

ARGUMENTATIVE DIALOGUE

Eine philosophische Rekonstruktion von Disputationen

Christoph Lumer

(Erschienen in: Sorin Stati; Edda Weigand; Franz Hundsnurscher (Hg.): Dialoganalyse III. Referate der 3. Arbeitstagung Bologna 1990. Teil 1. Tübingen: Niemeyer 1991. S. 353-367.)

1. Ziele der philosophischen Rekonstruktion argumentativer Dialoge
2. Der Stand der Kunst. Kritik einiger philosophischer Theorien argumentativer Dialoge
3. Argumentationen - die zentralen Stücke argumentativer Dialoge
4. Disputationen. Was ist eine Disputation?
5. Der Standardoutput von Disputationen
6. Die Regeln von Disputationen
 - 6.1. Spieler
 - 6.2. Mögliche Züge
 - 6.3. Zugregeln
 - 6.4. Spielziel und Spielende
7. Ausblick: Der Ort von Disputationen

Anmerkungen

Literatur

1. Ziele der philosophischen Rekonstruktion argumentativer Dialoge

Der Ausdruck "Argumentation" hat im Deutschen zwei Bedeutungen. Nach der ersten sind *Argumentationen* geordnete Folgen von Urteilen und einem Argumentationsindikator; eines der Urteile ist die These, die anderen sind die Argumente für die These; der Argumentationsindikator gibt an, daß es sich um eine Argumentation handelt und welches der Urteile die These ist, welches die Argumente sind. Eine derartige Argumentation ist *gültig*, wenn - bewußt vage formuliert - die Argumente die Akzeptabilität der These belegen. An anderer Stelle habe ich die Funktionsweise solcher Argumentationen untersucht und präzise Gültigkeitskriterien für verschiedenen Typen von Argumentationen entwickelt, insbesondere erstmalig auch für einige nichtdeduktive Argumentationstypen (Lumer 1990). - Daneben bedeutet "Argumentation" auch soviel wie *Argumentationshandlung*; dies ist eine Folge von Sprechakten, in denen eine Argumentation im ersten Sinne dargelegt wird. Argumentationshandlungen sind in der Regel *monologisch*: Ein

Sprecher stellt seine These auf und bringt dann seine Argumente dafür vor. Im folgenden meine ich mit "Argumentation" meist die Argumentationshandlungen. - Im *vorliegenden Beitrag* geht es nun darum, wie und warum Argumentation(shandlung)en in größere *Dialoge* integriert werden, die eine Fülle von Argumentationen enthalten; insbesondere um die Frage: Haben solche argumentativen Dialoge *spezifische* Ziele über die Ziele der in ihnen enthaltenen Argumentationen hinaus, sind sie also mehr als eine bloße *Anhäufung* von Argumentationen? Als Analysegegenstand habe ich die *Disputationen* gewählt. Denn diese haben zum einen ein philosophisch besonders interessantes Ziel und sind zum anderen ein ziemlich einfacher Typ von argumentativen Dialogen.

Es gibt mittlerweile eine große Fülle von philosophischen Modellen für argumentative Dialoge. Um die Bandbreite der unterschiedlichen theoretischen Herkunft und damit auch der Absichten dieser Modelle zu verdeutlichen, seien hier nur einige Namen erwähnt: Lorenzen (1975, 56-109) (und die an ihn anknüpfenden Konstruktivisten), Habermas (1973; 1981), Hintikka (1984), Hamblin (1971), Walton (1985), Hegselmann (1985). Ein Teil dieser Modelle ist in spieltheoretischen Begriffen wie 'Spieler', 'Zugmöglichkeit', 'Zug', 'Zugregel', 'Spielziel' etc. formuliert. Diesen begrifflichen Rahmen halte ich für nützlich, weil er präzise Beschreibungen ermöglicht; und ich werde mich seiner im folgenden bedienen.

Spiele werden konstituiert durch *Spielregeln*, die vor allem 1. die Handlungsmöglichkeiten der Spieler systematisch einschränken, meist sogar nur eine begrenzte Anzahl von genau definierten Zugtypen zulassen und 2. den Spielern Handlungsziele geben. Die Spielregeln schaffen eine Trennung von Innen-, d. h. Spielwelt, und Außenwelt, d. h. Welt der uneingeschränkten Handlungsmöglichkeiten. Tatsächlich ausgeführte Spiele haben nicht nur *spielinterne*, von den Spielregeln vorgegebene *Ziele* - beim Schach z. B.: den Gegner matt zu setzen -, sondern auch typische *externe Ziele* - z. B. Amusement, Spannung, Unterhaltung usw. Die Regeln tatsächlich ausgeführter Spiele sind gerade so konzipiert, daß mit ihrer Befolgung normalerweise ganz *bestimmte* externe Ziele erreicht werden. *Diese* externen Ziele nenne ich den "*Standardoutput des Spiels*" - beim Schach ist der Standardoutput die Unterhaltung u. ä. Neben diesem Standardoutput verfolgen die Spieler häufig noch speziellere, an die jeweilige Situation gebundene Ziele - z. B. sich und anderen seine Intelligenz beweisen zu wollen. Die Erwartung, daß ein Spiel die *externen* Ziele erfüllt, insbesondere seinen Standardoutput realisiert, ist das Motiv, warum sich die Spieler auf das Spiel und die damit einhergehenden Einschränkungen ihrer Handlungsmöglichkeiten einlassen.

