

Kapitel 8:

205

Die Rolle der Sprachspiele

1. Der Begriff des Sprachspiels bei Wittgenstein

Wittgensteins Konzept der ‚Sprachspiele‘ stellt einen der Kerngedanken seiner Theorie dar. Er ist, wie wir im letzten Abschnitt gesehen haben, mit dem Begriff der Regel eng verknüpft. Ich werde zunächst auf die Nuancen des Sprachspielbegriffs in Wittgensteins Überlegungen eingehen, um dann den Zusammenhang mit den uns interessierenden Problemen darzustellen.

a. Sprachspiele und Sprachspiel

Gleich zu Beginn seiner ‚Philosophischen Untersuchungen‘ führt Wittgenstein den Begriff des Sprachspiels mit folgender Bemerkung ein:

„Wir können uns auch denken, daß der ganze Vorgang des Gebrauchs der Worte in ([§] 2) eines jener Spiele ist, mittels welcher Kinder ihre Muttersprache erlernen. Ich will diese Spiele ‚*Sprachspiele*‘ nennen, und von einer primitiven Sprache manchmal als einem Sprachspiel reden.

Und man könnte die Vorgänge des Benennens der Steine und des Nachsprechens des vorgesagten Wortes auch Sprachspiele nennen. [...]

Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ‚*Sprachspiel*‘ nennen.“ (PU 7)

In dieser Textstelle wird der ganze Umfang des Sprachspiel-Konzepts deutlich. Durch Verweis auf die in den PU laufend gegebenen Beispiele von *Sprechen* im Handeln wird der Handlungscharakter sprachlicher Äußerungen herausgestellt, sowie die Einbindung kommunikativer Handlungen in einen allgemeinen Handlungskontext betont. Der Sprachspiel-Begriff wird deshalb zu recht als Grundlage der linguistischen Pragmatik bezeichnet, da er erstmals erlaubte, Sprechen als Handeln zu sehen.¹

Wolff unterscheidet fünf Aspekte des Sprachspiel-Begriffs:

— den Aspekt der Tätigkeit, der Gebundenheit der Sprache an Aktivitäten;

¹ Wolff 1980, 236.

- den Aspekt der Verwobenheit der Sprachziele in einen „umfassenden und dazu komplizierten lebenspraktischen Zusammenhang“; /
- den Gebrauchsaspekt;
- den Aspekt der Regelmäßigkeit;
- und den Aspekt der Zweckbestimmung sprachlichen Handelns.²

206

Sprachspiele sind dem Zitat zufolge sowohl einfache, zur Erläuterung des Funktionierens der Sprache erfundene Bei-Spiele, haben also einen methodischen Aspekt³, sie stellen darüber hinaus aber auch den Zusammenhang von Sprechen und Handeln, von Sprechen und Weltansicht heraus. Sprachspiele als Benennungsspiele konstituieren Gegenstände im Bewußtsein der Sprechenden von der Welt, sind Handlungs-Kommunikations-Sequenzen in alltäglichen Situationen, sind darüber hinaus — als Teil der Sprache — sprachliche Interaktionsformen, sind ‚grammatisch‘, stellen Handlungsmuster dar, und sind schließlich eingewoben in das Sprachspiel, das Ganze sprachlicher Weltformung im Kontext einer Lebensform.⁴

Der scheinbare Gegensatz zwischen den Sprachspielen, den ‚primitiven Sprachen‘ und dem Sprachspiel, dem ‚Ganzen der Sprache‘ verschwindet, wenn man sich näher anschaut, wie Sprachspiele mit dem Gesamt der Lebensform verknüpft sind. Die Erklärung der sprachlichen Funktionen hat ihren Bezugspunkt in den alltäglichen Sprachspielen. Um Sprache zu verstehen, muß man auf diese schauen. „Beschreibe Sprachspiele!“ (PU 486) ist Wittgensteins ständig variierte Aufforderung. Es geht nicht um die Erklärung eines Sprachspiels, sondern um seine Feststellung (PU 655).

„Unser Fehler ist, dort nach einer Erklärung zu suchen, wo wir die Tatsachen als ‚Urphänomene‘ sehen sollten. D.h., wo wir sagen sollten: *dieses Sprachspiel wird gespielt.*“ (PU 654)

„Sieh auf das Sprachspiel als das *Primäre!*“ (PU 656)

Allein der Gebrauch der Sprache in alltäglichen Handlungszusammenhänge (einschließlich der rein kommunikativen) gibt an, wie Sprache zu verstehen ist.

In der Kenntnisnahme der gespielten Sprachspiele, der tatsächlichen kommunikativen Handlungen gründet die Einsicht,

„Die Sprache [...] hat keine einheitliche Grundfunktion.“⁵

Sprechen als Tätigkeit, Handlungsverwobenheit der Sprache — dies sind alles Ausdrücke dafür, daß die ‚Verschiedenheit der Sprachspiele‘ (PU 290) nicht in ein einheitliches System gepreßt werden kann. /

207

² Wolff 1980, 226 f.

³ Billing 1980, 102.

⁴ „Das Sprachspiel ist jederzeit als ‚Teil einer Tätigkeit‘ oder eingebettet in eine ‚Lebensform‘ zu betrachten.“ Billing 1980, 102 — „Sprachspiele sind Ausdruck einer Lebensform, die auch komplizierte Züge aufweisen kann.“ Wuchterl 1969, 120.

⁵ Wolff 1980, 227.

„Es gibt unzählige verschiedene Arten der Verwendung alles dessen, was wir ‚Zeichen‘, ‚Worte‘, ‚Sätze‘, nennen. Und diese Mannigfaltigkeit ist nichts Festes, ein für allemal Gegebenes; sondern neue Typen der Sprache, neue Sprachspiele, wie wir sagen können, entstehen und andre veralten und werden vergessen. [...] Das Wort ‚*Sprachspiel*‘ soll hier hervorheben, daß das Sprechen der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform.“ (PU 23)

Wenngleich das Sprachspiel-Konzept den Eindruck eines „Sprachsituationismus“⁶ hervorrufen kann, so darf es doch nicht mit Beliebigkeit gleichgesetzt werden.

