoch andere konzeptuelle Metaphern, und zwar Jagd, Fischen, Zauber, Geschmack, Gerät, Frucht und Naturzuschreibung. Dies spiegelt die Unterschiede in der Kultur wider, wobei die konzeptuellen Metaphern laut Strietz und Kopchuk (2009) sprach- und kulturspezifisch geprägt sind.
- In jeder Sprache werden die Ausgangsdomänen zur konzeptuellen Metapher eingesetzt, die beliebig und üblich in der jeweiligen Gesellschaft verwendet werden.
- In Bezug auf die Emotionsthematisierung werden in deutschen Livetickern Dehnung und Großschreibung verwendet, aber keine Fettmarkierung. Dabei werden durch Dehnung Freude und positive Gefühle ausgedrückt.

Großgeschrieben wird die Mannschaft geschrieben, die ein Tor erzielt hat, wie DEUTSCHLAND – Armenien 1:0. Dabei wird das Ergebnis betont.

- Auf der anderen Seite werden in den arabischen Livetickern Dehnung und Fettmarkierung verwendet, wobei im Arabischen zwischen Groß- und Kleinschreibung nicht unterschieden wird.
- Die Dehnung wird in den arabischen Livetickern eingesetzt, um Freude zu zeigen, wobei das Wort „جول“ [Tor] mehr gedehnt, wenn Ägypten ein Tor erzielt im Vergleich zu den anderen gegnerischen Mannschaften.
- Auf beiden Webseiten werden Symbole, wie Ball, gelbe und rote Karte sowie die roten und grünen Pfeile eingesetzt. Diese Symbole lockern die Leser und helfen beim besseren Verständnis der Spielereignisse.
- Die Verwendung der orthografischen Ausdrucksmittel interessiert die Rezipienten und beeinflusst deren Emotionen. Sie werden eingesetzt, um die Prosodie und die Parasprache nachzuahmen. Daher wird Dramatik und Aufregung hinzugefügt und die Rezeption wird interaktiver und dialogischer. Dabei wird Monotonie beseitigt und die Rezipienten fühlen sich vor Ort zu sein.
- Die Verwendung von Interjektionen zeigt Exklamation und erregt die Unterhaltungsfunktion.

Zusammenfassend lässt sich zeigen, dass bei Livetickern die traditionelle Kriegs- und Gewaltmetapher dominiert, es werden

auch andere aktuelle Metaphern ausgedacht, wie Gerät, Jagd, Rettung und Mathematik, was die Denkweise der Völker über den Fußball reflektiert.

Literaturquellen

AL-ĞURĠĠĠĠ, '.-A.-Q. (1981): *Asrār al-balāġa*. Beirut-Lebanon: Dar-al Ma'rifah.

AL-ĤĀTIMĠ, 'ABU 'LI MUĤAMMAD (1965): *Ar-risālatu al-mūāḍiġatu fi ḍikr sariqāt al-Mutanabbfi wa sāqiṡi ši'rihi*. [1.]. Bayrūt: Dar Bayrūt liṡtibā'ati wan-našri.

ALZAWAYDEH, RASHID & ALGHAZO, SHARIF (2018): Analysing media discourse: The case of conceptual metaphors in football news headlines in English and Arabic. *International Journal of Linguistics* 10: 6, 116–133.

BARNFIELD, ANDREW (2013): Soccer, Broadcasting, and Narrative: On Televising a Live Soccer Match. *Communication & Sport* 1: 4, 326-341. doi: 10.1177/2167479513479107.

BAUER, GERHARD (1978): *Fußball perfekt: vom Anfänger zum Profi*. [4. Auflage]. München/Bern/Wien: BLV-Verlagsgesellschaft.

BERGH, GUNNAR (2011): Football is war: a case study of minute-by-minute football commentary. *Veredas-Revista de Estudos Linguísticos*: 2, 83–93.

BIEBER, CHRISTOPH & HEBECKER, EIKE (2002): You'll never surf alone. Online-Inszenierungen des Sports. In: Schwier, Jürgen (Hrsg.): *Mediensport. Ein einführendes Handbuch* (211–232). Hohengehren: Schneider.

BRANDT, WOLFGANG (1988): *Sprache des Sports*. Frankfurt a.M.: Moritz Diesterweg.

BRINKER, KLAUS (2010): *Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden*. Berlin: Erich Schmidt.

