

Das Sprachspielkonzept und der Sport

GUNTER GEBAUER

Ludwig Wittgenstein arbeitete Zeit seines Lebens daran, das Zusammenspiel von Sprache und Erkenntnis zu erfassen. In seiner ersten Philosophie (im *Tractatus*) betrachtet er dieses als eine geistige Angelegenheit, in seinen späteren Phasen wird er auf die konstitutive Rolle des Körpers für diese Prozesse aufmerksam. In den nachgelassenen Texten seiner Philosophie seit 1929 entwickelt er eine neue Weise, die Welt zu begreifen und praktisch zu bewältigen. Er gibt hier Beschreibungen der Welt, in der wir leben, einer menschlichen Welt, die aus sich selbst heraus funktioniert.

Zentrales Konzept seiner späteren Philosophie ist das Sprachspiel. Auf den Gedanken, diesen Begriff zu entwickeln, kam er, als er sich eines Tages einem Fußballplatz näherte und dort ein Geschehen erblickte, das ihm geradezu exemplarisch für seine Auffassung vom Funktionieren der Umgangssprache vorkam. Wurden für ihn die Interaktionen des Sports zu einer Metapher des Sprachgeschehens, drehe ich in diesem Beitrag die Richtung um und betrachte das Spiel der Sprache als eine Metapher für das Geschehen in den Spielen des Sports.

Das Konzept des Sprachspiels

Als Wittgenstein begann, die Sprache als ein Spiel zu bezeichnen – dies geschah Anfang der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts –, hatte er sich gerade von den Überzeugungen seiner frühen Philosophieauffassung befreit, für die der *Tractatus logico-philosophicus* (1921) stand. Die Sprache erschien ihm nun nicht mehr wie in früheren Jahren als eine Menge kristallklarer Zeichenkonstellationen, die von höchst abstrakten Gedanken geordnet und mit Sinn versehen würden. Jetzt entwarf er sie als in die alltägliche Praxis getaucht, als eine Mischung von Wörtern, Zeichen und Handlungen. Viele ihrer regelhaften Züge ließen sich nicht auf die Grammatikregeln zurückführen und entzo-

gen sich eindeutigen Formulierungen. Auch ließ sich nicht mehr mit Bestimmtheit angeben, wo die Sprache endet und die Handlungen anfangen – vielmehr geht das eine in das andere über. Ein solches Ineinandergreifen von Sprache und Handeln erkannte Wittgenstein eben im Fußballspiel. Für die Analyse des Sports heißt dies in analoger Weise, dass die Unterscheidung von Handeln und Sprache aufzugeben ist, dass motorische und sprachliche Bestandteile des sportlichen Spiels ineinander übergehen und dass diese gegenseitige Überlagerung Regeln und Sinn hervorbringt. Betrachten wir die Entwicklung dieses Gedankens im Einzelnen.

Das Konzept des Sprachspiels taucht in den *Philosophischen Untersuchungen* (Wittgenstein 1984a, abgekürzt: PU), dem Hauptwerk seines späteren Denkens, zum ersten Mal in § 23 auf; hier werden seine entscheidenden Züge gekennzeichnet, die bei den weiteren Überlegungen zur Sprache eine maßgebliche Rolle spielen:

»Wieviele Arten der Sätze gibt es aber? Etwa Behauptung, Frage und Befehl? – Es gibt unzählige solcher Arten: unzählige verschiedene Arten der Verwendung alles dessen, was wir ›Zeichen‹, ›Worte‹, ›Sätze‹ nennen. Und diese Mannigfaltigkeit ist nichts Festes, ein für alle Mal 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)

In Sprachspielen sind körperliche und sprachliche Elemente miteinander verflochten, wie es bei Kinderspielen oder im Sport der Fall ist. Man kann sagen, dass jedes Spiel eine für sich verständliche Welt erzeugt, die darstellenden Charakter hat und Bezug auf andere Personen nimmt. Es wird von anderen Ereignissen durch eine Art Rahmen abgegrenzt; es ist als ein bestimmtes Spiel wiedererkennbar, wie man »Schach« oder »Tennis« aus anderen Aktivitäten herausfinden kann. Jedes Spiel setzt voraus, dass man bereits ein Spiel spielen kann – man lernt nicht ein erstes Spiel, sondern neue Spiele auf der Grundlage derjenigen, die man schon kennt.