Grammatik der Sprache, in Wittgensteins Sinn von ‚Grammatik‘, ist die Regelmäßigkeit des Sprechens in konkreten Handlungsbezügen. Regelmäßigkeit heißt dann auch, daß man bestimmte sprachliche Muster, bestimmte Wörter und Sätze nur in bestimmten Zusammenhängen einsetzen kann. Ich muß die Rolle der Sprache in den Sprachspielen kennen, und ich muß auch die Rolle der verschiedenen Sprachspiele in den verschiedenen Situationen, Kontexten und Handlungsbezügen kennen.

Das Sprachspiel als Ganzes einer Sprache gibt den Ort und die Funktion an, die einzelne Sprachspiele in ihm haben können. Sprachspiele sind ‚Handlungsformen‘⁷ in einer Sprache, die als „normiertes Handlungs(leit-)system zur Bildung von Wirklichkeitsmodellen“⁸ wirksam wird. Nicht nur in „Situation, Gepflogenheiten, Institutionen“ (PU 337) sind die kommunikativen Handlungen eingebettet, sondern auch in den Zusammenhang von in Sprachspielen konstituierten Weltbildern. Die ‚komplizierten Beziehungen zwischen den Sprachspielen‘ (PU S. 287) sind Ausdruck der Komplexität des in ihnen sich konstituierenden Weltverständnisses, Weltverhältnisses. Die Komplexität der Beziehungen zwischen den Sprachspielen selbst — die existiert, weil die Sprachspiele dastehn „wie unser Leben“ (ÜG 559) — spiegelt sich auch im einzelnen Sprachspiel.

Es wäre verfehlt, Sprachspiele als Ersatz sprachsystematischer Strukturbeschreibungen aufzufassen.

„Wir betrachten aber die Sprachspiele nicht als die Fragmente eines Ganzen ‚Der Sprache‘, sondern als in sich geschlossene Systeme der Verständigung.“⁹

Als solche in sich geschlossene Systeme, sie sind es, weil sie sich auf Selbstverständliches, auf gesellschaftlich verbreitete, intersubjektiv gültige Handlungsweisen beziehen, sind die Sprachspiele gleichzeitig Systeme der Weltdeutung.¹⁰ /

208

⁶ So Beerling 1980, 172.

⁷ Schmidt 1971, 219.

⁸ Schmidt 1971, 221.

⁹ Braunes Buch S. 121 f. (= L. W., Schriften Bd. 5, Frankfurt am Main 1970; zit. nach Billing 1980, 100).

¹⁰ Deren Geschlossenheit sollte man allerdings nicht überbewerten, denn die Grenzen eines Sprachspiels können nicht angegeben werden. „Was ist noch ein Spiel und was ist keines mehr? Kannst du die Grenzen angeben? Nein!“ (PU 68)

Neue Weltdeutungen setzen neue Sprachspiele, und damit neue Handlungs- und Lebensformen voraus.

„Die Sprachspiele werden nicht in einem Vakuum vollzogen. Der Zusammenhang der Handlungen ist auch ein Zusammenhang gesellschaftlicher Beziehungen. Und die gesellschaftliche Wirklichkeit dieses Zusammenhanges zeigt sich darin, daß eine Änderung des Begriffsgefüges auch eine Änderung der Lebensform bedeutet.“¹¹

So sind die Sprachspiele der eigentliche Ort der Verknüpfung von Bedeutungskonstitution und Alltagshandeln (einschließlich des nichtsprachlichen).

Die (nach Wuchterl) drei Arten von Sprachspielen, die Wittgenstein beschreibt, nämlich „als Modell einer primitiven Sprache, als sprachliche Funktionseinheit und als Gesamtheit der sprachlichen Tätigkeit“¹² stellen drei Aspekte der Erscheinungsform von Sprache in der Lebenswelt dar. Als Modell einer einfachen Sprache erfüllen sie Beispielfunktionen im Lehren der Sprache. Es war schon bei der Erläuterung des Gebrauchsaspektes der Bedeutung deutlich geworden, daß Sprache lehren nur durch Vormachen und Nachmachen erfolgen kann. Als sprachliche Funktionseinheit umfaßt das Sprachspiel alles, was man mit Sprache in der konkreten Verwendung machen kann. Die Grammatik ist dabei immer eine des Sprechens, des sprachlichen Handelns als Teil eines umfassenden Handlungskontextes¹³, die kein abstraktes System hervorbringt, sondern Handlungsmuster, die allerdings aufgrund der Trägheit von Veränderungen wie eingefroren wirken können. Dabei übersieht Wittgenstein nicht, daß syntaktische Strukturen festgefügt sind als das, was wir mit ihnen im sprachlichen Handeln anfangen. Die Kleider der Sprache machen alles gleich (PU S. 360). Auch kann man sich die Spiele nicht unbedingt aussuchen (ÜG 317), man muß sich an die Handlungsformen halten, die man vorfindet (jedoch auch dies nicht ganz und gar). Schließlich ist die Gesamtheit der sprachlichen Tätigkeit das Sprachspiel einer Sprachgemeinschaft, durch das sie die Welt erhält und in dem sie sich zur Welt verhält. Die Gemeinsamkeit der Regeln, der Sprachspiele gibt der Gesellschaft ihre Identität (und ihren Untergruppen die Gruppenidentität).¹⁴ Die Gemeinsamkeit sprachlichen Handelns liegt in der Gemeinsamkeit der Lebensformen, die nicht mit der Sprache gleichgesetzt werden dürfen, von denen die Sprache aber ein wichtiger Teil ist.¹⁵ /

209

Sprachspiele als regelhaftes sprachliches Handeln im Sprachspiel; das Sprachspiel als Gesamt gesellschaftlicher Sprachhandlungsweisen und Weltdeutungsweisen in den Sprachspielen: dies ist Wittgensteins Konzept der Tätigkeits- und Lebensform-bezogenen Sprachtheorie im Kern.

¹¹ Haller 1981, 64.

¹² Wuchterl 1969, 122.

¹³ „Sprachverhalten und Sprechfähigkeit sind für ihn [Wittgenstein, DB] Teil einer Gesamttätigkeit, eines Sprachspiels, zu dem auch außersprachliches Verhalten gehört.“ Morscher 1981, 120; vgl. auch Billing 1980, 126.

¹⁴ Vgl. Heringer 1974 c, 22.