- BURKHARDT, ARMIN (1996): Zwischen Poesie und Ökonomie. Die Metonymie als semantisches Prinzip. *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 24: 2, 175–194.
- BURKHARDT, ARMIN (2006): *Wörterbuch der Fußballsprache*. Göttingen: Die Werkstatt.
- BURKHARDT, ARMIN (2010): Der deutsche Fußball und seine Sprache. Ein Beitrag zur Fach- und Sondersprachendidaktik im DaF-Unterricht. *Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache* 3: 2, 149–166.
- BURKHARDT, ARMIN (2011): Der deutsche Fußball und seine Sprache. Nebst Kurzporträt eines Wörterbuchprojekts. (Zugriff: 17.02.2023). 223–244. https://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/20069/file/Armin_Burkhardt_Der_deutsche_Fussball_und_seine_Sprache.pdf
- CHOVANEC, JAN (2008): Enacting an imaginary community: Infotainment in on-line minute-by-minute sports commentary. In: Lavric, Eva; Pisek, Gerhard; Skinner, Andrew & Stadler, Wolfgang (Hrsg.): *The linguistics of football* (Vol. 38, 255–268). Tübingen: Gunter Narr.
- CHOVANEC, JAN (2010): Online Discussion and Interaction: The Case of Live Text Commentary. In: Shedletsky, Leonard & Aitken, Joan E. (Hrsg.): *Cases on Online Discussion and Interaction: Experiences and Outcomes* (234–251). Hershey/New York: Information Science Reference.
- CRYSTAL, DAVID (2001): *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DANKERT, HARALD (1969): *Sportsprache und Kommunikation: Untersuchungen zur Struktur der Fußballsprache und zum Stil der Sportberichterstattung*. [Bd. 25]: Tübinger Vereinigung für Volkskunde.

- DANNEBOOM, MARION (1988): Der Einfluß des Kommentars bei Fußballübertragungen. In: Hackforth, Josef & vom Stein, Artur (Hrsg.): *Sportmedien & Mediensport. Wirkungen–Nutzung–Inhalte der Sportberichterstattung* (147–159). Berlin: Vistas.
- EHRHART, HANS-GEORG (2014): Fußball zwischen Krieg und Frieden. Anmerkungen zu einem fast philosophischen Thema. *Sicherheit und Frieden (S+F) / Security and Peace* 32: 3, 187–193.
- ELNASHAR, RANDA (2018): Können Metaphern übersetzt werden? Eine translatorische kritische Betrachtung anhand übersetzter Beispieltex-te. 280–254 ,3 :24 مجلة كلية التربية في العلوم الإنسانية و الأدبية
- FANDRYCH, CHRISTIAN & THURMAIR, MARIA (2011): *Textsorten im Deutschen. Linguistische Analysen aus sprachdidaktischer Sicht*. Tübingen: Stauffenburg.
- FINGERHUT, MONIKA (1991): *Fußballberichterstattung in Ost und West: eine diachronische Sprachanalyse*. [Bd. 1268]: Peter Lang GmbH, internationaler Verlag der Wissenschaften.
- GERHARD, HEINZ & GSCHIEDLE, CLAUDIA (2018): Die Fußball-Weltmeisterschaft 2018 im Fernsehen. *Media Perspektiven* 10: 2018, 476–485.
- GERNETH, GEORG S.; SCHÄFER, DIETER & WOLF, JÖRG (1971): Zur Fußballsprache. *Linguistik und Didaktik* 7, 200–218.
- GLEICH, ULI (2000): Merkmale und Funktionen der Sportberichterstattung. *Media Perspektiven* 11, 511–516.
- HALLER, MICHAEL (2017): *Die Reportage*. [6. Auflage Bd. 8]. Köln: Herbert von Halim Verlag.
- HASHEM, ZEINAB YŪSSIF ‘ABDULLAH (1994): *Al-isti‘ārah ‘ind ‘Abdalqāhir al-Ġurġānī*. (Magisterarbeit), Um-alQurā Universität.
- HAUSER, STEFAN (2008): Live-Ticker: ein neues Medienangebot zwischen medienspezifischen Innovationen und stilistischem

Trägheitsprinzip. *kommunikation@ gesellschaft* 9, 1–10.
doi:<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0228-200809090>.

HAUSER, STEFAN (2010): Der Live-Ticker in der Online-Berichterstattung: zur Entstehung einer neuen Mediengattung. In: Bucher, Hans-Jürgen; Gloning, Thomas & Lehnen, Katrin (Hrsg.): *Neue Medien–neue Formate. Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation* (207–225). Frankfurt/New York: Campus.

HEINEMANN, WOLFGANG (2000): Textsorten. Zur Diskussion um Basisklassen des Kommunizierens. Rückschau und Ausblick. In: Adamzik, Kirsten (Hrsg.): *Textsorten. Reflexionen und Analysen* (9–29). Tübingen: Stauffenburg.

