

ch, schválené
odnotenie. –
et al.: Cudzie
ii. Zborník z

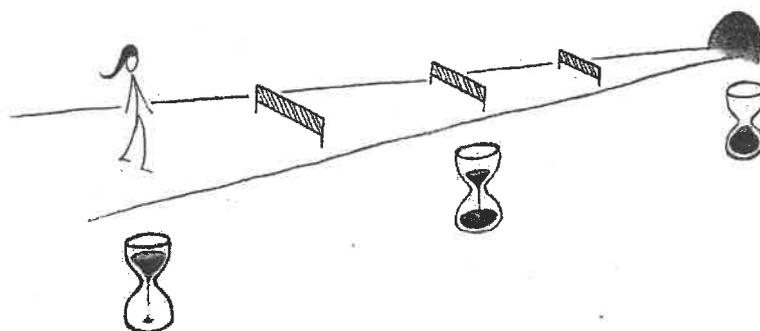
EÚ. Externá
6]
ods. 1 bod 1.
liny, online:
EID=324594
vakei (2010):
5/2008 Z.z. o
eni neskorších

de.htm
de.htm
16]
1/27.3.2016]
3.2016]
D=324594&m

eptember 2015.
ich is extruded
innovative state
school system.
s article we pay
bring back the
nt situation, but

Spiel, Sport und Politik als Krieg: Gewalt im Denken

Elena Bellavia



1 Handlung als Lebensweg

Nach der Kognitiven Theorie der Metapher von Lakoff/Johnson (1980), die den theoretischen Rahmen des vorliegenden Beitrags darstellt, prägt die Erfahrung und die Struktur des Weges unser Konzept von HANDLUNG:



Abb. 1: Das WEG-Schema (Baldauf 1997: 139)

Die Analogie zwischen der Raumbewegung und dem Handlungskonzept wird von Baldauf (1997: 139) auf folgende Weise dargestellt:

„Eine Bewegung von einem Ausgangspunkt A zu einem Zielpunkt Z liegt einer Reise nach Afrika ebenso zugrunde wie dem Weg einer Tasse von der Untertasse zum Mund. Als Voraussetzung einer Erschließung von Raum liegt die Weg-Erfahrung einer Vielzahl unterschiedlichster Handlungen zugrunde“ (Baldauf 1997: 139).

Nach diesem Konzept kann sich jede Art von Handlung auf das oben genannte Schema (vgl. Abb. 1) reduzieren lassen, das auf folgende Weise erklärt wird: Der Weg ist *direktional* und hat eine *zeitliche* Dimension; das bedeutet, dass „auf einem Weg von A nach Z alle Punkte zwischen A und Z durchlaufen werden“ (ebd.: 140).

Die Struktur des Weges wird gebraucht, um abstraktere und komplexere Erfahrungskonzepte zu strukturieren: „Da unsere **Handlungen** in der Regel zielgerichtet und mit Bewegung verbunden sind, liegt es nahe, jeder Form unseres Handelns das WEG-Schema zugrunde zu legen.“ (ebd.: 140) Man sagt z.B.:

(1) etwas *in Gang bringen*

- (2) einen *Anstoß* geben
- (3) das Verfahren zu *beschleunigen*

im Sinne von (1) initiieren, (2) Impulse (zum Handeln) geben, (3) etwas schneller tun. Man kann von einer *WEG*-Metaphorik sprechen, die das Begriffs- und Wertsystem unserer westlichen Kultur strukturiert. Innerhalb dieser Metaphorik haben sich zahlreiche Redewendungen herausgebildet, in denen z.B.:

a) das *LEBEN EIN WEG IST* (alle Beispiele (4) – (9) stammen aus Baldauf (ebd.: 144ff.):

- (4) „*Lebensweg, Lebensreise, Lebenswandel*“,
- (5) „*Lebensgefährte: Mann, der mit einer Frau den Lebensweg gemeinsam geht.*“,

b) die *ZEIT EIN WEG* ist:

- (6) „...seine Gabe *vorausdenken*...“
- (7) „...im *Rückblick* auf die zehn Jahre...“,

c) die *ENTWICKLUNG EIN WEG IST*:

- (8) „Entweder *geht die Entwicklung in Richtung eines Krieges...oder...*“

d) die *KARRIERE EIN WEG IST*:

