

Datum: 12.03.2004

Titel: Erinnern und Vergessen – Kognitive und konstruktive Bedingungen
kulturellen Wissens

Veranstaltung: Symposium Grundtvig 2, Limassol

Vortrag von Univ. Prof. Dr. Thomas A. Bauer

1. Ethik: Grundmuster des Wissens

Ethik ist ein kognitiv-diskursives System, in dem die Vorstellungen über die Werthaltungen (sittliches Wollen) und deren Relevanz für unterschiedliche Lebenssituationen von Individuen und Kollektiven ausverhandelt werden.

Darin spielen vor allem jene **Normen, Maximen und Postulate** eine Rolle, die die Verantwortung des Handelns gegenüber anderen implizieren.

Redet man über Ethik oder über die Lernbarkeit von Ethik, dann redet man über die Qualität jener gesellschaftlichen Kommunikationen, durch die Menschen sich auf **Grundmuster des Wissens und der Wissensverwendung** als Bewusstsein (begründet auf Wissen und Erfahrung) so einlassen, dass einmal wahr genommenes Wissen der Grund (das **Modell**, das **Muster**) für nächst wahr genommenes ist – und sie in diesem Weg auch die Ausbalancierung von Sinn zwischen Wissen und Handeln erkennen wollen.

2. Lernen: Anwendung von Ordnungen

Lernen ist jene Form der **Aneignung von Realität**, durch die Individuen (oder auch Organisationen) eine durch Kommunikation konstituierte Wirklichkeit zum eigenen und für das weitere Denken und Handeln verbindlichen Wissen gestaltet wird. Gelerntes Wissen begründet und konstruiert immer auch Identität (**Personalisierung / Individuation**)

Zugleich ist jeder Lernvorgang dieser Art eine Entscheidung für die zunehmende Vergesellschaftung (gesellschaftlich verbindliche Auffassung der eigenen Persönlichkeit: **Sozialisation**), weil mit der Entscheidung für Wissen (Inhalte und Zusammenhänge) immer auch die Entscheidung getroffen wird, seine eigene Weltwahrnehmung mit der sozial kollektiven Weltwahrnehmung (kollektives Wissen) zu ko-orientieren.

Die Anteilnahme an Diskursen (Kommunikation?) ist das **Dispositiv des Lernens** (im Sinne von M. Foucault 1978): jene Anordnung der Wahrnehmung, die dem wahrnehmenden Subjekt einen bestimmten gesellschaftlich definierten Ort der Wahrnehmung zuweisen.

Lernen als Aneignung von Welt kann erklärt werden mit:

- **Kognitionstheoretisch** ist Lernen der mit Mitteln des Denkens (Logik, Systematik, Erfahrungsregeln) vollzogene Aufbau einer Wissensarchitektur. Die Belohnung (Erfolg, Sinn) liegt in der Annahme mit dem Wissen „der Wahrheit“ näher“ gekommen zu sein.
- **Verhaltenstheoretisch**: ist Lernen die auf (extrinsisch belohnten) Erfolg ausgerichtete Konditionierung und Einübung des (kognitiven und aktionalen) Verhaltens in gesellschaftliche geregelte Denk- und Handlungsabläufe. Die Belohnung (Erfolg, Sinn) liegt in der Annahme, gesellschaftlich erfolgreiche Wissen zu „beherrschen“
- **Konstruktionstheoretisch** ist Lernen der Aufbau einer durch Kommunikation und Interaktion gewonnen und durch diese wieder veränderten subjektiv verantworteten Wissensordnung, die das Wissen um die Nähe zur Wahrheit (Gültigkeit, Wertigkeit, Bedeutung, Viabilität) nicht aus sich, sondern wieder (nur) durch Kommunikation (Auseinandersetzung, Diskurs) erfährt.

Multiple und plurale gesellschaftliche Umgebungen verlangen nach einer **konstruktionstheoretischen Auffassung** (der Praxis) des Lernens: Sie rechnet mit der

- **Selektivität** (Entscheidungen treffen auf der Basis von Differenz)
- **Vorläufigkeit** (Ersetzbarkeit des Wissens, Verweis auf invisibilisierte Interpretation von Erfahrung)
- **Zeichenhaftigkeit** (semiotischer Aspekt : Hinweis, Verweis) und
- **Reproduktivität** des Lernens (mimetischer Aspekt)

Zu unterscheiden sind folgende **Bewertungsgesichtspunkte**:

- **Adaptives** Lernen: Kumulation von Wissen (extrinsische Motivation)
- **Kompensatorisches** Lernen: Ausgleich von Benachteiligung
- **Kreatives** Lernen: Wissenserwerb als „Suchmaschine“
- **Emanzipatorisches** Lernen: Wissensaneignung unter dem Gesichtspunkt der Zunahme von Autonomie und Selbstverantwortung (intrinsische Motivation)

Dispositive des adaptiven und kompensatorischen Lernens sind Dispositive der **Konventionen von Macht**. In diesem (sozialen) Kontext wird Handeln, das auf die Produktion von Sinn ausgerichtet ist, zum Handeln auf Erfolgsverdacht (pragmatischer Sinn) In sprachlichen Symbolen kommuniziert, werden Sinnmatrizen (kognitive Schemata) gebildet, die dann kommunikative Handlungsabläufe routinisieren.