HENDRISCHKE, PATRICK (2012): *"Fußballkommentatoren im Abseits"- Eine empirische Untersuchung über die Kritik, Erwartungen und Zufriedenheit der Zuschauer gegenüber Fußball-Live-Kommentatoren im deutschen Fernsehen.*

HORKY, THOMAS; BARANOVSKAA, MARIANNA; GRIMMER, CHRISTOPH G; JAKUBOWSKA, HONORATA & STELZNER, BARBARA (2019): Television Sport Journalism at the UEFA Euro 2016 Championships: A Comparison of Live Commentary From Four Countries. *International Journal of Sport Communication* 12: 2, 234–259.

HUIZINGA, JOHAN; NACHOD, HEINZ & FLITNER, ANDREAS (2013): *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel.* [23. Auflage]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

JAKOB, EVA-MARIA & LEHNEN, KATRIN (2009): Hypertext-Klassifikation und Evaluation. In: Siever, Torsten; Schlobinski, Peter & Runkehl, Jens (Hrsg.): *Websprache.net: Sprache und Kommunikation im Internet* (Vol. Band 10 der Reihe Linguistik - Impulse & Tendenzen, 159–184). Berlin/New York: De Gruyter.
<https://doi.org/10.1515/9783110202052>.

- JUCKER, ANDREAS H (2006): Live text commentaries. Read about it while it happens. In: Androutsopoulos, Jannis K., Jens ; Runkehl, Peter Schlobinski & Siever, Torsten (Hrsg.): *Neuere Entwicklungen in der linguistischen Internetforschung. Zweites internationales Symposium zur gegenwärtigen linguistischen Forschung über computervermittelte Kommunikation. Universität Hannover, 4.-6 (Germanistische Linguistik)* (113–131). Hildesheim: Georg Olms.
- JUCKER, ANDREAS H (2010): "Audacious, brilliant!! What a strike!" Live text commentaries on the Internet as real-time narratives. In: Hoffmann, Christian R. (Hrsg.): *Narrative Revisited: Telling a Story in the Age of New Media* (Vol. 199, 57–77). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- JUNG, KERSTIN (2009): Fußball als Medienereignis: die mediale und sprachliche Inszenierung von Fußballereignissen als Sportspektakel. In: Burkhardt, Armin & Schlobinski, Peter (Hrsg.): *Flickflack, Foul und Tsukahara. Der Sport und seine Sprache* (143–159). Mannheim: Dudenverlag.
- KLIMMT, CHRISTOPH; BEPLER, MICHEL & SCHERER, HELMUT (2006): „Das war ein Schuss wie ein Mehlkloß ins Gebüsch!“ Fußball-Live-Kommentatoren zwischen Journalistik und Entertainment. In: Schramm, H.; Wirth, W. & Bilandzic, H. (Hrsg.): *Empirische Unterhaltungsforschung: Studien zu Rezeption und Wirkung von medialer Unterhaltung* (169–189). München: Reinhard Fischer.
- KÖVECSSES, ZOLTAN (2010): *Metaphor: A practical introduction*. [2. Aufl.]. New York: Oxford university press.
- KRESS, GUNTHER & VAN LEEUWEN, THEO (2001): *Multimodal discourse*. London: Arnold.
- KÜSTER, RAINER (1998): Kriegsspiele — Militärische Metaphern im Fußballsport. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 28: 4, 53–70. doi: 10.1007/BF03379159.

- LAKOFF, GEORGE (1993): The contemporary theory of metaphor. In: Ortony, Andrew (Hrsg.): *Metaphor and thought* (2. Aufl. ed., 202–251). Cambridge: Cambridge University Press.
- LAKOFF, GEORGE (2012): Metaphor and War: The Metaphor System Used to Justify War in the Gulf. *Cognitive Semiotics* 4: 2, 5–19. doi: 10.1515/cogsem.2012.4.2.5.
- LAKOFF, GEORGE & JOHNSON, MARK (1980, 2003): *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago press.
- LANG, MORITZ (2009): *Fußball-TV-Kommentierung-Sicherung von Qualität und Standards: eine Online-Befragung unter Sportjournalisten*. Berlin: LIT Verlag.
- LEWANDOWSKI, MARCIN (2012): The language of online sports commentary in a comparative perspective. *Lingua posnaniensis* 54: 1, 65–76. <https://doi.org/10.2478/v10122-10012-00060>.
- MEIER, SIMON (2019): mitfiebern–Mediatisierte emotionale Kommunikationspraktiken in Fußball-Livetickern und Livetweets. Mediale Emotionskulturen. In: Hauser, Stefan; Luginbühl, Martin & Tienken, Susanne (Hrsg.): *Mediale Emotionskulturen* (155–178). Bern, Berlin, Bruxelles, New York, Oxford: Peter Lang.
- NEUBERGER, CHRISTOPH & KAPERN, PETER (2013): *Grundlagen des Journalismus*. Wiesbaden: Springer-Verlag.
- OBOŇOVÁ, PETRA (2021): *Linguistische Analyse der Fußballsprache. Eine Fallstudie am Beispiel der Live-Kommentare*. Berlin: Logos Verlag.
- ORWELL, GEORGE (1945): The sporting spirit. *The London Tribune* December 14, <https://www.almendron.com/tribuna/wp-content/uploads/2018/2001/george-orwell-the-sporting-spirit.pdf>.
- PRAGGLEJAZ GROUP (2007): MIP: A Method for Identifying Metaphorically Used Words in Discourse. *Metaphor and symbol* 22: 1, 1–39. doi: 10.1080/10926480709336752.