Mit dem Begriff des Spiels hebt Wittgenstein mehrere Aspekte hervor: die geregelte soziale Handlung; die Verbreitung des Spielphänomens unter den menschlichen Handlungen und die ungeheure Vielzahl von Spielarten; die Tatsache, dass Spiele von den primitivsten Formen bis zu voraussetzungsvollen und komplexen technischen Tätigkeiten reichen und, egal wie einfach oder wie kompliziert sie sind, Welten erzeugen. Spiele gestalten eine Ordnung in einem doppelten Sinn: Sie bilden einmal eine Ordnung heraus, die in ihnen vorhanden ist und die sie selbst regelt; und sie zeigen die Ordnung der Alltagswelt, auf die im Spiel Bezug genommen wird. In Spielhandlungen ist, oft auf elementare, wenig formulierte Weise, die Ordnung der jeweiligen Kultur

involviert. In ihnen zeigen sich die Prinzipien, nach denen eine Kultur organisiert ist, wie ihre Hierarchien konstruiert und Entscheidungen getroffen werden, wie Macht verteilt und Denken strukturiert wird. Eine solche Ordnung wird nicht in Spielen erzeugt; aber aufgrund ihrer Darstellung von Ordnung, mit der sie diese in elementarer Weise zur Erscheinung bringen, sind sie daran beteiligt, sie zu formulieren und auszugestalten.

Wittgensteins Philosophieren als Übung

In vielen seiner Bemerkungen stellt Wittgenstein sprachliche Situationen und Aufgaben nach, aber in einer anderen Weise, als sie üblicherweise in der Sprache auftauchen; er erfindet fiktive Bedingungen eines besonderen Sprechens.¹ Wittgenstein lädt seine Leser ein, gemeinsam mit der Sprache zu experimentieren. Es ist, als würde er sie in sein Laboratorium hineinwinken, um gemeinsam mit ihnen eine Reihe von Experimenten durchzuführen. Seine wesentlichen Methoden bestehen im Operationalisieren und im Entfremden: Die stillschweigenden Voraussetzungen, Bedingungen und Prozesse des Sprechens werden in Form materieller Operationen dargestellt und oft gegenüber dem normalen Funktionieren der Sprache entfremdet. Beide Methoden sind außergewöhnlich konkret; es ist so, als würde Wittgenstein sagen: Probiere dies aus, teste jenes; schau, was geschieht, wenn du das und das machst. Sie wirken nur, wenn die Leser bereit sind, die Anweisungen im eigenen Sprechen und Denken zu vollziehen. Die sprachlichen Instrumente werden wie Werkzeuge in Handlungen ausprobiert und ihre Effekte beobachtet. Die von Wittgenstein geschaffene Laborsituation ist eine öffentliche; sie findet gleichsam auf einer kleinen Bühne statt.

Wittgenstein sah sein eigenes Denken als eine Art Handeln an, als eine Bewegung. Denken und die Sprache, in der es ausgedrückt wird, sind mit der Welt verschlungen – es gehört, so betrachtet, zu den Lebensprozessen.

Er entwirft seine Philosophie in Form kleiner Szenen, mit wenigen Strichen; er vollendet sie nicht. Es gibt nichts Fertiges, nichts Ausgemaltes bei ihm. Er überlässt es seinen Lesern, was sie damit anfangen. Bei weitem nicht immer ist klar, *wie* diese weitermachen sollen; Wittgenstein appelliert an ihre Phantasie und Kreativität; Philosophieren wird selbst zu einer Art Spiel. Er gibt auch keine Auflösung; seine Texte sind nicht einfach nur Hausaufgaben oder Sätze. Was er in diesen anbietet und organisiert, ist eine Übung, die Welt neu zu sehen, die ungeheuer feine Gegliedertheit des menschlichen Daseins zu verstehen. Wer Wittgenstein folgt, dem erschließt sich eine neue Sicht auf die menschliche Existenz in ihrem Verwobensein mit den Dingen und Menschen. Menschen finden immer schon etwas vor: andere Menschen, eine ge-

1 Pierre Bourdieu nennt dieses Verfahren »fiktive Ethnologie« (2002).

ordnete Welt, Objekte mit eigenen Ordnungen, die physikalische Welt und diejenige ihres eigenen Körpers – sie sind immer schon im Spiel. Nur was Teil eines Sprachspiels ist, kann Bedeutung besitzen und damit verständlich sein.