¹⁵ Vgl. Billing 1980, 43.

b. Sprachspiele als Handlungsmuster

Sprachspiele schillern nicht nur untereinander, ihre Übergänge sind fließend, sie ergeben

„ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen“ (PU 66);

Sprachspiele sind auch wechselnd in der Zeit. Sie sind wie schon gesehen, keine festen Systeme, sondern sind

„etwas, was in wiederholten Spielhandlungen in der Zeit besteht.“ (ÜG 519)

Sie konstituieren sich (wie jede Regel, jede Konvention, jede Handlungsform) in jeder einzelnen der über die Zeit und über die Mitglieder einer Handlungsgemeinschaft verteilten Handlungen. Gleichwohl bestehen die Sprachspiele nicht nur in dem Moment, wo sie gespielt werden.¹⁶ Als gesellschaftliche Handlungsmuster sind sie Konventionen, regeln die Verlässlichkeit sprachlichen Handelns unter Interaktionspartnern. Ein Sprachspiel muß angewendet werden, bekannt und intersubjektiv verbreitet sein, um gespielt werden zu können. Ist ein Sprachspiel vergessen, z.B. die Rolle, die ein bestimmtes Wort in einem Spiel spielen kann, so kann das Sprachspiel nicht mehr gespielt werden (vgl. PU 57). Als Handlungsmuster fungieren die Sprachspiele wie ‚Vergleichsobjekte für sprachliches Handeln‘¹⁷, als ‚Beispielhandlungen‘¹⁸, nach denen der Sprecher handeln kann. Der allgemeine, durch individuelle (gleichwohl intersubjektiv vermittelte) Handlungserfahrung entstandene Beispielcharakter des Handlungsmusters (seine paradigmatische Funktion) kann (und muß bei Kommunikationsstörungen) durch Verweis auf konkrete Beispiele (die ‚primitiven‘ Sprachspiele) jederzeit eingeholt werden.

Benennungen des Sprachspiels als ‚Beispielhandlung‘ bzw. ‚Vergleichsobjekte‘ sollten jedoch nicht dazu führen, wieder ein ‚essentialistisches‘ Moment in die Bedeutungstheorie hineinzubringen. Das Wissen der Interaktionspartner von den je nach Situation, Kontext und Ziel spielbaren Sprachspielen, der befolgbaren Regeln oder Konventionen ist nicht das Wissen gleichsam einer Anweisung, oder einer klar bestimmten ‚Beispielhandlung‘. Vielmehr werden die Handlungen aufgrund der internalisierten, damit aber unter- oder vorbewußten eigenen Handlungserfahrung schlicht vollzogen. Die Kenntnis des Sprachspiels und seiner Regeln erweist sich im erfolgreichen Handeln. Auch dem Analytiker der Sprachspiele liegt nicht so etwas wie die Summe der Beispielhandlungen vor, auf die er zeigen kann und sagen: *das* ist das Sprachspiel. Als etwas, was nur in der Zeit ‚besteht‘, kann das Sprachspiel nur immer wieder vorgemacht werden, durch einzelne, konkrete Spielhandlungen, die jeweils nur *einen* Aspekt des Sprach-

210

¹⁶ Heringer 1974 c, 20.

¹⁷ Schmidt 1971, 219.

¹⁸ Braunroth 1978, 120.

spiels zeigen. Das Sprachspiel ist auch nicht der Durchschnitt dieser Aspekte; die Typik eines Handlungsmusters besteht in der Analogie erfolgreichen vergangenen Handelns zu einer aktuellen Handlungssituation und damit in der Erwartbarkeit gesicherten Verstehens der Spielhandlung bei den Interaktionspartnern. Diese Erwartung ist ein psychologisches Phänomen, das sich (wie Wittgenstein laufend an anderen psychologischen Phänomenen zeigt) der Definition und typisierenden Eingrenzung entzieht.

Der Muster-Charakter der Sprachspiele besteht also nicht in dem einen, immer wieder vorholbaren Muster (wie z.B. ein Stoffmuster immer dasselbe bleibt), sondern in dem nach Situationen variierenden Vormachen („zeigen“) einer konkreten Handlung. Dies meint Wittgenstein, wenn er immer wieder betont:

„Um eine Praxis festzulegen, genügen nicht Regeln, sondern man braucht auch Beispiele. Unsre Regeln lassen Hintertüren offen, die Praxis muß für sich selbst sprechen.“
(ÜG 139)

Die Kenntnis des Musters, die Voraussetzung sowohl des Handelns, als auch des Verstehens eines Handlungsmusters ist¹⁹, ist also die Kenntnis einer Praxis, eigener Handlungserfahrungen. Das Geregelterte, Konventionelle des Sprachspiel-Gebrauchs besteht darin, daß aufgrund der gemeinsamen Handlungsweise, der Gemeinsamkeit der Lebensformen innerhalb einer Handlungsgemeinschaft eine hinreichend sichere Erwartbarkeit besteht, daß der Andere nach denselben Regeln spielt, die selben Muster, Sprachspiele (Regelkomplexe) beherrscht wie der Handelnde selbst.

Das Spezifische und Neue an Wittgensteins Sprachspiel-Begriff ist gerade, daß für ihn Regeln und Konventionen immer nur *in einem Sprachspiel* Anwendung finden.²⁰ D.h. nicht die Verwendung einer isolierten Struktur, einer einzelnen ‚Bedeutung‘ eines Wortes, sondern der Vollzug einer komplexen Handlungsform, die eingebunden ist in ein Handlungsfeld und einen Sinnkontext, der nur schwer in einzelne Regeln aufgelöst werden kann, ist das Entscheidende / im Sprechen. Insofern kann eine Verwendung nicht schlechthin falsch, sondern nur falsch im Zusammenhang des Sprachspiels sein. Jedoch kann jedes Brechen einer Regel ein neues Sprachspiel hervorrufen, da Regeln und Sprachspiele in jedem einzelnen Handlungsvollzug konstituiert werden (müssen).²¹ Bedeutungsveränderung ist eine Verschiebung von Aspekten eines Sprachspiels in der Zeit, in der Masse der als Beispiele fungierenden Handlungsvollzüge.

In gewissem Sinn hat Wuchterl recht, wenn er von der „Unmöglichkeit der Thematisierung der Sprachspiele als soziologischer Fakten“ spricht.²² Doch

¹⁹ Vgl. Heringer 1974 c, 38.

²⁰ „Die Regeln eines Spiels [erhalten] erst in der Verwendung ihr Leben, ohne daß sie vorher in allen Einzelheiten festgelegt wären.“ Wuchterl 1969, 133.

²¹ „Von der Regel zur Anwendung derselben vollzieht der Mensch in jedem Sprachspiel einen Schritt, der nur als unmittelbarer Konstitutionsakt innerhalb des Sprachspiels gedeutet werden kann.“ Wuchterl 1969, 147.

