

Fritz B. Simon



Formen (reloaded)

Zur Kopplung von Organismus,
Psyche und sozialen Systemen

Band 2 • Sätze 29–47
Konstruktionen von Wirklichkeiten

Carl-Auer 

34.5 Durch die Nutzung lautlicher Formen in der Kommunikation entwickeln sich **Spielregeln** ihres Gebrauchs (= grammatische Regeln).

Kein Mensch lernt seine Muttersprache mit einem Grammatikbuch in der Hand, sondern durch Teilnahme an der Kommunikation (s. Sätze 35 ff.). Durch die ständige Rückmeldung der anderen Teilnehmer an der Kommunikation wird ihm mehr oder minder subtil mitgeteilt, wie »man richtig spricht«. Und damit wird auch vermittelt, wie die Welt zu sehen ist und in welchen Strukturen »gefälligst« zu denken und zu fühlen ist, d.h. welche **Formen** zu beobachten sind, d.h. welche Innen-außen-Unterschiede zu machen sind und wie sie zu relationieren sind (»Sapir-Whorf-Hypothese«).

Aus der Tatsache der Strukturverschiedenheit der Sprachen folgt, was ich das »linguistische Relativitätsprinzip« genannt habe. Es besagt, grob besprochen, folgendes: Menschen, die Sprachen mit sehr verschiedenen Grammatiken benützen, werden durch diese Grammatiken zu typisch verschiedenen Beobachtungen und verschiedenen Bewertungen äußerlich ähnlicher Beobachtungen geführt. Sie sind daher als Beobachter einander nicht äquivalent, sondern gelangen zu irgendwie verschiedenen Ansichten von der Welt. [...] Aus jeder solchen umformulierten und naiven Weltansicht kann durch eine höher spezialisierte Anwendung der gleichen grammatischen Strukturen, die zu dem naiven und impliziten Welt führten, eine explizite wissenschaftliche Weltansicht hervorgehen.

Whorf, Benjamin L. (1963): Sprache, Denken, Wirklichkeit. Hamburg (Rowohlt), S. 20 f. f.

34.5.1 Eine Sprache ist definiert (= unterscheidet sich von anderen) durch ihre **Spielregeln**.

Von Ludwig Wittgenstein stammt das Konzept des »Sprachspiels«. Er vergleicht Sprechen mit dem Spielen eines Spiels mit charakteristischen Regeln. Sein Nachlassverwalter, Georg Henrik von Wright, hat dieses Konzept weiterentwickelt. Auch er betrachtet Sprechen analog zum Spielen eines Spiels, und die Regeln der Grammatik einer spezifischen

Sprache als Analogon zu den Regeln eines bestimmten Spiels. Diese Konzeptualisierung fügt sich nahtlos in ein Verständnis sozialer Systeme als Kommunikationssysteme. Sie ermöglicht auch unterschiedliche Sprachen mit unterschiedlichen Grammatiken (und damit auch Denkweisen) zu vergleichen.

Den Zügen eines Spiels als Mustern entsprechen die Muster des richtigen Sprachgebrauchs. Dem Spiel bzw. der Tätigkeit des Spielens entsprechen die Sprache bzw. die Tätigkeit des (mündlichen oder schriftlichen) Gebrauchs einer Sprache. Hält sich jemand nicht an die Regeln der Grammatik, so heißt es von ihm, dass er nicht *richtig* spricht bzw. daß er eben nicht *diese Sprache* spricht. Die Gründe, das eine oder das andere zu sagen, sind genau die gleichen, wie wenn man von jemandem sagt, daß er ein Spiel nicht richtig spielt bzw. das betreffende Spiel überhaupt nicht spielt. Die Regeln der Grammatik besitzen jedoch eine weitaus größere Flexibilität und Veränderbarkeit als die Regeln eines Spiels. Sie befinden sich in einem ständigen Umbildungsprozeß.

Wright, Georg Henrik von (1963): Norm und Handlung. Eine logische Untersuchung. Königstein (Scriptor) 1979, S. 23.

We all have systems of concepts that we use in thinking, but we cannot consciously inspect our conceptual inventory. We all draw conclusions instantly in conversation, but we cannot consciously look at each inference and our own inference-drawing mechanisms while we are in the act of inferring on a massive scale second by second. We all speak in a language that has a grammar, but we do not consciously put sentences together word by word, checking consciously that we are following the grammatical rules of our language. To us, it seems easy. We just talk, and listen, and draw inferences without effort. But what goes on in our minds behind the scenes is enormously complex and largely unavailable to us.

Lakoff, George a. Rafael E. Núñez (2000): Where Mathematics Comes From. New York (Basic Books), S. 27.

Wir betrachten die Sprache *unter dem Gesichtspunkt* des Spiels nach festen Regeln. Wir vergleichen sie mit so einem Spiel, messen sie an ihm.

Wittgenstein, Ludwig (1969): Philosophische Grammatik. Ders. (1984): Werke, Bd. 4. Frankfurt a. M. (Suhrkamp), S. 77.

34.5.2 Spielregel heißt: Es werden **spezifische Muster** der Interaktion (beim Sprechen: Muster des Gebrauchs von Lauten und der Reaktion anderer auf diese Laute) **wiederholt** in Szene gesetzt.

Man muss zwischen der Sprache und dem Sprechen unterscheiden. Die Sprache – wie etwa das Alt-Griechische – kann in seiner Grammatik, d.h. in abstrakten Regeln der Konstruktion von Sätzen etc., analysiert werden. Und sicher können daraus auch Hypothesen abgeleitet werden, wie die alten Griechen gedacht haben mögen.

Ganz anders ist die Situation, in der aktuell gesprochen wird. Sie kreierte ein soziales System, d.h. sie hat nicht nur in Be-

zug auf den kommunizierten expliziten **Inhalt** Bedeutung, sondern auch für die **Beziehung** der Beteiligten, ihre Weltsicht, für ihre Aktionen und Interaktionen, für die Beziehungen, welche die Beteiligten zueinander entwickeln und definieren usw.; mit anderen Worten: Das (miteinander) Sprechen ist gesellschaftliche Praxis, es reproduziert das soziale System, in dem es stattfindet, es setzt die Autopoiese fort.

Die Sprache ist dasjenige, in welchem die Erfahrung und das Wissen vergangener Generationen beschlossen und festgehalten sind. Selbstverständlich als *Sprache, die zugleich Denken ist*, als System der materiellen Träger bestimmter Regeln, die mit bestimmten Lauten oder anderen materiellen Trägern bestimmte Bedeutungen verbinden. Eben in diesem Sinne ist die Sprache gleichsam eine kondensierte Praxis, die auf diesem suggestiven und einfachsten Weg in unsere aktuelle Erkenntnis eindringt.

Schaff, Adam (1964): Sprache und Erkenntnis. Hamburg (Rowohlt) 1974, S. 162.