Intention, Erinnerung, Gegenwart

In Wittgensteins Sicht ist es keineswegs berechtigt, den Menschen als »Mängelwesen« aufzufassen. Eine solche Sichtweise kann nur im Rahmen eines Mensch-Tier-Vergleichs entstehen. Wenn man den Menschen unter dem Gesichtspunkt animalischer Qualitäten entwirft, wie das Menschenbild der Philosophischen Anthropologie, scheint diesem einiges zum Überleben zu fehlen. Wenn man ihn allerdings von ihm selbst aus betrachtet, ergibt sich ein ganz anderes Bild: Nach wenigen Lebenswochen hat das Kind begonnen, die Welt, die es umgibt, in sich aufzunehmen. Von diesem »Besitz« aus beginnt es die Welt um sich herum zu strukturieren. Woran kann man dieses Aufnehmen der Welt erkennen? Es zeigt sich daran, dass das Subjekt schon sehr früh in seinem Leben beginnt, seine Handlungen in die Zukunft zu richten und diese zu strukturieren. Ein wesentliches Merkmal des Handelns ist, dass es im Jetzt stattfindet und zugleich einen zukünftigen Zustand vorwegnimmt, nicht nur in Gedanken, sondern in den motorischen Schemata. Dies ist deshalb möglich, weil es auf Erfahrungen, also auf Erinnerung aufbaut.

Von Augustinus, den er gleich am Anfang der PU zitiert (§ 1), erhält Wittgenstein eine wesentliche gedankliche Inspiration:² Das *zukünftige* Handeln ist im Jetzt enthalten, ebenso wie das *vergangene* Handeln im gegenwärtigen Moment anwesend ist. Wenn ein Kind mit einem Einkaufszettel, auf dem »5 rote Äpfel« geschrieben steht, geschickt wird (ein Beispiel aus PU, § 1), stehen die Worte für die Handlungen, die der Schüler vom Kaufmann erwartet. Für diesen sind sie eine Aktualisierung seiner Erinnerung, dessen, was er zu tun hat, wenn er Zahl-, Farbwörter und Substantiva verwendet. Wörter schließen vergangene und zukünftige Handlungen in sich; sie sind gefrorene Erinnerung und zukünftiger, beabsichtigter Gebrauch. Im Fluss der Handlungen kehren die Erinnerungen aus der Vergangenheit zurück, wie sie sich auch nach vorn, in die Zukunft dehnen.

Das gegenwärtige Spiel ist angefüllt mit potentiellen vergangenen und erwarteten oder intendierten Akten. Wir finden diese Zeitkonstruktion nicht nur in unseren Handlungen, sondern auch in der Sprache. Menschliches Handeln und Sprechen hat zwei Richtungen: zurück in der Erinnerung, nach vorn mit den Absichten; beide vereinigen körperliche und geistige Aktivitäten. Das gleiche gilt auch für die Umgebung, in der Menschen handeln: sie ist mate-

2 Insbesondere von den Büchern X und XI der »Confessiones«.

riell *und* geordnet. Körperlich wirken diese auf das Materielle ein und nehmen dabei, zusammen mit der Beschaffenheit von Gegenständen, die Ordnungen der Welt über ihre Sinne auf.

Wenn man das Sprachspielkonzept zur Deutung des Sports anwendet, ergibt sich die Einsicht, dass alle sportlichen Handlungen, insofern sie intentional, absichtsvoll, auf die Zukunft gerichtet sind und auf Erfahrungen beruhen, eine sprachanaloge Struktur haben. Im Unterschied zur Sprache können ihre Handlungsanteile nicht durch Wörter ersetzt werden, aber *sie funktionieren wie eine Sprache*. Diese Beschaffenheit ist die Bedingung der Möglichkeit, dass sportliche Handlungen gedeutet und mit Hilfe der Sprache beschrieben werden können.

Gebrauch, Erledigung, Objektivierung

Was Wittgenstein mit dem Sprachspielkonzept beschreibt, ist ein Zusammenpassen von Körper und Welt. Aber beide sind nicht mehr Naturdinge, nicht etwas Vorgefundenes oder Gegebenes. Beide sind unter Einwirkung menschlicher Aktivität gebildet worden. Das Sprachspiel mit seinem Raum, der in diesem Raum agierende Körper, die Bewegungen, das Zusammenspiel der Beteiligten sind aus der menschlichen Praxis hervorgegangen. Das jeweilige Sprachspiel gibt der gemeinsamen Praxis eine spezifische Organisation. Es enthält bestimmte, allen Teilnehmern bekannte Gebrauchsweisen, die intentional auf die Welt des Sprachspiels gerichtet sind: Sie wollen etwas bewirken, erkennen, erreichen, verändern oder bewahren. Mit der Gebrauchskategorie wird ein Handeln in der Welt bezeichnet, das auf bestimmte Erledigungen bezogen ist.

