

Fiktion im Gespräch*

1. Die Fragestellung

Die meisten Arbeiten über Fiktion, die sich im Laufe der letzten Jahre angehäuft haben, gehen davon aus, daß Fiktionalität kein spezifischer Zug literarischer Texte ist. Es gibt aber nur sehr wenige, die untersuchen, in welcher Form Fiktionalität in welchen Texttypen vorkommen kann. Ich möchte aber zwei Ausnahmen nennen: Stempel "Alltagsfiktionen" (1980) und Auwärter/Kirsch "Generierung fiktionaler Realität im kindlichen Handpuppenspiel" (1982).

Beide behandeln das Problem der Fiktion im Alltagsgespräch. Ich werde einen Schritt weiter in dieser Richtung gehen, indem ich einen Begriff der Fiktion für die Spielformen der Konversation vorschlage. Dieser Begriff soll in eine Theorie des Spiels eingeordnet werden, was ja erst gestatten kann, von S p i e l formen zu sprechen.

Die Tatsache, daß ein Begriff wie 'Fiktionalität', der ja in der Literaturtheorie einen zentralen Platz einnimmt, für die Beschreibung von Phänomenen in der Alltagskonversation fruchtbar gemacht werden kann, sehe ich als ein Indiz dafür an, daß Literatur kein prinzipiell andersartiges Kommunikationssystem ist. Diese Ansicht ist schon verschiedentlich geäußert worden, so in der Vergangenheit von A. Jolles: das ist die Grundkonzeption seines Buches "Einfache Formen" (1930). Auch das Buch von M.-L. Pratt "Toward a speech act theory of literary discourse" (1977) ist in diesem Zusammenhang zu erwähnen; Pratts Grundthese ist ja, daß die Opposition zwischen 'ordinary discourse' und 'literary discourse' nicht fundiert ist und daß 'literary discourse' im Rahmen einer erweiterten Sprechakttheorie zu erklären ist. Ich möchte auch auf zwei Aufsätze im Rahmen der Konversationsanalyse verweisen: Gülich "Konventionelle Muster und kommunikative Funktionen von Alltagserzählungen" (1980) und Kallmeyer, "Gestaltungsorientiertheit in Alltagserzählungen" (1981). Gülichs Aufsatz schließt mit der Vermutung ab,

* Ich möchte W. Kallmeyer für seine Unterstützung und der IdS-Projektgruppe "Kommunikation in der Stadt" für die Zusammenarbeit und die Kritik einer früheren Version meinen Dank aussprechen.

“daß eine strenge Trennung zwischen alltäglichen und literarischen Erzählungen nicht möglich ist (und daß) es (...) offenbar im Bereich mündlicher und schriftlicher Erzählungen Übergangsformen gibt”. (S. 375)

Kallmeyer zeigt,

“daß bestimmte ‘kunsthafte’ Formen, die starke Strukturähnlichkeiten mit Formen des explizit literarischen Erzählens haben, zur alltagsweltlichen Routine gehören”. (S. 409)

Ich möchte diesen Fragen hier nicht weiter nachgehen, sondern mit diesen kurzen Bemerkungen nur andeuten, daß Literatur als eine Institutionalisierung des Spielregisters der Kommunikation betrachtet werden kann, daß der Unterschied zwischen Spielformen im Alltag und literarischen Spielformen ähnlich dem zwischen wildwachsender Pflanze und Treibhausgewächs ist und daß ein möglicher Zugang zur Literatur über die Spielformen in der Konversation führt.

2. Kommunikationsregister

Die mündliche Verwendung der Sprache im Alltag – die Konversation –, die als die grundlegende Kommunikationsform betrachtet werden kann, ist nicht einheitlich, sondern sie enthält wahrscheinlich eine Vielfalt von Registern, die durch die Art der ablaufenden sozialen Aktivität bestimmt sind. Ich möchte mit Levinson (1979) davon ausgehen, daß die Sprachverwendung von ‘activity types’ abhängig ist, die durch ein Ziel bestimmt und sozial konstituiert sind und die Zwänge auf die Teilnehmer sowie auf die im jeweiligen Interaktionsrahmen gültigen Beiträge ausüben. Diese Aktivitätstypen bestimmen mit, wie die Äußerungen verstanden werden sollen, d.h. welche Inferenzen intendiert sind. Diese Aktivitätstypen, die Levinson in die Nähe von Wittgensteins Sprachspielen rückt, lassen sich je nach Art der Aktivität in Register gruppieren, die gemeinsame Züge aufweisen. Die Registervariation spiegelt die Vielfalt der sozialen Prozesse.

2.1. Die Alltagswelt der Arbeit

Ein solches Register entspricht der Lebenssphäre des ‘arbeitenden’ Subjekts (working self). Mit Arbeit ist im Sinne von A. Schütz jede Handlung mit einem praktischen Ziel in der Außenwelt zu verstehen, die vorausgeplant worden ist und durch die Intention charakterisiert wird, den geplanten Sachverhalt zu realisieren. Dieser ‘Alltagswelt der Arbeit’

(everyday life of working) kommt eine besondere, hervorragende Stellung zu, insofern sie, nach Schütz, die wichtigste Form zum Aufbau des sozialen Wirklichkeitsmodells ist. Als subjektives Korrelat dieses sozial stabilisierten Rahmungssystems der praktischen Alltagsrealität nennt Schütz die 'natürliche Einstellung', die er eingehend beschreibt. Als Merkmale dieser natürlichen Einstellung möchte ich vor allem folgende festhalten:

- die Aufgeschlossenheit des Subjekts gegenüber der sozialen Umwelt, der er sich zu adaptieren sucht;
- die Orientierung auf einen außenstehenden Zweck für die Handlungen;
- das Gefühl der Einheit des Ichs einer objektiven Realität gegenüber: darauf gründet das Individuum seine soziale Identität und seine Biographie.

Das handlungsfunktionale ernste Gespräch ist der Registertyp der Sprachverwendung, der dieser natürlichen Einstellung und der Alltagswelt der Arbeit entspricht.¹

2.2. Die Unterhaltung

Ich möchte nun aber auf ein anderes Register hinweisen. In seiner "Rahmen-Analyse" (Kap. 13) beschreibt E. Goffman die Unterhaltung, "bei der die kleine Anzahl von Teilnehmern ein paar erfüllende Momente genußreicher Muße erlebt, sei dies nun ihr offizielles Ziel oder eine momentane Abschweifung" (S. 533). Als momentane Abschweifung scheint sich die Unterhaltung "um weitgespannte Unternehmungen herum in Lücken anzusiedeln, genau dort, wo kurze entkoppelte Handlungen folgenlos stattfinden können" (S. 536).

Man sieht schon, wie sehr diese Kommunikationsform vom handlungsfunktionalen Gespräch abweicht. Die Funktion der Unterhaltung sieht Goffman darin, "dem Sprechenden eine Möglichkeit zu geben, mit dem, was um ihn herum vorgeht, wieder irgendwie ins Reine zu kommen, ohne es aber selbst unmittelbar verändern zu wollen" (S. 537).

Wie kann man aber mit Problemen der Umwelt "ins Reine kommen", wenn man die Orientierung auf tatsächliche Veränderungen durch Handlungen und handlungsfunktionale Gespräche aufgegeben hat? Wohl nur durch vorstellungsmäßige Veränderungen, die auch andere Teilnehmer mitmachen sollen und die daher ausgehandelt werden müssen. Dabei werden, erklärt Goffman, wenige Befehle gegeben und Entscheidungen getroffen, sondern es wird vor allem erzählt und auch, wie ich hinzufügen möchte, inszeniert. "Der Mensch verbringt den größten Teil der Zeit, die er spricht, damit, daß er Hinweise auf die Fairness oder Un-

fairness seiner gegenwärtigen Lage und andere Gründe dafür liefert, Sympathie, Anerkennung, Lob, Verständnis oder Freude zu zeigen" (S. 539). Und der Sprecher braucht nicht ernsthaft an das zu glauben, was er sagt; Konsequenz ist nicht vonnöten, Verantwortung überflüssig, Verifizierung der Aussagen unmöglich.

Dieses Register scheint sich also dadurch auszuzeichnen, daß gewisse Bedingungen für das Gelingen von Sprechakten grundsätzlich nicht erfüllt sind. Oder daß die Sprechakttheorie nicht für die Beschreibung dieses Registers paßt und ausschließlich auf das handlungsfunktionale Gespräch zugeschnitten ist.

Was ich nun zeigen möchte, ist, daß zu diesem Unterhaltungsregister die Spielformen als Aktivitätstypen gehören, neben anderen, wie vielleicht dem Tratsch (vgl. Keim, 1985). Spiel ist in mancher Hinsicht als die Negierung der natürlichen und ernsthaften Einstellung innerhalb der Alltagssituationen zu betrachten.

3. Spiel

Spieltheorie steht selbstverständlich außerhalb des Bereichs der Linguistik. Sie kann nur als eine Voraussetzung übernommen werden. Die folgende Skizze verwertet die Resultate von Piagets Arbeiten über das Spiel beim Kinde, wie sie in seinem Buch "La formation du symbole chez l'enfant" niedergelegt sind.

Die Kriterien, durch die das Spiel von anderen Aktivitäten unterschieden wird, sind meistens folgende: Man bezeichnet als Spiel jede Aktivität, die, wie man sagt, ihren Zweck in sich selbst findet, während die nicht-spielerischen Aktivitäten auf ein Ziel orientiert sind, das außerhalb der Handlung liegt. In dieser Hinsicht steht also das Spiel im Gegensatz zur Alltagswelt der Arbeit, die vom pragmatischen Motiv bestimmt ist. K. Groos (1902), den Piaget als einen bedeutenden Spieltheoretiker diskutiert, ist der Ansicht, daß man diese Bestimmung des Spiels nuancieren und einfach sagen sollte, daß das Spiel nicht nur vom Ziel abhängt, das ziemlich gleichgültig ist, sondern vom Vollzug der Aktivität selber. Da aber das Ziel, laut K. Groos, mit dem Triumph des Individuums, der Freude am Können eng verbunden ist, ist man wohl berechtigt zu sagen, daß im Spiel Zweck und Inhalt der Handlung weitgehend ineins fallen. Spiel ist vollzugsorientiert und nicht resultatsorientiert bzw. instrumentell wie die ernsthaften Aktivitäten. Spiel ist Selbstzweck insofern, als die Spielhandlungen nicht der Kontrolle durch Wirklichkeit und Gesellschaft hinsichtlich ihres tatsächlichen Erfolges unterworfen sind,

sondern vom Individuum zu seiner eigenen Befriedigung ausgeführt werden. Infolge dieses Charakters können Spielhandlungen zur symbolischen Konfliktbefreiung dienen, aber nicht zur effektiven Problemlösung. Daher brauchen sie keine Konsequenz und keine Systematizität. Natürlich kann das Spiel "pädagogisch oder didaktisch verzweckt" (Krappmann 1983) werden, es kann in den Dienst eines ernsthaften Ziels gestellt werden; dies ist aber nur eine sekundäre Ausnutzung, die dem zweckfreien Charakter des Spiels nichts anhaben kann. Ein ähnliches Phänomen ist wohl die Ausnutzung und Pervertierung des Spiels (der Fiktion) durch die Werbung zu Überredungszwecken.