- (9) „...*der Weg ins Weiße Haus*...“

Betrachten wir nun die Beispiele (6) und (7): Wir empfinden die Zeit zum großen Teil nach der *WEG*-Metapher, wobei die Zukunft *vor* uns, Vergangenes *hinter* uns sind (Lakoff/Johnson 2003: 53). Wie Broszinsky-Schwabe feststellt, betrachten Menschen in westlichen Ländern „den Ablauf der Zeit als eine Straße, die linear von der Vergangenheit bis in die Zukunft reicht. Jeder Zeitpunkt ist unwiederholbar. In diesem linearen Zeitverständnis gibt es immer einen Anfang und ein Ende, das Leben bedeutet Geburt – soziales Leben – Tod.“ (Broszinsky-Schwabe 2011: 148).

Wir halten diese Denkweise für selbstverständlich, aber in anderen Kulturen gibt es häufig ein anderes Zeitverständnis, wie z.B. einen Zyklus, der immer wiederkehrt. SprecherInnen aus unterschiedlichen Kulturen legen also „in Hinblick auf die drei Zeitdimensionen“ (*Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft*) „auf eine davon besonderes Gewicht“ (Broszinsky-Schwabe 2011: 150): Die Kulturen von Ländern wie USA, Kanada und Deutschland sind z.B. auf die *Zukunft* orientiert, und man erwartet, dass die Zukunft besser sein wird als die Gegenwart. Deshalb will man die Kontrolle über die Zukunft haben: Es wird lange im Voraus geplant, Lebensversicherungen werden abgeschlossen etc. (ebd.: 151). Noch wichtiger:

„Zeit ist ein Wert, sie kann (wie Geld) gespart, vergeudet oder verbraucht werden. Benjamin Franklins Motto „Time is Money“ fördert einen ökonomischen Einsatz von Zeit, durch Zeitpläne eingeteilt und den verschiedenen Aufgaben zugeteilt. Zeit ist kostbar und Beziehungen werden der Zeit untergeordnet.“ (Broszinsky-Schwabe 2011: 153).

Bei der positiven Besetzung der *Vorwärtsbewegung* und der negativen der *Rückwärtsbewegung* spielen biologische und kulturelle Faktoren eine Rolle. Die Sinnesorgane sind ja auch nach vorne gerichtet (Augen, Nase und Mund befinden sich im Gesicht); die Wahrnehmung ist also

nach
bew

„Vo
nega
richt

Die
Vert
Vorw
wird
Rück
Orie
„kult
Vorv

nach vorne orientiert, da es zweckmäßiger ist, sich in die wahrgenommene Richtung zu bewegen, in die Richtung, in der man sieht, worauf man zugeht:

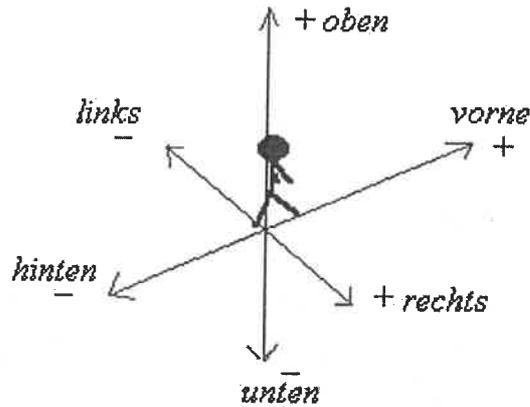


Abb. 2: Die Raumstruktur in Bezug auf den Menschen (Bellavia 2007: 89)

„Vorne“ wird also wegen der Leichtigkeit der Wahrnehmung als positiv betrachtet, „hinten“ als negativ wegen der – auch Gefahr bedeutenden – Schwierigkeit oder Unmöglichkeit, etwas richtig wahrzunehmen. Überdies bewegt man sich nach vorne, um etwas zu erreichen:

