

Würfel, Maul, Wurf  
Zum Sprachspiel Wittgensteins  
1997

MATERIALHEFT GERHARD SPRING

– es war kein Spiel in unserem Leben.  
Und ich mußte mich vergessen können.  
Und ohne Spiel kann man sich nicht vergessen.

*Tolstoj*

Die Vorstellung, jedes Wort habe eine Bedeutung oder jedes Zeichen etwas, auf das es verweist oder das es vertritt (»Hier das Geld und dort die Kuh, die man dafür kaufen kann«), ist nicht durchwegs verfehlt und einfach falsch zu nennen. Zwar handelt es sich um eine Vorstellung von der Sprache, die zweifellos primitiv ist. Aber als primitive Vorstellung von der Sprache bedarf sie nur einer Einschränkung auf den Bereich (PU, § 3), dem sie gerecht wird, und als Vorstellung einer primitiven Sprache fehlt ihr dann vielleicht nur noch die konkrete Situation, in der die Sprache nur in Worten gebraucht wird, die in der Tat jeweils eine Bedeutung haben.

Der Zweck des Sprachspiels aus dem § 2 der *Philosophischen Untersuchungen* von Wittgenstein ist nicht die leichtfertige Zerstörung jener Vorstellung (oder nur eine Kritik der Sprachauffassung von Augustinus), sondern ihre Rechtfertigung durch ein bestimmtes Beispiel. »A führt einen Bau auf aus Bausteinen [...] B hat ihm die Bausteine zuzureichen.« Ruft A nun »Würfel oder »Platte«, dann reicht B dem A irgendeinen Würfel und eine Platte zu, nur keine Schallplatte und auch keinen Würfel für das Glücksspiel, weil es sich hier um ein Sprachspiel handelt, das kein Glücksspiel ist und in dem ein Wortspiel auch nur einem Spielverderber einfallen würde, der hier von Anfang an nicht mitspielt. Nur ein Spielverderber, den man als Figur in Wittgensteins Sprachspielen nicht recht ausmachen kann, zieht mit anderen als den im jeweiligen Spiel aufgestellten Figuren oder macht einen Zug, der von einer gegebenen zu einer idiosynkratischen, von ihm, dem Spielverderber allein herausgenommenen Konfiguration führt, die im jeweiligen Sprachspiel keinen Anschluß findet, aus ihm herausfällt und in ein anderes Sprachspiel hineinfällt, das es vielleicht schon gibt oder das zu erfinden den Spielverderber immer noch als den Spielverderber jenes Sprachspiels stehen lassen würde.

PU = *Philosophische Untersuchungen*

ÜG = *Über Gewißheit*

Wwk = *Wittgenstein und der Wiener Kreis*

H = Hintikka, *Untersuchungen zu Wittgenstein*, Frankfurt a. M. 1990

K = Kripke, *Wittgenstein über Regeln und Privatsprache*, Frankfurt a. M. 1987

R = Rorty, *Der Spiegel der Natur*, Frankfurt a. M. 1981

Ein Spieler/Sprecher, der dementsgegen ein Sprachspiel an sich verdorben findet, indem er in ihm z.B. jetzt einen Widerspruch zu entdecken meint, der ab jetzt oder schon immer alle möglichen Züge zugleich erlaubt und verbietet, meint vielleicht das Sprachspiel als solches zu retten, wenn er eine neue Regel einführt, die den Widerspruch hinfort ausschließt. Doch selbst dieser wohlmeinende Vorschlag wird von Seiten der Wittgensteinschen Sprachspielgemeinschaft als an sich selbst – verderben oder als Vorschlag eines Spielverderbers denunziert, da er die Regel der Widerspruchsfreiheit offenkundig von einem anderen Spiel auf dieses Sprachspiel übertragen hat, das bis jetzt immerhin gespielt worden ist und daher an sich selbst verdorben gar kein Sprachspiel gewesen wäre, das auch gar nicht erst auf irgendeine Verbesserung oder weiterführende Ergänzung hatte warten müssen, »Solange ich spielen kann, solange kann ich spielen, und alles ist in Ordnung.« (Wwkr, 120)