Die ganze Wittgensteinsche Gebrauchstheorie ist auf ein solches Erledigen von Absichten in der Welt ausgerichtet. Mit der Sprache verwirklichen wir einen auf die Welt gerichteten Willen. Einen willenlosen Gebrauch kann man sich im Rahmen dieser Philosophie nicht vorstellen. Die Sprache und das sprachlich geprägte Handeln sind wie von einer Feder aufgezogen, auf eine Erledigung in der Welt hin gespannt. Damit ist nicht gesagt, dass sie immer auf konkrete, gegebene Ziele ausgerichtet sind; sie können auch unbewusst, unkontrolliert, ziellos schweifend funktionieren und in Grenzbereichen zu einer anderen Weise des Funktionierens und Bedeutens übergehen – beim Herumtollen, planlosen Spielen, Singen, Dichten, Sprechen im Schlaf ... In allen diesen Fällen würden wir sagen können, dass die Sprache immer noch eine gewisse Intentionalität besitzt, aber keine mehr, die an ein planendes Subjekt gebunden ist. Eher scheint es die Intentionalität zu sein, die im Sprachspiel selber liegt; die dabei hervorgebrachten Bedeutungen werden auf andere Weise als bei der »arbeitenden« Sprache gebildet.

Intentionalität ist das Merkmal einer Sprache und eines Handlungssystems im Gebrauch. Gebrauch und Absicht sind zwei Seiten derselben Sache. Absicht ist kein innerer Zustand des Subjekts, nicht etwas, was zum Sprechen und Handeln dazukommt, sondern sie ist in der Sprache und im Handeln involviert: sie erfüllt sich in und durch das Handeln und Sprechen selbst. Sie ist konstitutiv im Sprachspiel angelegt. Wenn wir ein bestimmtes Spiel spielen, nehmen wir die in diesem angelegte intentionale Einstellung zur Welt ein. Wenn ich eine Brille oder einen Schlüssel suche, nehme ich eine bestimmte Haltung ein, die sich bis in die Körperhaltung hinein ausdrückt: in der Weise des Blickens, der Geschwindigkeit der Bewegungen, der Richtung des Kopfes, den Beugungen des Rumpfes. Man sieht jemandem schon körperlich an, ob er einen großen oder kleinen, einen zerbrechlichen oder stabilen, einen kostbaren oder banalen, einen unersetzbaren oder vielfach vorhandenen Gegenstand sucht. Gelegentlich, wenn man vergessen hat, was man sucht, hält man inne und kann an der eigenen Körperhaltung und den eigenen Suchbewegungen erschließen, was man im Begriff zu suchen ist. Man steht vor dem Kühlschrank, die rechte Hand nach vorn gerichtet, sie hat schon die Bewegung vorbereitet, mit der man auf den gesuchten Gegenstand zugreift ... »Jetzt weiß ich es wieder!« Die Intention liegt in der gesamten Situation, in der man sich befindet. Sie ist kein besonderes, zusätzliches Ereignis. Sprachspiele besitzen eine objektivierende Kraft; sie veräußern die Einstellungen der Spieler (ihre Absichten, ihren Willen) in ihren sichtbaren Strukturen. Was die Spieler im Spiel zu tun haben, wird durch die Organisation des Spiels vorgegeben.