3.1. Piagets Grundtypen des Spiels

Im Rahmen seiner genetischen Psychologie unterscheidet Piaget drei große Strukturtypen von Spiel, die mit den Entwicklungsstadien des Kindes zusammenhängen. Um diese Unterscheidungen für unsere Forschung über Spielformen in der Alltagskommunikation insbesondere bei Erwachsenen verwerten zu können, muß man zuerst eine Antwort auf die Frage geben: Kann man Ergebnisse der genetischen Psychologie benutzen, um das kognitive Verhalten von Erwachsenen zu analysieren? Eine mögliche Antwort, die schon bei Piaget implizit ist und von Psychologen seiner Schule entwickelt worden ist, lautet: man kann es, wenn man annimmt, daß die Entwicklungsstadien des Kindes beim Erwachsenen in Form von funktionalen Aspekten erhalten geblieben sind, die ineinander verflochten sind und zusammenwirken. Eine andere grundlegende Tatsache wird auch im Rahmen unserer Untersuchung berücksichtigt werden müssen, nämlich daß die Spielformen, mit denen wir uns beschäftigen, von Sprache untrennbar sind. Da Sprache ein soziales System von Zeichen ist, mit dem Alltag eng verbunden, entsteht hier ein schwieriges Problem: Spiele in der Sprache sind den praxis-orientierten Aktivitäten des Alltags entgegengesetzte Aktivitäten und sie sind zugleich in diesen Alltag eingebunden.

Als ersten Grundtyp sieht Piaget das *Ü b u n g s s p i e l* an, ausgezeichnet durch 'Lust am Ursache-Sein' (plaisir d'être cause) oder 'reine Funktionslust' nach einem Ausdruck von K. Bühler. Eine solche Spielart existiert auch im intellektuellen Bereich: Es gibt beim Kind ein intellektuelles Übungsspiel in Form von zwecklosen Zusammensetzungen, von reiner Lust am Fabulieren, ohne daß ein Interesse am Inhalt bemerkbar würde. Piaget definiert das Übungsspiel als funktionale Assimilation außerhalb jeder aktuellen Anpassung an die Wirklichkeit, zum bloßen Zweck der Ausübung und Bekräftigung körperlicher oder intellektueller Fähigkeiten.

Beim Erwachsenen manifestiert sich m.E. dieser Typ in den Spielen mit dem Sprachkode. In diese Kategorie sollte man die Wortspiele einordnen, sofern man dabei von einer etwaigen Bedeutung absehen kann. So, z.B. wenn im Laufe eines Tischgesprächs der Ausdruck *ruft er mich an* vielleicht zuerst falsch gehört wird, vielleicht auch schon verballhornt wird zu *ärmlich*, was dann eine Serie auslöst: *armselig, hemdsärmelig* (vgl. Beispieltext 7 im Anhang; 4 ff.).

Aber Erwachsene verlangen meistens vom Spiel mit der Sprachkompetenz noch etwas anderes, nämlich Sinn: So mündet die vorher erwähnte Serie rasch in ein Spiel mit Vorstellungen ein, bei dem die sexuelle Symbolisierung mitschwingt. Ein anderes Beispiel: wenn eine Erzählerin aus der Filsbach in Mannheim das Wort *Astrologie* durch *Arschologie* ersetzt (Beispiel 6 "Kohl und der Maikäfer", 25), so tut sie das zweifellos, weil sie "in Fahrt" ist, also aus Funktionslust, und weil sie ihre Fertigkeit zur Schau stellen will. Man kann aber nicht ausschließen, daß sie nicht nur mit dem Wortkörper ihr Spiel treibt, sondern auch dabei etwas meint, und wir als Rezipienten neigen dazu, ihr eine solche Absicht zu unterstellen. Wir erwarten, daß das Spiel etwas symbolisiert, und dies zeigt schon, daß das Übungsspiel keine autonome Form darstellt, sondern einen Aspekt in einer komplexen Kommunikationshandlung. Bei diesem Spielaspekt ist die Vollzugsorientiertheit wohl am deutlichsten spürbar. Die 'reine Funktionslust' ist hier Lust an Gestaltung, Gestaltungsorientiertheit.

Der zweite Grundtyp, der das Übungsspiel in der Entwicklung des Kindes ablöst, ist das *S y m b o l s p i e l* oder *P h a n t a s i e s p i e l*. Hier ist die Phantasie das Instrument des Spiels, dessen Inhalt die im Symbol dargestellten Gegenstände und Ereignisse in der Welt sind. Das Symbolspiel manifestiert, sagt Piaget, die Lust, die Realität dem Ich zu unterwerfen; es ist eine repräsentationale Weiterführung der Lust am Ursachesein. Es benutzt die symbolische Repräsentation der realen Aktivitäten des Subjekts, seiner Emotionen oder der Wirklichkeit überhaupt, um die Wirklichkeit seinen Emotionen und Interessen zu unterwerfen. Dadurch kann der Spielende Enttäuschungen kompensieren, Wünsche verwirklichen, Konflikte auflösen, Erfolge antizipieren (mit der Umwelt ins Reine kommen).

Das Phantasiespiel setzt, sagt Piaget, das Bewußtwerden, die bewußte Anwendung des Sybolisierungsverfahrens voraus. Piaget beschreibt diesen Prozeß als eine Spaltung des Bewußtseins: "L'imagination

représente le but ludique comme vrai, tandis que le plaisir d'être cause nous rappelle que c'est nous-même qui créons l'illusion" (S. 158). ("die Phantasie stellt das spielerische Ziel als wahr dar, während die Lust am Ursache-sein uns erinnert, daß wir selber die Illusion erschaffen").

Piaget nennt diesen Prozeß Fiktion. Ich werde im folgenden von F i k - t i o n a l i s i e r u n g sprechen, um den Prozeß-Charakter zu unterstreichen und das Wort 'Fiktion', gemäß der gängigen Verwendung, für das Resultat der Fiktionalisierungshandlungen reservieren zu können.

Eine Unterart der Symbol- oder Phantasiespiele sind die K o n s t r u k - t i o n s s p i e l e. Das Wort 'Symbol' bezeichnet bei Piaget ein motiviertes Zeichen, d.h. kein bloß soziales, konventionelles Zeichen, sondern ein in der individuellen Erfahrung verankertes, bei dem Expressivität und Emotion einen großen Platz einnehmen und das daher nicht völlig und unmittelbar kommunizierbar ist.² Die Konstruktionsspiele beruhen auf einer Verwandlung des Symbols in Richtung auf eine sozialisierte und stereotypisierte Vorstellung, die stark mit Elementen von "Arbeit" durchsetzt ist. Diese Spielart geht mit der Unterscheidung von Rollen und der wechselseitigen Anpassung dieser Rollen zusammen. Die Konstruktionsspiele bemühen sich immer mehr um eine exakte Nachahmung der Wirklichkeit. Das allgemeine Thema bleibt zwar symbolisch, aber das Detail der Szenen wird imitativ. Mir scheint, daß die von Auwärter/Kirsch (1982) beschriebenen kindlichen Spiele in diese Kategorie fallen. Und man kann annehmen, daß die Kommunikationsspiele der Erwachsenen in noch viel größerem Maße Konstruktionsspiele sind.

Als dritten Grundtyp nennt Piaget das R e g e l s p i e l, das ebenfalls mit der Sozialisation zunimmt; es involviert eine zunehmende Anpassung der Phantasie an die Außenwelt, entweder durch die Verwendung von kollektiven Regeln oder von objektiven Symbolen, die mit den sozialisierten Zeichen kongruieren, oder auch durch eine Verbindung von beidem. Soweit das Kommunikative in den Spielen die Überhand gewinnt, wird m.E. notwendigerweise das Regelspiel dominierend, und das Übungsspiel geht mehr oder weniger darin auf. Die Pointe im Rätsel und im Witz, die oft auf einem Wortspiel beruht, gehört auch ins Regelspiel: es geht darum, Regeln der Textgestaltung einzuhalten, damit das Spiel gelingt und das Publikum die Lachprämie gewähren kann. Witz-Serien, wie man deren mehrere im Filsbach-Korpus des Mannheimer Projekts 'Kommunikation in der Stadt' findet, die spontanen Wettbewerben gleichen, tragen auch offenbar Züge des Regelspiels.

Eine andere Form der kollektiven Regel scheint mir die folgende. Das Regelspiel bezweckt zwar immer noch die Befriedigung des Individuums, es bezweckt sogar den Sieg über die andern; aber die kollektive Regel führt zugleich mit dem Wettkampf auch die Kooperativität ein. Das Regelspiel bleibt also im Rahmen der Assimilation des Wirklichen in das Ich; es gleicht aber diese spielerische Assimilation mit den Anforderungen der sozialen Reziprozität aus. Eine Grundregel des Spielcodes könnte also folgendermaßen formuliert werden: Gib Deinem Ich soweit Lust und Befriedigung als möglich, ohne die soziale Reziprozität zu verletzen, die zum friedlichen, harmonischen Weiterleben nötig ist. Das ist die Grundregel des Taktgefühls, welche die Grenze festlegt, jenseits deren Spiel nicht mehr statthaft ist, Scherz zum Sarkasmus oder zur Beleidigung entartet und Humor die versöhnende Seite einbüßt.

3.2. Strukturierungsprinzipien der Kommunikationsspiele

Aus diesen summarischen Betrachtungen über Piagets Spieltheorie und den daran anknüpfenden losen intuitiven Bemerkungen möchte ich den Schluß ziehen, den ich meiner weiteren Untersuchung als Hypothese zugrundelege, daß die drei genetischen Grundtypen des Spiels, die Piaget unterscheidet, in den Kommunikationsspielen der Erwachsenen zu den zwei Strukturierungsprinzipien der *Gestaltungsorientiertheit* der Textherstellungshandlungen (vgl. Gülich/Kotschi 1985) und der *Fiktionalisierung* integriert sind. Was die Funktion dieser Spiele betrifft, möchte ich die zusätzliche Hypothese aufstellen, daß sie mit dem Symbolisierungsaspekt zusammenhängt, wie es folgende Beobachtung nahelegt, die eine vorherige Bemerkung weiterführt. In der Folgesequenz, die auf das Rätsel "Kohl und der Maikäfer" (Beispiel 7) folgt, pocht die Erzählerin NW6 auf ihr Unwissen in bezug auf die politische Referentialität des Rätsels. Sie will dadurch aus ihrer Performanz ein reines Übungs- und Regelspiel machen, während ihre Rivalin im Witz-Erzählen, NW4, dies als Mangel stempelt: *also erzählt an witz un weiß gar net warum* (20; siehe ebenfalls 8). Alle Teilnehmer hatten spontan das Metaphorische (das Symbolspiel) einbezogen.

3.3. Das Verhältnis von Spiel und Ernst

Ich werde mich im weiteren ausschließlich der Fiktion zuwenden, möchte aber zum Abschluß dieses Kapitels auf das Verhältnis des Spiels zum ernstesten Gespräch zurückkommen. Es kann sich nicht darum handeln, Ernst und Spiel starr einander gegenüberzustellen. Im Spiel will der Mensch mit der Umwelt 'ins Reine kommen': er versucht es über den

Weg des Nicht-direkt-handeln-Wollens, über den nicht-realistischen Weg der Assimilation in das Ich. Aber auch die zweckrationalen Handlungen sind nicht frei von Präferenzen und Phantasieelementen. Spiel soll also lediglich als eine andere Methode aufgefaßt werden, die Probleme der Beziehungen zwischen Individuum und Umwelt zu behandeln, aber keineswegs als eine unvergleichbare andersartige Aktivität oder eine Quasi-Aktivität, die mit dem Alltag nichts gemeinsam hat. Nur daß die zentripetale Orientierung im Spiel überwiegt und der auf Adaption angelegten Orientierung des 'arbeitenden Subjekts' idealtypisch gegenübergestellt werden kann. Spielorientierte Aktivitäten können sich mit anderen Modi und Registern verbinden und abwechseln. Das heißt aber natürlich nicht, daß Spiel in jeder Situation auftreten kann: es muß dem Individuum ein genügender Spielraum gewährt sein, was in der Unterhaltung der Fall ist, in anderen Situationen aber (institutionellen, z.B.) schwerer vorstellbar ist.