So kann man durch Anpassung an **kollektive Wissensbestände** Entscheidungsvorgänge entlasten und beschleunigen und durch die Abweichung von solchen Erwartungen (im Rahmen kreativer und emanzipatorischer lernumgebungen) **Kommunikationsgewinn** (Erweiterung von Komplexität) erzielen (Schmidt, 2003,73)

3. Sprechen: die Verbindung von Denken und Handeln

Lernen ist **Handeln** mit dem bewussten oder routinisierten Bezug auf kollektive Wirklichkeitsmodelle (diese funktionieren immer auf Basis der operativen Fiktion (Schmidt, 2003, 34) d.h. der Unterstellung, dass jeder andere über dasselbe Wissen verfügt.

Lernoperationen sind also **Operationen der Vergesellschaftung** von (individueller) Erfahrung, durch die Individuen ihre individuellen Erfahrungen gesellschaftlich (mithilfe gesellschaftlicher Ordnungsmuster) interpretieren und sich so im Bezug auf gesellschaftliche Wissensgüter des Sinns ihrer Erfahrungen versichern. Das beschreibt den Vorgang der **Sozialisation**.

Im Rahmen des **Sozialisationsvorgangs** erfahren **Heranwachsende** (vor allem durch Nachahmung) und **Erwachsene** (vor allem durch bewusste Bezüge auf Erfahrungen), wie Wirklichkeitsmodelle (symbolisch-semantische Ordnungen / kollektives Wissen) konstruiert sind und welche Handlungsmöglichkeiten sie implizieren. Sprachliche / Medien sind dabei notwendige Materialisierungen des (sinnstiftenden) **Denkens** (Modellbildung), mit zwei Wirkdimensionen:

- **semiotische** (Bezeichnung als Stellvertretung). Sprache – wie Bilder - dient vor allem der Kommunikation über das Nicht-Daseiende. Unmittelbar Evidentes braucht kein vermittelndes Sprechen. Zugleich ist jeder Vorgang der Bezeichnung, weil selektive Entscheidung für ein Signifikat - ein solcher der Invisibilisierung anderer Möglichkeiten. Die **Zugriffslogik der Sprache** / des Textes auf Inhalte und Wissen ist eine andere als die **des medialen Bildes**: lineare Narrativität steht da einer Decodierung gegenüber, die offenbar dem Bedürfnis nach neuen Ausdrucksformen des Wissens entspricht und (dennoch) kulturprogrammatisch vorausgesetzt ist (vgl. Hartmann 2003,73)
- **mimetische** (Nachahmung von Bewegung, Wiederholung) Alle Kommunikation ist körperlich (physisch / vorgestellt / gelebt) und insofern die **Verleiblichung von Sinn** (Ordnung) und zugleich das Vergessen von Alternativen (vgl. Gebauer/ Wulf1998).

4. Sprache: das mediale Gefäß

Weil der Sprache / den Medien diese Funktionen zukommen, kann man annehmen, dass Spracherwerb / **Medienkompetenz** ein bestimmender Faktor für die **Nachhaltigkeit des Lernprozesses** (Zeit, Raum und Dissens übergreifende Gültigkeit der Wirklichkeitsmodelle und Sinnschemata) ist: Spracherwerb / media literacy ist die Voraussetzung und zugleich die Grundlage für das Sprachverwendungswissen, diese wieder die Voraussetzung für **Wirklichkeitskompetenz** (bewusste Bezugnahme auf Wirklichkeitsmodelle).

Jedes aus dem Sozialisationsprozess gewonnene (und in Sprache und Verhalten (Denken und Gestus) materialisierte) Handlungsmodell **wiederholt (erinnert) und releviert (bezeichnet und veräußert)** also im Sinne der Kulturprogramme und der Wirklichkeitsmodelle

- die **aktionale Dimension** (Strategie, Vorgangsweise, Abfolge, Technik)),
- die **emotionale Interpretation** (Gefühlsbesetzung des Handelns) wie auch
- die **moralische Implikation** (Identifikation mit Wertungen).

Medien sind die Dispositive dieses Ablaufes in einer medial durchorganisierten Gesellschaft.

Wahrnehmen, Erinnern, Wiederholen.