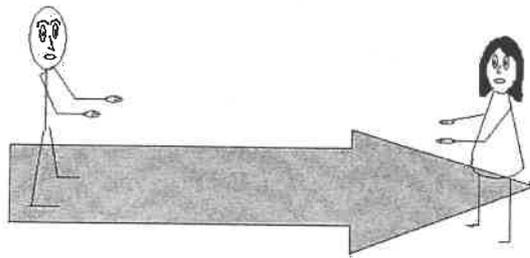


Abb. 3: Das Weg-Schema und das Erreichen vom Ziel

Die Bewegung nach vorne wird also mit dem Erreichen von Zielen assoziiert, was eine erhoffte Verbesserung der eigenen Situation und ein Gefühl der Befriedigung ergibt. Da die *Vorwärtsbewegung* mit dem Erreichen eines Ziels in der zeitlichen Entwicklung verbunden ist, wird das Weiterkommen in vielen Kulturen oft als FORTSCHRITT interpretiert, während die *Rückwärtsbewegung* und der *Stillstand* einen degenerativen Aspekt besitzen. Die Orientierungsachse *Vorne-Hinten* ist also durch positive bzw. negative Konnotationen ‚kulturell‘ besetzt. Die Tatsache z.B., dass in nordeuropäischen Kulturen die *Vorwärtsbewegung* positiv ist, spiegelt sich in der Sprache wider:

(i) VORWÄRTSBEWEGUNG IST POSITIV:

- (10) im Leben *vorwärts kommen*
- (11) Alte Leipziger (Versicherungsgruppe) *kommt gut voran.*
- (12) Wir *sind schon weiter* (im Lehrplan) als die andere Klasse
- (13) „Heutige Kriegstechnik ist *weiter...*“ (Baldauf 1997: 145),

während die *Rückwärtsbewegung* negative Konnotationen besitzt:

(ii) RÜCKWÄRTSBEWEGUNG IST NEGATIV:

- (14) Wir sind in unseren Verhandlungen noch *keinen Schritt weitergekommen.*
- (15) mit seiner Arbeit *kommt er nicht fort.*
- (16) Du *stehst* in deinen Leistungen *hinter* denen des Vorjahres *zurück.*
- (17) *Rückgang* der Kultur.

In den Beispielen (10) bis (13) wird ein *positiver* Fortschritt auf der Bewegungsachse nach *vorne* konzeptualisiert, nach den Urteilen:

- (iii) VERBESSERUNG IST VORWÄRTSBEWEGUNG
- (iv) ENTWICKLUNG IST VORWÄRTS,

während in den Beispielen (14) bis (17) die Verlangsamung, der Stillstand und das Fehlen einer Richtung gemeinhin als negativ aufgefasst werden, nach den Urteilen:

- (v) STEHENBLEIBEN IST SCHLECHT (vgl. Beispiele 14, 15),
- (vi) VERSCHLECHTERUNG IST ZURÜCKBLEIBEN (vgl. Beispiele 16, 17).

Wir sehen also die zeitliche Entwicklung und den allgemeinen Fortschritt als Bewegung nach vorne, d.h., dass nach unserem Lebens- und Zeitkonzept die Planung und das Erreichen von Zielen undiskutabel positiv bewertet werden. Ein Satz wie:

- (18) ein *Ziel vor Augen* haben

wird vom Sprecher per default als ein positiver Zustand wahrgenommen (oft ohne sich weder nach der Art des Ziels noch nach den Mitteln zu fragen, um das zu erreichen). Innerhalb dieses metaphorischen Denkmodells sind Implikationen enthalten, die 'Werturteile' bilden:

- (vi) Das erste Werturteil ist die positive Besetzung der Geschwindigkeit: „GESCHWINDIGKEIT IST POSITIV“, denn, je schneller man sich bewegt, desto schneller erreicht man das Ziel:



Abb. 4: Der Läufer (Bellavia 2007: 125)

Aus
(vii)
BEC
(
(
(viii)
GES
BRU
(
Das

Hier

Im U
Ziel:
(ix)
POS
(
(
(
(xib)
(

Hie

Aus der positiven Besetzung der Geschwindigkeit entstehen weitere Assoziationen [vgl. unten, (viiia) und (viiib)]¹:

(viiia) DIE ENTSCHEIDUNG (DER SCHWUNG), MIT DEM MAN EINE HANDLUNG BEGINNT, IST DIE GESCHWINDIGKEIT, MIT DER MAN SICH BEWEGT:

- (19) *zum Zuge kommen*
- (20) *im Sturmschritt daherkommen*

(viiib) DIE GESCHWINDIGKEIT DER HANDLUNG UND DES FORTSCHRITTS IST DIE GESCHWINDIGKEIT DER BEWEGUNG (DIE EINEN ZUM ERREICHEN VON ZIELEN BRINGT):

- (21) *mit vollen Segeln auf ein Ziel losgehen.*

Das zweite Werturteil ist, dass:

- (vii) DER ZUSTAND, IN DER SICH EINE PERSON BEFINDET, VON IHRER GESCHWINDIGKEIT UND VON IHRER POSITION AUF DEM WEG ABHÄNGT.

