

3. Kapitel: Sprachspiele

Mit Wittgenstein gelingt es nicht nur die aristotelische Praxis sprachlich zu öffnen, mit Wittgensteins Metapher des Sprachspiels eröffnet sich eine methodische Möglichkeit des vergleichenden Hinschauens auf die Praxis. Aristoteles bot das Bild des Bogenschützens und forderte zum Anzeichnen der Zielrichtung auf. Wittgenstein liefert nun mit dem Sprachspiel eine Methodologie des Zeigens und Schauens, die die Praxis selbst sprechen lässt. Im Sprachspiel finden sich alle vorgestellten Komponenten seiner Sprachphilosophie ein und ermöglichen im Spiel den Vergleich zur Sprache.

Wittgenstein hält drei familienähnliche Verwendungsweisen des Sprachspiels bereit, mit denen es ihm gelingt, einmal seine epistemologische Haltung zu klären und dann zwei Instrumente für sein Vorgehen zur Verfügung zu haben. Wittgenstein spricht dabei vom Sprachspiel als Ganzem, von funktionalen Sprachspielen und von einfachen Sprachspielen. In allen drei Formen bleibt der Sprachspielbegriff familienähnlicher Vergleich, der perspektivisch und begrifflich die Praxis beschreibt.

Im ersten Abschnitt wird der Spielbegriff eingeführt. Das Spiel lebt vom Rhythmus der Regel, aber auch von ihrer Veränderlichkeit. Spiele haben alle etwas gemeinsam, doch lassen sie sich auf keine Definition festlegen. Spiele haben Ähnlichkeiten miteinander und hängen über diese Ähnlichkeiten zusammen. Der Begriff des Spiels ist auf Anhieb klar, doch seine Ränder bleiben offen. Spiele erklären ihre Regeln, aber nicht ihren Witz. Der Witz des Spiels steht einfach da, er ergibt sich aus den Regeln erst beim Mittun und beim Zuschauen. Darin liegt die Ähnlichkeit zur Lebensform in der Sprache, daraus entwickelt Wittgenstein seine Vergleichsmethode.

Im zweiten Unterabschnitt werden die drei Verwendungsweisen des Sprachspiels bei Wittgenstein dargestellt. Wittgenstein spricht einmal vom Sprachspiel, wenn er das Ganze der sprachlichen Lebensform meint. Damit wird die epistemologische Haltung deutlich. Wittgenstein grenzt mit dem Sprachspielbegriff aber auch einen durch bestimmte Regeln konstituierten spezifischen Bereich ein, was ihn dazu befähigt bestimmte Regelzusammenhänge als funktionale Sprachspiele zu konzeptualisieren. Darüber hinaus erzählt Wittgenstein Sprachspiele als Beispiele, um bestimmte Fragestellungen und Positionen zu klären.

Für die Erarbeitung der Sprachspielmethode wird es darum gehen, diese dreifache Verwendung des Sprachspiels herauszuarbeiten und fruchtbar zu

machen. Der dritte Unterabschnitt bringt Wittgenstein mit der Tradition der Topik zusammen und rundet damit die Sprachspielmethode ab.

§1: Sprache und Spiel

Bevor Wittgenstein den Sprachspielbegriff zentral einführte, sprach er in seinen Werken des Übergangs auch vom Kalkül, dessen enger Regelbegriff mit der zentralen Stellung des Sprachspiels im Spätwerk aufgegeben und in den offenen, oben dargestellten Regelbegriff überführt wurde. Im Spielbegriff trat an die Stelle eines geschlossenen, klaren und überschaubaren Regelsystems des Kalküls ein verflochtener, wandelbarer, unterbestimmter Regelzusammenhang.³⁵⁷

Die Enge des Kalkülbegriffs begegnet uns ähnlich in politikwissenschaftlichen Werken der Spieltheorie.³⁵⁸ Wenn man den Begriff des Interesses nicht mehr als gegebene Entität in das Zentrum der politikwissenschaftlichen Debatte stellen kann, dann gibt es auch keine Basis mehr, auf der sich ein strenges Kalkül errichten ließe. Auch aus dieser Perspektive bietet es sich an, vom Kalkül zum Sprachspiel zu wechseln.

Wittgensteins Wortschöpfung des Sprachspiels als Vergleichsmethode löste Probleme der Sprache, die Wittgenstein in seinem Frühwerk mit Hilfe des atomistischen Modells³⁵⁹ nicht lösen konnte. Wittgensteins Suche nach einer Möglichkeit der vergleichenden Beschreibung fand im Sprachspiel ihren Abschluss, weil im Spiel das zusammenkommt, was für Wittgenstein auch für die Sprache galt: Die Sprache ist ein Teil einer Tätigkeit; sie tritt auf mannigfaltige Weise auf; sie steht in einem Kontext und ist wiederum Kontext; sie hat Regeln, die sich ebenso durch Regelmäßigkeit wie durch Offenheit auszeichnen. Diese mannigfaltigen Tätigkeiten der Sprache in ihrem wandelbaren Regelkontext sind einander ähnlich, miteinander verwandt, ohne ein allgemeines Wesen zu haben, auf das sie reduziert werden können. Diese in den vorangegangenen Abschnitten erarbeiteten Kennzeichen der Sprache zeigen sich auch im Spiel. In Paragraph 23 der

357 Jörg Zimmermann, *Wittgensteins sprachphilosophische Hermeneutik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975) auf S. 127.

358 Vgl. u.a. Robert Axelrod, *The Evolution of Cooperation* (New York: Basic Books, 1984); Robert Jervis, "Realism, Game Theory, And Cooperation," *World Politics* 40 (1987/1988): 317-349.

359 Vgl. oben Ernst Specht, *Die sprachphilosophischen und ontologischen Grundlagen im Spätwerk Ludwig Wittgensteins* (Köln: Kölner Universitäts-Verlag, 1963) auf S. 28.

Philosophischen Untersuchungen wird das Wort Sprachspiel als Teil einer Tätigkeit in seiner Vielfältigkeit vorgestellt.

„Wieviel 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 allemal Gegebenes; sondern neue Typen der Sprache, neue Sprachspiele, wie wir sagen können, entstehen und andere veralten und werden vergessen. [...]

Das Wort ›Sprachspiel‹ soll hier hervorheben, daß das Sprechen der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform.

Führe dir die Mannigfaltigkeit der Sprachspiele an diesen Beispielen, und anderen, vor Augen:

Befehlen, und nach Befehlen handeln –

Beschreiben eines Gegenstands nach dem Ansehen, oder nach Messung – [...]

Über den Hergang Vermutungen anstellen –
eine Hypothese aufstellen und prüfen – [...]

Eine Geschichte erfinden; und lesen –

Theater spielen –

Reigen singen –

Rätsel raten – [...]

Bitten, Danken, Fluchen, Grüßen, Beten.