Philosophische Rekonstruktionen von argumentativen Dialogen sollten nun alles das präzise rekonstruieren, was wesentlich zu einem solchen Dialogspiel gehört: 1. den Standardoutput und damit den praktischen Nutzen des Spiels und 2. die Spielregeln einschließlich Spielerzahl, Zugmöglichkeiten, Zugregeln, Spielziel. Den Ausdruck "*Rekonstruktion*" möchte ich hier als Label für zwei nach ihren Zielen und Methoden unterschiedene Typen philosophischer Theorien verstanden wissen: zum einen für idealisierend-hermeneutische, zum anderen für technisch-konstruktive Theorien. Die *idealisierende Hermeneutik* würde den Sinn und die Regeln möglichst idealer Dialoge zu verstehen und zu beschreiben suchen. *Technisch-konstruktive Theorien* würden

neue, praktisch sinnvolle (d. h. auf einfache Weise nützliche Standardoutputs realisierende) Spiele erfinden oder vorhandene Spiele in diesem Sinne perfektionieren (vgl. Lumer 1989; 1990, 7-21). In der Realität sind beide Theorietypen in ihren Ergebnissen häufig kaum zu unterscheiden, weil die Spielregeln tatsächlich ausgeführter Dialogspiele auf einem enormen Erfahrungsschatz beruhen und weil die idealen Regeln solcher Spiele eben schon unter Perfektionsgesichtspunkten ausgesucht werden. Diese Ununterscheidbarkeit gilt auch für die in Teil 6 dieses Beitrags dargelegte Rekonstruktion.

2. Der Stand der Kunst. Kritik einiger philosophischer Theorien argumentativer Dialoge

Die soeben dargelegten Zielvorgaben werden bislang von keiner philosophischen Theorie argumentativer Dialoge erfüllt. Das Ziel dieses Beitrags ist konstruktiver Art. Deshalb möchte ich mich nicht lange mit der Kritik aufhalten und nur anhand von Beispielen für die wichtigsten Defizite der gehandelten Theorien die eben aufgestellten Ziele erläutern.

Problem 1: Häufig werden *keine präzisen und vollständigen Regeln* für argumentative Dialoge angegeben. Ein Beispiel für dieses Defizit ist Habermas' Diskurstheorie. Die dort angegebenen Regeln für ideale Sprechsituationen (Habermas 1973, 252-260, insbesondere 255 f.) und die von Habermas zusätzlich als Reglement vorgesehenen Toulminschen Beschreibungen von Argumentationen (ibid. 240-252) zusammen sind weit entfernt davon, das Vorgehen in einem Diskurs zu regeln. Und vermutlich würde Habermas einen Teil solcher Regeln auch einfach der - natürlich begründeten - Entscheidung der Teilnehmer überlassen wollen.

Problem 2: Habermas' Theorie ist über dieses erste Problem hinaus zudem paradigmatisch für ein zentrales und das am weitesten verbreitete *inhaltliche* Problem innerhalb der philosophischen Theorien argumentativer Dialoge: die *Vermischung von Argumentationen und Diskursen*. Tatsächlich sind dies zwei klar zu unterscheidende Dinge: *Argumentationen* sind monologisch; jemand stellt eine These auf und führt seine Argumente dafür an. *Diskurse* sind dialogisch; man versucht gemeinsam, mittels Argumentationen zu einem begründeten Konsens über eine These oder ein Thesenbündel zu gelangen; Diskurse enthalten also Argumentationen. Demgegenüber ist schon Habermas' Zielbestimmung für "Argumentationen" (wobei dieser Begriff bei ihm das Genus proximum zu 'Diskurs' ist und beides als Dialog verstanden wird) systematisch zweideutig: "Einen strittigen Geltungsanspruch mit Argumenten einzulösen oder zu kritisieren" (Habermas 1981, I, 38) kann heißen, 1. für eine These hinreichende Argumente anzuführen oder 2. in einem Diskurs Konsens zu erzielen.¹

Problem 3: Die beschriebenen Spiele sind z. T. *nicht wesentlich dialogisch*. Beispiele für dieses Problem stellen die dialogischen Logiken in der Tradition von Lorenzen dar. Deren Regeln

¹) Habermas' Vermischung von Argumentation und Diskurs hat selbstverständlich ihre theoretischen, nämlich wahrheitstheoretischen Ursachen. Kritische Würdigung dieser Theorie: Lumer (1990, 150-158; 291-296; 313 f.).

sind zwar so formuliert, daß die von den Logiken vorgesehenen Operationen abwechselnd von einem "Proponenten" und von einem "Opponenten" vorgenommen werden müssen. De facto können sie jedoch ohne Verlust und ohne Änderung des Ergebnisses auch von *einer* Person ausgeführt werden: Man nimmt ein Stück Papier und notiert abwechselnd die vorgeschriebenen Züge wie in jedem gewöhnlichen semantischen Tableau oder Beth-Kalkül. Ein zweiter Spieler hat bei diesen Spielen keine wesentliche Funktion wie etwa, zusätzliches Wissen oder durch eigene Entscheidungen ein Zufallselement in den Ablauf einzubringen.

Problem 4: Viele Spiele sind *extern sinnlos*. Sie haben entweder überhaupt keinen sinnvollen Standardoutput; oder sie sind nicht zur Realisierung eines sinnvollen Standardoutputs konstruiert und realisieren nur nebenbei auf völlig umständliche Weise einen Standardoutput, der mit anderen Methoden viel einfacher zu realisieren wäre. Dieses Problem ist gerade unter neueren, sehr präzisen Theorien argumentativer Dialoge verbreitet. Ein Beispiel hierfür sind J. Hintikkas "information-seeking-dialogues".² In diesen Spielen muß jeder Spieler seine eingangs aufgestellte These mit Hilfe deduktiver Schritte in einem Beth-Kalkül beweisen. Als Prämissen darf er dabei die These des anderen und weitere Thesen verwenden, die er dem anderen durch Zustimmungsfragen entlockt. Solche Zusatzthesen kosten etwas entsprechend ihrem Informationsgehalt. Derjenige Spieler, der seine These mit den geringsten Kosten beweisen konnte, hat gewonnen. - Wenn es in diesem Spiel nur um den Informationsaustausch ginge, wären die deduktiven Beweise überflüssig. Wenn es darum ginge, den anderen Spieler wie in einer Argumentation von einer These zu überzeugen, müßten die beiden Rollen nicht symmetrisch konstruiert sein; die Aufgabe des zweiten Spielers wäre nur, die Fragen des ersten zu beantworten und sich dessen Beweise anzuhören etc. Auch als Modell für Disputationen sind diese Spiele ungeeignet, weil eine Kritik der Antworten des anderen ausgeschlossen ist. Zudem darf oder soll man in Hintikkas Spiel durchaus auch Thesen des anderen Spielers verwenden, die man selbst für falsch hält; und die beiden Thesenmengen zusammen können ohne weiteres widersprüchlich sein, ohne daß dies Konsequenzen für den Dialog hat, usw. - Welchen externen Sinn haben also solche Spiele?