4. Fiktionalisierung und Fiktion

Ich bezeichne als *Fiktionalisierung* den komplexen Vorgang der Generierung 1) eines spielerischen Kontextes für die Kommunikation und 2) eines alternativen Interpretationsrahmens.

In einer aktuellen Kommunikationssituation ist nur das gültig, was die Beteiligten implizit und/oder nach einer Aushandlung als gültig angenommen haben. Der Kontext einer Interaktion ist keine objektive Gegebenheit mit fertigen Bedeutungen, in die sich die Beteiligten nur einfügen haben, sondern diese Bedeutungen werden in der Interaktion selbst durch die aneinander angepaßten Interpretationen der Beteiligten hergestellt. Das heißt, daß die Beteiligten miteinander aushandeln, wie sie sich auf einige bestimmte Interpretationsmöglichkeiten konzentrieren und andere mehr oder weniger strikt ausblenden wollen. Es ist wichtig zu unterstreichen, daß die ausgeblendeten Rahmungen nicht völlig verschwinden, sondern am Rande, potentiell, erhalten bleiben und mit einwirken können.

Fiktionalisierung ist die Bezeichnung eines Vorgangs der Suspendierung der Selbstverständlichkeiten des Alltags und der expliziten Einführung eines markierten Kontextes, der sich vom 'natürlichen', unmarkierten Kontext des Alltags abhebt. Der ernste Alltag hat nicht den gleichen Status wie der fiktionale Kontext. Er bleibt unmarkiert, und dies ist sowohl Folge als auch Voraussetzung der für die natürliche Einstellung charakteristischen Suspendierung des Zweifels daran, daß die Welt anders sein könnte. Diese Eigenschaft unterscheidet den na-

türlichen Alltagskontext vom Spielkontext, in dem die Kontextualisierung durch Explizitmachen der Konstruktionsbedingungen wahrgenommen wird.

4.1. Auskupplung und Einkupplung

Der Prozeß der Fiktionalisierung erfolgt in zwei Schritten. Die pragmatische Voraussetzung des Kontextwechsels besteht in einer Änderung der Kommunikationsrollen durch eine Dissoziierung von Sprecher (S1) und Sprechhandlungsträger (S2) auf der Produzentenseite und eine entsprechende Dissoziierung auf der Rezipientenseite.³ Sprechakttheoretisch gesehen läuft das darauf hinaus, daß die Konsequenzen der Sprechakte in der Alltagswirklichkeit aufgehoben sind (da diese Wirklichkeit selbst als gültiger Kontext ausgeblendet ist), daß die Informationen nicht als ein für die Bedingungen des Alltagslebens gültiges Weltwissen behandelt werden müssen. Der Sprecher handelt nach der 'irrealen' Annahme: wenn ich nicht der wäre, der ich wirklich (sprich: alltagsweltlich) bin, dann ... Es findet sozusagen eine 'Auskupplung'⁴ vom Alltag statt. Der Sprecher trägt die Verantwortung nur noch für die Textkonstitutionshandlungen (vgl. Gülich/Kotschi 1985); er verwandelt sich in einen Texthersteller (einen Erzähler, einen Witzemacher), der auf die Textgestaltung achtgibt, und dies desto mehr, je eigenständiger die betreffende Interaktionsphase wird.

Das ernsthafte Ich ist fern von einer solchen Aufspaltung. Im Gegenteil ist die Erfahrung der Einheit des Ichs ein Grundelement der praxisorientierten Rahmungen in der Alltagswelt der Arbeit und man kann die Frage stellen: Ist nicht dieses Ganz-Dabei-Sein, das Auftreten in der von den anderen anerkannten, sozial verbürgten und der Situation angemessenen Identität das, was als Aufrichtigkeits- und Konsequenzbedingung für Sprechakte gilt? Das ist im Spielregister aufgegeben, jedoch ohne daß man lügt: denn Lüge gehört zum gleichen Register wie Aufrichtigkeit, sie setzt die Orientierung an einer Außenwelt als Gegenstand des Interesses voraus und soll unmarkiert bleiben.

Eine symmetrische Verwandlung des Rezipienten in einen Zuschauer/Zuhörer (der Rezipienten in ein Publikum) findet statt.

Dieser notwendigen Bedingung der Fiktionalisierung kommt meistens hinzu, daß der so geschaffene Spielrahmen inhaltlich ausgefüllt wird. Nach der Phase der Auskupplung findet eine Phase der 'Einkupplung' in eine mögliche Welt statt, die nur eine Vorstellungswelt, eine Textwelt ist und ein alternatives Modell zur Alltagswirklichkeit, einen neuen Sinnzusammenhang bietet. Da kann der Sprechhandlungsträger entweder

als eine mit verschiedenen Eigenschaften und Beziehungen mehr oder weniger stark ausgeprägte fiktionale Figur auftreten: dann hat man eine Fiktion in der Ich-Form, eine inszenierte Fiktion (vgl. Anhang: Zehn-Mark-Schein-Episode; Brezel-Episode). Oder ein möglicher Kontext wird durch Erzählung ins Leben gerufen, und dieser Kontext hat eine mehr oder weniger große Menge von geschilderten und vorausgesetzten Zuständen, Ereignissen und Figuren zum Inhalt; für dies alles trägt der Sprechhandlungsträger (S2) die Verantwortung: d.h. er hat für die Wahrheit und für die Kohärenz in der möglichen Welt zu bürgen, zu der auch er als Figur gehört oder an der er durch seine Evaluationen teilhat. Dann hat man eine Fiktion in der Er-Form, eine dargestellte/erzählte Fiktion.

Logisch-semantisch gesehen steht die mögliche Welt, die in der Fiktion inszeniert oder dargestellt wird, im Skopus eines Fiktionalitätsoperators, der wie ein Operator der Modallogik fungiert. Für die in der fiktionalen Welt befindlichen Objekte gilt der Anspruch auf Referenzialisierbarkeit nicht: sie können real sein oder nicht, und die den Objekten zugeschriebenen Prädikate können erfunden sein.⁵

4.2. Fiktionalisierungsindikatoren

Die Markierung des Kontextwechsels erfordert Fiktionalisierungsindikatoren, die man im Sinne von Gumperz' Kontextualisierungshinweisen (Gumperz 1978) verstehen kann. Hier sind die Äußerungen zu erwähnen, die als 'joke prefaces' auftreten. Dazu gehören auch Einführungsformeln wie: *do war ma eini; ware mol zwee kläne kinna; do ware ämol zwee die hawwe gebadet* (aus dem Filsbach-Korpus, IdS). Diese Formeln sind der Einführungsformel der Märchen ganz ähnlich: *Es waren einmal ein König und eine Königin*.

Durch alle wird eine Welt mit räumlichen und zeitlichen Koordinaten und mit Akteuren hervorgerufen, aber die Raumdeixis bleibt unbestimmt (*da*) oder sie fehlt; die Zeitdeixis besteht in der Vergangenheitsform des Verbs und in dem unbestimmten Zeitpunkt: *einmal*; das Referenzobjekt wird als generalisierter Objekttyp eingeführt (*eini, zwee kläne kinna*, usw.). Es wird also auf keine konkrete (d.h. für die natürliche Einstellung reale) Welt Bezug genommen, sondern auf eine mögliche Welt, die erst im Sprechen entsteht und bei der man von vornherein weiß, daß man sich auf allerlei gefaßt machen muß. Bei anderen Spielformen, die nicht wie Witze vorformuliert, sondern spontan ablaufen (Frotzelsequenzen z.B.), ist der Kontextwechselindikator wahrscheinlich in Betonung, Intonation oder Rhythmus zu suchen: das ist ein Feld, das meines Wissens noch nicht untersucht ist. Eine Rolle spielt auch die Wahl von syntaktischen

oder lexikalischen Strukturen (vgl. den Kodewechsel vom Dialekt zum Standarddeutsch als Ausdruck des Rollenwechsels, der verschiedentlich im Mannheimer Korpus auftritt). Aber der vielleicht bedeutendste Fiktionalisierungsindikator liegt in der unangemessenen Auswahl der Themen in bezug auf die ablaufende Interaktion, als Kontrast zu den sozialen Erwartungen. Der Mechanismus, der hier in Gang gesetzt wird, kann in Anlehnung an Grice folgendermaßen beschrieben werden: Die Äußerung ist syntaktisch wohlgeformt und semantisch sinnvoll. Nur steht sie in einem unangemessenem Kontext. Wenn die Teilnehmer annehmen, daß der Sprecher durch diese scheinbare Inkohärenz eine sinnvolle Sprechhandlung vollziehen wollte, dann haben sie prinzipiell drei Möglichkeiten:

- die bisher gültige Interpretation des Kontextes bleibt erhalten; dann muß die Bedeutung der Äußerung geändert werden;
- die Bedeutung der Äußerung bleibt; dann muß eine andere Interpretation des Kontextes gefunden werden;
- sowohl die Bedeutung der Äußerung, wie die Interpretation des Kontextes wird geändert.

Die zweite dieser Lösungen ist die fiktionalisierende Lösung. Interessant ist dabei, daß der Text den Ausschlag gibt und nicht der Kontext. Der Text schafft sich einen Kontext, anstatt sich wie in der Alltagswelt instrumentell in den Kontext einzufügen. Das Verhältnis Text-Kontext wird umgekehrt: die im Text zum Ausdruck gebrachte Vorstellung nimmt überhand und schaltet die umfassende Alltagsrealität aus.

4.3. Zur Plausibilität der Ich-Aufspaltung

Ist eine solche Aufspaltung des Ichs etwas völlig Künstliches ohne empirisches Korrelat? Ich erinnere daran, daß meine Konstruktion auf Piagets 'Aufspaltung des Bewußtseins' beruht, welche die Phantasie als Instrument benutzt und einen besonderen Modus des Glaubens mit sich bringt (vgl. das o.a. Zitat). K. Gross, für den Phantasie vor allem Glaube an die Realität der Vorstellungen ist, spricht (im Falle des Spiels und der Kunst, im Unterschied zum Traum und Wahn) von einer "bewußten Selbsttäuschung". die er folgendermaßen paraphrasiert: "ich habe die Täuschung durchschaut, und trotzdem gebe ich mich ihr hin" (1902, S. 318; Rückübersetzung aus dem Französischen). Merkwürdigerweise ist diese Formel ganz ähnlich der, die der Psychoanalytiker O. Mannoni gebraucht: "Je sais bien, mais quand même", um den Vorgang des Glaubens in den magischen Riten zu erläutern.⁶

Goffman seinerseits erwähnt die "Tendenz des Menschen, sich in verschiedene Teile aufzuspalten" (1980, S. 552), und er bezeichnet Sprecher und Empfänger als "Mehrfachwesen" (S. 553). Er hält es für möglich, zwischen drei (oder vier) "ganz normalen Wesen" zu unterscheiden: dem Sprecher oder "Gestalter", dem "maßgebenden Subjekt", dem "Strategen" und der "Figur" (S. 561). Es ist interessant hervorzuheben, daß er diese Aufspaltung in Verbindung mit seinen "Transformationen" bringt: "Im gewöhnlichen Gespräch kann jemand gleichzeitig in allen vier Eigenschaften fungieren. Doch immer, wenn Transformationen hereinkommen, fallen die Funktionen nicht mehr zusammen" (S. 561). Goffmann interessiert vor allem die Vielfältigkeit der Subjekte im Menschen. Er kümmert sich weniger um ihre Artikulation.