– Es ist interessant, die Mannigfaltigkeit der Werkzeuge der Sprache und ihre Verwendungsweise, die Mannigfaltigkeit der Wort- und Satzarten, mit dem zu vergleichen, was Logiker über den Bau der Sprache gesagt haben. (Und auch der Verfasser der Logisch-Philosophischen Abhandlung.)³⁶⁰

Die Sprache ist kein einheitliches System. Sie zeigt sich in einer Unzahl von unterschiedlichen Sprachspielen. Es gibt keine einheitliche Richtschnur, an der alle Sprachspiele aufgereiht werden könnten. Doch die Sprache zerfällt auch nicht in einzelne Sprachspiele. Die Sprachspiele geben vielmehr in Ähnlichkeiten und Überlappungen ein Ganzes der Sprache. Sie stehen in einem „Verweisungszusammenhang.“³⁶¹ In der Mannigfaltigkeit der Sprachspiele bedarf es der übersichtlichen Darstellung der Zusammenhänge. „Die

360 PU 23.

361 Doris Vera Hofmann, *Gewißheit des Fürwahrhaltens* (Berlin: de Gruyter, 2000) auf S. 68.

übersichtliche Darstellung vermittelt das Verständnis, welches eben darin besteht, daß wir die ‚Zusammenhänge sehen‘.³⁶²

Diese Zusammenhänge entstehen im Gebrauch. Die Figur des Königs im Schachspiel kann nur verständlich benannt werden, wenn man den Kontext des Spiels und seiner Regeln kennt oder zumindest den Kontext ähnlicher Spiele.³⁶³ Bei der Beschreibung der Sprache kommt es so wenig wie beim Schach auf die Beschreibung eines inneren Kerns der Bestandteile an, sondern auf den Regelzusammenhang, den Gebrauchskontext, in dem die Züge des Sprachspiels wie des Schachspiels stehen:

„Aber wir reden von ihr [der Sprache] so, wie von den Figuren des Schachspiels, indem wir Spielregeln für sie angeben, nicht ihre physikalischen Eigenschaften beschreiben.

Die Frage ›Was ist eigentlich ein Wort?‹ ist analog der ›Was ist eine Schachfigur?‹³⁶⁴

Im Spiel wird deutlich, dass die Regeln den Raum eröffnen, in dem Handeln möglich wird. Ein Wort wie eine Schachfigur sind Steine, mit denen innerhalb eines Regelzusammenhangs gezogen werden kann.

„Und so verwenden wir ja das Wort ›Spiel‹. Wie ist denn der Begriff des Spiels abgeschlossen? Was ist noch ein Spiel und was ist keines mehr? Kannst du die Grenzen angeben? Nein. Du kannst welche *ziehen*: denn es sind noch keine gezogen. (Aber das hat dich noch nie gestört, wenn du das Wort ›Spiel‹ angewendet hast.)

›Aber dann ist ja die Anwendung des Wortes nicht geregelt; das ›Spiel‹ welches wir mit ihm spielen, ist nicht geregelt.‹ – Es ist nicht überall von Regeln begrenzt; aber es gibt ja auch keine Regeln dafür z.B., wie hoch man im Tennis den Ball werfen darf, oder wie stark, aber Tennis ist doch ein Spiel und es hat auch Regeln.“³⁶⁵

„Und gibt es nicht auch den Fall, wo wir spielen und – ›make up the rules as we go along?‹ Ja auch den, in welchem wir sie abändern – as we go along.“³⁶⁶

Das Spiel hat Regeln, doch gemäß dem offenen Regelbegriff ist nicht alles geregelt und die Regeln können sich ändern. Wittgenstein verdeutlicht

362 PU 122.

363 PU 31.

364 PU 108.

365 PU 68.

366 PU 83.

an den unterschiedlichen Arten von Vorgängen, die alle Spiele genannt werden, dass es keine Gemeinsamkeit gibt, auf die sie reduziert werden können. Es gibt nur ein Netz von Ähnlichkeiten und Verwandtschaften.

„Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir ›Spiele‹ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? [...] Denn wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. [...] Schau z.B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge verschwinden, andere treten auf. Wenn wir nun zu den Ballspielen übergehen, so bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber vieles geht verloren [...].“³⁶⁷

Dieser „unscharfe“ Begriff des Spiels mit seinen „verschwommenen Rändern“ bringt die Unschärfe mit, die gebraucht wird.³⁶⁸ Der Begriff des Spiels ist so unscharf wie der Begriff der Sprache und der Lebensform und ihrer Tätigkeiten. „Ein Ideal der Genauigkeit ist nicht vorgesehen;“³⁶⁹ und noch breiter setzte Wittgensteins Kritik an, wenn er schrieb:³⁷⁰

„Die Kristallklarheit der Logik hatte sich mir ja nicht ergeben; sondern sie war eine Forderung.“³⁷¹

„Das Vorurteil der Kristallreinheit kann nur so beseitigt werden, daß wir unsere ganze Betrachtung drehen. (Man könnte sagen: Die Betrachtung muss gedreht werden, aber um unser eigentliches Bedürfnis als Angelpunkt).“³⁷²

Im Begriff des Sprachspiels betonte Wittgenstein den offenen und gleichzeitig regelhaften Charakter der Sprache als Tätigkeit und Lebensform. Sie tritt in mannigfacher Fülle auf und besteht aus Regeln, die aber aufgrund ihrer Vielfalt und Veränderlichkeit nicht zulassen, die Sprache auf eine Grundregel zu reduzieren. Die Sprache ist so immer nur als ein Geflecht von Ähnlichkeiten beschreibbar. Ein Spiel hat Regeln und dieser Regelzu-

367 PU 66.

368 PU 71.

369 PU 88.

370 Vgl. J.-M. Terracabras, *Ludwig Wittgenstein. Kommentar und Interpretation* (Freiburg: Alber, 1978) auf S. 480-484.

371 PU 107.

372 PU 108.

sammenhang macht das Spiel aus, genauso wie das Handeln des Spiels das Spielen, das den Regeln entspringt und dem die Regeln wiederum entspringen können. Und: Nicht alles ist geregelt, das Spiel bleibt offen, das ist sein Witz.

Mit dem Begriff des Sprachspiels wurde nun nicht nur die atomistische Sprachauffassung verabschiedet, sondern auch der enge Regelbegriff des Kalküls zugunsten des offenen und gleichzeitig rhythmischen Regelbegriffs. Wittgenstein hatte nun einen Begriff, eine Vergleichsmethode, womit sich Sprache als Tätigkeit für einen regelhaften Gebrauch einer Lebensform beschreiben ließ:

„Du mußt bedenken, daß das Sprachspiel sozusagen etwas Unvorhersehbares ist. Ich meine: Es ist nicht begründet. Nicht vernünftig (oder unvernünftig). Es steht da – wie unser Leben.“³⁷³

§ 2: Wittgensteins Gebrauch des Sprachspiels

Wittgenstein konnte die Sprache mit einem Spiel vergleichen, da er das Spiel wie die Sprache als offenen Regel- und Handlungszusammenhang verstand. Im Vergleich zum Spiel wird deutlich, dass die Sprache als Lebensform in der Gewissheit des Handelns steht und so auch mit Widersprüchen zurechtkommt. Eine philosophische wie eine politikwissenschaftliche Annäherung an die sprachliche Lebensform muss sich auf das Wissen der Praxis einlassen und sich dem zusammenstellenden Ordnen von familienähnlichen Zusammenhängen widmen. Dieses kann gelingen, weil Philosophie wie Politikwissenschaft ebenfalls im familienähnlichen Zusammenhang der Lebensform stehen. Innerhalb dieser fließenden Übergänge des familienähnlichen Zusammenhangs wird nicht nur die Vergleichsmethode des Sprachspiels möglich, sondern es lässt sich eine Unterscheidung dreier Verwendungsweisen³⁷⁴ des Sprachspiels bei Wittgenstein herauskristallisieren. Diese Auffächerung ermöglicht das Eingehen auf die spezifischen Anforderungen der Aufgabenstellung des zusammenstellenden Ordners. Dabei gaukelt die methodologische Unterscheidung kein Ideal der

373 ÜG 559.