Wer zum Beispiel die Beziehung »Name/Gegenstand« – aus welchen Gründen auch immer – für an sich verdorben und als solche für immer erledigt hält, dem halt seinerseits Wittgenstein entgegen: »Schau auf das Sprachspiel (2) – oder ein Anderes! – dort ist zu sehen, worin diese Beziehung besteht« (PU, § 37). Wittgensteins erste, wörtlich in den *Traktatus* übernommene Eintragung in die Tagebücher, »Die Logik muß für sich selbst sorgen«, gilt auch später noch, in einem verschärften Sinn, für die Sprachspiele aus den *Philosophischen Untersuchungen*, denen er in der Herausgabe den *Traktatus* vorangestellt wissen wollte, vielleicht als Sprachspiel Nummer Null. Wie die Logik bedarf ein Sprachspiel weder einer Korrektur von außen noch einer externen, transzendentalen oder durch Tatsachen verbürgten Rechtfertigung beziehungsweise keiner anderen Korrekturen und Rechtfertigungsfiguren als denen, die als elementare Bestandteile im jeweiligen Sprachspiel selbst vorkommen und auf ihm gleichsam als auf ihrem grundlosen Grund aufrufen.

Anders als die Logik kommt allerdings das Sprachspiel nur als eines unter vielen vor. Nur in der Vielheit der Sprachspiele läßt sich deren jeweilige Grund- und Rechtfertigungslosigkeit rechtfertigen, in genau dem Sinn, in dem jedes Wort nur dann eine Bedeutung hat, wenn zum Beispiel der zur Verfügung stehende Wortschatz aus »Würfel und »Platte« besteht und deren Bedeutung darin, daß B einen Würfel und eine Platte A in derselben Reihenfolge zureicht, in der A jene Wörter ausruft, Der Einwand, das sei nicht das Spiel, das mit der Sprache gespielt wird, greift ebenso über dieses eine Sprachspiel hinaus und im Grund daneben, wie die Antithese die von ihr in den Blick genommene Sprache überhaupt verfehlt, in der keinem Wort eine Bedeutung beziehungsweise jedem Wort keine Bedeutung zukommen soll. Das Kompositum »Sprachspiel verdankt sich nicht zuletzt dem Umstand, daß »das Spiel nur als ein vielleicht etwas pathetischer Titel über einem Spiel unter anderem figuriert und, dem analog, »die Sprache« nur als ein von einem bestimmten Redebereich abgezogenes Abstraktum. »Das (jeweilige) Sprachspiel ist das Spiel, das mit der Sprache in einer bestimmten Situation wie der mit den Bausteinen eben gespielt wird und in dem zwei Spiele zugleich spielen gerade dieses eine Sprachspiel bedeuten würde.

Eine Replik auf das Sprachspiel § 2 aus den Aufzeichnungen *Über Gewißheit* zeigt, wie wichtig in Wittgensteins Untersuchungen dieses jeweilige Spiel ist, welches eben gespielt wird – in einer Situation, in der alle Ingredienzen samt den Regeln wenn nötig offengelegt sind (»Nothing is hidden«) –, welche Rolle also die quasi-ethnologische »Fiktion« spielt, die gesamte Sprache (einer primitiven Spielgemeinschaft) bestünde jeweils aus einem primitiven Sprachspiel, das den Spielern/Sprechern wie ein Fliegenglas übergestülpt ist.

396. Im Sprachspiel (2), kann er [A oder B] sagen, er wisse, daß das Bausteine sind? – »Nein, aber er *weiß* es.«

Er weiß es, wie es die Katze weiß und nicht sagen kann, daß es Mäuse gibt (vgl. UG, ZIS) Tiere spielen hier nicht die Rolle von Metaphern, aus denen dann und wann einmal in der Prosa der *Philosophischen Untersuchungen* ein erwachsener, freier oder sprachschöpferischer Sprecher entschlüpft. Die Tiere sind der ausschließliche Aspekt, unter dem Wittgenstein alle Sprecher betrachtet, ob sie nun am Spiel- oder am Bauplatz oder in den »Geschäftsbüchern der Mathematik« agieren. »Ich will den Menschen hier als Tier betrachten; als ein primitives Wesen, dem man zwar Instinkt, aber nicht Raisonement zutraut [ . ] Die Sprache ist nicht aus einem Raisonement hervorgegangen « (PU, § 475)