²² Wuchterl 1969, 149.

liegt die Unmöglichkeit nicht allein im *Begriff* des Sprachspiels, sondern in der Komplexität der alltäglichen Sprachspiele selbst. Nicht, daß sich die kommunikative Interaktion, die sich in den Sprachspielen vollzieht, der sozialwissenschaftlichen Analyse entzieht, nur wird es schwer möglich sein, den Zusammenhang der Sprachspiele mit der Tätigkeit, dem Handeln (sprachlich und nichtsprachlich) der Menschen in einer Gesellschaft, ihre ‚Verwobenheit‘ in einer positivistischen Analyse, die die Sezierungskategorien des terminologischen Instrumentariums schon für die Wirklichkeit hält, darzustellen. Erklären von Sprachspielen ist Beispielgeben; darüber hinaus kann die Erklärung immer nur unter Rückgriff auf die *eigenen* Erfahrungen in Sprachspielen erfolgen. Sie ist Verstehen, da sie an das Verstehen kommunikativer Handlungen in der eigenen Praxis gebunden ist. So gesehen kann die Erklärung und Untersuchung von Sprachspielen, auch wenn sie in wissenschaftlichem Interesse erfolgt, immer nur *verstehend* vorgehen, in einer hermeneutischen Anstrengung des Verstehens der Zusammenhänge.

c. Worte im Sprachspiel

Worte haben ihre Bedeutung in ihrem Gebrauch, sie wirken (schaffen Sinn) durch ihre Rolle im Sprachspiel. Jedoch:

„Der Gebrauch dieses Wortes unter den Umständen unseres gewöhnlichen Lebens ist uns natürlich ungemein wohl bekannt. Die Rolle aber, die das Wort in unserm Leben spielt, und damit das Sprachspiel, in dem wir es verwenden, wäre schwer auch nur in groben Zügen darzustellen.“ (PU 156)

Wir wissen, wozu wir ein Wort gebrauchen, wir verstehen es, doch wir kennen nicht seine Funktion, seine Rolle; zumindest können wir sie nicht beschreiben (nur vormachen). Das Wort hat außerhalb des Gebrauchs, unabhängig vom Sprachspiel, keine Bedeutung, allein ist es ‚tot‘ (PU 432). So wie wir ein Wort, / einen Ausdruck erlernen, in bestimmten Sprachspielen, so können wir es gebrauchen. 212

Ein Begriff, ein Wort ist allein nichts, es muß ein Sprachspiel (bzw. mehrere) geben, worin es anwendbar ist (vgl. PU 96). Dabei haben die Zeichen in den Sprachspielen verschiedene Funktionen.²³ Ein Ausdruck, besonders aber die abstrakten Begriffe, können in verschiedenen Spielen verwendet werden, „und manchmal auch, gleichsam, zwischen den Spielen“ (PU S. 299). Um einen Begriff zu erklären, muß man die Sprachspiele erklären, und die Rolle, die die Begriffe in ihnen spielen.

„Denke daran, wie wir jene Ausdrücke [...] gebrauchen lernen; in welcher Familie von Sprachspielen wir ihren Gebrauch erlernen.“ (PU 179)

²³ Billing 1980, 120.

So wie der Gebrauch eines Wortes unüberschaubar ist (PU 122), so kann auch nicht eine einheitliche Rolle, eine feste ‚Bedeutung‘ des Wortes (eines Begriffs) gefunden werden.

Allein auf diese Rolle kommt es an. Zwar kann der Gebrauch eines Wortes auch durch Vormachen eines Benennungsspiels (also durch Zeigen eines Gegenstandes beim Vollzug eines Zeige-Sprachspiels) gelehrt werden, doch muß es nicht notwendig einen Gegenstand geben, auf den ein Begriff verweist; es kommt allein auf das Sprachspiel an, den kommunikativen Handlungsvollzug im konkreten Umfeld, Kontext. Nicht nur bei Empfindungsausdrücken (an denen Wittgenstein es exemplifiziert) sondern auch bei anderen ‚abstrakten‘ Begriffen „fällt der Gegenstand als irrelevant aus der Betrachtung heraus“. (PU 293) Die Rolle eines Wortes in einem Benennungs- und Zeigespiel ist eine andere, als in einem Sprachspiel, wo auf sinnlich Wahrnehmbares nicht mehr verwiesen werden kann. Die Bedeutung eines Wortes (sein Gebrauch) *kann* durch Zeigen exemplifiziert werden. Deshalb darf das Spiel von Gegenstand und Benennung (das laut Wittgenstein eine Irreführung ist) nicht als Grundfunktion der Sprache, und schon gar nicht als Konstitutionsort der Bedeutungen mißverstanden werden.²⁴ Es kommt gerade auf die *Verschiedenheit* der Sprachspiele, der Gebrauchsmöglichkeiten der Worte an; und dies muß auch bei der Analyse historischer Sprache berücksichtigt werden.

Die Bedeutungskonstitution geschieht in dem Sprachspiel als Verknüpfung sprachlicher Interaktion mit allgemeinen Handlungskontexten, die als kommunikative Handlungskontexte Sinnhorizonte hervorrufen.

„Seltsam erscheint der Satz [man könnte hinzufügen: der Begriff, DB] nur, wenn man sich zu ihm ein anderes Sprachspiel vorstellt als das, worin wir ihn tatsächlich verwenden.“ (PU 195) /

213

Seltsam erscheint ein Wort gerade dann, wenn wir versuchen, es uns ohne Sprachspiel vorzustellen. Eine historische Semantik, der es gerade um die Erhellung des Zusammenhanges zwischen Wirklichkeitskonstitution und aktuellem Sprachhandeln zu tun ist, darf ihre Analyse nicht auf isolierte Begriffsworte beziehen, sondern muß das Ganze der Sprachspiele untersuchen, in denen die Worte ihre Rolle spielen.

