

# Der Turm zu Babel

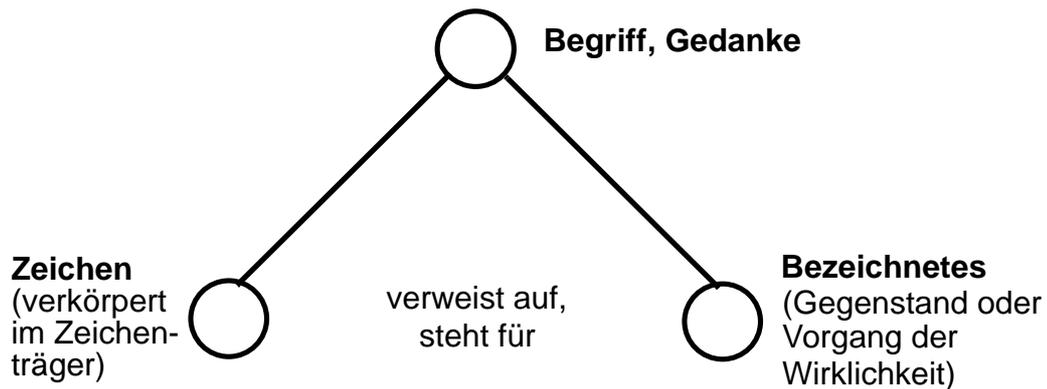
Ein Thesenpapier von  
Peter Brödner

*„ ..., daß der Herr daselbst verwirret hat aller Länder Sprache.“*  
1. Mose 11, 9

**These 1:** Der Turm zu Babel hat nicht absehbar viele Räume. Ein jeder dieser Räume ist ein Sprachraum. Die sprichwörtliche babylonische Sprachverwirrung kommt zustande, weil Menschen zumeist in verschiedenen Sprachräumen leben. Damit sich zwei Menschen verstehen können, müssen sie im selben Sprachraum sein. Sonst „reden sie aneinander vorbei“ – wie schön sich doch die Raummetapher in der Sprache widerspiegelt. Damit hat es, bei genauerem Hinsehen, folgende Bewandnis.

Ein Sprachraum ist für mich eine Menge zulässiger beziehungsweise gemeinsam anerkannter Zeichen(ketten) zusammen mit dem hierfür geltenden, geteilten Interpretationsrahmen, der den Zeichenketten Bedeutung verleiht. Beide, die Menge der Zeichenketten, vor allem aber der Interpretationsrahmen, sind variabel. In der sozialen Interaktion, die wir Kommunikation nennen (siehe These 2), ist der Sprachraum in Bewegung: Es können neue Zeichenketten gebildet werden, und der Interpretationsrahmen verändert sich, indem Zeichenketten gewandelte Bedeutungen zugeordnet werden.

Im Prozeß der sozialen Interaktion wird eine komplexe Beziehung, das wohl bekannte Bedeutungs-dreieck (vgl. Bild 1), hervorgebracht und (veränderlich) reproduziert. Im Bedeutungs-dreieck wird ein Zusammenhang ausgedrückt zwischen einem konkreten oder abstrakten Gegenstand oder Vorgang, seinem Begriff oder Gedanken und einem Zeichen (bzw. einer Zeichenkette) als realem Mittel, das für einen Interpreten stellvertretend für diesen Gegenstand oder Vorgang stehen kann. Dabei wird die reale Bedeutungszuweisung oder Interpretation als komplexe kognitive Funktion der Begriffsbildung vom jeweils individuellen Gehirn geleistet. Diese Interpretationsleistung ist prinzipiell kontingent und daher immer wieder, um sich zu stabilisieren, auf Bestätigung von außen angewiesen. Daher ist Bedeutung, obgleich durch individuelle Kognitionsleistung erzeugt, letztlich sozial konstruiert.