Man sagt auch von Tieren, daß sie spielen, wenn sie sich in für ihre jeweiligen Überlebenszwecke notwendige Tätigkeiten und Verhaltensweisen einüben, deren konkrete Anwendungssituation sie scheinbar fiktional vorwegnehmen und simulieren; die Beute ohne Fraß, Gefahr auf ungefährlichere Art, einen so und so überlebten Tod. Wie man Tieren ein bestimmtes oder anderes als ihr gewöhnliches Verhalten durch Abrichtung, durch Drill und nicht durch Wahlfreiheit beibringt, wird ein Spieler/Sprecher in ein Sprachspiel durch Abrichtung und nicht durch (Zeichen-) Angebote und (Zeichen-) Erklärungen eingeführt, die das jeweilige Sprachspiel nur aufrechterhalten können und insgesamt schon voraussetzen Ob jener dann einen (für ihn) »neuen Begriff« sich angeeignet hat oder nicht, darüber befindet, wie Kripke sagt, »nach genügender Abrichtung« (K, 12]) die jeweilige Spieler- und Sprachgemeinschaft, indem sie dessen Anwendungen auf genügende Belege für die Übereinstimmung oder Nichtübereinstimmung mit ihrem eigenen Verhalten kontrolliert, das seinerseits nur durch die im jeweiligen Sprachspiel übliche Übereinstim-

mung abgestützt ist, in der zwar das Ganze aus Sprache, Tätigkeiten und allfälligen Bausteinen involviert ist, nicht aber eine übergeordnete Instanz (der »Anrufung«), welche zunächst etwa von innen den Eintritt in das Spiel oder dann quasi von außen dessen weitere Ausführung legitimieren oder auch nur überwachen konnte (Das Spiel der Abrichtung mit der Figur »Abrichter/Abgerichteter«.)

Das Sprachverbot, das im *Traktatus* die Logik und somit »die Beziehung von Sprache und Wirklichkeit« wie ein mysteriöses Arkanum umgibt oder von innen her aufrecht erhält, ist in den Sprachspielen nicht nur vervielfältigt, sondern spielt erst in ihnen die ihm wesentliche Rolle der Vervielfältigung und (wenn man so will) der Überproduktion von Unsinn, der notwendigerweise abfällt, sobald in der Sprache etwas über die Sprache gesagt wird. Von diesem Strukturbaum-Dilemma sind die Sprachspiele die ironische Auflösung (vgl. H, 277), Es ist nicht Wittgenstein als Philosoph des enigmatischen *Traktatus*, der jenes Verbot in dessen sattsam bekannten Schlußstein ausspricht und der gewöhnlich so beredtsamen Sprache aufzuoktroyieren scheint, sondern Wittgenstein als Autor der (auch literarisch so für sich einnehmenden) Sprachspielen und lakonischen Vierzeiler, der in den *Philosophischen Untersuchungen* Ernst macht mit der von Hintikka so genannten »These von der Unausdrückbarkeit der Semantik«. Daß diese »These« im Rahmen der Sprachspiele nicht mehr als eine Figur vorkommt und in keinem Satz ausgesprochen wird, spricht für (und nicht gegen) ihre (nicht nur »methodische«) Gültigkeit, die keinen Platz mehr hat am Rand oder an der Grenze des oder irgendeines Sprachspiels, weil sie dessen jeweiliger Unterscheidungs- und Erscheinungsgrund ist, der, als solcher benannt, unversehens zur Figur an der Oberfläche eines anderen Sprachspiels wird, das in seinem Auftreten noch unbestimmt und abstrakt, durch nichts gerechtfertigt ist.

Diese ironische Figur zieht als Konsequenz die Verweigerung einer Antwort auf die Frage nach dem Status der Sprachspiele nach sich. Sie sind nicht fiktiv, wie es etwa eine »ideale« Sprache wäre. Die Sprachspiele sind »nicht Vorstadien einer Reglementierung der Sprache«, sondern Vergleichsobjekte (PU, § 130). Als solche beziehen sie sich aber auch nicht modellhaft auf das reale Sprachverhalten, als ob sich in ihm die Situation eines jeweiligen Sprachspiels jemals unmittelbar zeigen würde.