374 Diese Typologie lehnt sich an Wuchterl und Zimmermann an, die ebenfalls von drei bzw. vier Typen der Sprachspielverwendung sprechen. Kurt Wuchterl, *Struktur und Sprachspiel bei Wittgenstein* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1969) auf S. 119-122. Jörg Zimmermann, *Wittgensteins sprachphilosophische Hermeneutik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975) auf S. 124-126.

Genauigkeit vor, das der Veränderlichkeit der Praxis und ihres Argumentationszusammenhangs nicht entspreche. Sie bleibt in der Metaphorik des Spiels und damit in der vergleichenden Annäherung, die nicht die Praxis erklären, sondern ihre Geschichten erzählen möchte.

Die drei Verwendungsweisen geben einmal eine Antwort auf die Frage nach der epistemologischen Haltung zum Wissen der Lebensform. Sie liefern eine Möglichkeit, spezifische Zusammenhänge als abgrenzbare Einheit darzustellen. Zuvorderst ermöglichen sie das Erzählen von beispielhaften Geschichten. Die vorzustellende Typologie beginnt mit den einfachen Sprachspielen zur Darstellung dieser exemplarischen Geschichten, beschreibt dann die funktionalen Sprachspiele zur Zusammenstellung spezifischer abgrenzbarer Einheiten und endet mit dem Sprachspiel als Ganzem, das die Klärung der epistemologischen Haltung abschließt.

Der erste Typus stellt das Sprachspiel als einfaches Beispiel zur Verdeutlichung einer Fragestellung dar. Dabei kann sowohl sein Aspekt „als konstruiertes einfaches Sprach-Modell, mit dessen Hilfe die typischen Züge der faktischen Sprache erläutert werden sollen,“³⁷⁵ betont werden wie sein Aspekt „als kleinste funktionierende Einheit der Sprache.“³⁷⁶

Der erste Aspekt streicht die Konstruktion dieser Sprachspiele als Modell heraus. Ihren Modellcharakter erreichen sie dadurch, dass sie familienähnlich in ihrer offenen Regelmäßigkeit wie eine Sprache funktionieren und damit gleichsam Vollständigkeit erreichen. Einfache Sprachspiele sind damit in sich vollständige Beispiele der Praxis, in denen sich bei Wittgenstein philosophische Problemstellungen der Lebensform und in einer politikwissenschaftlichen Anwendung Argumente der Argumentationszusammenhänge exemplarisch zeigen lassen. Das klassische Beispiel ist das der Bauleute aus den Philosophischen Untersuchungen.

„Denken wir uns eine Sprache, für die die Beschreibung, wie Augustinus sie gegeben hat, stimmt: Die Sprache soll der Verständigung eines Bauenden A mit seinem Gehilfen B dienen. A führt einen Bau auf aus Bausteinen; es sind Würfel. Säulen, Platten und Balken vorhanden. B hat ihm die Bausteine zuzureichen, und zwar nach der Reihe, wie A sie braucht. Zu dem Zweck bedient sie sich einer Sprache, bestehend aus den Wörtern: ›Würfel‹, ›Säule‹, ›Platte‹, ›Balken‹. A ruft sie aus; – B

375 Jörg Zimmermann, *Wittgensteins sprachphilosophische Hermeneutik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975) auf S. 126.

376 Ibid.

bringt den Stein, den er gelernt hat, auf diesen Ruf zu bringen. – Fasse dies als vollständige primitive Sprache auf.“³⁷⁷

Im Paragraph 7 der Philosophischen Untersuchungen kündigte Wittgenstein an, bei solchen Beispielen einer primitiven Sprache von Sprachspielen sprechen zu wollen. Er setzte dann die Illustration seiner Argumentation u.a. mit Variationen dieses Sprachspiels in Paragraph 48 und Paragraph 86 fort. Bereits im Blauen Buch begann Wittgenstein mit dieser Verwendungsweise.³⁷⁸

„Ich werde in Zukunft immer wieder deine Aufmerksamkeit auf das lenken, was ich Sprachspiele nennen werde. Das sind einfachere Verfahren zum Gebrauch von Zeichen als jene, nach denen wir Zeichen in unserer äußerst komplizierten Alltagssprache gebrauchen. [...] Wenn wir solche einfachen Sprachformen untersuchen, dann verschwindet der geistige Nebel, der unsern gewöhnlichen Sprachgebrauch einzuhüllen scheint. Wir sehen Tätigkeiten und Reaktionen, die klar und durchsichtig sind.“³⁷⁹

Mit diesen einfachen Sprachspielen lassen sich nicht nur philosophische Probleme der Sprache einfangen, sondern es lassen sich auch am Beispiel historischer Verdichtungen politikwissenschaftliche Probleme aufzeigen. Wittgenstein konstruierte diese Sprachspiele, um ohne Hintergrundgeräusche ein philosophisches Problem verdeutlichen zu können. In einer politikwissenschaftlichen Verwendung kann ein Sprachspiel über eine historische Situation die Konstellationen des Argumentationszusammenhangs klären, die in dieser Situation entstanden sind, aufgeworfen und dann bestätigt oder verändert wurden. Es verdeutlicht damit beispielhaft Argumente der Praxis und ihres Argumentationszusammenhangs, um einen konkreten Einblick in einen Ausschnitt der sprachlich handelnden Praxis zu geben. Somit wird es nicht um eine historische Analyse gehen, sondern um ein politikwissenschaftliches Sortieren von narrativen Beispielen, in denen aktuelle Aspekte des Argumentationszusammenhangs aufscheinen. An die historische Situation lässt sich das Sprachspiel als Vergleichsmethode herantragen, um dort einen Aspekt des Argumentationszusammenhangs, in dem diese Situation stattfindet, vollständig aufzuzeigen. „Das Sprachspiel

377 PU 2.

378 Vgl. Chris Bezzel, *Wittgenstein zur Einführung* (Hamburg: Junius, 1989) 19f.

379 Blaues Buch 36f.

ist in gewissem Sinn die kleinste hermeneutische – d.h. für Explikation von Sinn und Bedeutung – relevante Einheit der Sprache [...].“³⁸⁰

Der zweite Typus bezeichnet die Verwendung des Sprachspiels für funktional abgrenzbare Regelzusammenhänge. Kurt Wuchterl gab dieser Verwendungsweise den Namen „sprachliche Funktionseinheit.“³⁸¹ Jörg Zimmermann bestimmte sie „als Sprachbereich, der durch bestimmte Paradigmata von anderen Sprachbereichen unterschieden ist“ und führte dann die sehr eng gefassten Sprachspiele der physikalischen und phänomenalistischen Sprache an.³⁸² Bei Wuchterl hingegen war dieser zweite Typus der zentrale, da er gleichsam jeden abgrenzbaren Bereich der Sprache fasst.³⁸³

Im Gegensatz zum einfachen Sprachspiel geht es hier nicht um das beispielhafte Zeigen auf die Sprache oder den Argumentationszusammenhang in exemplarischen Geschichten, sondern um die Darstellung eines unter einer bestimmten Perspektive als Einheit sich zeigenden Teils der Sprache oder des Argumentationszusammenhangs. Damit wird ein spezifischer, abgrenzbarer Regelzusammenhang in der familienähnlichen Analogie als Sprachspiel konzipiert, während bei einfachen Sprachspielen eine Geschichte erzählt wurde, in der familienähnlich die entscheidenden Aspekte eines Regelzusammenhangs aufleuchteten. Dieser Unterschied in der Anwendung eröffnet die spezifische Bedeutung der beiden Modi und drängt auf ihre Unterscheidung.

