# Metaphorik als peripheres oder zentrales Phänomen der Sprache? Weltmodellierung mit der konventionalisierten Spielmetaphorik im Gegenwartsdeutschen

Jürgen Ehrenmüller

## Annotation

Dieser Beitrag möchte einerseits darstellen, wie im Gegenwartsdeutschen mit der konzeptuellen Domäne ‚Spiel' Welt metaphorisch modelliert wird. Den Ausgangspunkt der Analysemethode bilden dabei die Theorie der konzeptuellen Metapher von Lakoff/Johnson (1980/2003) und deren Modifizierung um ‚abstrakte Subkonzepte' (Baldauf, 1997, 2000). Anhand der Ergebnisse der Untersuchung soll andererseits auch gezeigt werden, inwiefern es sich bei der Spielmetaphorik in der deutschen Gegenwartssprache um kein peripheres, sondern ein zentrales Phänomen handelt, das die Wahrnehmung der Welt und die ‚Sicht der Dinge' maßgeblich prägt.

## Schlüsselwörter

Spielmetapher, konzeptuelle Metapher, metaphorisches Subkonzept, Weltmodellierung

Was ist der Mensch? Nicht nur – wie Aristoteles im antiken Griechenland meinte – ein ‚Zoon politikon', ein ‚gemeinschaftliches Wesen': Seit Johan Huizingas kulturgeschichtlich wirkungsmächtigem Werk „Homo ludens" (1939) wird zudem vom ‚spielenden Menschen' gesprochen. Die menschliche Spielleidenschaft zeigt sich auch in der deutschen Gegenwartssprache: Denn ganz gleich, ob wir uns manchmal nicht *in die Karten schauen lassen* wollen – vielleicht, weil wir das Gefühl haben, es *stehe zu viel auf dem Spiel* –, wir *Zug um Zug* versuchen, uns unseren Zielen anzunähern, die hoffentlich nicht *wie ein Kartenhaus zusammenfallen*, weil uns womöglich jemand *das Spiel verderben* möchte, oder wir *uns etwas untereinander ausschnapsen:* Das Gegenwartsdeutsche entlarvt uns als leidenschaftliche und begeisterte Spieler/innen.

Doch wird nicht einfach nur ‚spielerisch' gesprochen, auch verschiedene Aspekte unserer Welt, verschiedene Erfahrungsbereiche scheinen in der deutschen Gegenwartssprache als ‚Spiel' gedacht zu werden. Mit dem Vokabular des Glücksspiels

wird z.B. ‚Risikobereitschaft' sprachlich dargestellt: So drücken etwa *Hasard spielen*, *zocken* und *gambeln* aus, dass Risiken eingegangen werden. Im Gegenwartsdeutschen wird wiederum auch weiterhin in den Köpfen auf von Sand umgebenen Kegelbahnen gekegelt, die nur mehr selten zu finden sind, wenn z.B. ‚Misserfolg' ausgedrückt werden soll: Es wird davon gesprochen, etwas *in den Sand zu setzen.*

Ausgehend von der sprachlichen Evidenz möchte dieser Beitrag zeigen, dass es sich bei der konventionalisierten Spielmetaphorik in der deutschen Gegenwartssprache nicht bloß um ein peripheres sprachliches Phänomen handelt, das den Ausdruck schmückt, abwechslungsreicher und expressiver gestaltet und manche lexikalische Lücke schließt, sondern vielmehr um ein zentrales Mittel zur Weltmodellierung und zur kognitiven und verbalen Erfassung von abstrakten Erfahrungsbereichen. Um es mit Ortony (1975, S. 45) zu sagen: Auf den folgenden Seiten soll dargestellt werden, warum die konventionalisierten Spielmetaphern des Gegenwartsdeutschen „necessary [= zentral, Anmerkung des Verfassers] and not just nice [= peripher, Anmerkung des Verfassers]" sind.

## 1. Metaphorik in der Forschung: Von der Peripherie ins Zentrum

Unter dem Begriff ‚Metapher' wurde – im Gefolge von Aristoteles und Quintilian – oft ein nicht-alltäglicher, ‚außergewöhnlicher' Sprachgebrauch verstanden, der als ‚Schmuck' der Rede gebraucht werde (Hegel billigt der Metapher z.B. in seinen Vorlesungen über die Ästhetik [1835-1838] nur diese Funktion zu). Einen Wendepunkt in der Metapherndiskussion stellt „Metaphors We Live By" (1980) von George Lakoff und Mark Johnson dar, die zeigten, dass die Alltagssprache in hohem Maß auf Metaphern zurückgreift. War ihr Ansatz auch nicht ganz neu (vgl. Liebert, 1992, S. 83-93; Baldauf, 1997, S. 285-296; Jäkel, 1997, S. 121-140; Skirl, 2009, S. 65-66), so gelang es ihnen im Gegensatz zu ihren Vorläufern jedoch, einen ‚metaphorical turn' auszulösen, eine neue Sichtweise auf die Metapher zu etablieren und sie von der Peripherie ins Zentrum des Interesses der Forschung zu rücken.