2. Sprachspiel als Paradigma

Sprachspiele sind, als Beispiele für kommunikatives Handeln, paradigmatisch. Paradigma sind sie darüber hinaus als Komplex der Sinnstiftung, der Zusammenhänge zwischen kommunikativen Handlungen und lebensweltlicher Einbindung, zwischen sprachlicher Wirklichkeitskonstitution und alltäglicher Handlungserfahrung aufzeigt. Hinweisen auf Sprachspiele ist Hinwei-

²⁴ „Aber auch auf den Gegenstand *zeigen*, von dem man spricht, kann ja für das Sprachspiel, für den Gedanken, unter Umständen ganz unwesentlich sein.“ (PU 669)

sen auf Paradigmen (PU 51). Nur im Verweis auf das Sprachspiel wird ein Gegenstand für uns kognitiv relevant. Wir kennen den Gegenstand, weil wir in Sprachspielen mit ihm umgehen. Nur durch die Rolle in diesen Spielen, in der Einbindung in Handlungen, wird der Gegenstand sprachlich aufnehmbar.

Erst im Sprachspiel, in der kommunikativen Aneignung der im Rahmen unserer Lebensform, bei unserem Tätig-Werden für uns entstehenden Welt, wird die Wirklichkeit für uns wirklich.

„Sprache [...] stellt eine Reihe von Verfahren zur Verfügung, mit deren Hilfe Sprecher in semantischen Situationen sozial verbindliche Wirklichkeitsmodelle entwerfen bzw. angebotene interpretieren können.“²⁵

Ort dieses Konstitutionsaktes der Wirklichkeit sind die Sprachspiele; mit deren Konstitution wird also immer auch sozial verbindliche, intersubjektiv gültige Wirklichkeit konstituiert. Der Aspekt des Sprachspiels, d.h. des Komplexes gültiger kommunikativer Handlungsweisen, der mit kognitivem Sinnhorizont ebenso verknüpft ist wie mit der außersprachlichen Tätigkeit, verweist darauf, daß Wirklichkeitskonstitution nicht Akt eines isolierten erkennenden Individuums — hier eines Sprechenden — ist, sondern ein sozialer Interaktionsprozeß, der immer der Beteiligung einer sozialen Gemeinschaft, und dies über die Zeit hinweg, bedarf. Wenn das ‚kommunikative Handlungsspiel‘ sich also als „der spezifische Ort der Begriffsbildung“ erweist²⁶, so wird das nur sinnvoll, wenn man /

214

„das jeweilige Begriffssystem [...] interpretiert als ein Komplex von Regeln, sich in einer bestimmten Weise auf inner- und außersprachliche Faktoren des kommunikativen Handlungsspiels [...] zu beziehen, d.h. sprachliche und nicht-sprachliche Handlungen auszuführen.“²⁷

Der Terminus ‚Begriffssystem‘ kann irreführend sein, weil im Rahmen einer Theorie kommunikativen Handelns und in Anlehnung an Wittgensteins Sprachspiel-Begriff damit nur ein Komplex von Sprachspielen gemeint sein kann, die für die sprachliche Behandlung der Wirklichkeit als Paradigmen fungieren.

Die Wirklichkeit konstituiert sich im Sprachspiel auch dadurch, daß in der sprachlichen Praxis eine ‚unwankende Grundlage‘ gegeben sein muß, um sich sprachlich (und damit über die Welt) verständigen zu können. Dies macht Wittgenstein in seinen unübertrefflichen Bemerkungen „Über Gewißheit“ immer wieder deutlich.

Etwas „ist die Wahrheit nur insofern, als es eine unwankende Grundlage [der] Sprachspiele ist.“ (ÜG 403)

²⁵ Schmidt 1971, 221.

²⁶ Schmidt 1971, 227.

²⁷ Schmidt 1971, 222.

Gerade dadurch, daß die Sprachspiele immer im Zusammenhang eines Weltbildes, von Wirklichkeitsmodellen, stattfindet, und nur in diesen Sinn stiften können, wird der wirklichkeitskonstitutive Charakter sprachlichen Handelns deutlich.

„Ich will gerade sagen, daß ein Sprachspiel nur möglich ist, wenn man sich auf etwas verläßt.“ (ÜG 509)

Dies heißt aber auch, daß eine Analyse der Bedeutungshaftigkeit kommunikativen Handelns nur dann möglich ist, wenn man diese unausgesprochenen Voraussetzungen der Sprachspiele in die Analyse mit einbezieht. Diese muß nicht nur die tatsächlich vorhandenen, sondern auch die „anschließbaren“²⁸ Kontexte erfassen, da sie zur Bedeutungs- (und damit Wirklichkeits-)Konstitution ebenso gehören, wie die ausgesprochenen Worte.

Im Sprachspiel muß die Wirklichkeit als selbstverständliche Voraussetzung unhinterfragt hingenommen werden. Man kann ein Sprachspiel, indem man es spielt, nicht gleichzeitig bezweifeln. Würden wir mit den Sprachspielen gleichzeitig die Zweifel gelehrt bekommen, so würden wir dieses Sprachspiel niemals lernen. (ÜG 283) Es ist dieser Umstand, weshalb uns die Wirklichkeit, die doch nur in Form unserer sprachlichen Auseinandersetzung mit der Welt besteht, so festgefügt, so außer uns selbst stehend vorkommt. Für das Gelingen unserer sprachlichen Handlungen ist es deshalb nicht notwendig, daß wir uns ‚in der richtigen Weise‘ auf die Welt beziehen, es reicht, wenn wir dies ‚auf dieselbe / Weise‘ tun wie die anderen.²⁹ Die „Tatsachen“ sind so fest (hard facts), weil sie „in das Fundament unseres Sprachspiels eingegossen“ sind (ÜG 558). Wohlgermerkt, sie gehören zum Fundament des *Sprachspiels*, sind also ein Teil von ihm, und gehören nicht zur Erde, auf der das Sprachspiel steht.

215

Eine Aussage über die Wirklichkeit ist Teil des Spiels und hat nur innerhalb dieses Spiels ihre Berechtigung, wie Wittgenstein sehr schön zeigt:

„In ihrem Sprachspiel ist sie nicht anmaßend. Sie steht dort nicht höher als eben das menschliche Sprachspiel. Denn da hat sie ihre eingeschränkte Anwendung.

Wie ich aber den Satz außerhalb seines Zusammenhangs sage, so erscheint er in einem falschen Lichte. Denn dann ist es, als wollte ich versichern, daß es Dinge gibt, die ich *weiß*. Worüber Gott selber mir nichts erzählen könnte.“ (ÜG 554)

Innerhalb der Sprachspiele ist ein Zweifel über die Wirklichkeit nicht notwendig, da diese sich im Sprachspiel zeigt (ÜG 391 f.). Sehr wohl ist ein Zweifel über das Sprachspiel möglich — in einem neuen Sprachspiel; weil:

„Das Neue ist immer ein Sprachspiel.“ (PU S. 360)

²⁸ Schmidt 1971, 219.