Hier impliziert man die Existenz anderer „Läufer“ (bzw. Mit-Bewerber) als Bezugspunkte:

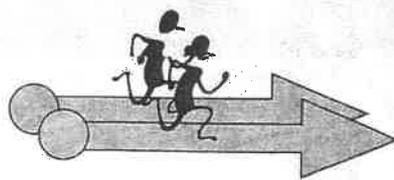


Abb. 5: Das Weg-Schema als Wettkampf

Im Unterschied zu der Abb. 4 gibt es in 5 nicht nur ein sondern zwei Individuen, die zum selben Ziel rennen. In dieser „Rang-Perspektive“ ergeben sich noch weitere Implikationen:

(ixia) DER ZUSTAND EINES MENSCHEN IST SEINE GESCHWINDIGKEIT UND SEINE POSITION AUF DER RENNBahn:

- (22) *in gleichem Schritt und Tritt*
- (23) *mit jmdm., mit etwas Schritt halten*
- (24) *aus der Bahn geraten*

(xib) DIE QUANTITÄT VOM FORTSCHRITT IST DIE DURCHLAUFENE STRECKE:

- (25) *„wie weit bist du mit deiner Arbeit?“*

¹ Hierzu vgl. auch Casadei (1996: 174f.).

Ich fasse zusammen: Die Tatsache, dass man die Handlungen und die Ereignisse des Lebens als zweckgerichtete Wege begreift, setzt die Existenz einer Wertskala voraus, nach der die verschiedenen Gegenstände (wie z.B. die Individuen), *messbar* sind. Aus dieser Perspektive:

- (x) WER VORNE IST, IST BESSER
- (xi) WER HINTEN IST, IST SCHLECHTER
- (xii) WER DAS ZIEL NICHT ERREICHT, IST EIN VERSAGER.

Die Menschen werden also getrennt und klassifiziert nach den Guten (die, die schneller die Ziele erreichen) und den Schlechten (die, die langsamer ‚gehen‘). Leicht ist der Schritt zur Entstehung des Sinns von WETTBEWERB bzw. von WETTSTREIT unter Menschen, der in der Abbildung 5 (s. o.) dargestellt ist.

Die Tatsache, dass man sich in Beziehung zu anderen Personen bewegt, lässt weitere Konnotationen im Rahmen desselben metaphorischen Modells entstehen:

- (a) Der Sinn von skalarem messbarem *VERGLEICH* (der leicht in den Sinn von *KOMPETITION* und manchmal auch von *RIVALITÄT* übergeht) und:
- (b) Der Sinn von *WETTSTREIT*. Die Metapher von „LEBEN ALS WEG“ (vgl. Beispiele 4–5) geht in die Metapher von „LEBEN ALS WETTKAMPF“ über. Innerhalb dieser gesellschaftlichen Wertvorstellung sind die besten Menschen die Gewinner, die schlechtesten die Verlierer.

2 Geschäfte, Politik und *Leben als Wettkampf*

Ich möchte die Reflexion über die Relevanz der *WEG-Metaphorik* in unserer westlichen Kultur mit der Analyse einiger Werbe-Slogans, die Ende der '90 Jahre/Anfang 2000 erschienen sind, beginnen. Sehen wir den ersten Werbe-Slogan:

(26) *Leistung ist der Weg. Karriere das Ziel.*

In dieser Werbung der *Deutschen Bank* ist die obengenannte Metapher von *HANDLUNG ALS WEG* (s.o. Beispiele 1–3) aktiv: Der Weg, den man geht, ist die „Leistung“ - d.h. die ‚Vorgehensweise‘, das Mittel, das erlaubt, das Ziel zu erreichen, nämlich die „*Karriere*“. In diesem Satz wird die Karriere tout court das Ziel der Bewegung. Die Tatsache, dass man die Bedeutung von Karriere in einem Punkt (dem Ziel) zusammenzieht, anstatt sie in der ganzen Länge des Weges auszudehnen, gibt dem Slogan den Sinn von *Schwung* und *Geschwindigkeit*: Wer eine ausgezeichnete Leistung (als *performance*) zeigt, der kann Karriere (und Geld) blitzschnell machen. (Im Gegensatz zu dieser Karriere-Vorstellung, denke man an Komposita wie „*Karriere-Schritten*, *Karriere-Pfade*“, die den Sinn vom langen Weg enthalten, den man gehen muss, bevor man ans Ziel kommt).