Die Anforderungen an die Spieler bilden kein Bündel von verinnerlichten Erwartungen – so definiert George Herbert Mead (1968) die »Spielrolle« –, sondern werden vom Spiel vorgegeben. Jeder, der das Fußballspiel kennt, weiß, was bei einem Strafstoß zu tun ist: den Ball auf den Elfmeterpunkt legen, Anlauf nehmen und aufs Tor schießen. Ebenso weiß jeder Athlet, wie es ist, wenn man die 100m-Strecke läuft. Wittgenstein spricht nicht von »Rollen«, sondern von Absichten, Antizipationen und der Fähigkeit, ein bestimmtes Spiel zu spielen; er verlegt den Grund der Haltungen von den Spielern in die Anlage des Spiels. Auf die Anforderungen, die das Spiel stellt, antworten die Spieler. Sie sind aufgrund ihrer Übung fähig zu tun, was von ihnen verlangt wird. Das Spiel ist dem individuellen Handeln vorgegeben; es ist schon lange eingeführt und in einer sozialen Praxis geübt worden. Der lange Prozess der Vorbereitung, in dem sich der Spieler körperlich auf das Spiel vorbereitet, sich zu einem Teil des Spiels macht, wird von den meisten Theorien übersehen. Es handelt sich um eine wahrhafte Umgestaltung, durch die sich der Spieler die Anforderungen des Spiels insbesondere körperlich aneignet.

Die Ausbildung eines Spielkörpers

Wer in das Spiel eintritt, wird von diesem verändert: er übernimmt die Haltung, die das Spiel von ihm verlangt. Eine neue Haltung beginnt damit, dass der Spieler sich körperlich anders verhält. Auf diese Weise zeigt der Spieler, dass er die Anforderungen des Spiels umsetzt, indem er einen »Spielkörper« ausbildet, der die Regeln des Spiels erfüllt. Der Spielkörper eines Fußballers ist beispielsweise so eingerichtet, dass er unter das Verbot gestellt ist, die Hände zu benutzen und dass die hauptsächliche Aufmerksamkeit beim Handeln, anders als im üblichen Leben, auf die Füße gerichtet ist. Von ihm aus wird seine gesamte Vorstellungswelt organisiert. Beim Suchen eines Schlüsselbunds beispielsweise gehen wir durch Räume, bewegen den Kopf, die Augen; zugleich gehen wir in Gedanken unsere Erinnerungen durch und gegenwärtigen uns die Orte, wo wir dieses hätten hinlegen können, wo wir es schon früher gefunden haben, aber auch die Gesten, mit denen wir die Schlüssel hätten ablegen können. Wir rufen Bilder auf, sehen vor uns, wie wir die Schlüssel auf die Ecke eines Tisches geworfen haben, auf dem jetzt ein Stapel Papier liegt; wir fühlen im voraus, wie wir das Bündel greifen, wie wir unter die Papiere fassen. Wir gehen in der Gegenwart zurück mit der Erinnerung und voran mit vorgestellten zukünftigen Akten – dies alles geschieht vom eigenen Spielkörper aus. Dieser macht nicht an den Grenzen des natürlichen, materiellen Körpers halt, sondern erweitert sich durch Erinnerung und Antizipation. Mehr noch: Er breitet sich auch in der Gegenwart über die sinnlich wahrnehmbare Umgebung aus.

Ein Beispiel des alltäglichen Handelns kann diesen Gedanken verdeutlichen. Vor uns liegt eine Wegstrecke mit spitzen Steinen, die wir ohne Schuhe bewältigen müssen. Noch bevor der nackte Fuß die ersten Steine berührt, antizipieren wir einen stechenden Schmerz, wir zögern und setzen den Fuß dann mit großer Vorsicht auf. Es sind nicht nur symbolische Akte, sondern es ist auch eine simulierende Ausdehnung des materiellen Körpers zu einem Vorstellungs-Körper, der Empfindungen von virtuellen Akten hat und zu Entscheidungen (beispielsweise den Fußmarsch abubrechen) führt. Beim Hochsprung ist die Arbeit über der Latte, während er sich noch auf den Anlauf konzentriert, schon im Körper des Athleten präsent.

In vielen Sportarten kommt es darauf an, dass die antizipierende und erinnernde Wahrnehmung in geradezu extremer Weise ausgebildet ist.³ Ein Kletterer kann von sich behaupten, dass er, wenn er den Blick auf die Felswand über sich wirft, dieser unmittelbar ansieht, ob er sich an den Kanten und Vor-

3 Pierre Bourdieu nennt dieses Vermögen den »praktischen Sinn«. Mit diesem Konzept setzt er das Denken Wittgensteins kongenial fort. Vgl. zur Bourdieuschen Weiterführung Wittgensteinschen Denkens Gebauer (2005).

springen festhalten kann oder nicht. Ebenso sieht ein Abfahrtsläufer die Schwierigkeiten eines Streckenteils, auf das er zurast, schon bevor er dieses visuell erfassen kann. Ein Slalomfahrer ist in Gedanken schon bei der Anfahrt auf das nächste Tor, wenn er gerade das vorherige passiert.