3. Argumentationen - die zentralen Stücke argumentativer Dialoge

Die Bedeutung des Ausdrucks "Argumentation" wurde eingangs schon skizziert. Was ist nun das spezifische Ziel, der Standardoutput von Argumentationen? Der Standardoutput von Argumentationen ist *nicht* einfach, daß der Adressat nachher von etwas überzeugt ist - dies ist der Standardoutput von Rhetorik -, sondern daß der Adressat eine neue *Erkenntnis* gewonnen hat. Eine *Erkenntnis* ist eine Überzeugung, die man auf eine erkenntnistheoretisch ausgezeichnete Weise gewonnen hat und von der man noch weiß, wie man sie gewonnen hat (vgl. Lumer 1990, 30-43). Argumentationen führen zu neuen Erkenntnissen, indem sie folgendermaßen das Erkennen anleiten: Die Argumente *gültiger* Argumentationen spezifizieren hinreichende Akzeptan-

²) Ich diskutiere hier die Version von: Hintikka (1984). Dort findet sich auch weitere Literatur. Hintikka/Leopold (1982) ist ein leicht abweichender Vorläufer von Hintikka (1984).

bilitätsbedingungen für die These und urteilen wahrheitsgemäß, daß diese Bedingungen erfüllt sind. Gültige Argumentationen werden meist nur dann *adäquat* verwendet, um einen bestimmten Adressaten beim Erkennen anzuleiten, wenn dieser die Akzeptabilität der Argumente bereits erkannt hat. Der Adressat kann dann 1. sofort bei jedem Argument feststellen, ob es wahr ist; 2. verwendet er ein von ihm implizit gewußtes *allgemeines* Akzeptabilitätskriterium für Urteile als Checkliste und "hakt" jeweils "ab", welche Bedingung dieses Kriteriums durch die Wahrheit des gerade angeführten Arguments erfüllt ist. Hat er alle Bedingungen dieses allgemeinen Akzeptabilitätskriteriums positiv "abgehakt", so hat er die Akzeptabilität der These erkannt. Dank dieser Funktionsweise ermöglichen es Argumentationen, nicht nur Fakten intersubjektiv zu vermitteln, sondern auch Erkenntnisse als Erkenntnisse. (Vgl. Lumer 1990.)

4. Disputationen. Was ist eine Disputation?

Diskurse sind Mehrpersonengespräche, in denen die intellektuellen Leistungen der beteiligten Personen zum Zwecke der kooperativen kognitiven Lösung eines Problems durch bestimmte Gesprächsregeln koordiniert werden; das Problem kann insbesondere sein, den Wahrheitswert einer These oder eines Thesenbündels zu klären. *Disputationen* sind eine spezielle Art von Diskursen: An Disputationen sind genau zwei Parteien beteiligt; Ziel ist die Klärung des Wahrheitswertes einer These in einem gleich noch zu spezifizierenden Sinn; die Gesprächsbeiträge der Parteien sind argumentativ; und die Parteien diskutieren kontrovers. Die Hauptbestandteile von Disputationen sind Argumentationen, Begründungsforderungen und Kritiken. Wegen dieser ziemlich präzisen Einschränkungen und wegen ihrer vergleichsweise strikten Regeln sind Disputationen relativ einfach zu rekonstruieren.

5. Der Standardoutput von Disputationen

Wahre Überzeugungen ermöglichen uns, uns in der Welt zu orientieren, erfolgreich Handlungen zu planen, uns auf künftige Ereignisse einzustellen etc. Der Königsweg zu wahren oder zumindest wahrheitsähnlichen - und nicht nur irgendwelchen - Überzeugungen ist das *Erkennen* im oben angegebenen Sinn. *Argumentationen* ermöglichen uns, Erkenntnisse als solche an andere zu vermitteln, indem sie das Erkennen gezielt anleiten. Wenn man die Wahrheit auf diese Weise finden kann, welchen Sinn haben dann noch *Disputationen*? Das Problem, das der Institution der theoretischen Diskurse und speziell der Disputation zugrundeliegt, ist, daß unsere Überzeugungen, obwohl sie auf einem Erkenntnisprozeß beruhen, falsch sein können (vgl. Lumer 1990, 304-315). Die beiden großen Fehlergruppen sind: 1. Ein Teil der Erkenntnisverfahren trägt unseren beschränkten Informations- und Überprüfungsmöglichkeiten Rechnung und vermittelt uns mangels praktikabler Alternativen nur probabilistische oder anderweitig unsichere Erkenntnisse. Trotz korrekter Ausführung dieser Erkenntnisverfahren können daher ihre Ergebnisse falsch sein. Diese Falschheit kann bei einer erweiterten Informationsbasis erkannt werden. 2. Häufig sind die Erkenntnisverfahren kompliziert, und sie werden nicht richtig ausgeführt. Die Fehler dieser

Fehlergruppe sind z. T. unsystematischer Art (wie ungenaue Beobachtung und Flüchtigkeitsfehler) und können dann bei einer einfachen Wiederholung des Erkenntnisprozesses korrigiert werden. Zum anderen Teil sind sie systematischer Natur (wie Unkenntnis von oder Irrtum über notwendige Regeln des Erkenntnisprozesses oder psychische Verzerrungen) und können deshalb bei einer Wiederholung des Erkenntnisprozesses nicht entdeckt werden. (Vgl. Lumer 1990, 305-308.)