In diesem Zusammenhang ist auffallend, dass die Bilder assoziiert mit dem Slogan in Großaufnahme einen Kurzstreckenläufer oder Sprinter auf der Ziellinie zeigten (in einigen Fällen in der Rolle eines olympischen Athleten, in anderen Fällen in der Rolle eines Geschäftsmanns: Der Type ‚yuppie‘, allzeit dynamisch und in Bewegung): Das zugrunde liegende Szenario war das des athletischen Wettlaufs. Der zurückzulegende Weg – auf den der Slogan anspielt – ist daher aufzufassen im Sinne von ‚Laufbahn‘, eine Strecke für *Wettkämpfe*

im
(die
Qua
erre
,Lei
I
Wer

Der 1
Mens
vergn
im Re
WET
Ziel d
ist (hi
erford
denn c
viele s
Das F
betreff

im Laufen in der Leichtathletik. In diesem Szenario sind die ‚Zurücklegenden-Läufer‘ (diejenigen, die agieren) außergewöhnliche Menschen, die – um Medaillen zu gewinnen – Qualitäten wie Kraft, Elan, Energie und Schnelligkeit besitzen müssen. Im Wesentlichen erreicht man das erfolgreiche Resultat, indem man eine Tat vollbringt, die in Wirklichkeit eine ‚Leistung‘ ist.

Die Metapher der KARRIERE ALS WETTTLAUF wird noch expliziter in der folgenden Werbung derselben Jahre:



Abb. 6: Karriere als Wettlauf

Der Pharmakonzern *Bayer* hat das Symbol von zwei sportlichen und gesunden jungen Menschen gewählt, deren Fahrt mit dem Fahrrad, dem Anschein nach, weniger einer vergnügten Spazierfahrt, als vielmehr einem Wettkampf (anstrengend aber auch ausgelassen) im Rennsport gleicht. Der Rückgriff auf das metaphorische Modell von KARRIERE ALS WETTTLAUF flößt die Botschaft ein, dass das Leben „an der Spitze“ besser ist, und das wahre Ziel des Handelns (im Leben) das Erreichen von Führungspositionen durch Spitzenleistungen ist (hier als sportliche Leistung dargestellt, wobei Geschwindigkeit, Kraft und Widerstand die erforderlichen Eigenschaften sind). Es entsteht somit der Sinn von ‚Kampf unter Menschen‘, denn die Führungspositionen sind wenige, während die Bewerber, die sie erreichen wollen, viele sind.

Das Konzept von ‚Wettbewerb‘ besitzt unterschiedliche Konnotationen abhängig vom betreffenden Sport bzw. Spiel. Man denke an das *Schachspiel*:



Abb. 7: „Leistung aus Leidenschaft“

Wiederum eine Werbung der *Deutschen Bank*: Diesmal kommt die Metapher des Schachspiels in Frage, die dem Wettbewerb andere Konnotationen (als beim Wettrennen) gibt; in diesem Fall sind die erforderlichen Fähigkeiten *logisch-strategische Intelligenz, Nachdenken, Betrachtung*, alle Eigenschaften, die sich auf Dauer als Gewinner erweisen. Der Werbeslogan („*Erfolg ist die Summe richtiger Entscheidungen*“) impliziert, dass das Ziel in der Zeit erreicht wird, Schritt für Schritt, indem man die günstigen Positionen strategisch erobert. Kein „Bein-gegen-Bein-Kampf“, sondern „Kopf-gegen-Kopf-Duell“.

Man beachte, dass diese Werbung am Anfang der Wirtschaftskrise erschienen ist, die sich jetzt in ihrer Virulenz zeigt. Es scheint, als ob man annehmen kann, dass die Konnotation assoziiert mit der Metapher *KARRIERE ALS ATHLETISCHER WETTKAMPF* (mit den Qualitäten Kraft, Elan, Energie und Schnelligkeit) nicht mehr als geeignet angesehen wird für den neuen Zeitgeist. In Momenten der Krise ist der Bürger gezwungen, den optimistischen Gang zu verlangsamen, umzudenken, die Taktik zu ändern: Man beginnt zu reflektieren (eine Tätigkeit, die Ruhe und Stille erfordert) bevor Schritte gesetzt werden, da die Zukunft bedrohlich erscheint und man ihr nicht mehr mit blindem Elan entgegenlaufen kann.