Die unterschiedliche Konzeptualisierung bei Wuchterl und Zimmermann liefert die beiden entscheidenden Komponenten für die politikwissenschaftliche Anwendung des funktionalen Sprachspiels. Während Wuchterl grundsätzlich jede Darstellung eines abgrenzbaren Bereichs unter diesem Typ des Sprachspiels fallen ließ, beschränkte sich Zimmermann auf sehr eng gefasste, fast schon funktionalistische Sprachspiele. Wuchterl scheint es ausschließlich darum gegangen zu sein, dass die Sprachspiele als abgrenzbarer Bereich „funktionieren.“ Zimmermann hingegen betonte die funktionale Regelstruktur. Eine ausschließliche Orientierung an Wuchterl würde dem funktionalen Sprachspiel in der politikwissenschaftlichen An-

380 Jörg Zimmermann, *Wittgensteins sprachphilosophische Hermeneutik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975) auf S. 125.

381 Kurt Wuchterl, *Struktur und Sprachspiel bei Wittgenstein* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1969) auf S. 122.

382 Jörg Zimmermann, *Wittgensteins sprachphilosophische Hermeneutik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975) auf S. 126.

383 Kurt Wuchterl, *Struktur und Sprachspiel bei Wittgenstein* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1969) auf S. 122ff.

wendung seine analytische Schärfe nehmen. Würde hingegen die Engführung Zimmermanns übernommen, wäre eine Anwendung von vornherein ausgeschlossen.

Aus der Perspektive der politikwissenschaftlichen Anwendung soll der Typ des funktionalen Sprachspiels als familienähnliche Darstellung einer unter dem Vorzeichen einer funktionalen Aufgabenstellung abgrenzbaren Einheit der sprachlichen Praxis verstanden werden. Im hier relevanten europawissenschaftlichen Kontext soll das funktionale Sprachspiel für die Beschreibung der Argumentationszusammenhänge der funktionalen Ebenen des Mehrebenensystems der EU genutzt werden.

Mit dem ersten Schritt der Sprachspielmethode kann geklärt werden, welche Argumente aus der historischen Interaktion heraus den Argumentationszusammenhang ausmachen. Dieser zweite Schritt der Sprachspielmethode zeigt nun wie bestimmte Argumentationszusammenhänge so dicht werden können, dass sich hier eigenständige, wenn auch immer im Gesamtzusammenhang eingewobene, sprachliche Teilbereiche entwickeln. Beide Gebrauchsweisen bleiben Vergleichsmethoden, die mit unterschiedlicher Absicht an die Praxis herangetragen werden.

Diese beiden methodischen Gebrauchsweisen stehen damit in der epistemologischen Gebrauchsweise, dem dritten Typus, der das Sprachspiel „als Gesamtheit der sprachlichen Tätigkeit“³⁸⁴ versteht. Wittgenstein formuliert:

„Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das Sprachspiel nennen.“³⁸⁵

Wittgenstein trug also den Terminus des Sprachspiels nicht nur an die sprachliche Praxis der Lebensform als Vergleichsobjekt zur Lokalisierung besonderer Probleme oder bestimmter Zusammenhänge heran. Auch die Gesamtheit, das Ganze der Lebensform, versuchte Wittgenstein mit dem Begriff des Sprachspiels zu beschreiben. In diesem Ganzen steht die Politik wie die Politikwissenschaft, die EU wie ihre funktionalen Ebenen. Hier ergibt sich der hermeneutische Zusammenhang des gegenseitigen Verstehens, Deutens und Wertens. Sowohl die einfachen Sprachspielmodelle wie die funktionalen Sprachspiele sind immer nur Vergleichsmöglichkeiten, die an das Ganze der sprachlichen Lebensform herangetragen werden. Die Sprachspiele der Sprachmodelle wie der Funktionseinheiten sind keine Un-

384 Ibid. auf S. 122.

385 PU 7.

tereinheiten, aus denen sich das Ganze zusammensetzt, sondern Narrative aus einer bestimmten Perspektive mit einer bestimmten Aufgabenstellung. Die Gebrauchsweise des Sprachspielbegriffs als Ganzes macht damit Wittgensteins grundsätzliche epistemologische Haltung gegenüber der Sprache deutlich.

§ 3: Die politikwissenschaftliche Sprachspielmethode

Dieser philosophische Ansatz Wittgensteins scheint auch für eine politikwissenschaftliche Aufgabenstellung angemessen. Bei Wittgenstein ist das Sprachspiel in drei verschiedenen Vergleichsmodi eine Methode, die Praxis für die Praxis zu beschreiben und zu ordnen. Diese drei Modi lassen sich auf die Politikwissenschaft übertragen. Die Politikwissenschaft steht zusammen mit der Politik in einem Sprachspiel des Ganzen, im Sprachspiel der Lebensform. In diesem Zusammenhang des Ganzen ist Beschreiben, Verstehen, Argumentieren und eben auch Wissen möglich, das narrative Wissen um die Praxis. Funktionale Sprachspiele mit unterschiedlichen Regeln decken sich mit unterschiedlichen Politikfeldern und Teilsystemen, inklusive der Aufspaltung der Politikwissenschaft in Teildisziplinen. Ertragreiche Innovation verspricht der Modus des einfachen Sprachspiels, in dem Schlüssel zum Verständnis am Durchspielen von Beispielen angeboten werden, wenn eine Verbindung zur Topik der klassischen Rhetorik gelingt. Es wird deswegen einer Verbindung von Wittgensteins Sprachspielkonzeption mit Vorstellungen der klassischen Topik zu einem neuen politikwissenschaftlichen Instrumentarium versucht.

I. Topik und Sprachspiel

Die Aufgabe der politikwissenschaftlichen Sprachspielmethode liegt im Vortragen von Sprachspielerzählungen. Gesammelt in einer Sprachspieltopik könnte die Anwendung dieser Methode der Praxis eine immer größere, perspektivische Fülle von Argumenten anbieten. Sprachspielerzählungen erschließen mithilfe der Sprachspielmethode den Zugang zur Argumentation über ein ordnendes Zusammenstellen der Argumentationszusammenhänge. Eine Sprachspieltopik könnte perspektivisch die in den Erzählungen erarbeiteten Argumentationen sammeln und sie so nachfolgenden Sprachspielerzählungen anbieten.

Die politikwissenschaftliche Sprachspielmethode wird konzipiert, um eine Sprachspiel erzählung über einen Argumentationszusammenhang methodisch nachvollziehbar vortragen zu können. Dafür wird Wittgensteins Sprachspielkonzeption, der es um philosophische Probleme der Sprache ging, durch Überlegungen aus der Topik ergänzt und auf die politikwissenschaftliche Operationalisierung ausgerichtet. Entscheidend bleibt jedoch Wittgensteins Beitrag des Sprachspiels als Vergleichsmethode in der dreifachen Verwendungsweise.