*Bild 1: Bedeutungs Dreieck*

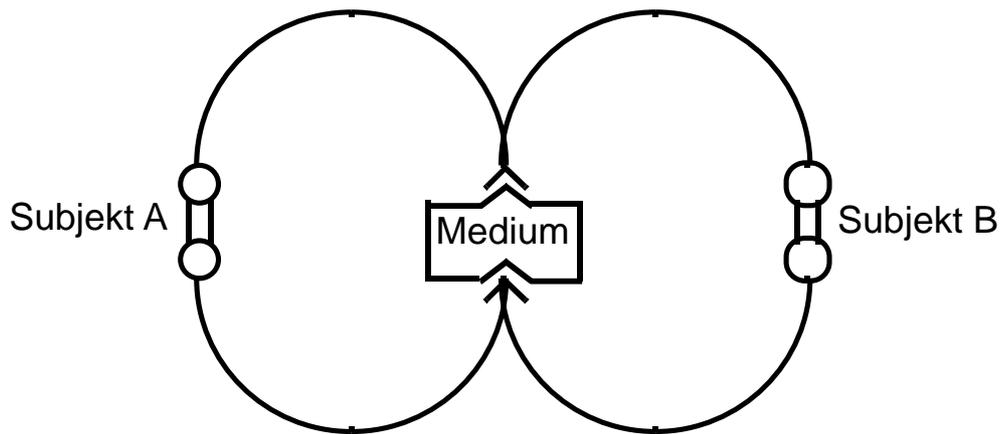
Semiotik ist dann die Lehre des Bezeichnens. Sie umfaßt die

- Syntaktik als Lehre von den formalen Beziehungen der Mittel,
- Semantik als Lehre von der Zuordnung von Bedeutung (Mittel-Objekt-Bezug, Information; z.B. Ikone, abstraktes Symbol, Metapher),
- Pragmatik als Lehre von der Interpretation der Zeichen im historisch-kulturellen Umfeld von Autor und Interpreten (Praxis; z.B. Mehrdeutigkeit, Bedeutungswandel der Zeichen).

Die Bedeutung einer Zeichenkette ist ihr Begriff: Die Bedeutung ist das, was der zugrundeliegende Unterschied in einem Handlungskontext ausmacht. Sie ist Ergebnis einer Interpretation. Die Bedeutung einer Zeichenkette kann auch aufgefaßt werden als die Gesamtheit aller Regeln ihres Gebrauchs (→ Pragmatik).

**These 2:** Kommunikation ist ein fast unmöglicher Vorgang sozialer Interaktion, der gleichwohl, freilich unter nur schwierig herstellbaren Bedingungen, gelingen kann. Das Gelingen nennen wir dann „Verstehen“. Kommunikation setzt einen geteilten Sprachraum voraus. Ob sich Menschen freilich im selben Sprachraum befinden, können sie nur durch längeres gemeinsames Handeln, nicht durch äußere Anzeichen feststellen. Indem sie dabei allmählich in den Handlungen der Beteiligten deren Absichten erkennen, vermögen sie die Bedeutung geäußerter Zeichenketten zu erschließen. Das genau macht Kommunikation so schwierig.

Entgegen landläufiger Auffassung beruht Kommunikation nicht auf dem Senden und Empfangen von Information. Information und Bedeutung sind nicht Eigenschaften der Dinge oder Sachverhalte der Welt, sondern werden durch erfolgreiches Handeln erzeugt. Sie können als semantische Konstrukte nicht transportiert oder gespeichert werden, sie können lediglich bestimmten Zeichen zugewiesen und interpretierend rekonstruiert werden (Signifikation). Mithin beruht Kommunikation auf Bedeutung zuweisender Interaktion zwischen zwei und mehr Personen, bei der sich die Beteiligten mit ihren äußernden und interpretierenden Handlungen wechselseitig auf das Geäußerte beziehen. Eine Äußerung von A ruft eine Interpretation durch B hervor, die B veranlaßt, sich seinerseits zu äußern usf. (vgl. Bild 2).



*Bild 2: Kommunikation*

Kommunikation bedarf grundsätzlich eines Mediums. Indem A in diesem Medium Gestalten bildet (beispielsweise Laute oder Zeichen(ketten) formt), kann B diese Formen wahrnehmen und interpretieren. Dadurch, daß A Zeichen(ketten) formt, ist B imstande, sich durch deren Interpretation zu informieren, und umgekehrt.