Die Folge solcher Fehlermöglichkeiten ist rationaliter eine Unsicherheit über die Ergebnisse des eigenen Erkennens. Deshalb benötigen wir neben den Mitteln zum Erkennen auch Mittel, die die Ergebnisse unseres Erkennens sicherer machen; außer den Erkenntnisverfahren benötigen wir *Zertifikationsverfahren*. Leider gibt es kein Zertifikationsverfahren, das 100%-ig sicher wäre; vielmehr sind die wichtigsten von ihnen je effektiver, desto aufwendiger. Das einfachste, aber nicht das effektivste Zertifikationsverfahren ist die Wiederholung des Erkenntnisprozesses; auf diese Weise können jedoch viele Fehlertypen überhaupt nicht entdeckt werden. Ein effektiveres Zertifikationsverfahren ist die intersubjektive Kritik; deren einfachste Form ist: Der Proponent p stellt eine These t auf und der Opponent o antwortet mit 'ja' oder 'nein'. Wenn der Proponent im letzteren Fall keinen Fehler sieht, kann er nur seine These wiederholen: 'Aber sicher t!', und der Opponent mag antworten: 'Nein, sicher non-t!'

Diese unfruchtbaren Wiederholungen werden durchbrochen, die Zertifikationsmöglichkeiten verbessert, wenn 1. der Proponent neben t auch in einer Argumentation seine Gründe für t offenlegt, so daß der Opponent nun genau den (vermeintlichen) Fehler im Erkenntnisweg, der zu der (s. E. falschen) These t geführt hat, angeben kann, und wenn 2. der Opponent seine spezifizierte Fehlerbehauptung oder seine Gegenthese seinerseits begründet. Genau dies geschieht in theoretischen Diskursen und Disputationen. Diese sind also hervorragende Mittel zur Zertifikation. Daß die Ausgangsthese des Proponenten zertifiziert wird, ist selbstverständlich nur *ein* mögliches Ergebnis einer bis zum Ende geführten Disputation; es kann auch eine Gegenthese oder eine verwandte These zertifiziert werden; oder man stellt gemeinsam die Unbegründetheit und aktuelle Unbegründbarkeit der These fest; oder man gelangt nicht zum Konsens, weil die Informationsbasen zu unterschiedlich sind. Die Zertifikation der These, der Gegenthese oder einer verwandten These ist also nur der ideale Standardoutput einer Disputation. Das disputations- oder spielinterne Ziel ist hingegen der Konsens über eine dieser Thesen und ihre Begündung.

6. Die Regeln von Disputationen

Die Spielregeln von Disputationen sind durch die folgenden Spezifikationen festgelegt: 1. Spieler, 2. Zugmöglichkeiten, 3. Zugregeln, 4. Spielziel und Spielende. (Präzisere Darstellung der Spielregeln in Lumer 1988, 450-462.)

6.1. Spieler

Es gibt genau zwei Spieler. Diese haben in Bezug auf eine von ihnen aufgestellte These t die Rollenbezeichnung "Proponent von t" bzw. der andere: "Opponent von t". Da in einer Disputation

in der Regel eine Fülle von Thesen, und zwar jeweils von beiden Spielern aufgestellt wird, gibt es für sie auch eine entsprechende Fülle an Rollenbezeichnungen.

6.2. Mögliche Züge

Gruppe A: der argumentative Kern der Disputation

Nach den bisherigen Erläuterungen müssen Disputationen Argumentationen enthalten. Die dafür nötigen Züge sind:

A1 Ein Proponent stellt eine These auf. Eine Reihe anderer Züge enthalten den Zug 'Aufstellen einer These', z. B. die meisten Züge 'Vorbringen eines Arguments'.

A2 Der Proponent bringt ein Argument für seine These vor; oder genauer: Er bringt einen selbständigen Teil einer Argumentation für seine These vor. - Dem Zug 'Vorbringen eines Arguments' muß der zugehörige Zug 'Aufstellen einer These' vorausgehen. - Bei jeder Argumentation wird implizit mitbehauptet, i. daß und welche Argumentationsregeln mit dieser Argumentation erfüllt werden und ii. daß die durch diese Regeln als gültig definierten Argumentationen ihre Funktion erfüllen, wirklich zu Erkenntnissen zu führen. Diese beiden Behauptungen nenne ich die "(impliziten) Metaargumente für die These". - Bis auf eine Ausnahme, die subjektiven Argumente in erkenntnisgenetischen Argumentationen (dies sind unmittelbare Erfahrungsberichte), sind alle Argumente selbst wieder Thesen.

A3 Der Proponent macht ein implizites Metaargument explizit.

Die folgenden beiden Züge sind zwar nicht mehr Teil einer Argumentation; sie erweitern aber die argumentativen Möglichkeiten und gehören deshalb unmittelbar zur Argumentation:

A4 Der Proponent verweist auf disputationsexterne Beweismittel. Beispiele: "An der und der Stelle können Sie das nachlesen." oder: "An der und der Stelle befindet sich der Gegenstand, an dem Sie das Gesagte überprüfen können."

A5 Der Proponent setzt eine Definition fest. Das Festsetzen einer Definition ist noch nicht Teil einer Argumentation; erst die aus solchen Festsetzungen zitierten analytischen Sätze können dann als Argumente in einer Argumentation verwendet werden. - Definitionen müssen den Definitionsregeln genügen. Zusammen mit dem Festsetzen einer Definition wird implizit behauptet, also die These aufgestellt, daß die Definition den Definitionsregeln genügt. Solche impliziten Behauptungen nenne ich "implizite Metaargumente" für die analytischen Sätze, die aus der Definition zitiert werden.