Diese Konvergenz von psychologischen, soziologischen und linguistischen Ansätzen soll als Plausibilitätsindiz hervorgehoben werden.

5. Beispielanalysen

Ich möchte nun an Beispielen zeigen, daß gewisse konversationelle Phänomene mithilfe des Fiktionalisierungsbegriffs erklärt werden können.

5.1. Die Zehnmarkschein-Episode (Beispieltext 1)

Das erste Beispiel ist die 'Zehnmarkschein-Episode', ein Ausschnitt aus einer (im Rahmen des IdS-Projekts 'Kommunikation in der Stadt' aufgenommenen) Stammtischsitzung. Die Szene läuft nach etwa vier Stunden des Beisammenseins ab. Hauptbeteiligte sind Philipp (PP) und Willi (WW), die etwa im gleichen Alter sind (zwischen 65 und 70), sich schon lange kennen und gern gemeinsam Späße machen. Sie sitzen an diesem Abend einander gegenüber, ungefähr in der Längsachse des Tisches; sie sind also am entferntesten von den etwa 15 Beteiligten und von allen gut sichtbar. Neben PP sitzt Eugen (EE), neben WW sitzt NW, eine Frau.

Zu Beginn des Transkripts hat PP anscheinend erfolglos zu scherzen versucht. Mit 17, 18 wendet er sich an WW:

PP: *bär mo: isch hab disch bloß angeguggt bear.* (17, 18)

Damit wählt sich PP einen Partner aus, dem er, scheinbar ohne ein Thema fokussiert zu haben, den ‚floor‘ übergibt. Nach Angaben von K.-H. Bausch, der die Aufnahme gemacht hat, schließt dieser 'turn' eine stumme Szene ab, die als Antreiben für WW zu deuten war, einen auf dem Tisch liegenden Zehnmark-Schein einzustecken. Dieser Schein war von der Wirtin für einen zeitweilig abwesenden Gast zurückgegeben worden.

PP hat WW angetrieben, vom normal (d.h. im Ernst) erwarteten Verhalten abzuweichen, und er hat dies so getan, daß alle es sehen konnten, vielleicht sogar nicht übersehen konnten, und er tut jetzt so, wiederum vor aller Augen, als würde er dieses Verhalten verleugnen: das ist ein öffentliches Geheimmachen, durch das er WW zu seinem Mitspieler und die andern, die nicht dreinzureden haben, zu bloßen Zuschauern macht. Dieser Wechsel in den Kommunikationsrollen wird in den folgenden zwei Redebeiträgen bestätigt. Der nächste Beitrag wird von NW geliefert. Wie ist er zu verstehen? NW, die neben WW sitzt, kann sich von PP angeredet glauben. Dann sind aber die Worte PPs für sie ziemlich sinnlos und sie reagiert bloß abwartend:

NW: *des derffsch du.* (17, 21)

Oder sie versucht, die relative Sinnlosigkeit von PPs Worten dadurch zu reduzieren, daß sie ihnen eine andere Bedeutung verleiht: Angucken als Anzeichen eines besonderen Interesses in einem Verführungsvorhaben. Und sie antwortet günstig auf den stummen Antrag. Oder aber sie hat wohl verstanden, worum es geht; sie täuscht PP, durchkreuzt seine Intention und versucht selbst, einen fiktionalen Kontext (der Verführung) zu schaffen. Dann entsteht hier etwas wie ein Fiktionswettbewerb. Wie dem auch sei, nur PPs Erwiderung soll hier interessieren:

PP: *disch''haw=isch ned gemä:nt isch bab dä Willi gemä:nt do.* (17, 20 - 22)

Durch diese Worte schaltet PP alle Anwesenden als gleichberechtigte Kommunikationspartner aus und bekräftigt die exklusive Auswahl WWs. PP sagt NW, sie sei lästig und mische sich in anderer Leute Angelegenheiten. Aber weder der ziemlich barsche Ton, noch die Worte passen zum Kontext, zur allgemeinen Freundlichkeit und wahrscheinlich zur normalen Beziehung zwischen NW und PP. Dieses In-den-Kontext-nicht-Passen kann nur durch die Konstruktion eines anderen Kontextes gelöst werden: es fungiert also als Fiktionalisierungshinweis, und die Unangemessenheit der Antwort kann nicht PP, dem Sprecher, angelastet werden, sondern einem anderen, einem fiktionalen Verantwortungsträger. Das ist der erste Schritt der Fiktionalisierung, die Auskupplung von Sprecher (S1) und Verantwortungsträger (S2).

Indem PP vorher durch seine Mienen WW auf den Geldschein aufmerksam gemacht hat, hat er schon Subjekt und Objekt der Fiktion eingeführt: als Subjekt WW, dem in bezug auf das Objekt, den Geldschein, ein Spiel suggeriert, eine Rolle angeboten wird. Ein neuer Kontext ist also da; PP setzt eine neue Welt in Szene. WWs erste Worte:

jaja gu=mo (17, 23)

antworten auf Mienenspiel und Aufforderung von PP. Damit vollzieht WW den Kontextwechsel und akzeptiert die ihm angebotene Hauptrolle in dem Spaß, der sie beide (PP und WW) von den anderen abhebt. Damit ist die Fiktionalisierungsphase der Interaktion abgeschlossen.

Die Fiktion selbst läuft dann in drei Phasen ab:

1) zuerst eine Phase des Aufziehens. Die Wirtin hat einen Geldschein auf den Tisch gelegt. Dieser Geldschein wird von WW völlig aus dem praktischen Kontext von Ausgeben und Zurückgeben gesetzt:

WW: *mir hat se zäh mark gschenkt ned woabr un des is ned so arg wä:nisch ned woabr.* (17, 23 - 27)

Der Kneipenkontext wird zu einem geändert, in dem Frauen (oder Wirtinnen) an glückliche Naive Geschenke machen, und sogar schöne Geschenke. Vielleicht fungiert die wiederholte Partikel '*ned woabr*' als Aufforderung an die Zuschauer, die Fiktion zu bestätigen. Die Wirtin wird als die Großzügige, die Geld schenkt (anstatt Geld einzunehmen) angepflaumt. Das könnte vielleicht eine ironische Anzüglichkeit werden, wenn man ihr nachsagen könnte, sie sei knauserig. Aber dies betrifft die Funktion der Fiktion, ihre Beziehung zur Wirklichkeit, die ich beiseite lassen möchte.

2) Dann kommt eine Phase des "Ausschweifens". WW bringt zuerst seine Enttäuschung zum Ausdruck:

WW: *isch hätt ä bissel mebr gereschlt jaja.* (17, 27)

Diese Enttäuschung steht im Widerspruch zur Zufriedenheit von 17, 23-27. Diese Inkonsequenz ist ein Merkmal des Spiels, das ja seine Bedeutung ganz in der Äußerung selbst findet und nicht in deren Konsequenzen. PP schlägt ein Mittel vor, ihm abzuhelfen.

PP: *jaja ka=ma do nix anneres druff drucke.* (17, 26 - 18, 1)

Er wird dabei von EE unterstützt:

EE: *mach doch ä null binnedro.* (18, 5)

Das ist ein Überbieten im Fiktionalen, eine Entfernung von der Alltagsrealität zugunsten einer phantastischen Realisierung von Wünschen.

3) Schließlich kommt eine Phase des Zurückschraubens. Sie zeigt, daß das Spiel in den Alltag eingebettet bleibt und zu ihm zurückkehrt, aus welchen Gründen auch immer, bis WWs letzte Äußerung:

WW: *jetzt haw=isch gar nix mebr ned* (18, 10)

von NW im Rahmen des Alltags interpretiert wird:

NW: *loß uffschreiwē. (18, 11 - 14)*

Es kann jedem passieren, daß er gerade kein Geld bei sich hat; dafür ist ja die Prozedur des Aufschreibens vorgesehen.

5.2. Die Brezel-Episode (Beispieltext 2)

Ähnliches läßt sich am Anfang der sich einige Zeit später abspielenden und die gleichen Partner betreffenden 'Brezel-Episode' feststellen (19, 20 - 23):

- (1) PP: *willi bosch du was zu essen*
(2) NW: *ja brezzl brezzl*
(3) PP: *du denksch gar ned an misch*

(1) kann wortwörtlich verstanden werden, was anscheinend in (2) geschieht, aber (1) enthält eine Partnerauswahl, die auf eine andere Intention hindeuten kann. In (3) ignoriert PP in der Tat das Angebot von NW in (2) und fährt in der anderen Richtung fort, wo also sein eigentliches Anliegen zu suchen ist. Er wendet sich exklusiv an WW und macht ihm einen Vorwurf, etwa des Inhalts: 'ich hungere und du läßt mich im Stich'; es läuft also auf einen Appell an WWs Solidarität hinaus. Entweder ist es für die Beteiligten sinnlos, denn er hat soeben NWs Angebot ignoriert, oder sie müssen einen anderen Kontext konstruieren, der infolgedessen auf einer Spaltung zwischen dem Sprecher S1 in der alltäglichen Kneipen-Wirklichkeit und einem Hilferufer S2 in einer möglichen Welt beruht. Über diesen S2 läßt sich einiges aussagen:

- er ist mit einer Eigenschaft ausgestattet: dem Hungern, das die vorausgesetzte Motivation für sein Sprechhandeln ist;
- er hat eine soziale Beziehung (der Freundschaft) zu einem Mann namens Willi;
- er hegt den Wunsch, daß sich Willi solidarisch erweist.

Eine Figur mit einer fiktionalen Identität in einem andeutungsweise hergestellten fiktionalen Kontext zeichnet sich also ab. Die soziale Beziehung der Freundschaft zwischen PP und WW mag real sein (sie wird hier übertrieben), das ändert nichts daran, daß diese teilweise der Wirklichkeit entsprechende Rahmung zum fiktionalen Kontext gehört: PP stellt die Kulisse für eine Fiktion auf, die sich daran anknüpfend in dem komischen Dialog mit dem Thema 'Solidarität' zwischen ihm und WW voll entwickeln wird.

5.3. "Mit Eingriff oder ohne" (Beispieltext 3)

Das Beispiel "Mit Eingriff oder ohne" ist in zweierlei Hinsicht interessant. Einerseits zeigt es in aller Deutlichkeit, wie der Sprung in das Spiel hinein interaktiv ausgehandelt werden muß, wenn keine Mißverständnisse entstehen sollen. Andererseits gestattet es, das Problem der Relation zwischen Fiktion und Erfahrungswelt zu zeigen, denn der Kern der Interaktion besteht in einer lustigen Anekdote (4, 3-5, 6), die, wenn sie auch nicht direkt vom Erzähler erlebt wurde, so doch als in der Alltagswirklichkeit verbürgt gelten kann.