## 2. Das Spiel

Das Spiel dient als Ausgangsbereich einer Vielzahl metaphorischer Konzepte. Was unter einem ‚Spiel' in diesem Beitrag verstanden wird, soll nun an dieser Stelle kurz erläutert werden: Ein Spiel ist eine Tätigkeit, die zum Zeitvertreib, zur Unterhaltung sowie zum Vergnügen ausgeübt wird und deren Ausgang bedeutungslos ist, sofern nicht mit Einsätzen gespielt wird (zu einer Diskussion des Spielbegriffs siehe Ehrenmüller, 2014, S. 19-30). Nicht mit einbezogen werden in die Analyse der ‚spielerischen' Weltmodellierung daher metaphorische Ausdrücke, die sich auf das darstellende, das musikalische oder das als Sport betriebene Spiel (wie Fußball, Tennis etc.) beziehen.

Das Spiel scheint im Leben des Menschen auch schon immer einen bedeutenden Platz eingenommen zu haben: Sahen die antiken Philosophen zwar die Beschäftigung mit Musik und Literatur in der Freizeit als Ideal (hierzu vgl. Plinius der Jüngere, Epistulae, 9, 6) und versuchte die Kirche des Mittelalters zum Teil das Spiel zu verbieten (Meier, 2006, S. 81), so ließen sich die Menschen doch in keiner Epoche am Spielen hindern – auch nicht daran, in ihrer Spielleidenschaft manchmal Körperteile buchstäblich aufs Spiel zu setzen, was beispielsweise die Wiener Stadtobrigkeit im 16. Jh. veranlasste, dagegen ein Verbot auszusprechen (Borst, 1983, S. 299).

## 3. Metaphorische (Sub-)Konzepte

Metaphern sind nach Lakoff und Johnson nicht bloß rhetorische Figuren, sondern prägen die Sprache und das Denken maßgeblich:

> „Wir haben dagegen festgestellt, daß die Metapher[1] unser Alltagsleben durchdringt, und zwar nicht nur unsere Sprache, sondern auch unser Denken und Handeln. Unser alltägliches Konzeptsystem, nach dem wir sowohl denken als auch handeln, ist im Kern und grundsätzlich metaphorisch.“ (Lakoff/Johnson, 1980/2003, S. 11)

Lakoff und Johnson (1980/2003) schufen für ihre Theorie den Begriff der ‚konzeptuellen Metapher‘, synonym gebrauchen sie auch ‚metaphorisches Konzept‘: Ein solches stellt zwischen einem schwer fassbaren, abstrakten Bereich, der ‚target domain‘, und einem zweiten Bereich, der ‚source domain‘, eine systematische Verbindung her, wodurch die ‚target domain‘[2] sprachlich und kognitiv fassbar wird. Ein metaphorisches Konzept stellt demnach eine dem sprachlichen Ausdruck übergeordnete Denkstruktur dar:

> „Das Wesen der Metapher [Anmerkung des Verfassers: im Sinne von ‚konzeptueller Metapher / metaphorischem Konzept‘] besteht darin, daß wir eine Sache oder einen Vorgang in Begriffen einer anderen Sache bzw. eines anderen Vorgangs verstehen und erfahren können.“ (Lakoff/Johnson, 1980/2003, S. 13)

Formuliert wird ein metaphorisches Konzept nach dem Schema ‚X ist Y‘: ‚X‘ steht für die ‚target domain‘, ‚Y‘ für die ‚source domain‘. Damit ein metaphorisches Konzept gebildet werden kann, muss als Voraussetzung eine von Sprecher/innen

1 Lakoff und Johnson unterscheiden nicht ganz trennscharf zwischen der Metapher im Sinne einer konzeptuellen Vorstellungsstruktur und der Metapher als sprachlichem Phänomen. In diesem Beitrag wird unter einer ‚Metapher‘ nur ein metaphorischer Ausdruck verstanden, dahinter vermutbare konzeptuelle Strukturen werden als ‚metaphorische Konzepte‘ bezeichnet.

2 ‚Target‘ und ‚source domain‘ werden hier, den Konventionen entsprechend, übersetzt als ‚Ziel-‘ und ‚Ausgangsbereich‘ verwendet.

empfundene strukturelle Korrelation zwischen den beiden konzeptuellen Domänen[3] X und Y vorliegen.