Gruppe B: Erweiterung der Argumentation zum einfachen argumentativen Dialog (dialogische Anpassung der Argumentation an den Wissensstand des Adressaten und Korrekturen der Argumentation)

Die Züge der ersten Gruppe erlauben nur monologische Argumentationen eines Proponenten. Diese Argumentationen können am Adressaten vorbeigehen, inadäquat sein: Der Proponent bringt zu viele Argumente vor, Argumente, die der Adressat schon kannte; oder er bringt zu wenig

Argumente vor, der Adressat akzeptiert einige Behauptungen nicht, die der Proponent als akzeptiert voraussetzt. Die einfachen argumentativen Dialoge ermöglichen hier ein unmittelbares feedback, eine Anpassung der Argumentation an den Wissensstand des Adressaten.

B1 Der Opponent stimmt

- a) einer These,*
- b) einem impliziten Metaargument,*
- c) einer ganzen Argumentation des Proponenten zu.*

Wer einem Argument a für eine These t als Argument zustimmt, stimmt 1. dem Argument als These zu - B1a: "Ja, a ist wahr" - und er stimmt 2. dem zugehörigen impliziten Metaargument zu - B1b: "Ja, a ist ein Argument für t". Zwar sind auch implizite Metaargumente Thesen. Eine Unterscheidung zwischen dem Zustimmung zu einer These und zu einem Metaargument ist aber erforderlich, weil vor dem Zustimmung zu einer These diese These schon explizit aufgestellt worden sein muß, vor dem Zustimmung zu einem Metaargument jedoch nur implizit. Der Zug 'Zustimmen zu einer ganzen Argumentation' (B1c) ist nur eine Abkürzung für die Zustimmung zu t, zu allen Argumenten für t als Thesen und zu allen Argumenten für t als impliziten Metaargumenten.

B2 Der Opponent fordert eine Begründung für eine These des Proponenten.

B3 Der Opponent fordert die Explikation eines impliziten Arguments des Proponenten. Solche Explikationen werden de facto häufig in dieser Form gefordert: "Was hat a mit der These t zu tun?", "Wieso soll a ein Argument für t sein?"

Begründungsforderungen sind die ersten Dialogereignisse, die den Proponenten systematisch zu einer Revision seiner Meinungen bewegen können. Um diese Revision ausdrücken zu können, sind folgende Züge erforderlich:

B4 Der Proponent zieht seine These zurück. War diese These zugleich notwendiges Argument oder Metaargument für eine andere These, so muß der Proponent nun entweder einen Ersatz für die zurückgezogenen These liefern oder auch die Oberthese zurückziehen.

B5 Der Proponent paßt bei der Begründungsforderung des Opponenten für seine These. Der Proponent muß dann als nächstes seine These zurückziehen.

Gruppe C: Erweiterung des einfachen Dialogs zur Disputation: Kontraäußerungen des Opponenten

In einfachen argumentativen Dialogen hat der Opponent keine Möglichkeit, den Proponenten auf Fehler aufmerksam zu machen. Erst *Kontraäußerungen* ermöglichen dem Opponenten eine offensive Kritik, in der er gezielt auf Fehler hinweist. Sämtliche Kontraäußerungen sind zugleich Thesen, so daß der Opponent nun zugleich auch Proponent wird. Als solcher kann er auch Argumentationen vorbringen und damit seine Fehlerbehauptungen untermauern und selbst einer gezielten Kritik aussetzen. Somit vervollständigen erst die Kontraäußerungen den einfachen Dialog zu einer echten Disputation, die die oben dargelegten Zertifizierungsmöglichkeiten bietet.

- C1 Der Opponent stellt eine Gegenthese t_C zur These t des Proponenten auf. Gegenthesen müssen unverträglich sein mit der Ausgangsthese, aber nicht unbedingt kontradiktorisch zu ihr. Ist die Gegenthese nur unverträglich, so stellt der Opponent mit seiner Gegenthese t_C - mindestens implizit - auch die kontradiktorische Gegenthese $\text{non-}t$ auf.*
- C2 Der Opponent stellt eine Inkonsistenz in der Thesenmenge des Proponenten fest. Stimmt der Proponent dieser Inkonsistenzbehauptung zu, so muß er mindestens eine seiner Thesen zurückziehen.*
- C3 Der Opponent stellt eine Unentscheidbarkeitsbehauptung über die These des Proponenten auf. "Unentscheidbarkeit" soll hier aktuelle Unentscheidbarkeit heißen, daß weder der Proponent noch der Opponent eine hinreichende Begründung für die These kennen und daß eine solche aktuell auch nicht gefunden werden kann. Hält der Opponent die Gegenthese für falsch, so ist sie s. E. negativ entscheidbar, und er muß eine Gegenthese aufstellen.*
- C4 Der Opponent äußert, daß ihn eine Argumentation des Proponenten noch nicht überzeugt hat. Solche Äußerungen kommen in realen Disputationen häufig als Einleitung für eine Gegenthese oder für eine Begründungsforderung vor; dann sind sie aber keine selbständigen Spielzüge. Selbständige Spielzüge sind sie nur nach Argumenten, die keine Thesen sind; denn in allen anderen Fällen kann die Auseinandersetzung noch gezielter weitergeführt werden, z. B. durch Begründungsforderungen; und solche gezielteren Reaktionen sind, weil sie konstruktiver sind, auf jeden Fall vorzuziehen. Deshalb ist der Zug C4 nur nach Argumenten, die keine Thesen sind, zulässig.*

Die Kontraäußerungen können den Proponenten systematisch von der *Falschheit* seiner These überzeugen; diese neue Überzeugung soll er auch mitteilen:

- C5 Der Proponent gibt die Falschheit seiner These zu. D. h., der Proponent behauptet nun, daß seine frühere These t falsch und daß $\text{non-}t$ wahr ist.*

Die bisher erläuterten Züge machen nur das Grundgerüst für Disputationen aus. Man kann noch weitere Gruppen von Zugmöglichkeiten einführen - wie Züge zur Beseitigung von Verständnisproblemen oder zur Beseitigung von Stockungen in der Disputation oder zur Abstimmung des weiteren Vorgehens etc. (s. Lumer 1988, 456 f.). Dies sind jedoch nur kommunikative Erweiterungen des Grundgerüsts. Die mit solchen Zügen geführten Stücke der Disputation sind technisch gesehen lediglich Schleifen, die den Hauptstrang der Disputation unterbrechen; nach einer solchen Schleife geht es im Hauptstrang der Disputation mit den Zügen weiter, die ohne die Schleife hätten erfolgen müssen.

