

SANDRA MARKEWITZ

Spiele des Wissens.

Ethik und Ästhetik als Pole von Wissenszuschreibung im Werk Ludwig Wittgensteins

Abstract

Wer spielt, stellt sich in einen gewachsenen, von früher her mit Bedeutung aufgeladenen Reflexionszusammenhang. Spiele sind selbstverbürgende Elemente anthropologischer Bewandtnis, Einwilligung in Tradition und Herkommen, zugleich das Mittel, diese Tradition ludologisch zu überschreiten und neu zu konstituieren.

Spiel ist so, neben den Funktionen des Selbstausdrucks und der Steigerung von Selbstverhältnissen, eine Art und Weise, sich im Alltag zu bewegen. Wittgenstein hat in einem berühmten Satz die Trennung von Ethik und Ästhetik aufgehoben. In Satz 6.421 des Tractatus (EA 1921/22) heißt es: „Es ist klar, daß sich die Ethik nicht aussprechen läßt. Die Ethik ist transzendental. (Ethik und Ästhetik sind Eins.)“ (Wittgenstein, Werkausgabe, Band 1, 83) Ausgehend von diesem einer als streng empfundenen Ontologie abgerungenen Sentenz soll gezeigt werden, wie der Letztrekurs Alltag/Kontext die Zuschreibung von Wissen lenkt: Ethisches Wissen wird aus der Sphäre des Sagbaren ausgeschlossen; es zeigt sich in präsentisch in die Wahrnehmung hineinragenden Artefakten und Handlungsweisen, etwa im Fall der Theologie, die das Höchste nicht beschreiben soll, sondern durch Handlungsakte beglaubigen. Bei Wittgenstein weiß der, der spielt, sprachspielerisch wird der Alltag mit seinen diversen Praxen und Lernkontexten zum Kriterium epistemologischer Angemessenheit. Das Spiel ist dabei sowohl probendes, durchaus agonales Tun und drückt zugleich das implizite Wissen aus, in Fragen der Erkenntnis zuletzt grundlos zu handeln. Die intuitive Zuschreibung der Kategorie „Unernst“ ermöglicht es dem Begriff „Spiel“ mit Sätzen in der Sprache zugleich das Gesagte zu proben; die Metapher „Spiel“ hat hier ihren eigentlichen Reichtum – im Zugestehen dieses Probecharakters an Handlungen, an das, was man zu wissen glaubt. Die Probe spannt die Handlung zwischen den Polen Ethik und Ästhetik auf, die beim frühen Wittgenstein zusammentreffen im Schweigen, im Spätwerk im grundlosen Sprachspiel. Probe und Aufführung werden, wie ausgeführt werden soll, Spielformen des Selbst in der Grammatik, in der Spiel und Ernst, Probe und Vorstellung zusammenfinden.

## Zur Person

Sandra Markewitz, geb. 1971 in Bielefeld, studierte Literaturwissenschaft, Philosophie und Soziologie in Bochum und Bielefeld. Promotion bei Prof. Dr. Karl Heinz Bohrer 2004 in Bielefeld mit der Arbeit: „Das Schweigen. Tautologizität in Kafkas Tagebüchern“, erschienen bei Fink 2006. Derzeit Vorbereitung eines Habilitationsprojekts.