Die klassische Topik weist auf das Herkommen der Argumente, steht jedoch in einem statischen Geschichtsverständnis, von dem sie gelöst werden muss, ohne in Spekulationen der modernen Geschichtsphilosophie zu verfallen. Die Vorstellung der Topik verdeutlicht die Bezogenheit jeder Argumentation auf ihre Vorgängerin und auf die Argumente, die von dieser übrigblieben und damit den Zusammenhang begründen, in dem die neue Argumentation steht. Die Topik eröffnet aber auch gleichzeitig die Möglichkeit, sich auf diese Orte der Argumentation zu beziehen und sie als zukünftige Argumentationsmöglichkeiten zu begreifen.

Wittgenstein liefert mit der Konzeption des Sprachspiels die Grundlage für eine politikwissenschaftliche, methodisch nachvollziehbare Erzählung über das Handeln der Praxis in ihren Argumentationszusammenhängen. Die Sprache ist der Zusammenhang des Gebrauchs, den die Lebensform von ihr macht. Jenseits des Gebrauchs gibt es keinen sicheren Grund, auf den die Sprache zurückgeführt werden könnte. Dafür steht auch familienähnlich das Aushandeln des Anders-Sein-Könnens in der Praxis. Wie die Sprache gleichzeitig Prozess ist und als Struktur gesehen werden kann, verfügt auch die Praxis des Aushandelns über eine strukturelle Komponente, den Argumentationszusammenhang. Der leerlaufenden Sprache hilft eine therapeutische Erzählung. Sie bietet ihr eine mögliche Ordnung des Gebrauchs an, die sie aus ihren widersprüchlichen Argumentationszusammenhängen schon kennt und die sie deshalb an sich anknüpfen lässt.

Die Topik ermöglicht das Sammeln von aktuell legitimen Argumenten des Argumentationszusammenhangs in historischen Beispielen für neue Argumentationen, die nachhaltig in die Zukunft hineinwirken sollen. Die Praxis der Sprache hängt damit genauso wenig beliebig in der Luft, wie die angebotene Ordnungsmöglichkeit. Die Praxis und alle Angebote an sie müssen der alten Praxis und ihrem Argumentationszusammenhang Rechnung tragen. Der Gebrauch der Sprache bleibt an die Lebensform gebunden und an das, was sie aus ihm macht. Damit wird er aus seiner Vergangenheit heraus in der Gegenwart offen für die Zukunft. Die Topik eröffnet

damit dem Sprachspiel, das in fiktiven einfachen Sprachspielen philosophische Fragen illustriert, die Möglichkeit zur politischen, historisch konkreten Argumentation zu gelangen, um dort für den spezifischen Bedarf einer sprachlichen Praxis des Aushandelns übersichtliche Ordnungsangebote zusammenstellen zu können.

Die klassische Topik weiß, dass sie in der Vergangenheit der Tradition steht und begründet daraus in der Gegenwart des Aushandelns die Zukunft. Dabei fällt ihr die Übertragung der Vergangenheit in die Zukunft leicht, da sie im statischen Geschichtsverständnis der antiken Polis wirkt. Sie bleibt einer Geschichtsvorstellung verpflichtet, die das Anders-Sein-Können im zeitlosen Rahmen der Polis beließ. Die Neuzeit hatte in ihrem dynamisch-dialektischen Geschichtsverständnis die Antike hinter sich gelassen. Das Alte konnte keine Zukunft mehr begründen. Bevor Geschichte ein Kollektivsingular wurde, der besonders im deutschen Idealismus und dort herausragend bei Hegel von einer Geschichtsphilosophie unterlegt wurde, die Handeln nur als reaktives Umsetzen der aktuellen Vorgaben des Weltgeists verstehen konnte, war die Sammlung der Geschichten das Reservoir für kostengünstiges Lernen. Mit einem statischen Zeitverständnis war jeder Erfolg, jeder Fehler aus diesen Geschichten in der Gegenwart wiederholbar bzw. besser zu vermeiden. Nach der revolutionären Neugründung, so die geschichtsphilosophische Haltung des Idealismus, entwickelt sich das Gemeinwesen nach den dort aufgenommenen und umgesetzten Notwendigkeiten der Geschichte.³⁸⁶

Hier liegen die für den Neofunktionalismus und die Sachlogik seiner *spill-overs* bestimmenden geschichtsphilosophischen Hintergründe der fortschrittsgläubigen Moderne. Die europäische Integration entwickelte sich aber nicht entlang der Vorgabe eines sachlogischen Weltgeists. Die Notwendigkeit der Geschichte hat die Postmoderne genauso überwunden, wie die Neuzeit die Vorstellung von der Statik und der sich daraus ergebenden Wiederholbarkeit historischer Erfolge und die Vermeidung schon einmal begangener Fehler. Der historische Ansatz³⁸⁷ der Sprachspielmethode und ihrer Sprachspielierzählung versucht beidem Rechnung zu tragen.

386 Reinhart Koselleck, *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979) auf. S. 17-66.

387 Die Debatte in der internationalen Politik interessiert sich wieder verstärkt für die Geschichtswissenschaft: Martin Hall, "Review Article: International Relations and World History," *European Journal of International Relations* 8, Nr. 4 (2002): 499-516. Damit leitet sich vielleicht eine Korrektur der zweiten Debatte ein: Hedley Bull, "International Theory: The Case for a Classical Approach," in *Contending Approach-*

Die Initiative zur europäischen Integration entstammt keiner historischen Notwendigkeit, sondern einer Möglichkeit, die sich vor einem bestimmten historischen Hintergrund ergab. Das Geschichtsverständnis der Sprachspielerzählung folgt deswegen weder einem klassischen Modell, in dem die Geschichten den Steinbruch für eine Sammlung von Gemeinplätzen abgibt, noch soll erneut einer dialektischen Geschichtsphilosophie das Wort geredet werden. Es geht nicht um ein Lernen aus Fehlern der Geschichte oder um Spekulationen über sich vollziehende Entwicklungslinien oder sich daraus entwickelnde, sich wiederholende Muster. Vergangenheit und Zukunft hängen über die Argumentation der Gegenwart vielmehr dahingehend zusammen, dass nur Argumente über ein gutes Leben in der Zukunft ausgetauscht werden können, die aus der Vergangenheit bekannt sind und dort anknüpfen können – negativ wie positiv, als kritischer Abbruch oder als affirmative Fortsetzung. Hierin begründet sich die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der Geschichte.

Mit dieser Ausrichtung auf die Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, Legitimität und Nachhaltigkeit deutet sich schon ein gewisser Unterschied der politikwissenschaftlichen Fragestellung zur historischen Aufgabenstellung an, die sich auch in der zeitgeschichtlichen Ausrichtung aus gutem Grund doch lieber auf die Vergangenheit beschränkt. Denn die Geschichtswissenschaft³⁸⁸ steht bei der historischen Analyse zeitnaher Geschehnisse vor dem bekannten Problem beschränkter zugänglicher Quellen. Ein Versuch, die Historiker politikwissenschaftlich zu schlagen, wie er aus der Notwendigkeit, die aktuellen Entwicklungen zu erschließen, immer wieder unternommen werden muss, wird hier nicht angestrebt. Ganz im Sinne Wittgensteins geht es hier weiterhin nicht um die Erschließung neuer Daten und Fakten, sondern um die Erschließung des Zugangs zur Sprache und ihrer Argumentation. Der Stand der historischen und zeitnahen politikwissenschaftlichen Forschung wird als gegeben vorausge-

es to International Politics, hrsg. von Knorr und James N. Rosenau (Princeton: Princeton University Press, 1969): 20-38; Morton Kaplan, "The New Great Debate: Traditionalism vs. Science in International Relations," in *Contending Approaches to International Politics*, hrsg. von Knorr und James N. Rosenau (Princeton: Princeton University Press, 1969): 39-61. Letztlich entstammt die Internationale Politik der Geschichtswissenschaft: E. H. Carr, *What is History?* (Penguin Books: London, 1990).