Ihr geht eine lange Vorbereitungssequenz voraus (3, 4-4, 2). In der wissenschaftlichen Diskussion (2,1 - 3,4), die die Transkription eröffnet, wird nach einer passenden Bezeichnung für ein Ereignis in der Welt gesucht: 'aktive Einmischung' wird vorgeschlagen, dann 'Intervention', schließlich 'Eingriff'. Auf einmal stellt B die Frage:

B: *mit eingriff oder ohne* O *wer könnte das fragen.* (3, 5-6)

Im Kontext kann diese Frage nur als inkohärent empfunden werden. Wie kommt B zu dieser Frage? Der Vorgang kann am Text genau abgelesen werden (3, 4-6):

- | | | | | | | | |
|-----|---|--|--|-----------------------------|--|---|----------------------|
| (1) | [| A | | <i>eingriff</i> | | [| <i>oder so was</i> |
| (2) |] | B | | (LANGSAM) <i>eingriff</i> O | |] | <i>eingriff</i> O ja |
| (3) | | | | | | | |
| | B | <i>mit eingriff oder ohne</i> O <i>wer könnte das fragen</i> | | | | | |

zuerst haben wir den Vorschlag von A: *eingriff* (Z.1). Dann kommt eine Überlegungsphase von B in (2), die von A wohl nur als Erwägung seines Vorschlags im bisherigen Kontext gedeutet werden kann: darum sagt A: *oder so was* (1). Aber rückblickend muß vom Beobachter diese Phase (2) als eine Übergangsphase verstanden werden: B evoziert durch Assoziation eine Vorstellungswelt, in der das Wort *Eingriff* eine andere Bedeutung in einem anderen Zusammenhang bekommt: $Eingriff_1$ wird zu $Eingriff_2$. Schließlich kommt in (3) ein Ausdruck an den Tag, der nachträglich als ein Zitat interpretiert werden wird: *mit eingriff oder ohne*, mit einer Frage über dessen Autor: *wer könnte das fragen* (im Infinitiv steckt außerdem eine implizite Generalisierung: *fragen* statt dem zeitlich festgelegten *gefragt haben*). Genauer: B formuliert ein Zitat aus einer erinnerten Vorstellungswelt W_z . Er spricht Worte nach, die jemand in W_z ausgesprochen hat. D.h.: er macht genau das, was ein Erzähler macht, und er könnte W_z auch erzählen. Aber anstatt zu erzählen, stellt er eine Frage über W_z ; er fordert damit A und C auf, die Welt W_z zu konstruieren, anstatt es selber zu machen. Er wird dadurch zum Veranstalter eines Rätselspiels und fällt aus der bisherigen Rolle. Das ist die

Phase der Auskupplung. A und C reagieren völlig verständnislos auf diesen unerwarteten Sprung. Daher die metakommunikative Frage von A:

wie wer könnte das fragen (3, 7)

als Ausdruck der Ratlosigkeit und Aufforderung an B, die Inkohärenz zu lösen. Die Lösung kommt mit einer Reformulierung des Zitats, die die Rätselfrage bestehen läßt:

B: *mit eingriff oder ohne O gnädige frau. (3, 7)*

B gibt dadurch ein Indiz über die Beschaffenheit von W_z , und zwar folgendes: die Figur, die die Frage gestellt hat, richtet sich an eine 'gnädige Frau'. Er gibt also seinen Kommunikationspartnern deutlich zu erkennen, daß nicht er, der Wissenschaftler B, die Frage stellt, sondern eine Figur, eine dritte Person in einem anderen Kontext.

Daß der zu konstruierende Kontext einer tatsächlich erlebten Situation entspricht, wie sich später herausstellt, spielt hier keine Rolle: keiner fragt danach. A und C versuchen nur, einen passenden Kontext für die Frage zu konstruieren, also eine Fiktion. Auch sie sind keine Wissenschaftler mehr, sondern Rätselratende. Dank dem zusätzlichen Indiz wird jetzt der sinnlose Widerspruch überwunden:

A: *ja der frauenarzt natürlich. (3, 8)*

Durch *ja* wird der von B veranstaltete Kontextwechsel ratifiziert, und das bedeutet, daß A in die Rolle des Rätselratenden schlüpft, der W_z zu schildern versuchen soll. *Natürlich* bezieht sich auf den Bedeutungswandel von 'Eingriff'. Aber wie in jedem gelungenen Rätselwitz trifft A daneben. Denn die witzige Rätselfrage soll den Ratenden nicht nur (wie im ernstesten Rätsel) durch verrätselte Metaphern befremden, die es aufzulösen gibt, sondern auch irreführen, auf falsche Fährten locken. Der Rätselwitz ist nicht zweischrittig, sondern dreischrittig: der Gefragte soll scheitern, damit die pointierte richtige Antwort komisch wirken und dadurch den egozentrischen Triumph des Witzträgers sichern kann. A wird durch die Angabe: *gnädige Frau* auf einen Eingriff₃ verleitet: wer führt bei Frauen einen Eingriff durch? der Frauenarzt natürlich.

Der Rätselfragende B gibt dann die richtige Lösung, und das Rätselspiel ist gelungen:

*der verkäufer in einem vornehmen herrenausstatterladen
zur gnädigen frau die die unterwäsche für ihn kauft. (4, 1 - 2)*

Diese Lösung ist überraschend und dadurch komisch, aber sie verlangt nach einer Erklärung wegen ihres ausgefallenen Charakters. Die darauffolgende Anekdote gibt diese Erklärung. Das Zitat in der Rätselfrage

erweist sich als die verrätselte Pointe einer durch diese Pointierung zur Anekdote gewordenen erlebten Geschichte. Die ganze Vorbereitungsphase des Rätselspiels dient zu der Verwandlung der Geschichte in eine Anekdote.

Ich bezeichne als 'Anekdote' eine Erzählform, die mit der Alltagserzählung den erlebten Charakter gemeinsam hat, mit dem Erzählwitz die Pointe. Das heißt, daß eine Anekdote nicht bloß ein Bericht über ein früheres Ereignis ist, der zu irgendwelchen Zwecken gegeben wird, sondern die Anekdote ist auf die Gestaltung der Pointe angelegt, die Absicht zielt auf die Verfremdung des Rezipienten (durch Komik oder Phantasie, usw.). Eine solche Verwandlung zur Anekdote ist auch bei Geschichten zu finden, die vom Erzähler erlebt und mehrmals dargestellt wurden, und zwar vor einem Publikum, zu dessen Vergnügen wegen ihrer spontanen Komik und, rückwirkend, zum Vergnügen des Erzählers selbst. Das Lachen der Rezipienten drückt hier die positive Bewertung der gelungenen Textgestaltung (der Pointe) aus. Die Anekdote trägt vorwiegend Züge des Spiels, und dem tut die Echtheit der Episode keinen Abbruch, so wenig wie die Echtheit der Freundschaft zwischen PP und WW dem Spielcharakter (dem fiktionalen Charakter) der 'Brezel-Episode' Abbruch tut. Inwiefern kann man sagen, daß die Eingriff-Anekdote fiktional ist? Insofern, als eine Vorbereitungsphase nötig war, um die Auskupplung zu bewirken und den Spielzusammenhang hervorzurufen. Daß die Anekdote Anspruch auf Referenzialisierbarkeit erheben kann, ist für die Funktion der Anekdote von Belang, nicht für ihre Strukturierung. Durch ihre Wahrheit wird die komische Geschichte zur Satire: die reale Situation in 'vornehmen Herrenausstatterläden' überhaupt (und nicht nur in diesem besonderen) wird durch die Komik negativ bewertet, und dieser Spaß trägt zur Ausgestaltung eines allgemeinen Weltbildes bei.

6. Einige Konsequenzen der dargestellten Auffassung von Fiktion

6.1. Die Verringerung der Verantwortung

Um Fiktionalität auf den Plan zu rufen, genügt es, daß 'Aufrichtigkeit' als relevante Bedingung ausscheidet: z.B. in den Situationen, wo nicht die Wahrheit einer eigenerlebten Geschichte von Belang ist, sondern ihre geschickte Darstellung und/oder ihre Komik. Das ist zum Beispiel der Fall in 'Le Mont Athos' (Beispieltext 4), wo die Verantwortung der Erzählerin in bezug auf die Wahrheit ihrer Behauptungen durch die institutionelle Situation einer Radiosendung über das Thema des Seltsamen verringert ist. An einer Sendung teilzunehmen bedeutet für die Erzählerin A, eine gewöhnliche Radiohörerin, etwas Außergewöhnliches, außer-

halb des täglichen Lebens Stehendes. Vor allen Dingen fehlt jede ernsthafte Belastung: die Erzählung wird keine praktischen Konsequenzen jenseits der Gesprächssituation haben. Außerdem wird quasi anonym erzählt: die Hörer kennen von A nur ihren Vornamen; die Erzählung kann nicht überprüft werden: Unaufrichtigkeit wird also nicht sanktioniert. Schon durch die Situation sind einige der wichtigsten Bedingungen für das Gelingen einer Behauptung als Sprechakt außer Kraft gesetzt. Ein vom alltäglichen Lebenszusammenhang abgehobenes Universum wird installiert.

Das betrifft nicht nur die Sprecherin, sondern auch die Hörer, für welche die Wahrheitstreue oder die Widersprüche der Erzählerin nur sekundäre Bedeutung haben: Die Geschichte soll vor allem unterhaltend sein. Außerdem erlaubt die Kommunikationsweise kein Feed-back, man kann nur die Äußerungen akzeptieren oder die Kommunikation abbrechen. Die Interaktanten sind voneinander so weit entfernt wie möglich; sie wissen, daß sie mit Sicherheit in Zukunft nicht wieder miteinander zu tun haben werden, und sind deshalb frei von allen Kontinuitätszwängen.

Schließlich ist es für A beglückend, im Radio zu sprechen: sie hat die Chance, an einem außergewöhnlichen Kommunikationsmedium teilzuhaben, mit einem Star zu sprechen, sich an unzählige Adressaten zu wenden, die zuhören müssen. Vor allem ist es ein Glück, wegen der besonders interessanten Geschichte ausgewählt worden zu sein, gewissermaßen nach einem ästhetischen Kriterium. Die Erzählung selbst und die darin dargestellten Ereignisse erlauben ebenfalls eine Erhöhung des Selbstbildes, sowohl als jemand, der Denkwürdiges erlebt hat, als auch als gute Erzählerin. Das sind quasi literarische Bedingungen.