Im metaphorischen Modell des Schachspiels gewinnt der Ablauf eine komplexere Dimension: Er ist nicht mehr nur eine Gerade, mit einem Start- und Endpunkt, sondern ein ‚verhaltener‘ Ablauf (mit Verzweigungen und Zwischenschritten), in der die Abfolge der Züge des Spielers die Abfolge der Schritte zum Erreichen der Ziele darstellt. Es ist kein Zufall, dass jetzt mit den Auswirkungen der wirtschaftlichen Krise, der Slogan sich ändert in:

(27) *Leistung aus Leidenschaft.*

An Stelle der initialen Fixierung auf das Erreichen des Ziels (die für den sportlichen Wettkampf typisch ist), befindet man sich im Moment der Krise auf einem Teilstück des WEGES und man kann behaupten, dass nur eine Energieanstrengung, die stärker als der Ehrgeiz ist, zum Ziel führen kann: die Leidenschaft.

2.1 Spiel, Sport und Politik als Krieg

Man beachte, dass sich der Sinn von *Kompetition* (als Kampf für die Führungs- und Machtpositionen gemeint) in beiden Erfahrungskonzepten befindet: Der *SPORT* bzw. *WETTKAMPF* und das *SPIEL* (zwei Handlungen, die stark verwandt sind). Bezüglich des Spiels soll man auf die Existenz unterschiedlicher Spiel-Begriffe achten (vgl. Casadei 1996: 325):

- (i) das wirkliche Spiel, das auf Vergnügen fokussiert
- (ii) der Wettbewerb bzw. Wetteifer, der auf Leistung fokussiert
- (iii) das Hasardspiel, dessen Ziel der Gewinn (im Sinne von Verdienst) ist und dessen Resultat auch vom Glück abhängt. Es fokussiert also auf Faktoren wie Risiko und Anlage.

Die Tatsache, dass das Wettspiel eine Handlung ist, die Gegner führen und die zielgerichtet ist, erlaubt eine Analogie zwischen dieser Erfahrung und einigen Formen politischer Handlung. Diese Analogie zeigt sich in Ausdrücken wie (in Baldauf 1997:186):

- (28) „*Das Politikspiel ging weiter (...)*“
- (29) „*Joker im Wahlkampf*“,
- (30) „*Interessenpoker*“,

(31) *"parteilpolitische Spiele"*.

In diesen Sätzen wird die politische Handlung metaphorisch nach der Erfahrung des Wett- und Hasardspiels (mit der Implikation vom hohen Risiko und Glück anvertrauen).

Man findet auch Beispiele, in denen die Erfahrung des Spiels als Wettkampf die politische Handlung darstellt (Baldauf ibd.: 189):

(32) „...das Rennen um die Präsidentschaft“

(33) „...den Abstieg seines Landes aus der „Ersten Liga“ Europas zu verhindern“

(34) „...er [Bjoern Engholm] bereitete sich nun erst einmal auf einen „Marathonlauf“ vor.“

Die *Politik* als *Sport* oder als *Spiel* zu sehen, bringt eine Reihe wichtiger Implikationen mit sich, die ich – in den Worten von Baldauf (1997: 188) – auf folgende Weise zusammenfasse:

- (i) „Wie das Spiel, so ist auch kompetitiver Sport in erster Linie auf das Ziel des Siegens“ über den jeweiligen Mitstreiter „ausgerichtet“. (ibd.: 188)
- (ii) „Politisches Handeln wird leicht auf seine Bedeutung für Spieler und Gegenspieler reduziert, größere Zusammenhänge sowie Interessen der Allgemeinheit rücken in den Hintergrund.“ (ibd.: 186) Andere „Ziele, die möglicherweise nur durch Kooperation und Kompromissbereitschaft zu erreichen wären, liegen außerhalb des metaphorischen Blickfeldes“ (ibd.: 189).
- (iii) Charakteristisch ist „die Parteinahme der Zuschauer, die sich mit einem der beteiligten Sportler oder einer der beteiligten Mannschaften identifizieren“ (ibd.: 188). Darüber hinaus wird die Rolle der Bevölkerung (...) auf passive Zuschauerschaft reduziert.“ (ibd.) „Politik wird (...) zum ‘Spektakel’, die Beteiligung der Öffentlichkeit auf Fan-Verhalten reduziert“ (ibd.: 189).

