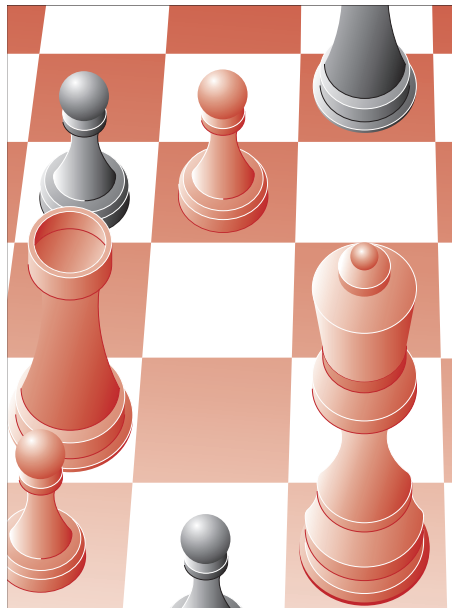


Zugang zu Lebenswelten schaffen

Ob die Sprache den Menschen erst zum Menschen macht oder ob der Mensch bereits Mensch sein muss, um sich Sprache anzueignen, kann die Sprachforschung bis heute nicht umfassend beantworten. Dass der Mensch im Netz der Sprache verstrickt ist und er eigene Gedanken nur im Gewand der Sprache äußern kann, hat Wittgenstein bereits in seinen philosophischen Schriften 1921 formuliert. Zudem hat er auf die faszinierende Tatsache hingewiesen, dass Sprachspiele schon gespielt werden, bevor dem Mensch die Regeln bekannt sind. Und dass sie gerade deswegen gelingen, da sie nicht in allen Bereichen von Regeln eingeschränkt sind.

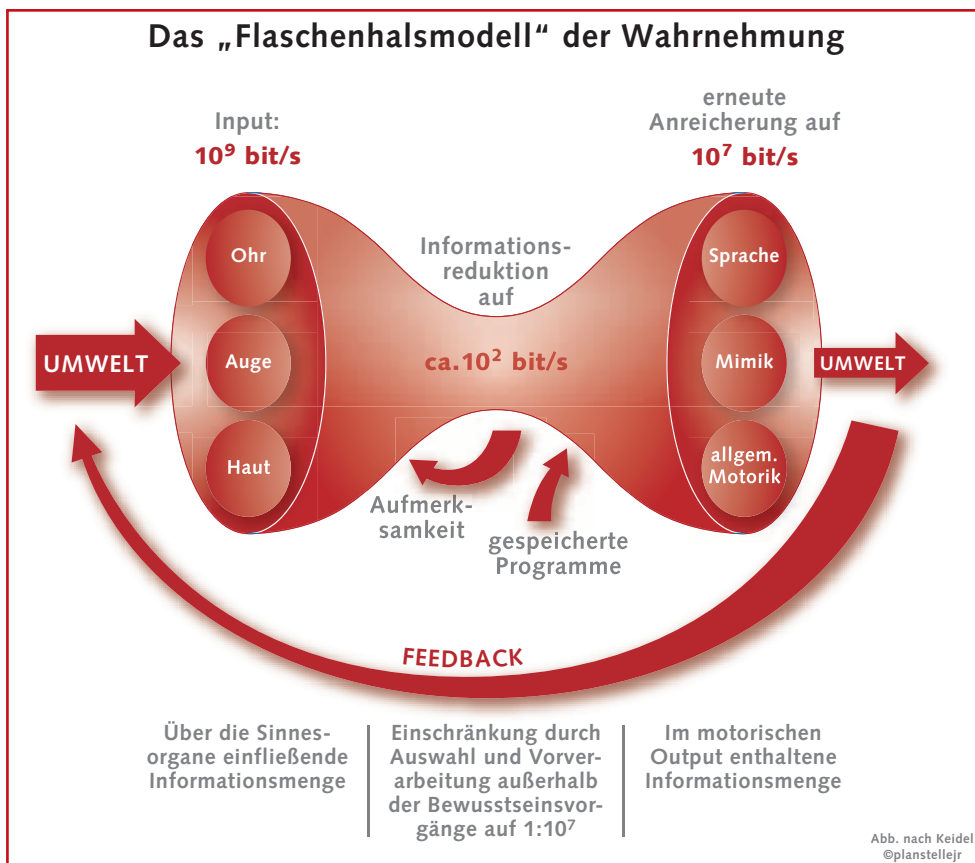
Er vergleicht die Sprache und die Sprachspiele mit dem Schachspiel. Die Schachfiguren wie die Worte stellen kein Abbild von etwas sinnlich Wahrnehmbaren dar. Sie erhalten ihre Funktion und ihre Bedeutung vielmehr im Kontext des Schachspiels wie des Sprachspiels, also in einem konkreten praktischen oder sozialen Gefüge. Der Satz in der Sprache gleicht der Spielstellung im Schachspiel. Der Gesprächspartner kann wie der Spielpartner die jeweilige Bedeutung nur erfassen, indem er vorherige und weitere mögliche Sätze beziehungsweise Spielzüge sowie die Gesamtheit der Regeln einbezieht.

In dieser Arbeitshilfe ist ein solches Sprachverständnis grundlegend, in dessen Licht die Sprache als Äußerung der eigenen Lebensform aufgefasst wird und nicht als kognitive Fähigkeit, die lediglich in Kommunikationstrainings optimiert werden muss. Die Sprachspiele im Spiel der Lebenswelten der Teilnehmer geben Impulse zur Veränderung eigener, das Handeln einschränkender Anschauungen, Einstellungen, Glaubenssätze, Normen und Werte. Ziel ist es, den Teilnehmern durch ein verändertes Sprachbewusstsein die eigenen „inneren Programme,“ die ihre Bedeutung der Welt bestimmen, zu verändern, um neue Zugänge zur Welt zu eröffnen.