Auf die ‚target domain' wird ein Teil des Wissens über die ‚source domain' projiziert. Übertragen werden jedoch keine isolierten Einzelteile, „sondern ganzheitliche Wissensbestände[,] wie sie z.B. in Fillmores Frametheorie dargestellt werden" (Drewer, 2003, S. 6). Sprachlich realisiert wird ein metaphorisches Konzept über Ausdrücke aus dem konzeptuellen Bereich Y, die sich auf die projizierten Strukturen beziehen. Sie nehmen eine übertragene Bedeutung an und sind nicht in ihrer eigentlichen zu verstehen (Lakoff / Johnson 1980/2003, S. 59). Michael Pielenz (1993) charakterisiert die Beziehung zwischen metaphorischen Konzepten und metaphorischen Ausdrücken, welche nach der Theorie von Lakoff und Johnson (1980/2003) deren sprachliche Manifestation darstellen, als Type-token-Verhältnis:

> „Als Extrakt einer Menge metaphorischer Äußerungen repräsentiert eine konzeptuelle Metapher jeweils einen *type* oder *Typ* (e.g. ‚Argument als Krieg'), jede einzelne metaphorische Äußerung gilt als token oder Vorkommnis (e. g. ‚er attackierte ihre Position'), indem sie einen type implementiert." (Pielenz, 1993, S. 71)

Lakoff und Johnson (1980/2003) illustrieren ihre Theorie mit verschiedenen Beispielen, angeführt sei hier das metaphorische Konzept THEORIEN (UND ARGUMENTE) SIND GEBÄUDE, das von ihnen folgendermaßen belegt wird:

> „Ist das das *Fundament* Ihrer Theorie? Die Theorie muß besser *untermauert* werden. Dieses Argument steht *auf unsicherem Grund.* Wir brauchen weitere Fakten, damit die Argumentation nicht *in sich zusammenfällt.* […]" (Lakoff/Johnson, 1980/2003, S. 59)

Aus diesen Beispielsätzen schließen Lakoff und Johnson (1980/2003, S. 59), dass wir Theorien und Argumente als Gebäude auffassen. Als weitere Beispiele für metaphorische Konzepte nennen sie (1980/2003, S. 60, 63) u.a. IDEEN SIND PLANZEN („Seine Ideen haben schließlich *Früchte getragen.* Dieser Plan wurde *im Keim erstickt.*") und LIEBE IST KRIEG („Er ist bekannt für seine unzähligen *Eroberungen*. Sie *kämpfte* um ihn.").

Christa Baldauf (1997, 2000) modifizierte Lakoffs und Johnsons Theorie, ausgehend von der Beobachtung, dass ein metaphorisches Konzept durch verschiedene Herkunftsbereiche metaphorisch strukturiert werden kann und vergleichbares sprachliches Material verschiedene Autor/innen zum Postulat verschiedener Metaphernkonzepte veranlasst. Die Wasser-Metaphorik z.B. trete im Kontext mit ‚Geld' auf, woraus sich das metaphorische Konzept GELD IST WASSER ergebe.

3 Nach Zoltán Kövecses (2002, S. 6) ist eine ‚konzeptuelle Domäne' „any coherent organization of experience".

Es sei nach Baldauf (1997, S. 259) aber nicht notwendig, den Bereich des Geldes metaphorisch zu strukturieren, da er unmittelbar erfahrbar sei. Überdies sei ‚Geld' nicht

> „[…] grundsätzlich mit Wasser-Metaphorik verbunden [...]. Fließen kann Geld nur in bestimmten Mengen, 2,80 DM oder 20 Pfennige fließen nicht, sie können nirgends hingepumpt werden, und nichts läge uns ferner, als jemanden, der sich von 2,80 DM trennt, als sprudelnde Geldquelle zu bezeichnen. Die Frage ist daher berechtigt, ob die feststellbare Wasser-Metaphorik auf sprachlicher Ebene in diesem Falle tatsächlich an den Erfahrungsbereich Geld gebunden ist, oder ob sie nicht vielleicht von einem anderen, beteiligten Faktor ausgelöst wird." (Baldauf, 1997, S. 259)

Als ausschlaggebend für das Auftreten der Wasser-Metaphorik sieht Baldauf (1997, S. 259) bei diesem Beispiel nicht den Kontext (‚Geld'), sondern vielmehr den Aspekt der ‚Masse': Dieser erfülle auch die Forderung nach der Abstraktheit der Zielbereiche, die eine metaphorische Konzeptualisierung notwendig erscheinen lasse. Nach Baldauf (1997, S. 259) seien solche Aspekte wie ‚Masse' die Zielbereiche der metaphorischen Konzeptualisierung – und nicht Konzepte wie ‚Leben', ‚Zeit' oder ‚Karriere'. Diese ‚Aspekte' sieht sie als abstrakte Erfahrungseinheiten und nennt sie „abstrakte Subkonzepte" (Baldauf, 1997, S. 259), die wiederum als Gegenstand der Konzeptualisierung den Zielbereich eines metaphorischen Konzepts bzw. in diesem Falle eines metaphorischen Subkonzepts darstellen.