²⁹ Vgl. Vorlesungen über die Grundlagen der Mathematik, S. 220: „Die Bedeutung des Wortes kennen heißt, es *auf dieselbe Weise* verwenden wie die anderen. ‚Auf die richtige Weise‘ — das heißt gar nichts.“ (= L. W., Schriften Bd. 7, Ffm 1978; zit. nach Billing 1980, 106).

Die Selbstverständlichkeit unserer Welt ist die Selbstverständlichkeit unseres kommunikativen Handelns, unserer Sprachspiel-Praxis. „Und die Praxis muß für sich selbst sprechen.“ (ÜG 139) Sie ist uns, als die Übereinstimmung unseres Handelns, vorgegeben.

„Das Hinzunehmende, Gegebene — könnte man sagen — seien *Lebensformen*.“ (PU S. 363)

Weil unser Handeln — auch das sprachliche — unserer Gesellschaft die Übereinstimmung garantiert (weil: nur wenn wir in Übereinstimmung handeln, können wir erfolgreich interagieren), ‚bedarf das Sprachspiel keiner Rechtfertigung‘: „Es ist vielmehr das alltägliche Sprachspiel hinzunehmen.“ (PU S. 319)

Sprachspiele sind paradigmatisch also nicht nur, weil in der Komplexität ihres Neben-, Mit- und Durcheinanders kommunikativ geschaffene Wirklichkeit zum Ausdruck kommt, sondern auch, weil diese Wirklichkeit als unabdingbare Grundlage des Handelns die ‚anschließbaren Kontexte‘ darstellt, die zur Sinnstiftung unablösbar hinzugehören.

„Das kommunikative Handlungsspiel muß [...] als eine fundamentale Kategorie der sprachphilosophischen Erkenntnistheorie [...] angesehen werden und bildet den Ausgangspunkt und die Bezugsebene für jede prinzipielle Erörterung der Semantizität von Sprache sowie für jede semantische Detailanalyse.“³⁰ /

216

Als fundamentale Kategorie wirkt der Sprachspiel-Begriff deshalb, weil in ihm die Verbindung der einzelnen kommunikativen Handlung zur Regelmäßigkeit sozialen Verhaltens wie zum übergeordneten Sinnhorizont und Wirklichkeitshintergrund sprachlichen Verhaltens angesprochen wird.

Wir hatten im vorigen Kapitel gesehen, daß das Verstehen kommunikativer Handlungen einer auf Sinn zielenden Verstehens-Intention des Kommunikationspartners bedarf (der ‚Sinnkonstanz‘ Hörmanns). Im Sprachspiel-Begriff wird deutlich, weshalb das Verstehen einer kommunikativen Handlung sozusagen als Abbildung des Gehörten auf dem Hintergrund des schon vermuteten Sinnhorizontes erfolgen kann. Im Sprachspiel, als einer verbreiteten gesellschaftlichen Praxis wird nicht nur ausgesprochen, sondern auch angesprochen und angespielt. Die Kommunikationspartner wissen aus ihrer eigenen, im Spielen nicht hinterfragbaren Handlungs-Praxis, daß bestimmte Sprachspiele nur auf dem Fundament bestimmter ‚Tatsachen‘ möglich sind. Ein Sprachspiel spielen heißt deshalb immer auch, anschließbare Sinnkontexte, wenn nicht hervorzurufen, so doch zur Disposition zu stellen. Im Sprachspiel-Begriff wird jener Komplex von Bedingungen, die in unserem Modell als ‚Voraussetzungen des kommunikativen Handelns‘ bezeichnet wurden, in etwas diffuser Weise zusammengefaßt. Diese Vagheit im Konzept spiegelt allerdings die Vagheit der Sprachspiele wider. Ihre Verschiedenheit ist zu stark (PU S. 360), als daß die Mannigfaltigkeit der Voraussetzungen und bedeutungsträchtigen Querverbindungen durch ein ein-

³⁰ Schmidt 1971, 227.

heitliches Konzept dargestellt werden könnte. Es erscheint deshalb fragwürdig, ob ein allgemeiner Sprachspiel-Begriff in einer Weise möglich ist, wie sie in der Linguistik hinsichtlich Eindeutigkeit und Abgrenzbarkeit meist gewünscht wird.

Die Eignung eines solchen Begriffes für die Erforschung des kommunikativen Handelns wird auch davon abhängen, ob man aus systematischem Interesse eine Typik von Sprechhandlungsformen aufstellen will. Die Grenzen eines solchen, an der strukturalistischen Linguistik orientierten Versuchs³¹, sind in der sog. Sprechakt-Theorie deutlich geworden. Will man die Bedeutungshaftigkeit sprachlichen Handelns unter Heranziehung *sämtlicher* sinnrelevanter Faktoren untersuchen (nur so kann man sich der Wirklichkeitsstiftenden Funktion der Sprache wirklich nähern), dann kann man dies nur unter Berücksichtigung der einzelnen, konkreten Sprechhandlungen erfolgreich tun. Der Begriff des Sprachspiels kann dabei als eine Hilfskonstruktion dienen, die die Verwobenheit und Komplexität der einzelnen Handlung in außersprachliche Tätigkeit, gesellschaftliche Konventionen und Regeln, in sprachlich vermittelte Wirklichkeitsmodelle, in anschließbare Sinnhorizonte und kognitive Netze zum Ausdruck bringt. /

217

Eine Untersuchung konkreter Sprechhandlungen, ihre Relevanz in so angedeuteten ‚Sprachspielen‘, kann die nur relative Verlässlichkeit eines durch eigene Kenntnis des Forschers lebenspraktisch gebundenen hermeneutischen Verstehens nicht überschreiten. Allerdings ist zu betonen, daß die Klarheit und Abgrenzbarkeit system-wissenschaftlichen Vokabulars nur einen scheinbaren Fortschritt in der Forschung bringt. Mit zunehmender Klarheit verschwindet auch die Vielfalt der zu berücksichtigenden Faktoren. Wem es auf die inhaltliche Analyse der Sprache ankommt, kann diesen Verzicht nicht hinnehmen. Die Berücksichtigung der ganzen Mannigfaltigkeit der bedeutungsrelevanten Faktoren hat natürlich eine Beschränkung in der Effizienz solcher Analysen zur Folge. Allenfalls einzelne Sprachspiel-Paradigmen können aufgeschlüsselt werden; ein Wörterbuch würde von ihrem Umfang gesprengt. Auf die Rekonstruktion von Wirklichkeitsbildung zielende Semantik kann auf solche Analysen jedoch nicht verzichten, will sie die Strukturen der gesellschaftlich gebildeten Wirklichkeit in ihrer historischen und politischen Einbindung voll erfassen.

