

Fritz B. Simon



Formen (reloaded)

Zur Kopplung von Organismus,
Psyche und sozialen Systemen

Band 2 • Sätze 29–47
Konstruktionen von Wirklichkeiten

Carl-Auer 

33.3 Jede Kommunikation besteht aus vier Elementen: dem (a) **mitteilenden Verhalten**, dem (b) **mitgeteilten Inhalt** der Mitteilung (= mitgeteilte Information), dem (c) **verstandenen Inhalt** (= verstandene Information) und dem (d) **Verhalten**, das signalisiert, dass verstanden worden ist bzw. so gedeutet wird.

Wenn man, wie Niklas Luhmann das tut (s. unten), Kommunikation als eine **Operation** definiert, bei der es zur Koordination mehrfacher Selektionen kommt, so wird deutlich, dass es sich beim Kommunizieren nicht um die **Handlung** eines Individuums handelt (es sei denn,

man denkt daran, dass jemand auch mit sich selbst kommunizieren kann; in dem Fall hat er dann die Funktion dessen inne, der etwas mitteilt und dann – in einem zweiten Schritt – versteht).

[Zu Kommunikation:] »Sie kommt zustande durch eine Synthese von drei verschiedenen Selektionen – nämlich Selektion einer Information, Selektion der Mitteilung dieser Information und selektives Verstehen oder Missverstehen dieser Mitteilung und ihrer Information. Keine dieser Komponenten kann für sich allein vorkommen. Nur zusammen erzeugen sie Kommunikation. Nur zusammen – das heißt, nur dann, wenn ihre Selektivität zur Kongruenz gebracht werden kann. Kommunikation kommt deshalb nur zustande, wenn zunächst einmal eine Differenz von Mitteilung und Information verstanden wird. Das unterscheidet sie von bloßer Wahrnehmung des Verhaltens anderer. Im Verstehen erfasst die Kommunikation einen Unterschied zwischen dem Informationswert ihres Inhalts und den Gründen, aus denen der Inhalt mitgeteilt wird. Sie kann dabei die eine oder die andere Seite betonen, also mehr auf die Information selbst oder mehr auf das expressive Verhalten achten. Sie ist aber immer darauf angewiesen, dass beides als Selektion erfahren und dadurch unterschieden wird. Es muss, mit anderen Worten, vorausgesetzt werden können, dass die Information sich nicht von selbst versteht und dass zu ihrer Mitteilung ein besonderer Entschluss erforderlich ist. Und das gilt natürlich auch, wenn der Mitteilende etwas über sich selbst mitteilt. Wenn und soweit diese Trennung der Selektionen nicht vollzogen wird, liegt eine bloße Wahrnehmung vor. Es ist von erheblicher Bedeutung, an dieser Unterscheidung von Kommunikation und Wahrnehmung festzuhalten, obwohl, und gerade weil die Kommunikation reiche Möglichkeiten zu einer mitlaufenden Wahrnehmung gibt. Aber die Wahrnehmung bleibt zunächst ein psychisches Ereignis ohne kommunikative Existenz. Sie ist innerhalb des kommunikativen Geschehens nicht ohne weiteres anschlussfähig. Man kann das, was ein anderer wahrgenommen hat, nicht bestätigen und nicht widerlegen, nicht befragen und nicht beantworten. Es bleibt im Bewusstsein verschlossen und für das Kommunikationssystem ebenso wie für jedes andere Bewusstsein intransparent.

Luhmann, Niklas (1988): Was ist Kommunikation? In: Simon, Fritz B. (Hrsg.): Lebende Systeme. Wirklichkeitskonstruktionen in der systemischen Therapie. Frankfurt a. M. (Suhrkamp), 4. Aufl. 2011, S. 19–31, S. 21.

33.4 Muster der Koordination von Verhalten (= Kommunikationsmuster, Spiele) können unabhängig von konkreten Akteuren die Zeit überdauern (= re-inszeniert werden), wenn die **Teilnehmer** an der Kommunikation (= Spieler) **austauschbar** sind.

Gesellschaftsspiele aller Art sind ein gutes Beispiel. Seit ewigen Zeiten spielen Eltern mit ihren Kindern »Mensch ärgere dich nicht« und ärgern sich, wenn ihre Kinder sich ärgern. Die Spieler re-inszenieren immer wieder – bei

jedem neuen Spiel und neuem Glück – dasselbe Muster der Interaktion. Aber dies geschieht nicht nur bei den sogenannten **Gesellschaftsspielen**, sondern auch bei den Spielen, die man **Gesellschaft** nennt.

33.5 Wenn Beobachter unterscheiden, zerlegen sie den kontinuierlichen Strom der Interaktion in **distinkte Abschnitte**, d. h. in einzelne Verhaltensweisen (= **Interpunktion**).