Sprechen und Hören, Zeichenbildung und Deutung der Zeichen (Laute, Schriftzeichen) sind beides schöpferische, zueinander inverse Tätigkeiten der Kommunikation. Intention der Zeichenbildung und Ergebnis der Deutung stimmen freilich i. d. R. nicht überein, regen sich aber wechselseitig an. Bei hinreichender Übereinstimmung beider leben die Beteiligten im selben Sprachraum, den sie dabei zugleich reproduzieren.

Auch Schweigen, d.h. unterlassene Äußerungen oder abwesende Zeichenketten, können als Zeichen interpretiert werden. Das bedeutet: Es ist nicht möglich, nicht zu kommunizieren; Kommunikation kann nur abbrechen (Watzlawick).

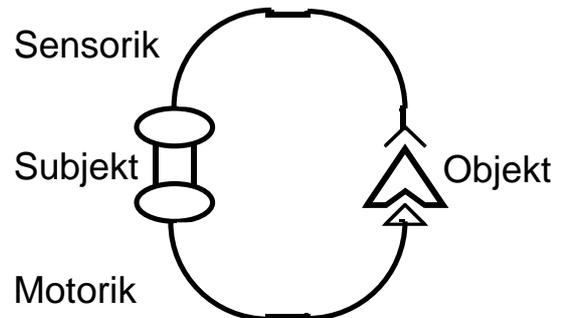
**These 3:** Der Witz spielt mit unterschiedlichen Interpretationsmöglichkeiten von Zeichenketten. Dabei wird überraschenderweise der Handlungskontext, gegebenenfalls sogar der Sprachraum gewechselt. Die Kreativität dieses unverhofften Wechsels ist es, die uns lachen macht.

Beispiel 1: Ein KaDeWe-Besucher tritt dort an die Infotheke und fragt: „Führen sie auch Affen?“ Darauf antwortet die Auskunftsdame: „Tut mir schrecklich leid, aber ich darf meinen Platz nicht verlassen.“

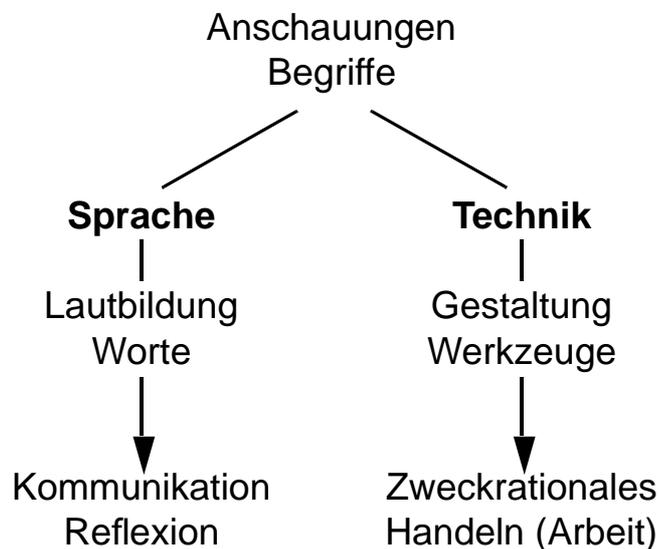
Beispiel 2: In einem Kaffeehaus klatscht jemand immer wieder in die Hände. Ein Nachbar, dem das allmählich auf den Geist geht, fragt ihn, warum er denn dauernd in die Hände klatsche. Antwort: „Um die Elefanten zu verjagen.“ Daraufhin der andere: „Aber hier sind doch gar keine Elefanten!“ Worauf der Händeklatscher sagt: „Eben!“

**These 4:** Computersprachen bilden für sich genommen noch keinen Sprachraum. Sie sind Teil eines technischen Artefakts. Erst zusammen mit dem Handlungskontext, in dem sie eingesetzt und gebraucht werden, erst in der Praxis des Gebrauchs entsteht ein Sprachraum. Technische Artefakte sind nur eine andere Art, begriffliches Wissen zu vergegenständlichen und im Handlungskontext zu interpretieren (vgl. Bild 3).