Das wahre Bild, das sich hinter der Spiel- und Sportmetaphorik als Wettkampf versteckt, ist also das „klassische *Kriegsbild*“ (ibd.: 213, *Hervorhebung von E.B.*):

„Zwei Parteien, die entgegengesetzte, unvereinbare Interessen vertreten, stehen einander auf einem Schlachtfeld gegenüber und versuchen, durch bewaffneten Kampf und die Verfolgung bestimmter Strategien das Ziel der Überwindung oder Vernichtung des Gegners zu erreichen.“ (Baldauf 1997: 213)

Es darf nicht unterschätzt werden, dass Krieg und Kampf im Alltagsleben allgegenwärtig und zu oft selbstverständlich und akzeptiert sind. Unsere Sprache scheint (noch) ‘militärisch infiziert’:

„Wenn in unserer Kultur Kampf- und Kriegsmetaphorik nicht nur für Kommunikation, sondern auch für Sport, Wirtschaft und viele andere Lebensbereiche selbstverständlich ist, so lässt sich die Konsequenz nicht ausschließen, dass dies zur Kriegs- und Gewaltbereitschaft im realen Sinn beiträgt.“ (Brünner 1987: 107, zit. nach Baldauf 1997: 213-214).

3 Schlussfolgerungen

Die Anwendung von Metaphern bleibt also nicht ohne Folgen. Am Ende der '90 Jahre konnte man durch die Analyse der Metaphern der Alltagssprache schon sehen, ‘in welche Richtung’ man rannte: Und heute leben wir in einer (globalen) Gesellschaft, in der jede Handlung und jeder Lebensbereich unseres Lebens als verwirtschaftet und auf Wettbewerb ausgerichtet ist. Aber all das war schon ‘geschrieben’ und enthalten in den Bildern und der Sprache der Zeit: Es

musste nur ‚gelesen‘ werden.

Wenn wir auf die etymologischen Wurzeln des Wortes *Kompetition* achten (vom Lateinischen *cum petere*: cum = mit, zusammen, petere = zusteuern auf; das Wort bedeutet also ‚zusammen gehen, übereinstimmen, sich treffen, zusammen Fragen stellen), müssen wir uns eingestehen, dass das Konzept des Wettbewerbs, der in Europa sehr stark gefördert wurde, im Gegensatz zur Begünstigung der Kooperation im Erlangen von Verständnis und individueller Fähigkeit zum Zwecke der Verbesserung der Lebensqualität, des Teilens von Gewinnen und des kulturellen Wachstums, eher die Angriffslust, die Notwendigkeit des Erfolgs, der Verwirklichung und des Besitzes bevorteilt hat. Schlussendlich hat sich der Umgang mit der Gegensätzlichkeit, die der Wettbewerb aufzeigt, zugespitzt mit einer Verschärfung der Dynamik zur Erlangung der Vormachtstellung.

Literaturverzeichnis

- Baldauf, Christa (1997): *Metapher und Kognition*. – Frankfurt/Main: Lang.
 Bellavia, Elena (2007): *Erfahrung, Imagination und Sprache*. – Tübingen: Narr.
 Broszinsky-Schwabe, Edith (2011): *Interkulturelle Kommunikation*. – Wiesbaden: VS Verlag.
 Casadei, Federica (1996): *Metafore ed espressioni idiomatiche*. – Roma: Bulzoni.
 Lakoff, George/Mark Johnson (1980): *Metaphors We Live By*. – Chicago: Univ. of Chicago Press.
 Lakoff, George/Mark Johnson (2003): *Leben in Metaphern*. – Heidelberg: Auer.

Annotation

Game, Sport and Politics as War: Violence in Thought

Elena Bellavia

If we observe everyday language, we see that many aspects of our lives are metaphorically expressed in terms of ‘war’. This work shows that the *War-Metaphoric* – conceived as a mirror of human aggressiveness – is a widespread principle, which determines many ‘harmless’ experiences. In my opinion, the ability to interpret the images of our language and society, in order to understand what kind of ‘real’ experiences and mental constructs feed them, should be a central task for linguists and an integral part of language learning.

Keywords: cognitive metaphor, image schema, cultural awareness, language interpretation.