388 Für einen guten Einstieg vgl. Wilfried Loth, "Beiträge der Geschichtswissenschaft zur Deutung der Europäischen Integration," in *Theorien europäischer Integration*, hrsg. von Wilfried Loth und Wolfgang Wessels (Opladen: Leske+Budrich, 2001): 87-106.

setzt. Diesen Daten sollen keine neuen hinzugefügt werden. Die alten, bekannten Fakten und Argumente sollen vielmehr in ihrem Zusammenhang dargestellt werden. Dazu wird perspektivisch eine Sprachspielerzählung vorgetragen und dafür könnten deren Argumente und Argumentationslinien in einer Sprachspieltopik gesammelt werden. Es geht es um den Umgang mit historischen Geschehnissen in ihrer Verwendung als Argumente in gegenwärtigen Prozessen des Aushandelns der Zukunft.

Wenn als wahr nicht nur das gilt, was war, sondern das, was sich bewährt hat und weiter bewähren wird, steht doch vor dieser zukünftigen Bewährung die Absicherung der Behauptungen durch die Wissenschaftlichkeit einer nachvollziehbaren Methode an. Damit stellt sich die Frage, wie plausible „Geschichten“ methodisch erzählt werden können, die sich dann auch noch bewähren. Auch wenn Gadamer in der Kritik des Allgemein-Formalen gefolgt wird, so läuft seine grundsätzliche Methodenkritik³⁸⁹ doch dahingehend fehl, dass er die rhetorische Macht des Topos „Methode“ übersieht, was bei seinem Eintreten für die Rhetorik besonders verwundert. Was sich als Wissen erweisen will, muss methodisch nachvollziehbar sein, seinen Weg angeben können und dabei einladen, ihn öfters zu gehen. Es geht also darum *methodisch* Geschichten zu erzählen, die in der Praxis als legitim gelten und nachhaltig wirken. Die Methode hat dabei die primäre Aufgabe, Übersichtlichkeit und Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten.

Die Vorstellung der Sprache als lebensweltlicher Zusammenhang des Gebrauchs in der alten Stadt, die sich aus den Beispielen des Handelns nährt, führte Wittgenstein zur Sprachspielmethode. Alle drei Verwendungsweisen des Sprachspiels – einfache Beispiele, Funktionseinheiten, das Gesamte der Sprache – hängen familienähnlich zusammen. Alle drei wollen sich familienähnlich der Praxis nähern, um deren familienähnlich verbundenen Argumentationszusammenhang zu beschreiben und zu klären. In der politikwissenschaftlichen Adaption dienen alle drei der Sprachspielerzählung und füllen über sie die perspektivischen, narrativen Speicher der Sprachspieltopik. Alle drei lassen die Aufgabe des Sprachspielbegriffs unverändert. Er soll als Vergleich den regelhaften und offenen Zusammenhang einer sprachlichen Tätigkeit beschreiben, um zu verstehen, welchen Gebrauch die Praxis von ihren Argumentationszusammenhängen macht und machen kann. Doch jede Verwendungsweise hat ihre spezifische Aufgabe, ihren spezifischen Blickwinkel auf die sprachliche Lebensform der Praxis.

389 Hans-Georg Gadamer, *Gesammelte Werke I. Hermeneutik I. Wahrheit und Methode* (Tübingen: Mohr/UTB, 1960/1999).

Im Sprachspiel als Ganzem der Sprache liegt die epistemologische Einsicht, dass unterschiedliche Argumentationszusammenhänge über verschiedene Anknüpfungspunkte der Lebensform Ähnlichkeiten finden und sich so miteinander austauschen und verstehen können. Für das Projekt einer politikwissenschaftlichen Sprachspielmethode liegt hierin die Möglichkeit, im Anschluss an Aristoteles eine praxisorientierte Politikwissenschaft betreiben zu können, die nicht daran glaubt, der Politik eine höhere Art des Wissens voraus zu haben, die aber an sich die Forderung stellt, Wissen erzählen und bereitstellen zu können, das für die Praxis der Politik relevant sein könnte, weil es aus ihr stammt. Mit dem Sprachspiel als Ganzem wird die epistemologische Haltung ausgewiesen. Wie die Sprache lässt sich die Praxis mit einem Spiel vergleichen und so lässt sich auch die EU als europäische Praxis in Sprachspielen beschreiben.

Wenn man die europäische Praxis und ihren Argumentationszusammenhang als Mehrebenensystem bereits konzeptioniert hat, drängt es sich geradezu auf, jede funktionale Ebene als funktionales Sprachspiel zu verstehen. Hier knüpft die zweite Verwendungsweise des Sprachspiels als Funktionseinheit an. Die funktionalen Ebenen sind zwar fragmentiert und überlappend und keinesfalls trennscharf zu unterscheiden. Aber gerade dafür taugt die Vorstellung der Vergleichsmethode des Sprachspiels, die nicht eine Exaktheit an die Realität heranträgt, die sich dort nicht findet. Im Sprachspiel als Funktionseinheit wird unter einer bestimmten Fragestellung die Dichte bestimmter Regel- und Argumentationszusammenhänge als Einheit aufgefasst.

Diese funktionalen Sprachspiele handeln einerseits nach eigenen Regeln und bleiben andererseits in ihrem spezifischen Argumentationszusammenhang an die europäische Praxis gebunden. Die Landwirtschaftspolitik funktioniert nach anderen Argumentations- und Regelzusammenhängen wie die Wettbewerbspolitik, die Europäische Sicherheits- und Verteidigungspolitik folgt anderen Argumenten als die Außenhandelspolitik. Die Varianz der funktionalen Argumentationszusammenhänge ergeben sich nicht, wie die Beschreibung als funktionale Sprachspiele vordergründig glauben machen könnte, aus sachnotwendigen, funktionalen Zusammenhängen, sondern aus politischen, historisch gewachsenen Aushandlungsprozessen der europäischen Praxis. Nur aus diesen Aushandlungsprozessen der Praxis heraus ist zu verstehen, warum die Landwirtschaftspolitik lange hoch subventioniert und vergemeinschaftet eher intergouvernemental ausgehandelt wurde und die Wettbewerbspolitik einem sehr liberalen Diskurs folgt und

nicht nur vergemeinschaftet wurde, sondern auch weitgehend supranational organisiert in der Hand der Kommission liegt.

Die funktionalen Sprachspiele sind keine ontologischen Gegebenheiten, die es tatsächlich gibt und aus denen sich dann die europäische Praxis zusammensetzt. Sie bleiben methodologische Annäherungen an den ontologisch gegebenen Prozess. Die Sprachspielmethode bleibt eine Vergleichsmethode, die nicht in der Absicht der Abbildung, sondern in der Absicht des nachhaltigen Ordners an die Praxis herangetragen wird.