3. Geschichtlichkeit der Sprachspiele

Weil Sprachspiele nur in wiederholten Spielhandlungen in der Zeit bestehen, sind sie auch prinzipiell an jedem Punkt ihrer Anwendung der Möglichkeit der Veränderung unterworfen.

„Andererseits ändert sich das Sprachspiel mit der Zeit.“ (ÜG 256).

³¹ Deren Erkenntnisfortschritte ich hier, unter Beachtung der Grenzen ihrer Möglichkeiten wie ihrer Irreführungen, nicht abstreiten will.

Gerade weil das Handeln in Sprachspielen einen ganzen Komplex von Regeln, Voraussetzungen befolgt, kann in jedem einzelnen Konstitutionsakt, d.h. in jeder einzelnen Befolgung eine nuancierte Änderung/Verletzung einzelner Regeln vorkommen. Da das Spielen von Sprachspielen, d.h. das Handeln nach Regeln/Konventionen das Vollziehen von Analogien ist, besteht immer ein gewisser Spielraum der Anwendung der Regel (der Präzedenz-Erfahrung bei Lewis) auf die konkrete Situation. Da das kommunikative Handeln immer den Charakter eines Spielzuges trägt (wenn man Wittgensteins Vokabular folgt), konstituiert sich immer so etwas wie ein (momentanes) Spiel. Das Verletzen einer Einzelregel, eines Aspektes unter den vielen, die das Sprachspiel bestimmen, ist zwar unter bestimmten Umständen als Verletzung des Sprachspiels zu werten, gilt aber, wird es in der Interaktion akzeptiert, als Spielen eines neuen Spiels. Ohnehin ist die exakte Beschreibung eines Sprachspiels unter Formulierung aller relevanten Regeln nach Wittgenstein unmöglich. Lediglich völliges Mißverständnis deutet darauf hin, daß eine Handlung vollzogen wurde, die zu keinem Sprachspiel gehört.³² /

218

Handeln in Sprachspielen als Handeln nach Regelkomplexen in Analogiefällen kann immer verändert bzw. erweitert werden, wenn neue Anwendungsfälle eingeführt werden. Da das Vollziehen von kommunikativen Handlungen nicht einzig aufgrund sprachlicher Faktoren erfolgreich ist, sondern Situationsdefinition und schon bekannter Handlungs- und Sinnkontext unabdingbare Voraussetzungen der erfolgreichen Sinnkonstitution sind, kann die Anwendung einer Einzelregel auf eine neue Situation, innerhalb eines Sprachspiels, das ansonsten konstant bleibt, sowohl das Sprachspiel erweitern, als auch neue Sprachspiele schaffen, ohne daß es zu Mißverständnissen kommt. Das Ändern eines Sprachspiels hat immer auch eine Änderung der Rolle der in ihr vorkommenden Ausdrücke zur Folge, da ihre Bedeutung ein Resultat ihrer Rolle im Sprachspiel ist.

„Wenn sich die Sprachspiele ändern, ändern sich die Begriffe, und mit den Begriffen die Bedeutungen der Wörter.“ (ÜG 65)

Bedeutungsveränderungen einzelner Ausdrücke können also nicht als Veränderung einer einzelnen, isolierten Verwendungsregel interpretiert werden, sondern nur als Veränderung des Gebrauchs dieses Wortes in einem Sprachspiel. Die Veränderung des Sprachspiels muß immer mit erklärt werden, will man Bedeutungsveränderungen in der Sprache erklären.

Sprachspiele stellen, unter paradigmatischem Aspekt betrachtet³³, Bedeutungssysteme dar, die man, unter Berücksichtigung aller relevanten kognitiven Faktoren (die als Voraussetzungen des kommunikativen Handelns

³² Jedoch: Nicht jedes Mißverständnis bedeutet, daß kein Sprachspiel gespielt wurde.

³³ ‚Paradigma‘ verwende ich hier nicht nur im Sinne des Gebens von Einzelbeispielen, wie Wittgenstein es mit seinen ‚primitiven Sprachspielen‘ zeigt (das jedoch zweifelsohne die einzige Möglichkeit des konkreten Zeigens eines Sprachspiel-Paradigmas ist); sondern darüber hinaus in einem umfassenderen Sinn, etwa wie Thomas Kuhn den Begriff in seiner wissenschaftshistorischen Rekonstruktion wissenschaftlicher Bedeutungssysteme verwendet. Vgl. Kuhn 1967.

wirksam werden) auch als kognitive Konnexe bezeichnen kann. Sie verknüpfen, in ihrer konkreten Konstitution als kommunikative Handlungen, Aspekte der Situationswahrnehmung, des Tätigkeitsumfeldes, des kommunikativ erzeugten Sinnkontextes, der allgemeinen und der konkret realisierbaren (d.h. anschließbaren) Welterfahrung und des konkreten Handlungszieles derart, daß in jeder einzelnen Handlung das Wirklichkeitsmodell der Handlungsgemeinschaft wenn nicht explizit, so doch fundamental zum Ausdruck kommt. Die Bedeutung der einzelnen Ausdrücke kann nur erläutert werden, wenn dieser umfassende Sinnkontext entweder als selbstverständlich vorausgesetzt wird (wie es der Fall ist, wenn Erklärender und Handelnder der gleichen kulturellen Gemeinschaft angehören), oder wenn er in einer umfangreichen Analyse explizit gemacht wird. Letzteres ist die schwierige Aufgabe der historischen Semantik. /

219

Eine Semantik, die der Wirklichkeitskonstituierenden und Bewußtseinsbildenden Kraft der Sprache wirklich auf den Grund kommen will, muß sämtliche Momente freilegen, die zur Sinnkonstitution etwas beitragen. Es genügt dabei nicht, nur entlang einzelner Begriffsworte deren Rolle in einigen Sprechhandlungen nachzuzeichnen; vielmehr müssen die Voraussetzungen, die Weltbilder als „der überkommene Hintergrund, auf welchem ich zwischen wahr und falsch unterscheide“ (ÜG 94)³⁴, bewußt gemacht werden. Wittgensteins Sprachspiel-Begriff spielt auf diese Verknüpfung (Konnexe) jeder einzelnen kommunikativen Handlung mit Handlungskontext und zugrundeliegendem Weltbild an und macht damit aufmerksam auf für die Wirklichkeitsbildung relevante Faktoren jeder Bedeutungskonstitution.