Jeder Prozess (als zusammengesetzter Einheit) – also auch jeder Interaktions- und Kommunikationsprozess – läßt sich **beliebig** in Bestandteile zerlegen. Bewusst wird hier nicht »in seine Bestandteile« geschrieben, weil damit suggeriert werden könnte, dass diese Bestandteile in ihrer Form objektivierbar wären. Das ist aber nicht der Fall, denn

es steht dem Beobachter frei den Anfang und das Ende der von ihm jeweils konstruierten (Unter-)Einheiten zu definieren.

Bei der Reflexion und Bearbeitung von Konflikten erweist sich in den meisten Fällen, dass deren Geschichte und Vorgeschichte von den Parteien in höchst unterschiedlicher Weise interpunktiert wird.

Der Reiz-Reaktions-Psychologe beschränkt seine Aufmerksamkeit gewöhnlich auf wechselseitige Verhaltensketten, die so kurz sind, daß er ein Ereignis als Reiz, ein anderes als Verstärkung und das, was das Versuchstier zwischen diesen beiden Ereignissen tut, als Reaktion bezeichnen kann. Innerhalb dieses eng begrenzten Ablaufs ist es möglich, von der »Psychologie« des Versuchstiers zu sprechen. Im Gegensatz dazu sind die Abläufe, mit denen wir es zu tun haben, viel länger und unterscheiden sich durch die Tatsache, daß in ihnen jedes Ereignis gleichzeitig Reiz, Reaktion und Verstärkung ist. Ein bestimmtes Verhalten von A ist insofern ein Reiz, als ihm ein bestimmtes Verhalten von B folgt und diesem wiederum ein bestimmtes Verhalten von A. Doch A's Verhalten ist insofern auch eine Reaktion, als es zwischen zwei Verhaltensformen von B eingebettet ist. Ähnlich ist das Verhalten von A außerdem auch eine Verstärkung, da es auf ein Verhalten von B folgt. Die hier vorliegende Interaktion ist also eine Kette von triadischen Gliedern, von denen jedes einzelne eine Folge von Reiz, Reaktion und Verstärkung ist. Wir können jede beliebige Trias dieser Kette für sich als ein einzelnes Reiz-Reaktions-Lernexperiment ansehen.

Wenn wir die üblichen Lernexperimente in dieser Sicht betrachten, so bemerken wir sofort, daß ihre Wiederholungen zu einer Differenzierung der Beziehung zwischen den beiden daran teilnehmenden Organismen führen – dem Versuchsleiter und seinem Subjekt. Der Versuchsablauf wird so interpunktiert, daß es immer der Versuchsleiter zu sein scheint, der den »Reiz« und die »Verstärkung« liefert, während die »Reaktionen« vom Versuchstier kommen. Diese Worte sind hier absichtlich in Anführungszeichen gesetzt, da die Definition der Rollen in Wirklichkeit nur durch die Bereitwilligkeit der Teilnehmer entsteht, diese Interpunktionsform anzunehmen. Die »Wirklichkeit« der Rollendefinitionen hat denselben Wirklichkeitsgrad wie eine Fledermaus auf einer Rorschachtafel – ein mehr oder weniger überdeterminiertes Resultat des Wahrnehmungsprozesses. Die Versuchsratte, die sagte : »Ich habe meinen Versuchsleiter so abgerichtet, daß er jedesmal, wenn ich den Hebel drücke, mir zu fressen gibt«, weigerte sich, die Interpunktion anzunehmen, die der Versuchsleiter ihr aufzuzwingen versuchte.

Bateson, Gregory a. Don D. Jackson (1964): Some Varieties of Pathogenic Organization. In: Rioch, David McK. (Hrsg.) (1964): Disorders of Communication. Bd. 42. Research Publications. Association for Research in Nervous and Mental Disease, S. 270–283, S. 273 f., zit. n. Watzlawick, Paul, Janet H. Beavin u. Don D. Jackson (1967): Menschliche Kommunikation. Bern (Huber) 1969, S. 57.

33.5.1 Unterschiedliche Beobachter können den Strom der Interaktion unterschiedlich interpunktieren, das heißt, es gibt nicht eine einzige, »richtige« Interpunktion.

»Du hast angefangen!«
»Nein, Du warst es!«
usw.

Aufgrund der unterschiedlichen Interpunktionsmöglichkeiten ist es in den meisten Fällen schlicht und einfach unmöglich herauszufinden, wie eine spezifische Interaktionsdynamik begonnen hat. Man kann – z. B. als Konfliktmanager oder Mediator – aber zu erarbeiten versuchen, dass sie **nicht** so wie »eingespielt« fortgesetzt wird (was, nebenbei bemerkt, am besten funktioniert, wenn man den Prozess – das Muster der Interaktion

– so interpunktiert, dass jede Partei hypothetisch jeweils als Akteur definiert wird, der den **Reiz** setzt, auf den der andere **reagiert** – was allerdings mit beiden Parteien geschehen muss).