Es ist die Ironie des Begriffs »Sprachspiel«, derartige an Metaebenen orientierte Vorstellungsweisen von der Sprache, wie sie sich im Paar »Fiktion/Realität« finden, einerseits auszulöschen und andererseits den Zwang einzusetzen und aufrechtzuerhalten, der in jenen hierarchischen Modellen bloß vorgestellt und rekonstruiert werden kann. Der Zwang, der in der Opposition »real/fiktiv« nicht ausgedrückt werden kann, weil dessen Trennungsstrich der Horizont und die Macht des jeweils im Gebrauch stehenden Sprachspiels ist, wird nicht durch ein anderes oder neues Sprachspiel gebrochen, sondern fortgesetzt und in der Handhabung der damit etablierten Unterscheidung verschiedener Sprachspiele verstärkt. Ein Spiel mit bereits angepaßten und damit im Sinn Rortys »der Wirklichkeit entsprechenden« Sprachspielen (R, 402), ist kein Metaspiel, das sich über jenen als bloße Fiktion erhebt. Es ist nur ein anderes Sprachspiel, in dem zwar »von Anderem gesprochen« wird (vgl. PG, 184), aber gleichfalls in einer für das Sprachspiel charakteristischen »Beziehung von Sprache und Wirklichkeit«, – eine Beziehung von Zeichengebrauch und Anwendungsbedingungen, die sich auch im Fall von Gebrauchsbeschreibungen beispielsweise auf Haushaltsgeräte erstreckt und nicht auf Metaobjekte. In derselben Rolle, in der die Grammatik die Logik vom *Traktatus* ersetzt, ersetzt das Sprachspiel die Grammatik. In ihm wird »die Anwendung der Sprache beschrieben, das was man den Zusammenhang zwischen Sprache und Wirklichkeit nennen möchte«

(Eintragung Wittgensteins vom 16.2.1932). (In Rortys Sprachspiel-Auffassung, »Sätze sind mit Sätzen verknüpft, und nicht mit der Welt« (R, 402), ist »die Welt« gewiß nur ein leerlaufendes Rad, durch das ganz konventionell gekürzt werden kann.)

Kennzeichnend für die doppelte Funktion des Sprachspiels – einerseits Metabereiche zu eliminieren und andererseits den in ihrer Figur vorgestellten Zwang einzusetzen – ist schon das erste Auftreten vom Begriff »Spiel« in den Gesprächen Wittgensteins mit dem Wiener Kreis. Im Zusammenhang mit der »Metamathematik« Hilberts bemerkt Wittgenstein einerseits, daß ein scheinbar übergeordnetes Schachspiel, in dem die Schachfiguren die Schachregeln vertreten, so daß mit den Figuren als Schachregeln etwa rein nach den logischen Gesetzen gespielt wird, nicht ein Metaspiel über dem Schach, sondern nur ein anderes Spiel wäre. (Die Grundlagen-Sorge um Widerspruchsfreiheit vergleicht Wittgenstein mit einer verfehlten Übertragung der Vorsorge-Impfung gegen Tuberkulose auf die Mathematik) Andererseits taucht das Schachspiel im Zusammenhang mit Freges Alternative auf, nach der die Zeichen in der Mathematik entweder Zeichen von etwas sind und somit eine feste Bedeutung haben, der sie im platonischen Sinn gerecht werden müssen, oder Zeichen von nichts, nur Striche auf Papier sind, mit denen man beliebig – formalistisch oder nicht – verfahren kann. Gegen diese falsche Alternative, sagt Wittgenstein, haben die Formalisten recht, da es ein Drittes gibt, in dem die Zeichen verwendet werden wie im Schachspiel: dessen Figuren sind »nicht Holzfiguren, und doch vertreten sie nicht etwas, was ihre Bedeutung wäre« (Wwkr, 105). Daß hinter dem »Bauern« kein Bauer steht, läßt die geschnitzte Figur willkürlich erscheinen, dennoch ist sie nicht beliebig. Sie hat ihren »logischen Ort in der Gesamtheit der Spielregeln« und »wollte man hier von ihrer Bedeutung reden, so wäre es am natürlichsten zu sagen: Die Bedeutung des Schachspiels ist das, was alle

Schachspiele gemeinsam haben« (ebd.), sie besteht mit anderen Worten in dem, in dem alle Schachspiele übereinstimmen, sofern es überhaupt Schachspieler gibt, die sich übereinstimmend auf »das Schachspiel beziehen und in dieser Übereinstimmung dann auch wirklich Schach spielen Die Übereinstimmung im Schach hat zwar einen herben Anteil von Willkür und »beruht, wie jede andere [Sprache], auf Übereinkunft« (PU § 355), die nicht totsicher ist. Aber sie ist auch nicht eine Abmachung als eigene Sache der Teilnehmer »Hier das Geld, dort die Kuh, die ihren Preis hat « Daher der Zwang, mit dem »ein Bauer« nur als ein Hauer figuriert und nicht als »ein Turm« oder um Turm, auch wenn die Figuren ausgetauscht oder vertauscht worden sind.