Der Körper lebt in zukünftigen Situationen und agiert auf einem Grund von Erfahrungen und Erinnerungen. Oft handelt er, ohne direkte Impulse von der Umgebung zu erfahren: wenn die nächste Situation eine Handlung verlangt, die so ungeheuer schnell auszuführen ist, dass sie beginnen muss, bevor diese überhaupt zu erkennen ist. So »weiß« der Körper des Rennfahrers auf einem Kurs, was er zu tun hat, wenn der Wagen auf eine S-Kurve zufährt. Nicht anders der Tennisspieler, der den Aufschlag seines Gegners antizipiert, noch bevor der Ball von dessen Schläger getroffen worden ist. Die Intention der zukünftigen Handlung vollzieht sich am Spiel-Körper, der sich in die Zukunft ausdehnt, und bildet nahezu die gesamte folgende wirkliche Aktion an diesem vor. Sie erzeugt ein Modell, das die zukünftigen Handlungen vollbringt.⁴

Man kann diesen Gedanken dadurch verständlich machen, dass man sagt, der Körper bereite alle wesentlichen Entscheidungen für kommende Handlungen vor. Der Spielkörper verschmilzt mit dem natürlichen Körper; er zieht ihn gleichsam zu seinen zukünftigen Akten voran. Alle erotische Verführung geschieht auf diese Weise: Der/die Verführer(in) erzeugt im zu verführenden Objekt einen Spielkörper, dessen Antizipationen immer stärker gefühlt werden, immer mehr zu der Realität des natürlichen Körpers werden. Vorweggenommene Gefühle sind auch Gefühle. Sie können sogar noch stärker werden als jene durch aktuelle Handlungen hervorgerufenen, weil sie ihren Mangel an Wirklichkeit in eine Intensivierung ihrer Qualität umwandeln. Hier ist nichts anderes wirksam als das performative Prinzip. Wer von sich sagt: »Ich habe Sehnsucht«, spricht den Sinn des Sprachspiels aus, das ihn oder sie gefangen hält, und verwirklicht dadurch eben diesen Sinn. Sich eine andere Person vorzustellen, in Gedanken gemeinsam mit ihr Handlungen zu vollziehen, lässt deren Wirkungen auf den natürlichen Körper überspringen. Sogar ein körperliches Training, das nur in der Vorstellung vollzogen wird (»mentales Training«) führt zu muskulären und nervlichen Wirkungen (z.B. bei verletzten Skiläufern und Turnern). Der Spielkörper erzeugt sich eine Wirklichkeit, insofern er mit dem materiellen Körper eine Einheit bildet. Es handelt sich nicht um zwei Körper, sondern die Sache verhält sich anders: Von den Handlungen des materiellen Körpers aus bildet das Subjekt einen Modellkörper, der wesentliche Eigenschaften und Fähigkeiten von jenem übernimmt. Das Ent-

4 Die moderne Wahrnehmungstheorie stützt diesen Gedanken auf überraschende Weise, im übrigen mit ausdrücklichen Verweisen auf die hier behandelten Konzepte von Wittgenstein und Bourdieu. (Vgl. dazu Berthoz 1997 u. 2003)

scheidende an diesem Gedanken ist, dass der materielle Körper die ›Grundlage‹ liefert, die vom Spielkörper weiterentwickelt wird.

Regelfolgen

Wie schon bei der Deutung der Intention und der vom Spiel erhobenen Anforderungen erkennbar wurde, deutet Wittgenstein Sprechen und Handeln anti-mentalistisch; dies bedeutet, dass er beides ausdrücklich als nicht vom Denken gesteuert annimmt. Auf den ersten Blick scheint er damit eine recht unplausible These zu vertreten, aber einige der hier kurz dargestellten Beispiele haben möglicherweise bereits ein gewisses Verständnis für sein Vorgehen geweckt. Im Grunde plädiert er für einen strikten Primat der Praxis: Das Handeln in Spielen wird nicht von den Aktivitäten vorhergehender Denkkakte gesteuert, sondern es wird im und durch das Handeln selbst gesteuert; es organisiert sich dezentral. Wir können diese These an einem besonders schlagenden Beispiel prüfen, am Regelfolgen.