6.3. Zugregeln

- R1 Implikationsregeln.* Es gibt eine Reihe von Zügen, mit denen zugleich ein anderer Zug ausgeführt wird. Die allerwichtigsten dieser Zugimplikationen sind: Mit dem Explizitmachen eines Metaarguments (A3), dem Zustimmung zu einer These (B1a) oder zu einem impliziten

Metaargument (B1b), mit dem Aufstellen einer Gegenthese (C1) und meist mit dem Vorbringen eines Arguments (A2) (s. die obigen Einschränkungen) wird auch eine These aufgestellt (A1); Begründungen werden auch mit dem Aufstellen einer Gegenthese (C1) oder mit dem Behaupten der Unentscheidbarkeit einer These (C3) gefordert (B2). (Vollständige Liste der Zugimplikationen in Lumer 1988, 458.)

- R2 Alle anderen Beiträge als die Züge A1 bis C5 sind störende Beiträge.* Störende Beiträge unterbrechen den Hauptstrang der Disputation. Dies heißt selbstverständlich nicht, daß es nicht gelegentlich sinnvoll ist, den Hauptstrang der Disputation zu unterbrechen; dies bleibt aber eben eine Unterbrechung.
- R3 Wiederholungsverbot.* Ein Zug darf nur in bestimmten Ausnahmefällen wiederholt werden; z. B. darf in verzweigten Argumentationen zu Beginn eines neuen Argumentationszweiges die zugehörige These wiederholt werden.
- R4 Wahrhaftigkeitsgebot.* Thesen dürfen nur vorgebracht werden, wenn der Proponent an ihre Akzeptabilität glaubt. Und alle anderen Züge dürfen nur ausgeführt werden, wenn der betreffende Spieler ihre vorgeschriebenen Voraussetzungen für erfüllt hält. Eine Implikation dieses Wahrhaftigkeitsgebots ist, daß alle relevanten und nicht offensichtlichen Glaubensänderungen sofort mitgeteilt werden müssen. D. h., der Proponent muß z. B., wenn er seine Meinung entsprechend geändert hat, sofort seine These für unbegründet erklären oder ihre Falschheit zugeben. Diese Ablaufregel ist allen anderen Ablaufregeln vorgeordnet.
- R5 Anfangszug.* Der erste Zug einer Disputation ist, eine These aufzustellen (A1).
- R6 Pflicht zur Stellungnahme.* Jedesmal wenn i. eine These oder ii. ein implizites Metaargument oder iii. ein Argument, das keine These ist, aufgestellt wurde, muß der Opponent dazu genau eine Stellungnahme abgeben.
- i. Die zulässigen Stellungnahmen zu *Thesen* (A1) sind: a) eine Inkonsistenz in der Thesenmenge feststellen (C2), sobald der Opponent glaubt begründen zu können, daß durch die Hinzufügung der letzten These die Thesenmenge des Proponenten widersprüchlich wird; solche Inkonsistenzbehauptungen gehen anderen Stellungnahmen vor; d. h. keine andere Stellungnahme darf vorgebracht werden, wenn eine Inkonsistenzbehauptung möglich ist; die anderen Stellungnahmen zu Thesen sind: b) zustimmen (B1a), wenn der Opponent an die These glaubt und eine Begründung für sie kennt; c) eine Begründung für die These t fordern (B2), wenn der Opponent keine Begründung für t oder non-t oder für die Annahme, daß t unentscheidbar ist, kennt; d) eine Gegenthese aufstellen (C1), wenn der Opponent eine Begründung für non-t kennt; e) eine Unentscheidbarkeitsbehauptung aufstellen (C3), wenn der Opponent meint, diese Behauptung begründen zu können.
- ii. Die möglichen Stellungnahmen zu *impliziten Metaargumenten* (A2) sind: zustimmen (B1a; B1b) oder eine Explikation fordern (B3).
- iii. Die Stellungnahmen zu *Argumenten, die keine Thesen sind* (s. A2), gelten eigentlich noch einmal den zugehörigen Thesen: der These zustimmen (B1a) oder seine Unüberzeugtheit äußern (C4).

iv. *Vereinfachung*: Eine Zustimmung (B1) kann auch dadurch ausgedrückt werden, daß keine explizite Stellungnahme abgegeben wird.

R7 *Begründungsverpflichtung*. Der Proponent ist verpflichtet, auf die entsprechende Aufforderung hin (B2; B3), eine von ihm aufgestellte These zu begründen (A2) bzw. implizite Metaargumente zu explizieren (A3). Kann er die These nicht begründen, so muß er passen (B5).

R8 *Konsistenzregeln*. Konsistenzregeln schreiben Züge vor, deren Inhalt die logische oder epistemologische Konsequenz des in vorangegangenen Zügen Festgestellten ist. Einige wichtige dieser Konsistenzregeln sind etwa, daß nach dem Passen auf eine Begründungsforderung (B5) die These zurückgezogen werden muß (B4) oder daß man nach dem Zustimmung zu einer Gegenthese (B1a) und der (impliziten) Unverträglichkeitsbehauptung (B1a) die Falschheit seiner These zugeben muß (C5) oder daß der Opponent nach dem Zustimmung zu allen Argumenten (B1a) und Metaargumenten (B1b) zu einer These auch dieser These zustimmen muß (B1a).