Diese für die Fiktionalisierung günstige Situation widerspricht allerdings einer Regel der Sendung, nach welcher nur für wahr gehaltene Ereignisse und persönliche Erinnerungen berichtet werden sollen. Der fiktionale Charakter kann also kein Aushandlungsgegenstand für die Interaktanten sein. Er wird trotz gegenteiliger Versicherungen schweigend akzeptiert. Es handelt sich um Fiktionalisierung im stillschweigenden Einverständnis: Einverständnis zwischen der Erzählerin und dem Moderator sowie Einverständnis zwischen der Erzählerin und den Hörern. Das Einverständnis zwischen A und J wird am Beginn der Transkription sichtbar (1, 5-12). J bezweifelt zunächst die Übereinstimmung zwischen der Erzählung von A und den Fakten. Er erinnert daran, daß Frauen keinen Zugang zum Athos haben. A begnügt sich zunächst mit einer Gegenbehauptung ohne plausibilisierendes Argument, und die Gegenbehauptung wird von einem Lachen begleitet, das entweder markiert, daß sie

implizit die Unwahrheit zugibt, oder daß sie sich hinter einem Geheimnis versteckt: ein Vorgang der Mystifizierung. J akzeptiert implizit die Mystifizierung: die von ihm anschließend gestellte Informationsfrage nach der benutzten Strategie präsupponiert die Wahrheit von dem, was A gesagt hat. J läßt sich auf die Mystifizierung ein; darin liegt das Einverständnis. Nach einer erneuten Wiederholung von A, wiederum von einem Lachen begleitet, akzeptiert J explizit (*ab bon*), schlägt von sich aus eine Strategie vor: die Strategie der als Mann verkleideten Frau. A unterbricht, d.h. sie hält ihr mystifizierendes Verfahren aufrecht. Ein solches Verhalten kann beim Rezipienten leicht den Verdacht der Unaufrichtigkeit entstehen lassen, ebenso wie einige spätere Äußerungen wie die, in der von *icones en réfection dans une salle du musée d'Athènes* die Rede ist. Ist dieser Bericht eine Lüge? Ich glaube, daß der Rezipient ihn nicht als Lüge einstuft, weil es keinen Einsatz, kein praktisches, alltägliches Ziel gibt und kein Interesse im Spiel ist. Der Rezipient geht eher davon aus, daß die Erzählerin 'fabuliert', weil der fiktionalisierende Rahmen das Alltagsleben ausschließt und einen Freiheitsraum schafft. Der Rezipient führt also eine Trennung zwischen Sprecher und Sprechhandlungsträger ein und kuppelt die Sendung vom Alltag aus. Auf diese Weise entsteht ein Einverständnis zwischen der Erzählerin und dem Rezipienten: der Rezipient akzeptiert, daß die Erzählerin ein positives Selbstbild konstruiert und daß sie es unter diesen besonderen Bedingungen der Freiheit und der Konsequenzlosigkeit tut; er sieht den Trick, aber autorisiert ihn, solange sie gut eine unterhaltsame Geschichte erzählt. Diese Situation und diese Erzählung haben große Ähnlichkeit mit dem Fall, den Stempel (1980) analysiert. Meines Erachtens ist es inadäquat, hier von Lüge zu sprechen, weil die Lüge einen überlegten, absichtlichen Charakter hat; sie ist mit einer praktischen Absicht verbunden: Lüge ist eine Kategorie des Alltagslebens, die darauf zielt, den Partner zum Handeln zu bewegen. Stempel schreibt, daß "die grobkörnige Unterscheidung von Wahrheit und Lüge, bzw. Aufrichtigkeit und Heuchelei" (S. 397) nicht ausreicht, um Phänomene dieser Art zu erfassen, aber er zieht aus dieser Einsicht, meiner Meinung nach, nicht alle Konsequenzen.

6.2. Einseitige Fiktionen

Der Unterschied zwischen dem von Stempel analysierten Text und dem Text 'Le Mont Athos' liegt darin, daß die Erzählerin hier sich ihres Spiels bewußt ist (d.h. daß sie im Einverständnis mit dem Moderator handelt), während in Stempels Beispiel die Fiktionalisierung nur durch den Rezipienten durchgeführt wird als eine Interpretation, die durch bestimmte textuelle und/oder kontextuelle Indikatoren ausgelöst wird. Die Fiktionali-

sierung ist in diesem Fall einseitig und geschieht nicht im stillschweigenden Einverständnis.

Wenn man die Möglichkeit einer solchen 'einseitigen Fiktion' zuläßt, muß man daraus die Konsequenz ziehen daß es keine objektive untere Grenze für die Fiktion gibt. Die Unterscheidung zwischen Fiktion und Wirklichkeit wird durch die Interpretation des Rezipienten durchgeführt, der das vom Sprecher Vorgestellte ratifiziert oder nicht. Real ist die Person, die in der Interaktion als solche akzeptiert wird, als solche von den Interaktanten konstruiert wird.

Es kann also vorkommen, daß die Fiktionalisierung nicht ausgehandelt, sondern nur von einem Interaktanten vorgenommen wird. Folgende Fälle können unterschieden werden:

– **Produzentenseitige Fiktion:** Ein Fiktionalisierungshinweis des Sprechers wird vom Rezipienten übersehen, oder er fehlt ganz. Als eine Unterart der produzentenseitigen Fiktion kann man vielleicht die Fiktion für eingeweihte Zuschauer betrachten, die einen versteckten Fiktionalisierungshinweis enthält. Hierher gehört die kurze Sequenz "Déposer une réserve" (Beispieltext 5). Hier ist die Fiktion nur für die Insider verständlich, mit dem Resultat, daß der Adressat der fiktionalisierten Äußerung (der Gastwirt, der die Gäste im Restaurant übermäßig lange warten läßt) gehänselt wird. Der Sprecher fiktionalisiert dadurch, daß er seine wahre Rolle als Architekt annimmt, aber er tut dies in einer Situation, in der es völlig irrelevant und wahrscheinlich dem Adressaten unbekannt und unverständlich ist. Die Zuschauer sind ebenfalls alle Architekten, und der Kontextualisierungshinweis (d.h. die im Zusammenhang unangemessene Bedeutung des Ausdrucks *déposer une réserve*) ist nur von ihnen wahrnehmbar. Der Adressat der Äußerung kann nur als verständnisloses Opfer dastehen. Viele Fälle der Ironie weisen eine solche Struktur auf.

– **Rezipientenseitige Fiktion:** Ein Merkmal einer Äußerung wird vom Rezipienten als Fiktionalisierungshinweis interpretiert, obwohl es gar nicht so intendiert war. Das ist der Fall in dem von Stempel (1980) analysierten Beispiel: der Versuch des Erzählers, von dem Recht Gebrauch zu machen, "sich von den Unvollkommenheiten (...) seines augenblicklichen Rollenspiels zu distanzieren" (Goffman 1980, S. 581), wird von den Rezipienten aus verschiedenen Gründen als Alltagsfiktion interpretiert.

Einseitige Fiktionen können natürlich zu Mißverständnissen und Krisen führen; jedenfalls scheint in manchen Fällen die Kooperativität gefährdet zu sein. Es kann auch Fälle geben, in denen eine fiktionalisierende

Interpretation erst nachträglich erfolgt und eine Sequenz rückblickend als fiktionale Sequenz re-interpretiert wird, z.B. als Renormalisierungsversuch angesichts einer Krise.

6.3. Gradunterschiede in der Fiktion

Einseitigkeit vs. Zweiseitigkeit (Aushandlung und Ratifizierung) kann als Kriterium zur Messung von Gradunterschieden in der Fiktion und zur Typologie der Fiktionen gelten. Als weitere Kriterien könnte man vorschlagen:

- Betrifft die Aufspaltung des Ichs auf der Produzentenseite nur die Verantwortung für die Sprachhandlung (Auskupplung) oder involviert die Fiktion auch eine fingierte Figur-Identität (Einkupplung)? Und dann, was für eine: nah an der biographischen sozialen Identität des Sprechers oder nicht?
- Sind die Rezipienten nur Publikum oder sind sie auch in die fiktionale Welt mit einbezogen?
- Wie groß ist für die Beteiligten die Entfernung zwischen fiktionaler und realer Welt? (Dieses Problem wurde Gegenstand eines empirischen Tests, vgl. Bange/Hölker, demn.)
- Wie lange dauert das fiktionale Spiel: umfaßt es nur einen Redebeitrag oder mehrere?

7. Schlußbemerkung

Die Frage der Funktion(en), die die Fiktion in der Konversation haben kann, habe ich ausgespart. Ich möchte sie zum Abschluß noch kurz erwähnen.

Diese Frage sollte m.E. im Lichte der Tatsache gesehen werden, daß beide Begriffe 'Fiktion' und 'Wahrheit' aufeinander bezogen sind. Fiktion ist als solche nur im Vergleich mit Alltagswirklichkeit erfahrbar und umgekehrt. Freilich ist die Relation nicht ganz symmetrisch: In der Fiktion als alternativer Rahmung ist der Alltag nicht völlig ausgeblendet, jedenfalls nicht auf lange; er bleibt am Rande erhalten; er liefert den symbolisierten Hintergrund, von dem sich die Fiktion abhebt. Fiktion ist daher funktional vor allem *M e t a p h e r* im weiten Sinne. D.h. Fiktion ermöglicht eine spielerische Interpretation, die ebensowohl auf 'praktischer' Ebene, zur Behandlung von Beziehungsproblemen (es kann zum Angriff oder zur Abwehr von Angriffen dienen), wie auf 'theoretischer', reflexiv-kognitiver Ebene angewendet werden kann: Sie dient dann dazu, das sozial verbürgte Weltmodell durch ein alternatives Weltmodell zu ersetzen

und eine metaphorische Erkenntnis zu liefern. Die Metapher, wie ich sie hier verstehe, soll als eine dynamische Struktur betrachtet werden, die einen Sachverhalt 'erhell', eine zusätzliche und unerwartete Perspektive eröffnet; sie konstituiert eine neue Art der Zuschreibung von Eigenschaften zu Objekten, wodurch die Erfahrung bereichert wird und wodurch man zur Überprüfung dessen gezwungen wird, was man zu wissen glaubte.

Das ist aber ein weites Feld. .

Anmerkungen

- 1 Die linguistische Pragmatik, selbst die natürliche Einstellung übernehmend, scheint dieses Register für die Sprache überhaupt gehalten zu haben.
- 2 Man kann sicher solche Symbole mit den poetischen Symbolen in Beziehung bringen und sie den stereotypisierten gegenüberstellen.
- 3 Vgl. Bange 1980 und 1983.
- 4 Der Begriff der *A u s k u p p l u n g* (frz. *débrayage*) ist bei Greimas zu finden (in einem allerdings viel weiteren Sinne): "nous entendons par *d é b r a y a g e* le mécanisme qui permet la projection hors d'une isotopie donnée de certains de ses éléments, afin d'instituer un nouveau 'lieu' imaginaire et, éventuellement, une nouvelle isotopie." (Greimas, 1976, S. 40). Ich verwende ihn nur, um die Abschaltung des Alltagssubjekts zu bezeichnen, die dem Auftauchen einer 'fiktiven Ich-Origo' (Hamburger 1968) vorangeht.
- 5 Vgl. Bange/Hölker, demnächst.
- 6 O. Mannoni, 1969, S. 9 - 33. Ich habe selber schon diese Formel benutzt, um den Glauben an die Fiktion zu veranschaulichen (vgl. P. Bange, 1980, S. 104).

Beispieltexte

(1) Die Zehnmarkschein-Episode

Transkriptionserläuterungen

=====		Überlappung
—		Wortabbruch
...		unverständlich
0;	00	Pausen
21	12	langsamer
2s	s2	schneller
31	13	leiser
3s	s3	lauter
5s5		Intonation steigend
5f5		Intonation fallend
“		Akzent/Emphase
:		Dehnung
=		Verschleifung
=====		Dauer von nichtsprachlichen Vorgängen

Diese Transkriptionsweise gilt auch für die weiteren deutschen Beispiele.