Doch das Schachspiel ist nicht das hervorragende Vergleichsobjekt für die Sprache, da es analog zu dem Schach, das man als *ein* Spiel zumindest zu kaufen kriegt, die eine Sprache gar nicht gibt. Besser eignet sich das in den *Philosophischen Untersuchungen* eine größere Rolle spielende *Ballspiel*, das einem im Laden nicht recht besser als das Geigenspiel ausgehändigt werden konnte, wobei es sich zudem um Spiele handelt, bei denen die im Schach vordergründige und explizit formulierbare Regelkenntnis eher eine verschwindende oder gar keine Rolle spielt. Die Sprachspiele haben einen begrifflichen Vorrang vor ihren Regeln (vgl. H, 34). Wenn das Regelfolgen primär ist, dann ist es blind, und die Deutung der Regel ist sekundär. Primär sehe ich in einem Bild einen Löwen und falle auf die Attrappe hinein. Daß ich es als »einen Löwen« sehe, ist sekundär.

Die Familienähnlichkeit der Sprachspiele wird von einem Zug durchzogen, in dem sich vielmehr Adornos Auffassung vom Spiel als einer Zwangsarbeit findet, als daß sie sich mit Rortys Charakterisierung der Philosophie Wittgensteins überschneidet, nach der sie als »Bildung eines nichtnormalen Diskurses« zu verstehen ist, dessen »innovative Kraft und Fremdartigkeit« uns »aus unse-

rem alten Selbst herausführen [und] dazu beitragen (soll), daß wir andere Wesen werden« (R, 390) Die Sprachspiele Wittgensteins verhelfen »den Lesern und der Gesellschaft als ganzer« nicht »zum Ausbrechen aus einer abgenutzten Sprache und Geisteshaltung« (R, 22), wie Rorty meint. Deren Bewegung läuft eher umgekehrt auf ein Einbrechen in eine bereits benutzte und damit irgendwie abgenutzte Sprache hinaus, die im Gebrauch selbst (»in actu« und im Brauch) nie in der abgeschlossenen Form eines Sprachspiels gegeben ist. Die Kontur der Abgeschlossenheit, in der sich selbst das primitivste Sprach- oder Ballspiel bewegt, wird nur im Rückblick beziehungsweise projektiv gezogen. Als Vergessen des Gegenwärtigen – (des)-Gebrauchs-(der)-Situation – wird sie in jedem Spiel mit anderen Linien gezogen, deren Ausmalen wie das Durchspielen eines Gedankens im »genauen Ausmalen von Anomalien« besteht (UG, 552). Eine davon, »die Anpassung an Rechtfertigungsnormen« trägt, wie Rorty sagt, den Titel »Objektivität« (R, 391), worunter man sich »aber nicht mehr« vorstellen soll: »nicht einen Zugang zu etwas, in dem unsere Rechtfertigungspraxis »gründen« soll, zu einem Grund, der der Rechtfertigung nicht bedürfen soll (R, 392). Diese »Selbsttäuschung« (Rorty) konnte man als Generator der Sprachspiele betrachten, in denen jener Zugang aber nicht mehr ist als der Ausweg vom grundlosen Gebrauch der (jeweiligen) Sprache. In einem »normalen« Gedankengang (»Hier die Norm, dort die Überschreitung«) erscheint daher der Ausweg aus dem (jeweiligen) Sprachspiel versperrt. Wie »das System der Spiele grenzt [es] nicht an das Nichtspiel an, [...] es muß von innen begrenzt sein, dadurch daß die Spielregel verschwindet«. (Wwkr, 132) Der aus dem Spiel gezogene »Grenzfall wurde eben nur ein anderes Spiel bilden. Er ist aber auch keine Fiktion – auch kein bloßes Nicht-Spiel, so als würde mir einer, nach einem Beispiel Wittgensteins, einen Ball zuwerfen, den ich dann nur in meiner Vorstellung zurückwerfe.