Diese Regeln legen keinen eindeutigen Ablauf der Disputation fest. Sie sind so flexibel, damit wichtigere Argumente zuerst diskutiert und Argumente, die einem erst später einfallen, nachgeschoben werden können. Um diese Flexibilität nicht unnötig einzuschränken und andererseits die Disputation nicht zu unübersichtlich werden zu lassen, gibt es für die weitere Festlegung des Ablaufs nur eine *Empfehlung*:

R9 *Abgeschlossene Subdisputationen*. Bevor eine neue Subdisputation eröffnet wird, sollte die aktuelle Subdisputation abgeschlossen werden.

Die für den Standardoutput von Disputationen wichtigsten Regeln sind die Pflicht zur Stellungnahme (R6) zusammen mit der Wahrhaftigkeitspflicht (R4), weil sie eine dauernde und begründete Kritik garantieren, und die Begründungsverpflichtung (R7), weil durch sie die Grundlagen der These offengelegt und der gezielten Kritik zugänglich gemacht werden.

6.4. Spielziel und Spielende

Das *spielinterne Ziel* von Disputationen ist: einen (affirmativen oder negativen) Konsens über die Ausgangsthese und über die zugehörige Argumentation zu erzielen. Ist dieses Ziel erreicht, so ist die Disputation *abgeschlossen beendet*. Es kann jedoch nicht immer mit argumentativen Mitteln erreicht werden. Damit Disputationen nicht vorzeitig abgebrochen werden in der Annahme, das Disputationsziel sei nicht zu erreichen, muß exakt definiert werden, wann die Mittel einer Disputation auch vor dem Erreichen des Ziels tatsächlich ausgeschöpft sind; in diesem Fall ist die Disputation *offen beendet*. In allen anderen Fällen wird durch die Beendigung der Disputation diese lediglich *abgebrochen*.

Mit allen in einer Disputation neu aufgestellten Thesen t - bis auf die kontradiktorischen Gegenthesen $\text{non-}t$ - wird eine *Subdisputation* eröffnet; die Subdisputationen über $\text{non-}t$ und t sind hingegen ein und dieselbe Subdisputation. Eine *gründliche Disputation* ist beendet, wenn alle in ihr

eröffneten Subdisputationen (abgeschlossen oder offen) beendet sind. Eine *sparsame Disputation* ist beendet, wenn die Subdisputation über die Ausgangsthese beendet ist.

Eine Subdisputation über t ist in den folgenden Fällen beendet:

- SE1 Die Subdisputation ist *abgeschlossen beendet*, wenn der Opponent t sofort zustimmt.
- SE2 Die Subdisputation ist ebenfalls *abgeschlossen beendet*, wenn Konsens über die Wahrheit oder Falschheit von t besteht und die Subdisputationen über alle notwendigen Argumente für t abgeschlossen beendet sind.
- SE3 Die Subdisputation ist *offen beendet*, wenn Konsens darüber besteht, daß t aktuell unentscheidbar ist.
- SE4 Die Subdisputation ist *offen beendet*, wenn Dissens über t besteht und Konsens darüber, daß t aktuell nicht intersubjektiv gleich stark begründet werden kann. Dieser Fall kann bei erkenntnisgenetischen Argumentationen eintreten.³
- SE5 Die Subdisputation ist auch *offen beendet*, wenn der Proponent t zurückzieht, bevor der Opponent einen Angriff auf t eröffnet hat.
- SE6 Die Subdisputation über t ist *offen beendet*, wenn die Subdisputationen über je mindestens ein notwendiges Argument für t und für non-t offen beendet wurden.

7. Ausblick: Der Ort von Disputationen

Betrachtet man die Fülle von strengen Regeln für Disputationen, so drängt sich die Frage auf, ob diese nicht ein wirklichkeitsfremdes Ideal beschreiben. Gibt es überhaupt real ausgeführte Disputationen? Und wo sollte disputiert werden? Bei dem Versuch, die erste Frage zu beantworten, ist zu beachten, daß Disputationen einfach ein sehr spezieller Gesprächstyp sind mit einer Reihe expliziter Bedingungen und impliziter Anforderungen, die das abzusuchende Feld erheblich einschränken. Die wichtigste Einschränkung ist *inhaltlicher* Art; sie ergibt sich aus dem Standardoutput von Disputationen und betrifft die externe Motivation der Gesprächsteilnehmer, sich auf das Spiel einzulassen: Bei beiden Spielern muß das Zertifikationsinteresse 1. primär und 2. genügend intensiv sein. Damit scheiden schon die meisten Gesprächstypen als Kandidaten für Disputationen aus: Bei öffentlichen Politikerdiskussionen etwa ist das Selbstdarstellungsinteresse dominant (*ideal* wäre selbstverständlich etwas Anderes), in Gerichtsverhandlungen hingegen das Interesse der Prozeßparteien, den Prozeß zu gewinnen; bei echten Diskussionen in fröhlicher Runde überwiegt nach kurzer Zeit doch wieder das Unterhaltungsinteresse. Öffentlichkeit eines Gesprächs und die Tatsache, daß zwischen den Gesprächspartnern keine kontinuierliche Beziehung besteht, scheinen generell Selbstdarstellungsabsichten zu begünstigen.

³) Erkenntnisgenetische Argumentationen sind im Prinzip Berichte über die Verifikation der These und ihre Tradierung bis zum Argumentierenden. Da der Opponent bei solchen Argumentationen eine Tradierungsstufe - mit entsprechenden Fehlermöglichkeiten - weiter von der Verifikation entfernt ist als der Proponent, ist auf der Grundlage der Informationen des Opponenten die rationale Wahrscheinlichkeit der These geringer als die auf der Grundlage der Informationen des Proponenten. (Vgl. Lumer 1990, 246-260.)