Das Spiel gilt üblicherweise als Feld von Regelanwendungen, die im Kopf des Handelnden geschehen – in Form von Denken, Regelverstehen, Einsicht, Begreifen, Wählen, Anwenden. Die Ordnung der Praxis ist nach dieser Vorstellung eine Ordnung des Denkens. Nach der Sprachspiel-Konzeption lässt sich eine andere Sichtweise entwickeln. Wir legen dabei den Gedanken zugrunde, dass im körperlichen Handeln selbst schon eine Ordnung hergestellt wird, ohne den Umweg über den Kopf zu nehmen. Wenn wir an eine komplizierte sportliche Übung, wie das Wasserspringen denken, so leuchtet ein, dass die Bewegungen nicht vom Denken her gesteuert werden – und doch ist eine gute Bewegungsausführung geordnet, regelgemäß und entspricht dem Muster. Es gibt eine perfekte Beherrschung des Körpers, die nicht von einer geistigen Instanz ausgeht, die den Körper beherrscht. Eine körperliche Übung erzeugt sich ihre Regeln zum großen Teil selbst; sie kann von außen überformt werden, indem sie einen besonderen Schliff bekommt, aber die meisten Handlungselemente stellen sich beim Handeln selbst, bei der Ausführung der Bewegungen her und verwenden lange vorher erworbene Schemata und Körpertechniken.

Regelmäßiges Handeln funktioniert nicht über mentale Repräsentationen. Es kann nicht unabhängig von der Handlungspraxis betrachtet werden. Nicht Regeln machen das Handeln und eine soziale Praxis regelmäßig, sondern es verhält sich umgekehrt: Das regelmäßige Handeln im Kontext einer Praxis bringt Regeln hervor, nämlich solche Regeln, die der Wissenschaftler anhand des beobachteten Verhaltens rekonstruiert. Wir werden also Spiele nicht von den Regeln her betrachten, sondern als eine strukturierte Handlungspraxis ansehen, die eine regelhafte Organisation, nämlich Regelmäßigkeit im Handeln selbst hervorbringt.

Lernen – Gleichheit mit dem Anderen

Man lernt Handeln im Sport ebenso wie Sprechen und Verstehen anhand von Einzelbeispielen, an konkreten Fällen, in bestimmten Situationen, die wie Szenen aufzufassen sind. Wittgensteins Modell von diesen Vorgängen ist eine spielerische Handlung, die er sich als eine Art öffentlicher Aufführung, wie ein Fußballspiel, vorstellt. In einer Spielsituation wird ein Spieler dazu gebracht, bei bestimmten Anlässen eine besondere Handlung, die man ihm zeigt, zu vollziehen. Er hat in einer Reihe paradigmatischer Situationen mitbekommen, wie das Spiel funktioniert und was er dafür zu tun hat. Beim Lernen greift er einige in Frage kommende Möglichkeiten heraus und probiert sie aus, bis er die richtige, die für die Situation passende, gefunden hat. Ein Kind lernt ein Ballspiel; es steht auf einer Linie, man sagt ihm, es sei »die Grundlinie«, eine Linie also, die es nicht übertreten darf; dies hat das Kind schon in anderen Spielen kennen gelernt. Es erhält den Ball zugeworfen – ihn zu fangen, hat es schon früher gelernt. Es ist ihm aus der Beobachtung des Spiels klar, dass es den Ball mit der Hand (und nicht mit dem Fuß) weiterzuspielen hat; es weiß aber nicht, wohin es den Ball spielen soll: Das Kind wirft zu einem Mitspieler, der auch auf der Grundlinie steht, hinüber – falsch; das nächste Mal wirft es einem Gegenspieler in die Arme – wieder falsch, schließlich auf den Rücken eines weglaufernden Spielers der anderen Mannschaft – richtig: »getroffen«.

Wer ein Spiel lernt, wie es eben am Beispiel des »Völkerballspiels« geschildert wurde, kennt die meisten Spielzüge schon; er hat schon viele Spiele kennengelernt und ebenso viele Spieltechniken vorher erworben. Kognition und Reflexion können, wenn jemand noch nicht genügend Erfahrungen, Kenntnisse oder sonstige Voraussetzungen der jeweiligen Spielpraxis hat, durchaus eine Rolle spielen. Er kann sich dann aus dem, was er sieht, und aus Erläuterungen, die man ihm gibt, das Spielgeschehen einsichtig machen und die Aufgabe, die er selbst zu erfüllen hat, erschließen. Denkprozesse können also in bestimmten Fällen Erfahrungen ersetzen und Lernwege abkürzen. Spielerklärungen dienen dann dazu, das implizit Gewusste explizit zu machen. Aber diese intellektuellen Verfahren funktionieren nur dann, wenn der Lernende über genügend Spielerfahrungen verfügt.