So sehe ich meine Welt – so spreche ich darüber

Am Beispiel der Sinnesorgane Auge, Ohr und Haut wird deutlich, dass Bilder, Worte, Berührungen den Filter unserer Aufmerksamkeit passieren und dadurch ein Großteil der Informationen verloren geht. Aus der reduzierten Informationsmenge erfolgt eine unbewusste Auswahl der Informationen unterhalb der kognitiven Ebene, die unserer inneren Welt entsprechen. Nach dem Prozess des Wiedererkennens verknüpfen wir die Informationen mit bereits vorhandenem Wissen und verleihen ihnen durch („Un-)Sinnzuschreibung eine Bedeutung. So beginnt die Sprache bereits auf einer vorsprachlichen Verhaltensweise, woraus sich nach Wittgenstein erst die komplexeren Sprachformen herausbilden können. Da diese Prozesse unbewusst ablaufen, ist die Sprache ein Zugang zu unserem Unbewussten und zu dem eigenen Wahrnehmungsprozess. Kommunikationstrainings, die an kognitiven Modellen ansetzen, rüsten die Teilnehmer mit gutem Handwerkszeug aus, verändern aber nicht die „inneren Programme“, die letztlich unser Handeln ausrichten.



Ich höre was, was Du nicht sagst

Wenn wir mit anderen sprechen, tun wir so, „als ob“ wir anhand der formulierten Worte verstehen können, was der andere meint. Obwohl diese Annahme dem Wissen über Kommunikation entgegensteht. Dennoch ist die „Als-ob“-Perspektive ein grundlegendes Sprachspiel, mit dem wir unsere (subjektive) Welt, die nach Wittgenstein dieselbe ist wie die (objektive) Welt, mit anderen teilen. Als allgemeine Regel des Sprachspiels stellte er das Gesetz der Projektion auf. Dieses besagt, dass die symbolische Sprache von dem Sprechenden in eine lebendige Sprache übersetzt wird. Und da das in Worte gekleidete Denken und die Sprache nach Wittgenstein als Möglichkeit zusammengehören, ist die eigene Sprache und die eigene Welt eine Einheit: Sprachform und Lebensform sind für ihn untrennbar. Deutlich wird die Projektion in der Musik. Der Musiker übersetzt die Notensprache in die Sprache der Musik, d.h. die Symphonie wird in die Notensprache projiziert. Und da es nicht nur eine Interpretation und übertragen auf das Sprachspiel nicht nur ein Spiel gibt, kann es auch keine objektive Tatsache oder Wahrheit geben. Vielmehr weisen wir die Be-Deutung zu.

Sprachspiele spielen

Sprachspiele ermöglichen einen Perspektivwechsel auf das eigene Verhalten. Sie geben Anregungen, die eigene Sichtweise in einer konkreten Situation zu beleuchten, um sich dann auf eine andere mögliche einzulassen. Die Gegensatzpaare zeigen Bedeutungen auf, die jeweils an dem anderen Ende eines Kontinuums stehen. Was dazwischen liegt, sind oftmals die Projektionen, die das eigene Handeln leiten. Das Hineinbegeben in die verschiedenen Sichtweisen im Sinne einer Auseinandersetzung mit Lebenswelt und die Auflösung der dazwischen liegenden Projektionen ermöglichen eine Veränderung von einschränkendem Verhalten, von Lebenswelt.

Tipps

Mit Sprache spielen und die Projektionen in der Sprache erkennen zu können, führt zu der Kompetenz des Perspektivwechsels und zu der Fähigkeit, das auszudrücken, was oft zwischen den Zeilen verborgen bleibt. Der Zugang zur Sprache liegt dabei nicht in der Wohlgeformtheit einzelner Sätze, wie es die Inhalte einiger Kommunikationstrainings vermuten lassen. Er setzt an der Wahrnehmung des unbewussten Anteils an, der durch den Perspektivwechsel in Sprachspielen in das Bewusstsein gehoben werden kann. Finden Sie Ihre Sprachspiele heraus und erweitern Sie Ihr Repertoire an Spielzügen und damit auch die Grenzen Ihrer Welt.

Sprachspiel-Format „Die zwölf Geschworenen

Gegensatzpaar		Klärung der Projektion
Raum	❶ Zeit	Wo und wann habe ich mich wie verhalten?
Form	❷ Inhalt	Wie habe ich was ausgedrückt?
positiv	❸ negativ	Wie war meine Wahrnehmung ausgerichtet?
extern	❹ intern	Kam der Impuls von innen oder von außen?
angenehm	❺ unangenehm	Wie fühlte es sich an?
richtig	❻ falsch	Wie bewertete ich es?
abhängig	❼ unabhängig	Welche Verstrickungen gab es?
wesentlich	❽ zufällig	Was drückte den Sinn, das Allgemeine aus? Was drückte den „Unsinn“, das Besondere aus?
konstant	❾ variabel	Was ist für mich wertvoll und was veränderbar?
möglich	❿ unmöglich	Welche Ressourcen benötige ich?
suchen	⓫ finden	Welche Strategie wähle ich?
denkbar	⓬ undenkbar	Welches Symbol repräsentiert die Entscheidung?