17, 18	PP	[(Zu WW) hä:r mo: isch hab disch bloß
	NN		kraft is a: do ned 5s5 0
20	PP	[angeguggt hear disch" haw=isch ned
	NW		des derffsch du
	PP	[gemä:nt isch hab dä willi gemä:nt do
	WW		ja ja 0 gu=mo mir hat se
25	PP	[zäh mark gschenk ned woahr 5s5 0 un des ist ned so arg wä:nisch
	WW		ned woahr isch hätt ä bissel mehr gereschlt ja ja ja ja
	K		LACHEN LACHEND
18, 1	PP	[ka=ma do nix anneres druff drucke 5s5
	WW		ned mir henn gsa:t d—
	PP	[dä werner is- <u>ned-do</u> <u>jo</u> mi— dä wärnner is ned do
5	EE		<u>mach</u> doch=ä null hinnedro
	PP	[isch steck die zäh mark ei do ha jaja jetz hot die mir des
	WW		LACHEN
10	PP	[aa noch abgenumme jetz haw=isch gar" nix mehr ned 5s5
	NW		loß uff

15 PP [ach ja
 WW [... .. fuchzisch penning ha:ch wärner
 NW [schreiwe
 K [FLAUTE_____

(2) Die Brezel-Episode

19, 20 PP [heinz haw=isch ma geräwert 0 net 0 awwer mit de lodde net des stehd ...
 willi

WW [
 PP [hosch du was zu esse du denksch gar ned an mich
 NW [ja brezzl brezzl

25 NW [hear
 25 NW [ha:ch ... nemm doch ä messer ... bissl budder zum druuffschiern hein-

20, 1 WW äh oder schorsch wie de he:ßt is egal gu=mol ja isch hab zwei

WW [stück gehabt
 PP [sa=mo hosch du a: uhu daß mer des sammeklebe kann

5 WW [nä na we:sch jo mir gheere zsamme du hosch mei buchfiehrg
 5 PP [do

WW [un alles un- alla siggsch=es (WENDET SICH AN DIE
 PP [na ja fer=s her'laufe hear ned ja

WW ANDEREN:) n- des sin freu:nde von ei"ner brezzl gibt=er mer

10 x [noch ä achtel nä 5s5
 K [ja wisse sie a: warum=er die
 K [GELÄCHTER

(3) "Mit Eingriff oder ohne"

2, 1 AA [daraufhin kommt dann die beschwerde von der edith 5s5
 BB [
 CC [paß mal

2 AA [... ich ...
 BB [auf das gemein"same das gemeinsame an a"llen folgehandlungen
 CC [

3 AA [
 BB [die du notiert hast 5f5 0 nicht is akti"ve einmischung 5f5
 CC [hm=hm 5s5

4 AA [ja 5f5 00 ja ja 5f5
 BB [
 CC [ja wäre zum beispiel eins nich 5s5

5 AA [2s ja nur 0 ich mein das wäre mir zu wenig 0 denn intervention
 BB [ja
 CC [

- 6 AA [habe ich schon vorne ste''hen 5f5 s2
BB [ich weiß'' ja ja 5f5
CC [aktive
- 7 AA [2s das hab ich ja hier schon
BB [
CC [einmi- einmischung wird in d- also 0 äh ja ja
- AA [
BB [
CC [
- 3, 1 AA [stehen s2 und i- ich wollt ja darun-
BB [ja 2s da interventio- inter-
CC [
- 2 AA [ter ach
BB [vention ist mir fast noch punk- s2 noch zu punktuell 0 äh
CC [
- 3 AA [so 0 2s ach so ich hatte das
BB [
CC [das kann man ja das kann man auch so sehen ja 5f5
- 4 AA [schon als s2 so ja eingriff
BB [achso 2s ja also 0 okay s2 2l eingriff 0
CC [
- 5 AA [oder sowas ...
BB [eingriff 0 ja l2 mit eingriff oder ohne 5f5 0 wer könnte
CC [hm=hm 5s5
- 6 I (SEUFZER) hm 5s5
AA [
BB [das fragen 5f5 wer könnte das fragen 5f5
CC [
- 7 AA [wie'' wer könnte das fragen 5f5
BB [mit eingriff oder ohne 0 gnädige frau 5g5
CC [
- 8 AA [ja der frauen''arzt natür''lich
BB [ha und 5s5 na 0 äh 0
CC [ja
LACHT
- 4, 1 AA [
BB [2l der verkäufer in einem vornehmen herrenausstatterladen
CC [
- 2 AA [LACHT
BB [äh zur gnädigen frau die die unterwäsche für ihn'' kauft l2 5f5
CC [
- 3 AA [
BB [2s s-iss jetzt 0 passiert auf auf auf bernadette hat es er-
CC [LACHT

4 AA [3s hahaha s3
BB [lebt 0 sie ging hin und wol- wollte mir eminence oder sonst was
CC []

5 AA []
BB [kaufen ich weiß nicht was 0 und äh kam in heidel- in das hei-
CC []

6 AA []
BB [delberger geschäft an der hauptstraße unten dies vornehme
CC []

7 AA []
BB [da an der ecke s2 hm hm und äh mit ein''griff gnädige frau 5s5
CC [hm hm]

8 AA []
BB [oder ohne 2s die bernadette hat bitte 5s5 haha
CC [hehehe]
II [LACHT]

5, 1 AA [LACHT
BB [und da kam noch mal eine reformulierung eh ja mit ja mit 2l 3l
CC [LACHT]

2 AA []
BB [eingriff'' 13 12 0 2s äh äh äh ich versteh Sie nicht s2 äh 0
CC []

3 AA []
BB [ja also mit 2l 3l sch-litz 13 12 ha ha 0 der mußte das re-
CC [he he he eh]

4 AA []
BB [formulieren das war ihm sehr peinlich 5f5 (LACHT) köstlich köstlich 0
CC [hehe]

5 AA []
BB [geh doch mal hin mit=m sony ja 0 sehr
CC [schön nicht 5s5
II [hhh 3s ha s3]

6 AA []
BB [schön 5f5 sehr gut 5f5 0 okay 0 also dann gut 0
CC [(darum ... eintrittskarte)]
II [.....]

7 AA []
BB [also 0 äh 0 2l der schlitz ist schon da 12 0 2s der
CC [ja ja
ja]

6, 1 AA []
BB [schlitz ist schon da 5f5 jetzt ist die frage wie geht=s dann
CC []

- 2 AA [weiter dann kommt die beschwerde von der edith ich hab ja jetzt nur
 BB [ich ha-
 CC]
- 3 AA [einmal gesprochen s2 her“mann 5f5
 BB [be die eher als schlitze gesehen 5s5 0 äh und 0
 CC]
- 4 AA [(VORWURFSVOLL) hm
 BB [hm hm (RÄUSPERN) hm hm (LACHEN) 0 gut
 CC]
- 5 AA [was kommt
 BB [ja ja 0 so
 CC [wir sind schon bei der beschwerde
- 6 AA [auf die beschwerde selber 5s5 0 bietet kein anlaß dafür
 BB [ja hm hm
 CC]
- 7 AA [0 äh irgendwie weiter zu überlegen i- 0 i- in welcher hinsicht das
 BB [
 CC]
- 8 AA [jetzt offen ist
 BB [
 CC [ja

(4) Le Mont-Athos

Transkriptionserläuterungen

- (') Intonation steigend
- (,) Intonation fallend
- j=vous Verschleifung
- (RIRE) Kommentar
- possible stark beont
- (dirai) Vermuteter Wortlaut
- (.....) unverständlich
- [simultanes Sprechen

Diese Transkriptionsweise gilt auch für das weitere französische Beispiel.

- (...)
- 1, 1 J pour me raconter euh une histoire que j= trouve tout à fait étrange et
 2 vous voulez la raconter d'abord (') puis on en parlera après si vous voulez (,
 3 A oui (') d'accord eh bien euh c'était y a en dix neuf cent soixante
 4 dix sept (') j'étais allée en vacances en Grèce euh j'ai visité le
 5 mont Athos
 6 J [mh mh j= croyais dites-moi excuzez-moi j= vous coupe là (') mais
 7 A [et en c
 8 J j= croyais qu= les femmes avaient pas l= droit d'aller sur le mont Athos
 9 J [comment vous avez fait ah bon
 10 A [ben si h (RIRE) j'y suis allée h (RIRE)
 11 J [vous étiez en pantalon (RIRE) vous étiez en pantalon (RIRE) (m)
 12 A [comment ? oui (RIRE)
 13 J [vous savez c'est
 14 A [et donc euh je je je m= suis promené avec un un autre groupe de
 15 personnes et euh arrivée d=vant un monastère un p=tit peu abandonné euh
 16 on a vu h une personne enfin un homme on lui a d=mandé si on pouvait
 17 visiter ce monastère i= nous a dit qu= c'est pas possible et moi j'ai
 18 dit euh mais vous savez à l'intérieur je sais qu'y a des icônes et je lui
 19 décriis alors i= m= regarde j= m= dit vous êtes bien sûre j= lui dis oui
 20 je suis certaine qu'y a ça i= m= dit mais vous avez appris ça où ben
 21 j= lui dis je sais pas mais j'ai l'impression qu'y a ça là et i= m= dit
 22 effectivement y en a eu mais i= n'y sont plus i= sont en réfection et
 23 euh il y a à peu près cinquante ans qu'i= ne qu'i= ne sont plus dans cet
 24 endroit alors euh j= dis mais enfin c'est pas possible i= m= dit mais si
 25 alors euh ou vous en avez entendu parler ailleurs ou vous les avez vus
 26 j= lui dis non j= les ai jamais vus alors i= m= dit euh i= sont en
 27 réfection donc euh dans un ... comment c'était dans une salle d.un mu du
 28 une des salles du musée d'Athènes et euh donc c'était pas possible de
 29 les avoir vus à sur cet endroit puisque euh iz était euh en cours de
 30 réfection donc
 31 J [mh mh
 2, 1 A [personne n'avait a=accès absolu qui et euh j'étais
 2 J [mmh
 3 A assez troublée j'en ai parlé euh avec mes amis on comprenait pas
 4 [du tout et je j'ai rien d'autre à expliquer si vous voulez
 5 J [mais
 6 qu'est -ce qui vous a pris quand même parce que euh c'est c'est assez
 7 bizarre quoi ça ça vous est v=nu c'est une idée qui vous est v=nue
 8 [comme ça
 9 A [oui (') mais parce que bon euh je j'avais très envie on m'avait
 10 parlé euh euh que euh au mont Athos euh (on avait pas... aussi) mais
 11 qu'y avait plein d=choses extraordinaires à voir et j' ai voulu
 12 absolument h y aller et voir h euh me rendre compte par moi-même
 13 [et je sais pas (n= sais pas du tout)
 14 J [ouais