Das Sprachspiel als Ganzes wie die funktionalen Sprachspiele sind verschiedene methodische Annäherungen an die Praxis. In beiden lässt sich die Praxis in jeweils spezifischer Weise verstehen, zeigen, konzeptualisieren. Die Praxis selbst bleibt kontinuierlicher Prozess des Veränderns, des Festhaltens und des Fortsetzens mit unscharfen Rändern. Die Sprachspielmethode versteht sich als epistemologische und methodologische Reaktion auf diese Ontologie.

Der Schritt von der epistemologischen Konzeption zur Sprachspielmethode wird mit den funktionalen Sprachspielen bereits vollzogen. Das wichtigste Instrument der Methode sind jedoch die einfachen Sprachspiele Wittgensteins. Politikwissenschaftlich gewendet kann Wittgensteins dritte Verwendungsweise des Sprachspiels als historisches, topisches Modell gefasst werden, das bestimmte Argumentationen des Argumentationszusammenhangs der europäischen Praxis aufgreift, um die aktuell legitimen und langfristig nachhaltigen Argumente und Argumentationskonstellationen in einer Sprachspielerzählung deutlich werden zu lassen. Die topische Komponente, im Unterschied zur Konzeption des einfachen Sprachspiels, liegt im direkten Bezug zum Aushandeln, im Einlassen auf die Tradition einer historischen Argumentation und im Versprechen, über das Aufsuchen der Orte der Argumentation über die Zeit wandelbare, aber doch aktuell legitime und langfristig nachhaltige Argumente zu erhalten. In den topischen Sprachspielen werden damit die Argumente sichtbar, die einbezogen werden müssen, wenn man Zugang zur Argumentation erreichen will, um sich durchzusetzen oder diese nachhaltig fortzuführen.

II. Die Topik einer europäischen Sprachspielerzählung

Das Augenmerk der hier vorgetragenen Sprachspielerzählung liegt nicht auf der Klärung der funktionalen Ebenen der EU in funktionalen Sprachspielen. Diese werden im Lauf der Erzählung nur angerissen werden. Das Ziel

dieser Sprachspielerzählung ist es nicht, das politische System der Europäischen Union in funktionalen Sprachspielen darzustellen. Es geht vielmehr darum, vom Argumentationszusammenhang der europäischen Praxis in Hinblick auf seine Fortsetzbarkeit zu erzählen. Die zentralen Argumente des europäischen Argumentationszusammenhangs werden hinsichtlich des Zusammenspiels von Vertiefung und Erweiterung geordnet. Zwei Leerläufe gilt es dabei zu überwinden: die Mehrheitsentscheidung als Kern der Vertiefung; die geopolitische Überdehnung am Rande der Erweiterung. Der Konsens kann nicht ersetzt werden. Die Geopolitik der Grenzräume gelingt nur im größeren Zusammenhang des Westens und seiner Führungsnation USA.

In die sich daraus ergebende Struktur werden dann die konkreten Fragen des Zusammentreffens und des möglichen Zusammenstellens von Vertiefung und Erweiterung in topischen Sprachspielen eingefügt. In den topischen Sprachspielen entsteht so die Sprachspielerzählung. Die topischen Sprachspiele stellen damit die zentrale Verwendungsweise des Sprachspiels dar. In ihnen lassen sich aus der Perspektive der Sprachspielerzählung die legitimen und nachhaltigen Argumente der europäischen Praxis methodisch aufspüren, um aus ihnen heraus neue Lösungen im gerade strittigen Fall vortragen zu können.

Aus den verschiedenen Sprachspielerzählungen und ihren Perspektiven auf den Argumentationszusammenhang erwächst die Sprachspieltopik, die Welt der europäischen Praxis und ihrer Argumente.

Mit dieser Vorstellung schließt sich der Kreis von der topischen Tradition zur Sprachphilosophie Wittgensteins. Das Bild der alten Stadt, die zum Labyrinth werden kann, trifft auf die Topographie der Argumente. Der gewachsene Zusammenhang der alten Stadt als Bild der sprachlichen Lebensform kann so unübersichtlich werden wie der Argumentationszusammenhang der Praxis in seinen Widersprüchen und vor neuen Herausforderungen. Wenn es darum geht, aus dem Labyrinth wieder die alte, bekannte und lebenswerte Stadt zum Vorschein kommen zu lassen, steht nicht das Niederreißen des Labyrinths und eine Neuschaffung aus dem Nichts an. Die Sprachspielerzählung greift vielmehr die alten legitimen Argumente aus der Topographie der Stadt auf, um aus ihrer Legitimität heraus eine neue Nachhaltigkeit zu versprechen.

Eine Topographie dieser alten Stadt der europäischen Integration mit dem Ziel der Stadterweiterung und Stadterneuerung bzw. -verdichtung – wenn dies als Metapher für die Vertiefung erlaubt sei – muss die zentralen Stellen der Stadt markieren und an Kreuzungen erklärende Wegweiser

aufstellen. Die topischen Sprachspiele können damit keine beliebige Sammlung von fertigen Argumenten darstellen, die dann zu bestimmten Zwecken durchlaufen werden, um Lösungen zu generieren. Sie sind vielmehr eingebunden in die Perspektive einer Sprachspielerzählung, aus der eine Sprachspieltopik entstehen könnte, um wiederum weiteren Sprachspielerzählungen zum perspektivisch differenzierten Blick auf den Argumentationszusammenhang zu verhelfen. In der Sprachspieltopik sammeln sich die durch die Sprachspielerzählung erschlossenen Argumente perspektivisch an. Spätere Sprachspielerzählungen können damit auf ein perspektivisches Reservoir von Argumenten zurückgreifen, um durch ihre Sicht des Zusammenstellens neue Perspektiven des Argumentierens zu liefern.

Die Grundtopoi markieren die zentralen Argumente des Argumentationszusammenhangs. Sie verschmelzen mit der Konzeption der einfachen Sprachspiele Wittgensteins zu topischen Sprachspielen, da in den historischen Ergebnissen und ihrer fortgesetzten Interpretation die zentralen Türme der alten Stadt sichtbar werden. Hier in diesen zentralen Orten zeigt sich die Gestalt der Stadt wie sie in der historischen Argumentation wuchs. An diesen zentralen Orten muss sich auch der Ausbau als tragfähig erweisen. Andernfalls entsteht tatsächlich eine neue Stadt und die alte wird verlassen. Innerhalb der alten Stadt begründet sich die Legitimität der neuen Argumentation. Hier müssen die Argumente ihr Versprechen der Nachhaltigkeit abgeben. Sprachspielerzählung und Sprachspieltopik zeigen alte Argumentationslinien auf, an die sich legitime Argumente anschließen müssen, die aber auch gleichsam als Pipeline alte familienähnliche Argumente zu Tage fördern, die die Fortsetzbarkeit der Argumentation so sicherstellen.

An dieser Schnittstelle wird dann auch die erfindende Topik Giambattista Vicos wirksam, die neue familienähnliche und damit legitime Argumente erfindet und somit die klassische Gleichsetzung von Finden und Erfinden in der *inventio* wieder aufnimmt.³⁹⁰ Sprachspielerzählung und Sprachspieltopik wollen die Regeln und Argumente sichtbar machen, nach denen in der alten Stadt gelebt wird. Sprachspielerzählung und Sprachspieltopik stoßen somit einander immer wieder an, um den Argumentationszusammenhang vor immer neuen Herausforderungen und immer wieder anderen Perspektiven für die Praxis deutlich zu machen.