- RITTER, HELLMUT (1959): Die Geheimnisse der Wortkunst (Asrār al-balāġa) des ʿAbdalqāhir al-Curcānī. *Bibliotheca Islamica* 19.
- SCHAFFRATH, MICHAEL (2019): Sprachliche Qualitätskriterien der Fußball-Live-Kommentierung im TV. Eine inhaltsanalytische Untersuchung am Beispiel ausgewählter Spiele bei der EURO 2016. *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft* 67: 3, 294–318.
- SCHEU, HANS-REINHARD (2007): Zwischen Animation und Information Die Live-Reportage im Fernsehen. In: Hackforth, Josef & Fischer, Christoph (Hrsg.): *ABC des Sportjournalismus* (246–277). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- SEIFART, HORST (1996): Zum Fernsehkommentar bei Live-Ereignissen. In: Boschert, Bernhard & Gebauer, Gunter (Hrsg.): *Texte und Spiele. Sprachspiele des Sports* (97–120). Sankt Augustin: Academia Verlag.
- STAUFF, MARKUS (2010): Leistungsvergleich und Emotionalität: Die mediale Präsentation von Fußball. *Zeitschrift für Semiotik* 32: 3/4, 241–265.
- STIEHLER, HANS-JÖRG (2003): Riskante Spiele: Unterhaltung und Unterhaltungserleben im Mediensport. In: Früh, Werner & Stiehler, Hans-Jörg (Hrsg.): *Theorie der Unterhaltung. Ein interdisziplinärer Diskurs* (160–181). Köln: Halem.
- STRIETZ, MONIKA & KOPCHUK, LJUBOV (2009): *Metaphern in Deutsch als Fremdsprache*. [Humboldt-Universität zu Berlin], Philosophische Fakultät II.
- ṬAʿLAB, ʿABU L-ʿABĀS AḤMAD (o. D.): *Maġālis Ṭaʿlab. erklärt und kommentiert von ʿAbdulsalam Hārūn*. Miṣr: Ḍar-al Maʿārif.
- VALK, MELVIN (1935): die Entwicklung der deutschen Fussballsprache. *The Journal of English and Germanic Philology* 34: 4, 567–571.
- VAN KALMTHOUT, ANTON M. (2000): Wenn aus Fußball Krieg wird. *Neue Kriminalpolitik* 12: 3, 27–31.

- VÖGELE, CATHARINA & GÖLZ, HANNA (2016): „Das ist der Wahnsinn von Salvador. So ist wohl noch nie ein Weltmeister filetiert worden“: Der Einfluss des Live-Kommentars bei Fußballübertragungen am Beispiel des WM-Gruppenspiels Spanien vs. Niederlande. *Journal für Sportkommunikation und Mediensport* 1: 1-2, 26–41.
- VÖPEL, HENNING & QUITZAU, JÖRN (2009). Wirtschaftsfaktor Fußball: Strategie 2030-Vermögen und Leben in der nächsten Generation.
- WILDGEN, WOLFGANG (2012): *Kognitive Grammatik: Klassische Paradigmen und neue Perspektiven*. Berlin/New York: de Gruyter.
- WILIŃSKI, JAROSŁAW (2014): Metaphors in written soccer commentaries: Evidence from German. *Acta Neophilologica* 2: XVI, 87–97.
- ZIEM, ALEXANDER & ELLSWORTH, MICHAEL (2016): Exklamativsätze im FrameNet-Konstruktikon am Beispiel des Englischen. In: Finkbeiner, Rita & Meibauer, Jörg (Hrsg.): *Satztypen und Konstruktionen* (146–191). Berlin/Boston: de Gruyter.
- ZIMMER, WERNER (2016): Sportreportage. In: Buchholz, Axel & Schult, Gerhard (Hrsg.): *Fernseh-Journalismus: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis (9. Auflage)* (141–146). München: List-Verlag.