In der Veränderlichkeit der Sprachspiele und ihrer Einbindung in die Lebensform liegt ihre geschichtliche Relevanz. Geschichtsbewußtsein, als sprachlich erfahrene Wirklichkeit, unterliegt der diskursiven Einbindung in den Sprachspielen in besonderem Maße. Was die Menschen sich an Tatsachen vorstellen, liegt in ihrem Reden, den Sprachspielen, die sie spielen begründet.

„Stellen wir uns die Tatsachen anders vor, als sie sind, so verlieren gewisse Sprachspiele an Wichtigkeit, andere werden wichtig. Und so ändert sich, und zwar allmählich, der Gebrauch des Vokabulars der Sprache.“ (ÜG 63)³⁵

Die Wichtigkeit der Sprachspiele für uns ergibt sich aus der Rolle, die sie in unserem Leben und Handeln (einschließlich dem Sprachhandeln) spielen. In der Veränderung der Sprachspiele zeigt sich eine Veränderung unseres Lebens. Dies heißt nicht, daß eine Veränderung unserer Sprachspiele (und unseres Vokabulars) als Veränderung unserer ‚Mythologie‘ (ÜG 95), d.h. unserer Weitsicht notwendig auf eine Veränderung unserer äußeren Le-

³⁴ Und damit zwischen dem, was für mich existiert, und dem, was nicht existiert. Es sei hier noch einmal ausdrücklich auf Wittgensteins anschauliches Beispiel des Weltbildes als Fluß und Flußbett verwiesen (ÜG 95 ff.).

³⁵ Die ‚Tatsachen wie sie sind‘ sollten nicht als außersprachlich erfahrbare Welt mißverstanden werden. Die Tatsachen ‚sind‘, weil sie ‚unwankende Grundlage‘ und ‚Fundament‘ unserer gegenwärtigen Sprachspiele sind. Sie ändern sich mit den Sprachspielen wie diese mit der Lebensform.

bensumstände zurückgeführt werden muß. Es kann sich, umgekehrt, auch aus der Änderung der Sprachspiele von der ideologischen Seite her eine Änderung der Lebensformen ergeben. Entscheidend ist dabei, daß die Menschen in der sozialen Gruppe (der Gesellschaft und Sprachgemeinschaft) übereinstimmen.

„So sagst du also, daß die Übereinstimmung der Menschen entscheide, was richtig und was falsch ist? — Richtig und falsch ist, was Menschen *sagen*; und in der *Sprache* stimmen die Menschen überein. Dies ist keine Übereinstimmung der Meinungen, sondern der Lebensform.“ (PU 241) /

220

Die Sprachspiele spiegeln, als Konzentration von Sprach- und Handlungsform den geschichtlich gewordenen Stand einer gesellschaftlichen Lebensform wider. In bestimmten geschichtlichen Situationen und in bestimmten Gesellschaften sind immer nur bestimmte Sprachspiele möglich, andere nicht. Dies gibt die Grenzen des zu meinen Möglichen für einen einzelnen Sprecher an.

„Die Sprache ist von der historisch vorgegebenen Kommunikationsform abhängig, so daß der Spontaneität keine gänzlich willkürlichen Idealgebilde entspringen. Durch den relativen Handlungszwang innerhalb der Gemeinschaft wird unsere Sprache in ihrer Produktivität gleichzeitig kanalisiert. Jeder Sprachspielentwurf kann mithin nur ein *nicht artikulierbares* Vorverständnis enthalten. Es manifestiert sich in der konkreten Realisation einer spontanen Handlung.“ — „Das Verstehen wird so Element einer Lebensform, in die man aufgrund der historischen Situation gestellt ist.“³⁶

Historische Lebensformen, zu denen das kommunikative Leben wesentlich gehört, finden ihren Ausdruck in den Sprachspielen, die Untersuchungsort der Veränderungen sind. Durch ihr sporadisches Wesen, existierend nur in den immer wiederholten, ständig neu und anders sich manifestierenden Spielhandlungen in der Zeit, sind die Sprachspiele der Veränderbarkeit und dem Einfluß historischer Situationen immer offen. Ihre Konstitution, die Konstitution ihrer Regeln, und damit ihre Bedeutungshaftigkeit bleibt gebunden an die einzelne situativ und kontextuell eingebundene Sprechhandlung. Im Sprachspiel-Begriff haben wir beide Aspekte des kommunikativen Handelns verbunden: die Notwendigkeit, die einzelne kommunikative Handlung, die einzelne Verwendung des sprachlichen Materials als einzigen Ort der Manifestation von Bedeutung aufzusuchen; und der Zusammenhang, der das Sprachspiel als ‚gemeinsame menschliche Handlungsweise‘ in geschichtliche Situation und gesellschaftliches Weltbild einbindet.

Beide Aspekte sind für die historische Semantik unabdingbar. Bedeutung, und damit kommunikativ vermittelter Sinn, konstituiert sich als Wechselverhältnis zwischen konkretem kommunikativem Akt und übergeordneter Sinnorientierung. Beide kommen in der konkreten Handlung zur Anwendung, haben dort ihren Erscheinungsort und verweisen doch auf das Vage, Un-

³⁶ Wuchterl 1969, 145 und 159.

faßbare des situationsüberschreitende Sinnhorizonts. So konkret die einzelne Handlung, bei genauer Kenntnis aller zu erwägender Faktoren, interpretiert werden kann, so vage bleibt die Rekonstruktion des hermeneutisch zu erschließenden übergeordneten Geschichtssinns. Es kann durchaus bezweifelt werden, ob es sich dabei noch um eine angemessene Erklärung handelt, oder ob mit einer solchen Rekonstruktion nicht ein neuer, anderer Diskurs in die Welt gesetzt wird. Dieser hätte dann seine eigene, andersartige Berechtigung, wäre eingebunden in *unsere* Lebenswelt und wäre nur aus ihr heraus zu verstehen. Die Geschichte der Sprachspiele könnte so zu einem neuen, einem ewigen Sprachspiel der Geschichte werden.