15 A c= qui s'est passé puis j'm= énervais très très fort parce que bon
 16 j'avais en face de moi quelqu'un qui qui m=prenait un peu pour une
 17 imbécile et puis euh et puis j'étais consciente que euh de de son
 18 incrédulité mais après coup bon ben je j'étais pas bien (... j=me disais
 19 mais enfin qu' est-ce qui m'arrive) j= comprenais pas du tout
 20 mais
 21 [J et à partir de quel moment à partir de quel moment vous avez pensé
 22 à ces icônes c= t-à dire est-ce que déjà quand vous êtes arrivée au
 23 mont Athos vous saviez qu=vus alliez voir dans ce monastere des icônes
 24 ou est-ce que c'est au moment de de
 25 [A non c'est quand quand on premièrement je savais pas du tout euh
 26 J vous renseigner qu= c'est venu
 27 A qu'on allait rencontrer monastère euh plus ou moins abandonné et
 28 euh je c'est quand j= suis arrivée devant j'ai eu envie d'y rentrer
 29 et de de de voir euh euh c= que j'ai expliqué à cet homme là et qui
 3, 1 [A et qui m'a formellement interdit d'entrer et qui m'a dit mais de
 2 J ouais
 3 A toutes façons c= que vous m= décrivez c'est exact qu'ça existe mais
 4 plus ici
 5 [J alors mh
 6 et euh bon ben j=n'explique rien c= qu'y a c'est que en parlant autour
 7 de moi alors euh y a quelqu'un qui a eu une une explication peut-être
 8 un peu vaseuse que j= n'ai pas très bien comprise i= m'a dit que h
 9 l'esprit euh traversait la matière alors euh
 10 J oui alors là on s'embarque
 11 loin
 12 [A oui h c'est pour ça bon moi je j= pense qu= c'est un p=tit peu
 13 vaseux mais je n'explique pas et je n'ai jamais eu d'autre ...
 14 J mh
 15 A d'autre mésaventure comme celle-ci mais h ca m'a perturbée un peu
 16 longtemps et puis euh euh j'aimais pas trop euh que les gens qui avaient
 17 assisté à ça m= le rappellent parce que à la fin j'étais un p=tit peu
 18 la risée de tout le monde quoi
 19 J oui ben écoutez Martine j= vous remercie
 20 d'avoir raconté ça parce que ça s'ajoute bien au reste hein
 21 A oui
 22 J d = toutes facons on n'est pas là pour euh euh donner des conclusions
 23 euh et caetera euh en béton mais on accumule des
 24 A oui oui
 25 J témoignages ben j=vous r=mercie d=m'avoir appelé pour me raconter
 26 ça bonsoir Martine
 27 A d'accord

(5) "Déposer une Réserve"

- 1 B bon euh un capucino là pour huit avec une paille et puis ça va
 2 aller plus vite
 3 N et l'addition
 4 RIRES
 5 B non à l'intérieur c'est un système volumétrique à rayons tu vois (,)
 6 c'est des rayons qui s=croisent comme ça en permanence
 7 S ouais faut pas bouger ouais
 8 B SIFFLE ca s=met en route
 9 Patron (...)
 10 N et nous donc
 11 Patron ça vient hein
 12 X ah ouais
 13 Patron elle est toute seule
 14 X on caille
 15 N l'aut= i= s=coupe un doigt
 16 S y aurait pas un radiateur là
 17 B moi j=crois qu'on va déposer une réserve RIRE
 18 p=t=êt- vous s=rez payé avec du r=tard hein RIRE
 19 RIRE GENERAL LONG ET APPUYE

(6) "Kohl und der Maikäfer"

- 1 NNW₆ was is de unnerschied zwischem kohl un em 00 un em un erem 0 schmet-
 2 NNW₁ [zwischem kohl un nem maikäffa
 NNW₆ [terling nä unnerem maikäffa maikäffa
 3 NNW₂ [ja en maikäffa frisst de kohl awwa de kohl net de maikäffa
 NNW₆ [ja
 4 NNW₆ [nä... de maikäffa fliegt im mai un de kohl im märz
 K: [ALLE LACHEN
 5 NNW₂ [3l des war gut l3
 NNW₆ [warum soll soll der fliege im märz odda was is
 6 NNW₁₅ [a des iss de sechste märz ...
 NNW₆ [los is do widda ä annere wahl odda was 5s5
 7 NNW₁ [... sehr wahrscheinlich
 NNW₈ [... sechste märz werd gewählt
 NNW₆ [a des weeiß doch
 8 NNW₆ [isch nä:d a deswege haw
 NNW₄ [den witz kennt se awwa was warum
 NNW₁₅ [no 0 geffort
 9 NNW₆ [isch jetzt g=frogt was am märz iss a in
 NNW₈ [so intelligente mensch
 10 NNW₆ [denne sache kennt ihr mich nix froge
 NNW₁₅ [politik derffscht die nit

- 11 NNW₁₅ [froche
 NNW₆ 3s nää s3 um gottes wille
 NNW₄] fraa NNW₈ am dienstag hat se aus der bild-
- 12 NNW₄ zeitung vorgelese eigene erfin— erdichtung 0 'n mann dreht ne frau
- 13 NNW₄ [durch äh äh durch den fleischwolf mann
 NNW₆] 3s mann dreht ne frau
 NNW_i was'
 NNW₁₅] fleischwolf
- 14 NNW₆ [durch den wolf bild sprach mit der LACHEND frikadelle
 K:] LACHEN
- 15 NNW₄ [bild sprach mit der frikadell mann drehte frau durch
 K:] ALLES LACHT
- 16 NNW₆ [ah deswege fliegt im mai 0 maikäffa im mai
 NNW₄] den fleischwolf
- 17 NNW₆ [de kohl im februar a im märz so . . .
 NNW₈] de kohl am im märz märz
- 18 NNW₄ [warum willa willa fliegt da widda 5s5 LACHT
 NNW₆] is doch wahl
 NNW₈]
- 19 NNW₁ [fraa NNW₆ da is wahl
 NNW₁₅] nä der bleibt dran der bleibt dra
- 20 NNW₄ [also erzählt än witz un weiß gar net warum
 NNW₆] ach so deswege
- 21 NNW₁₅ dooch der bleibt dran —s geht schunschit gar nit annerscht
- 22 NNW₂ [sechten des 5s5
 NNW₁₅] isch sag —s weil isch—s weefß
 K:] LACHEN
- 23 NNW₂ [der herr behüte euch
 NNW₆] kohl'' 02, 00 do kimmer isch mich nit drum 00 ob der fliegt des iss
- 24 NNW₁ [ja
 NNW₂] ...
 NNW₈] die astrologie dud dess sogar behaupte daß der drableib
- 25 NNW₆ [arsch— arschologie 5s5 alla
 NNW₈] arschologie ja

(7) "Ärmlich"

- 1 MU [voriges jahr wars 5f5 do hot er agerufe 5s5 un da
 VA [was machst
 SO [he 5s5
 FR [wann 5s5 wann war das 5s5 ja 5s5
- 2 MU [hat er gemeent wir sind schon uff weil die nicole in die schule muß aber die nicole ist
 VA [du hans
 SO [vielleicht ganz am schluß aber ich hab lust
- 3 MU [mit hiewe heit 0 do hot er jo n kalender dann dem hans mitgewe weil ich so weil isch
 VA [ich ich (...)
 SO [auf kuchen
- 4 MU [0 er misch aus dem bett rausgeholt hat da moiens ans telefon
 VA [ärmlich ärmlich im bett 5s5
 FR [
 SC [LACHEN
- 5 MU [er" misch" aus dem bett rausgeholt LACHEN
 SO [ja d- mutti is ärmlich aus dem bett rausgekommen
 SC [LACHEN
 MA [LACHEN
- 6 SO [hemdsärmlich LACHEN
 FR [LACHEN
 SC [LACHEN di- di- mutti 0 hat sonst nix an-
 MA [ärmlich oder hemdsärmlich LACHEN

- 7 MU [LACHEN
VA (ich hab verstanden) ärmlich
SO _____
SC gehabt als ärmel _____ was hascht=n du für nachthemden an 5f5 0 nur
MA _____
- 8 VA [was wa- 0 was warscht=n du für ne kücke da gewesen da he 5s5
FR _____ da nur das was
SC [ärmel 5s5
- 9 MU [LACHEN _____ er'' misch'' hab
FR aus der bettdecke rausguckt weiß du 5s5 bis da 5s5
SC die ärmel LACHEN _____ und dann die ärmel oben sonst nix
- 10 MU [ich gesagt (aller)
VA ah ich habs gehört ich habs gehört ja ja 0 _____ armselig
SC _____ armselig mehr LACHEN _____
- 11 MU [_____ welcher sprochen 5s5
VA _____ armselig ist er ruhig ja
FR _____ ja ja ich merk schon
SC LACHEN _____ armselig aus dem bett
MA _____ sprach- sprachspiel
- 12 MU [_____ (...) ärmlich
FR ah dieser Reinhard 5f5
SC hm hm 0 jedenfalls 5s5 0 _____ war des so der Reinhard hat 0 kam kam
- 13 SC auf den flur der hat gesagt der muß nach hause fahren

Literatur

- Auwärter, Manfred/Edit Kirsch (1982): Die Generierung fiktionaler Realität im kindlichen Handpuppenspiel, in: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.), Beiträge zu einer empirischen Sprachsoziologie. Tübingen 1982, S. 91-114.
- Bange, Pierre (1980): Argumentation et fiction, in: Linguistique et Semiologie. L'argumentation. Lyon 1980, S. 91-108.
- (1983): Pragmatique et littérature, in: P. Bange et al., Logique, Argumentation, Conversation. Bern/Frankfurt 1983. S. 145-165.
- Bange, Pierre/Klaus Hölker: Fiktionale Texte. Eine Projektskizze (erscheint demnächst).
- Goffman, Erving (1980): Rahmen-Analyse. Frankfurt 1980. (Originalausgabe: Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience. New York 1974).
- Greimas, Algirdas J. (1976): Maupassant. La sémiotique du texte. Paris 1976.
- Groos, Karl (1902): Les jeux des animaux. Paris 1902. (Originalausgabe: Die Spiele der Tiere. Jena 1895).
- Gülich, Elisabeth (1980): Konventionelle Muster und kommunikative Funktionen Alltagserzählungen, in: Ehlich, Konrad (Hrsg.), Erzählen im Alltag. Frankfurt 1980. S. 335-384.
- Gülich, Elisabeth/Thomas Kotschi (1985): Reformulierungshandlungen als Mittel der Textkonstitution, in: Motsch, Wolfgang (Hrsg.), Satz, Text, Sprachliche Handlung. Berlin (DDR) 1985, S. 1-119.
- Gumperz, John (1978): Sprache, soziales Wissen und interpersonale Beziehungen, in: Quasthoff, Uta (Hrsg.), Sprachstruktur – Sozialstruktur. Königstein/Ts. 1978.
- Hamburger, Käthe (1968): Logik der Dichtung. Stuttgart, 2. Aufl. 1968.
- Jolles, André (1930): Einfache Formen. 1930. Neudruck Darmstadt 1958.
- Kallmeyer, Werner (1981): Gestaltungsorientiertheit in Alltagserzählungen, in: Klopfer, Rolf/Gisela Janetzke-Dillner (Hrsg.), Erzählung und Erzählforschung im 20. Jahrhundert. Stuttgart 1981, S. 409-429.
- Krappmann, Lothar (1983): Spiel als Medium der Sozialisation, in: Kurzrock, Ruprecht (Hrsg.), Das Spiel. Berlin 1983, S. 73-93.
- Levinson, Stephen (1979): Activity Types and Language, in: Linguistics 17 (1979), S. 365-399.
- Mannoni, O. (1969): Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène. Paris 1969.
- Piaget, Jean (1968): La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation. Neuchâtel 4. Aufl. 1968.
- Pratt, Mary-Louise (1977): Towards a Speech Act Theory of Litterary Discourse. Bloomington/London 1977.

Schütz, Alfred (1962): Collected Papers. I. The Problem of Social Reality. Den Haag 1962.

Stempel, Wolf-Dieter (1980): Alltagsfiktionen, in: Ehlich, Konrad (Hrsg.), Erzählen im Alltag. Frankfurt 1980, S. 385-402.