In Wittgensteins Überlegungen wird an die Stelle des kognitiven Prinzips der Regel ein komplexes Prinzip gesetzt: die Erzeugung der Welt eines Sprachspiels in eigenen Aufführungen und die Angleichung des Handelnden an den Anderen. Bei dieser Bezugnahme orientiert sich der Spieler insbesondere am Körper des Anderen; er reproduziert am eigenen Körper die Bewegungen des anderen Körpers. Im Prozess des Gleichwerdens mit dem Anderen gestaltet sich der Spieler selbst um, ganz im Sinne der Ausbildung eines Spielkörpers, von dem oben die Rede war. Hier tritt der Gedanke hinzu, dass

diese Konstruktion immer auch eine soziale ist, dass sie immer mit Bezug auf andere, auf Lehrer oder Mitspieler geschieht. Beim Schwimmenlernen stellt sich der Lehrer im Wasser neben den Schüler, er greift dessen Hände und führt sie mit den richtigen Bewegungen durch das Wasser. Der Schüler spürt die Armführung und Handhaltung; dabei erfährt er den Wasserwiderstand und Auftrieb und merkt, wie er von seinen Bewegungen nach vorn gezogen wird, bis er schließlich die Schwimmstöße als intelligenten Körpergebrauch im Wasser begriffen hat. Ganz ähnlich verhält es sich mit mimischen Bewegungen, wenn man über die Nachahmung der Körperhaltung oder des Gesichtsausdrucks eine andere Person besser verstehen lernt.⁵

Die diskutierten Beispiele zeigen, dass an der Bezugnahme zum Anderen auch andere Sinne als der Sehsinn beteiligt sind. So ertasten wir gleichsam die Mimik einer anderen Person; wir bemerken propriozeptiv die Wirkungen von Bewegungen unseres Körpers. Wenn aus Bewegungen der sozialen Praxis ein Muster, ein Paradigma geformt und von einer Person in ihrer Aufführung als Geste produziert wird, handelt es sich um einen komplexen Prozess der Inkorporierung in einem Zusammenspiel von Tast- und Sehsinn mit der Propriozeption, der Selbstwahrnehmung. Die Gleichheit der Aufführung, die Bezugnahme auf den Anderen und die Selbstformung des Spielers regulieren und ordnen nicht nur sein Verhalten, sondern erzeugen ein gleichartiges Sehen, Tasten und Fühlen wie beim Anderen. Über die Außenbeziehung zum Anderen reguliert der Handelnde seine Wahrnehmung, seine Tastempfindungen, seine Propriozeption und das damit verbundene Denken. Wenn der Spieler anfängt, seine Gesten zu begreifen, beginnt er auch sich selbst zu verstehen.

Literatur

- Berthoz, A. (1997): *Le sens du mouvement*. Paris.
- Berthoz, A. (2003): *La décision*. Paris.
- Bourdieu, P. (2002): Wittgenstein, le sociologisme et la science sociale. In J. Bouveresse/S. Laugier/J.-J. Rosat (Hg.): *Wittgenstein, dernières pensées*. Marseille. S. 345-353.
- Gebauer, G. (2005): Praktischer Sinn und Sprache. In: C. Colliot-Thélène/E. François/G. Gebauer (Hg.): *Pierre Bourdieu – deutsch-französische Perspektiven*. Frankfurt a.M. S. 137-164.
- Gebauer, G./C. Wulf (1998): *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Reinbek.

5 Diese Konzeption ist eine Weiterentwicklung des Wittgensteinschen Denkens zu einer Theorie des mimetischen Lernens und Handelns. (Vgl. dazu Gebauer/Wulf 1998)

- Mead, G. H. (1968): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt a.M.
- Wittgenstein, L. (1984): Tractatus logico-philosophicus. In: Ders.: Werkausgabe. Bd. 1. Frankfurt a.M. (Zuerst: 1921)
- Wittgenstein, L. (1984a): Philosophische Untersuchungen. In: Ders.: Werkausgabe. Bd. 1. Frankfurt a.M. (Zuerst: 1953)