Im Funktionskreis des Handelns erfahren wir etwas über die Welt. Indem wir Dinge ergreifen und explorierend oder experimentierend mit ihnen umgehen, *begreifen* wir deren Funktion. Auf diesem Wege bilden wir Begriffe.



Anschauungen und Begriffe sind Resultate des Handelns und zugleich Voraussetzungen weiteren Handelns. Sie können für verschiedene Zwecke in ganz unterschiedlichen Formen vergegenständlicht oder objektiviert werden, als Sprache zwecks Kommunikation und Reflexion und als technische Artefakte zur Verbesserung von Arbeit:



„Wir lernen nicht eigentlich eine Sprache, sondern wir lernen,  
in einer Sprache schöpferisch tätig zu sein.“  
*Noam Chomsky*

*Bild 3: Bildung und Vergegenständlichung von Begriffen*

**These 5:** Computersysteme haben an Sprachräumen nicht teil und können folglich Sprache nicht verstehen. Das Entscheidende, das ihnen dazu fehlt, ist das leibliche „In-der-Welt-Sein“ (Volpert) und die darauf fußende kognitive Leistung der autonomen Bedeutungszuweisung.

Die ontologische Tatsache, daß wir als lebende Organismen körperlich in der Welt sind und mit ihr interagieren, ist für die Beurteilung kognitiver Leistungen von entscheidender Relevanz. Daraus folgt zunächst, daß bei der Frage danach, wie Bedeutung entsteht und verarbeitet wird, nicht nur die Beziehung von Welt und Symbolsystem, sondern die 3-stellige Relation Welt - Symbolsystem - Substrat in Betracht zu ziehen ist. Der aktive Organismus erkennt nicht die Welt, sondern seine Beziehung zu ihr. Bedeutung ist nicht beobachtbar; sie beruht auf der logischen Unterscheidung zwischen Zeichen und Bezeichnetem und ist nicht im Symbol, sondern in dem durch Interaktion hergestellten Verweisungszusammenhang zwischen Symbol und Designat enthalten.

Im Unterschied dazu sind Computersysteme nicht als lebendige Organismen leiblich in der Welt. Da die Unterscheidung und der Zusammenhang von Zeichen und Bezeichnetem (als logische Voraussetzung von Bedeutung) verloren geht, bestimmen nicht wie beim Organismus die erlernten Funktionen der Designata, sondern formale Transformationsregeln die Bedeutung der Symbole. Die Maschine verarbeitet folglich physikalische Bedeutungsträger, nicht kognitiv gehaltvolle Bedeutungen; wofür sie stehen, weiß sie nicht. Als lebende, aktiv in der Welt stehende und sprachmächtige Subjekte denken wir hingegen direkt in Bedeutungen: Es gibt keine Welt ohne die Bedeutung von „Welt“.

**These 6:** Die natürliche Umgangssprache ermöglicht den Umgang mit sich selbst und anderen Sprachen, mit uns selbst und anderen Subjekten, mit unserer sozialen Welt sowie mit unserer inneren und äußeren Natur. Sie ist das mächtigste Symbolsystem, das wir kennen. Insbesondere die Tatsache, daß die natürliche Sprache stets Metasprache ihrer selbst und unverzichtbares Erklärungsmittel anderer Symbolsysteme ist, also ihre Unhintergebarkeit, weist sie als solche aus und verschafft ihr logischen Vorrang. Wir lernen sie durch Sozialisation, und durch sie lernen wir die Welt verstehen, durch sie wird sie uns von anderen erklärt. Indem wir uns ihrer bedienen, erhalten und verändern wir sie zugleich; das verleiht ihr strukturelle Offenheit für künftige Entwicklungen. Auch ist Zeitlichkeit in ihr strukturell verankert, so daß sie semantisch konsistente Unterscheidungen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft auszudrücken vermag.

**These 7:** Diese den Begriff des „Sprachraums“ explorierenden Thesen zeigen dessen große Verwendungsvielfalt, Tragfähigkeit und Trennschärfe. Damit erweist er sich als mächtige und nützliche Metapher, und ich werde ihn mir künftig zu eigen machen.

(Dazu bringe ich noch Materialien in die Gruppe mit.)