In der Produktion wie in der Rezeption greifen Menschen auf kulturprogrammatisch konstruierte Modelle der Beschreibung (Beschriftung) von Wirklichkeit zurück und entwickeln dabei semantische Kalküle, die sie einsetzen, um sich so des Unbestimmbaren zu erinnern und es denkend (bewusstes Handeln) zu wiederholen. In der Wiederholung werden Ordnungsmuster bestätigt (Entlastung) oder Erwartungen irritiert (Kommunikationsgewinn).

5. Sinn: die entscheidende Kategorie

Sinn ist also jene Größe, durch die man (sich) für Anpassungen an Erwartungen (gesellschaftlicher Erfolg) oder für eine Abweichung von solchen Erwartungen (Aufmerksamkeitserfolg) unter- und entscheiden kann.

Sinn ist die Kategorie, die jeweils als die **Einheit der Differenz** (für Unterscheidungen wie gut oder böse, besser oder schlechter) angenommen werden kann. Sinn entsteht aus Erfahrung und aus der Reflexion von Erfahrung. Sinn hat keine (transempirische) ontische Realität, sondern ist das Substrat der Erfahrung von Folgen des Handelns, das sich (vermittelt in Geschichten und Diskursen) als **Sinnschemata** niederschlägt und in diesen die Position eines Wirklichkeitsmodells einnimmt.

Sinn ist eine Entscheidung des Bewusstseins, das nicht für sich selbst besteht, sondern immer nur als **Bewusstsein von** Etwas, also als Instanz der Bezugnahme (Schmidt 2003,82) auf Einsichten und Wissen aus Erfahrungen.

6. Strategien des Überdauerns und Bleibens ethisch-kulturellen Wissens

Da **Sinn-Wissen** – als inhaltlicher und resultativer Gegenstand des Lernens - nicht ein Bestand ist, der eine transempirische Realität hätte, sondern jener summative Befund über die Welt, der sich sedimentiert in Geschichten und Diskursen (Schmidt 2003), ist Lernen als jener Vorgang zu verstehen, in dem und vermittels dessen Menschen sich auf Geschichten und Diskurse (**Narrationen**) sich so einlassen, dass sie ein Teil dieser großen und kleinen Narrationen (**Teilnahme: Handeln**) werden und umgekehrt diese

Narrationen ein Bestimmungsteil (vgl. Schapp 53) ihrer selbst werden (**Teilhabe**:
Erinnern). Eigene und persönlich-individuelle Geschichten aufbauender und sich
aufbauend ablösender Unterscheidungsarbeit (Erfahrungen entwickeln sich zu
Drehbüchern / Dramaturgie der Selektion: Vergessen und Wiederholen – vgl. Miller
1973) begründen im Laufe der Erfahrung (und deren Erfolg oder Misserfolg / Belohnung
oder Enttäuschung) ein Muster, mit dem gesellschaftliche Ordnungsmuster mit den
eigenen Ordnungswünschen verschmelzen (**semantische Kalküle, praktische Theorien,
strategische Fiktionen**) und sprachlich kodifiziert werden.

Ethik-kulturelles Wissen ist also: ein Gemenge aus

- kommunikativer Erinnerung an Kulturprogramme, in denen Sinnmuster rekonstruiert
und damit Wirklichkeit visibilisiert werden,
 - Lernprozessen, deren Nachhaltigkeit dadurch erreicht wird, dass der Mensch mit der
Verwendung seiner Instrumente (Sprache, Medien) lernt, d.h. neue Erfahrungen für
nächste neue Erfahrungen instrumentalisiert und so kollektives Wissen kumuliert,
 - und durch Bewusstsein (kreativ bewussten Bezügen) im Rahmen von
Kommunikationen (Geschichten, Diskursen) den Status von **moralischer
Verbindlichkeit** erhalten.
 -
-

Literaturhinweise:

Bauer, Thomas A.: hat Ethik eine Chance? Eine theoretische Analyse des
kommunikativen Charakters von Ethik und des ethischen Charakters von
Kommunikation. Auf: <<http://www.treffpunkt-ethik.de>> (Dozententreff/Textmodul)
veröffentlicht: [http://www.treffpunktethik.de/dokumente/?href=Dozententreff/Textmodul
e&menu=5.5.0](http://www.treffpunktethik.de/dokumente/?href=Dozententreff/Textmodul&menu=5.5.0)

Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht. Berlin

Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph (1998): Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches handeln
in der sozialen Welt. Reinbeck b. Hamburg (rowohlt)

Miller, Alice (1973): Das Drama des begabten Kindes. Frankfurt (suhrkamp)

Hartmann, Frank (2003): Mediologie. Ansätze einer Medientheorie der
Kulturwissenschaften. Wien (wuv)

Luhmann, Niklas (1990): Paradigm lost: Über die ethische Reflexion der Moral.
Frankfurt (suhrkamp)

Schapp, Wilhem (1953): In Geschichten verstrickt. Leer (Rautenberg)