Neben dieser inhaltlichen gibt es einige *formale*, sich aus den Disputationsregeln ergebende Einschränkungen für die Kandidaten, die als Verkörperungen von Disputationen in Frage kommen: 1. An Disputationen sind genau zwei Personen beteiligt. Damit scheiden u. a. Seminardiskussionen als Beispiele für Disputationen aus. An zertifizierenden *Diskursen* können auch mehr als zwei Personen teilnehmen. In solchen Diskursen werden die Koordinationsprobleme aber größer; und es bedarf eigener Regeln, sie zu lösen. Deshalb sind diese Diskurse schwieriger zu rekonstruieren. Die obige Rekonstruktion von Disputationen ist also allenfalls ein Anfang. 2. Disputationen haben einen sehr kleinen Themenbereich; es geht in ihnen nur um *eine* These oder *ein* Thesenbündel. Bei den meisten Diskussionen nach Vorträgen oder in Parlamentsdebatten ist dies z. B. nicht der Fall. 3. Wegen der vielen möglichen Verzweigungen ihrer Subdisputationen vertragen Disputationen keine vorherige zeitliche Begrenzung, wie sie etwa bei den meisten universitären Veranstaltungen schon aus Raumgründen erforderlich ist. 4. Die Zugregeln für Disputationen implizieren einen dauernden und schnellen Wechsel von Rede und Gegenrede, was beispielsweise in hiesigen Parlamentsdebatten nicht zulässig ist.

Wenn man all diese Einschränkungen berücksichtigt, kommen u. a. folgende heute "etablierten" Gesprächstypen als Kandidaten für Disputationen in Frage: Diskussionen zwischen zwei privaten, wissenschaftlichen, politischen o. ä. Freunden über Entscheidungsprobleme, wissenschaftliche oder politische Fragen etc.; eigens verabredete Streitgespräche zwischen einander zugeneigten Fachkollegen über berufliche Themen.

Über die oben aufgelisteten Bedingungen hinaus sind noch einige starke persönliche Qualifikationen erforderlich, damit aus den gerade aufgezählten Gesprächstypen eine Disputation werden kann: Beide Spieler müssen zur Selbstkritik bereit sein (s. R7, R8); offen sein, Unsicherheiten, Fehler und Begründungsmängel zuzugeben (s. R4); sich kurz fassen (s. R2, R3, R6); ihre eigene Position reflektieren, um schon hoch entwickelte, diskussionswürdige Thesen einbringen zu können (s. R7); aufmerksam sein für die andere Position (s. R6); kritikfreudig sein (s. R6); und allgemein Disziplin besitzen, die Regeln zu befolgen; schließlich sollte der Informationsstand ähnlich sein, weil sonst zu viele Subdisputationen offen beendet werden müssen (s. SE3, SE4).

Trotz dieser vielen Bedingungen gibt es in den aufgezeigten Bereichen reale Disputationen; das rekonstruierte Spiel ist also nicht nur ein theoretisches Konstrukt. Die Rekonstruktion sollte allerdings auch dazu dienen, die Disputationspraxis zu verbessern und damit auch die Zahl echter Disputationen zu vergrößern. - Die philosophische Bedeutung des spielexternen Ziels von Disputationen, die Rolle von Argumentationen in diesem Spiel und die Notwendigkeit mindestens zweier Spieler sind oben ausführlich dargelegt worden. Damit ist es erstmalig gelungen, (1) die präzisen Spielregeln eines bestimmten Typs von (2) real durchgeführten, (3) argumentativen und doch über Argumentationen hinausgehenden, (4) wesentlich dialogischen Texten mit (5) philosophisch wichtigen Zielen philosophisch zu rekonstruieren. Dies *ist* ein Anfang; der nächste Schritt wäre die Rekonstruktion von zertifizierenden Diskursen.

Literatur

- Habermas, J. (1973), Wahrheitstheorien. In: Fahrenbach, H. (Hrsg.): *Wirklichkeit und Reflexion*, Pfullingen, 211-264.
- Habermas, J. (1981), *Theorie des kommunikativen Handelns*. 2 Bde, Frankfurt/M.
- Hamblin, C. L. (1971), Mathematical Models of Dialogue. In: *Theoria* 37, 130-155.
- Hegselmann, R. (1985), *Formale Dialektik. Ein Beitrag zu einer Theorie des rationalen Argumentierens*, Hamburg.
- Hintikka, J. (1984), Rules, Utilities, and Strategies in Dialogical Games. In: Vaina, L./Hintikka, J. (Hrsg.), *Cognitive Constraints on Communication-Representations and Processes*, Dordrecht, 277-294.
- Hintikka, J./Leopold, U. (1982), Regeln und Nutzen von Dialogspielen. In: *Conceptus* 16 (38), 61-72.
- Lorenzen, P./Schwemmer, O. (1975), *Konstruktive Logik, Ethik und Wissenschaftstheorie*, 2., verb. Aufl., Mannheim/Wien/Zürich.
- Lumer, Ch. (1988), The Disputation - a Special Type of Cooperative Argumentative Dialogue. In: *Argumentation* 2, 441-464.
- Lumer, Ch. (1989), Ziele und Methoden der Philosophie. In: *Aufgaben der Philosophie heute. Arbeitstagung des Fachbereichs Kultur- und Geowissenschaften (Universität Osnabrück) in Verbindung mit dem Istituto di Filosofia (Università degli Studi di Urbino)*, 24. - 26. Oktober 1988, Osnabrück, 108-132.
- Lumer, Ch. (1990), *Praktische Argumentationstheorie. Theoretische Grundlagen, praktische Begründung und Regeln wichtiger Argumentationsarten*, Braunschweig.
- Walton, D. N. (1985), New Directions in the Logic of Dialogue. In: *Synthese* 63, 259-274.