Eine Interpunktionsweise von Ereignissen ist jedoch weder wahr noch falsch.

Bateson, Gregory (1964): Die logischen Kategorien von Lernen und Kommunikation. In: ders. (1972): Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1981, S. 362–399, S. 388.

33.5.2 Unterschiedliche Interpunktionen der Interaktion eröffnen den Raum für unterschiedliche Bedeutungsgebungen zu den jeweils gegeneinander abgegrenzten Verhaltensweisen durch unterschiedliche Beobachter – z. B. die Teilnehmer an der Interaktion.

Aufgrund unterschiedlicher Interpunktionen wird es möglich höchst unterschiedliche Historien und unterschiedliche Kausalitäten zu konstruieren («post hoc propter hoc»). Das hat weitreichende – manchmal fatale – Folgen für die Zuschreibung von Motiven, die das eigene wie fremde Verhalten erklären sollen.

Wenn iranische Revolutionsgarden eine ukrainische Linienmaschine abschießen (8. Januar 2020) und 176 Menschen in den Tod schicken, ist es dann angemessen, das Muster mit dem Start der Linienmaschine beginnen zu lassen, oder muss damit begonnen werden, dass zuvor der hochrangige General Soleimani durch eine US-Drohne getötet wurde (3. Januar 2020) und nach einem Vergeltungsangriff auf eine US-Militärbasis (8. Januar 2020) nun mit einem amerikanischen Gegenschlag auf den Iran gerechnet werden musste ... usw.

33.5.3 Aus unterschiedlichen Interpunktionen ergeben sich unterschiedliche – konfliktträchtige – Möglichkeiten der Wirklichkeitskonstruktion.

Das ist regelmäßig in Konfliktfällen festzustellen, wenn man mit den Konfliktparteien spricht. In der Hinsicht gibt es keinen großen Unterschied zwischen der Frage, ob das eine Kind im Sandkasten dem anderen zuerst das Eimerchen weggenommen hat, oder das andere zuerst mit dem Schaufelchen gehauen hat; in allen Fällen wird der Interaktionsprozess unterschiedlich interpunktiert, so dass unterschiedliche Reiz-Reaktions-Muster konstruiert werden, die jeweils das eigene Handeln legitimieren ...

Daher können Konflikte so gut wie nie ohne Einschaltung eines neutralen Dritten zu einem Ende gebracht werden.

33.5.4 Unterschiedliche Interpunktionen der Interaktion durch die Teilnehmer an der Kommunikation bilden eine Grundlage für gegenseitiges Nicht-Verstehen und die Entstehung von Konflikten.

Wie soll man sich auch gegenseitig verstehen, wenn man in unterschiedlichen **Geschichten** lebt ... Wenn es in diesen Geschichten um Interessensgegensätze geht, die sich gegenseitig ausschließen, und gegenseitiges feindseliges Verhalten legitimieren (z. B. beide »verteidigen sich lediglich gegen die Aggressionen der anderen Partei«), so kommt es zum Konflikt (s. Sätze 67 ff.).

Hinzu kommt, dass Historie immer retrospektiv konstruiert wird, d. h. es geht immer um die Konstruktion einer **gegenwärtigen Vergangenheit**. Ihre Bedeutung – und damit Interpunktion – ist immer so konstruiert, dass sie einen Nutzen für die aktuelle Gegenwart gewinnt, sei es als Legitimation für früheres oder für aktuelles Verhalten.

Ein großer Teil der Sinngebung im Selektionsprozeß kann verstanden werden als das Schreiben von plausiblen Rechenschaftsberichten. Geschichten und Sequenzen für die Gestaltung. Mehrdeutigkeit wird beseitigt, wenn die Gestaltung mit einer Geschichte beliefert wird, welche sie hervorgebracht haben könnte.

[...]

Verhalten ist nicht zielgeleitet, sondern zielinterpretiert. In jedem von diesen Fällen geht die Wirkung der Ursache, die Reaktion dem Reiz, der Output dem Input voraus. Wirkungen, Reaktionen, Outputs sind Vorwände, um die Vergangenheit zu durchforschen und plausible Ereignisse zu entdecken, welche sie produziert haben könnten. In jedem von diesen Fällen wird das Projekt sinnhaft verständlich gemacht, wenn ihm eine Geschichte zugeschrieben wird, aber die Geschichte wird konstruiert, nachdem das Projekt abgeschlossen ist, nicht vorher.

Weick, Karl (1969): Der Prozeß des Organisierens. Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1985, S. 278 f.