390 Giambattista Vico, *Die neue Wissenschaft über die gemeinschaftliche Natur der Völker* (Berlin: de Gruyter, 2000).

Der Plot der Geschichte richtet sich nach dem Ziel der Erzählung, das darin besteht, die Argumente im Argumentationszusammenhang zu zeigen, die für das aktuelle Zusammentreffen von Vertiefung und Erweiterung entscheidend waren.

Vertiefung und Erweiterung sind die beiden zentralen Modi, in denen sich der Prozess der Integration äußert. Damit sind alle Bereiche des europäischen Argumentationszusammenhangs berührt. Es interessieren die Argumente, die als Teil der Argumentationslinien Vertiefung und Erweiterung aufeinandertreffen und dadurch eine neue Zusammenstellung erfahren. Dabei wird untersucht, welche Konstellationen als legitim gelten und ob sie nachhaltig wirken könnten, weil sie Leerläufe überwinden helfen.

Diese Geschichte wird in topischen Sprachspielen erzählt. Die Argumente und Argumentationslinien des europäischen Argumentationszusammenhangs begannen sich in der historischen Praxis bei bestimmten Gelegenheiten zu formieren, durchzusetzen, zu zeigen. Diese historischen Ereignisse oder Verläufe werden in topischen Sprachspielen aufgegriffen und erscheinen dort als die Argumente und Argumentationslinien, als die sie jetzt im Argumentationszusammenhang als legitim und damit durchsetzungsfähig gelten. Das Interesse gilt dabei nicht der Entstehung, sondern der aktuellen Legitimität der Argumente und ihrer zukünftigen Nachhaltigkeit. Da Vertiefung und Erweiterung als die beiden Modi des Integrationsprozesses in seinem Zentrum stehen, lässt sich die Geschichte ihres Aufeinandertreffens entlang seiner zentralen Argumentationslinie erzählen.

Diese Argumentationslinie lautet: Wenn Europa integriert (regiert) wird, stellt sich Frieden und Wohlstand ein bzw. werden Frieden und Wohlstand stabilisiert.³⁹¹ Diese vier Begriffe – integriertes Regieren, Frieden, Wohlstand und Europa – können als Grundtopoi bzw. als zentrale Argumente des europäischen Argumentationszusammenhangs gelten. Mit ihnen kann der Argumentationszusammenhang ordnend zusammengestellt werden und in ihnen lässt sich auch das Aufeinandertreffen von Vertiefung und Erweiterung zeigen. Sie sind die Orte, an denen die Argumentationen stattfinden und sich die weiteren Argumente ablagern. Von Topoi wird sonst nur dann gesprochen, wenn sich in bestimmten Begriffen der Argumentationszusammenhang so verdichtet, dass mit diesem Begriff ein ganzer Argumentationszusammenhang, eine Argumentationslinie auf den Punkt gebracht wird. Die topischen Sprachspiele zeigen damit auf die Orte,

391 Vgl. beispielsweise Daniela Obradovic, "Policy Legitimacy and the European Union," *Journal of Common Market Studies* 34 (1996): 191-221.

an denen im Prozess der politischen Argumentation die verschiedenen legitimen Argumente in ihrem Zusammenhang sichtbar und somit dort auch für die politikwissenschaftliche Argumentation greifbar werden.

In der Sprachspielerzählung beginnt damit das Entstehen einer Sprachspieltopik, zeigt sich die Topographie der alten Stadt, der Praxis und ihres Argumentationszusammenhangs. In dieser topographischen Sammlung von Argumenten, Argumentationslinien und Argumentationskonstellationen kann sich eine nachfolgende Sprachspielerzählung die perspektivisch aufbereiteten Argumente anschauen und mit Blick auf den Argumentationszusammenhang in ihrer Perspektive anders zusammenstellen und daraus neue Ordnungsangebote formen. In dieser virtuellen Sprachspieltopik kommen die Forschungsergebnisse zusammen und sind auch jenseits der spezifischen Sprachspielerzählung, der sie entstammen, wieder perspektivisch nutzbar.

Andere Sprachspielerzählungen mit einem ausschließlichen Fokus auf die Erweiterung oder die Vertiefung und nicht mit der spezifischen Frage nach deren Zusammentreffen könnten folgen, beispielsweise vor dem Hintergrund der Globalisierung oder der Demokratietheorie oder in der besonderen Aufarbeitung funktionaler Ebenen in funktionalen Sprachspielen.

Doch die Auswahl der topischen Sprachspiele begründet sich nicht nur aus der Frageperspektive, sondern auch aus der Antwortperspektive. Beansprucht wird kein wissenschaftliches Ideal der Wiederholbarkeit, sondern nur eines der Nachprüfbarkeit und Nachvollziehbarkeit. Die europäische Praxis bleibt ein politisches, kein naturwissenschaftlich erfassbares Projekt. Die ersten Argumente schaffen nur bessere oder schlechtere Ausgangspunkte für die nachfolgenden. Die Frage nach Vertiefung und Erweiterung erzwingt deswegen keine unumstößliche Auswahl.

Die Vorgaben der Frageperspektive werden deswegen durch die der Antwortperspektive ergänzt, die Wege aufzeigen will, die sowohl der Argumentationslinie der Vertiefung wie der der Erweiterung eine möglichst breite Entfaltungschance einräumen und darüber eine doppelte Nachhaltigkeit sichern.³⁹²

392 Die zeitgeschichtliche Grundlage bilden die Veröffentlichungen der Historiker-Verbindungsgruppe bei der Kommission der Europäischen Gemeinschaften: Raymond Poidevin (Hrsg.), *Histoire des débuts de la construction européenne*, Bd. 1 (Baden-Baden: Nomos, 1986); Klaus Schwabe (Hrsg.), *Die Anfänge des Schuman-Plans: 1950/51*, Bd. 2 (Baden-Baden: Nomos, 1988); Enrico Serra (Hrsg.), *Il rilancio dell'Europa e i trattati di Roma*, Bd. 3, (Baden-Baden: Nomos, 1989); Gilbert Trausch (Hrsg.), *Die Europäische Integration vom Schuman-Plan bis zu den Verträgen von Rom*, Bd. 4, (Baden-Baden: Nomos, 1993); Michel Dumoulin (Hrsg.), *Plans des temps de guerre pour l'Europe d'après-guerre*, Bd. 5, (Baden-Baden: Nomos, 1995); Anne Deighton und Alan S. Milward (Hrsg.), *Widening, Deepening and Acceleration: The European Economic Community 1957-1963*, Bd. 7, (Baden-Baden: Nomos, 1999); Wilfried Loth (Hrsg.), *Crises and Compromises: The European Project 1963-69*, Bd. 8 (Baden-Baden: Nomos, 2001). Für eine übergreifenden historische Darstellung vgl. u.a. Wolfgang Schmale, *Geschichte Europas* (Wien: Böhlau, 2000); Wilfried Loth; *Europas Einigung. Eine unvollendete Geschichte* (Frankfurt/New York: Campus, 2014); Luuk van Middelaar, *Vom Kontinent zur Union. Gegenwart und Geschichte des vereinten Europa* (Berlin: Suhrkamp 2016). Für den von der Zeitgeschichte noch nicht aufgearbeiteten Zeitraum vgl. Werner Weidenfeld und Wolfgang Wessels (Hrsg.), *Jahrbuch der Europäischen Integration* (Bonn: Europa Union/Nomos, fortlaufend).