Domänenspezifische metaphorische Subkonzepte treten – wie erwähnt – dann in den Kontext größerer Konzepte, wenn von ihnen strukturierte Aspekte fokussiert werden, und tragen so die an sie gebundene Metaphorik in die jeweiligen größeren Konzepte hinein. Ein metaphorisches Konzept setzt sich daher je nach Fokussierung aus zahlreichen verschiedenen, bereits konzeptualisierten metaphorischen Subkonzepten zusammen.

Ist z.B. der Aspekt ‚Nicht-Ernsthaftigkeit' im Konzept ‚Liebe' relevant, tritt die Spielmetaphorik auf (LIEBE IST EIN SPIEL): „Meint sie es ernst mit mir oder *spielt* sie *nur* mit mir?" Weitere Aspekte, die bei der Thematisierung des Konzepts ‚Liebe' das Auftreten der Spielmetaphorik auslösen können, sind z.B. ‚Risiko' („Für die Liebe *setzte* er *alles aufs Spiel.*") oder eine Relation von offen zu verdeckt („*Er legte die Karten offen auf den Tisch* und sprach von Liebe.").

## 4. Weltmodellierung mit der konzeptuellen Domäne ‚Spiel'

Werden die erwähnten abstrakten Erfahrungseinheiten als Gegenstand der metaphorischen Konzeptualisierung betrachtet, so wird es möglich, ausgehend von einem repräsentativen Korpus an konventionalisierten Sprachbildern aus

einer konzeptuellen Domäne auf die von diesen domänenspezifischen Metaphern sprachlich realisierten metaphorischen Subkonzepte zu schließen. So können die Erfahrungsbereiche ermittelt werden, die von einer bestimmten konzeptuellen Domäne metaphorisch strukturiert werden.

Die Grundlage für die Analyse der ‚spielerischen' Weltmodellierung bildete ein umfangreiches Korpus von ca. 320 konventionalisierten metaphorischen Ausdrücken aus der Domäne ‚Spiel', Lexemmetaphern und idiomatischen Phraseologismen, die nachweislich noch in der deutschen Gegenwartssprache in Gebrauch sind.[4] Aus ihnen konnten 69 metaphorische Subkonzepte herausgearbeitet und rekonstruiert werden, die zeigen, welche Erfahrungsbereiche metaphorisch als ‚Spiel' konzeptualisiert sind.

## 4.1 Methode

An dieser Stelle sei nun kurz die Methode erläutert, mit der versucht wurde zu analysieren, welche Erfahrungsbereiche von der konzeptuellen Domäne ‚Spiel' metaphorisch strukturiert werden. Die Basis der Studie bildete das oben erwähnte Korpus an Spielmetaphern.

Schritt 1: Bottom-up-Systematisierung der Spielmetaphern und Identifizierung der abstrakten Subkonzepte

In diesem ersten Schritt wurden die verschiedenen Spielmetaphern nach den Aspekten systematisiert, die sie thematisieren. *Aus dem Spiel sein* und *aus dem Spiel bleiben* z.B. drücken aus, dass sich jemand außerhalb von etwas befindet, *im Spiel sein* hingegen das Gegenteil. Alle drei scheinen demnach den Aspekt ‚innen – außen' zu thematisieren, der nach der bereits erwähnten Definition von Baldauf (1997, S. 259) als ‚abstraktes Subkonzept' betrachtet werden kann. Manche der metaphorischen Ausdrücke der Sammlung thematisieren verschiedene Aspekte und können daher auch unterschiedlichen abstrakten Subkonzepten zugeordnet werden.

Schritt 2: Formulierung metaphorischer Subkonzepte

Im Anschluss an die Systematisierung der Spielmetaphern nach den von ihnen sprachlich realisierten abstrakten Subkonzepten wurden die daraus erschließbaren metaphorischen Subkonzepte formuliert. Den Zielbereich bilden jeweils die einzelnen abstrakten Subkonzepte, den Ausgangsbereich stellt immer die konzeptuelle Domäne ‚Spiel' dar, sofern möglich noch nach einzelnen Spielen weiter spezifiziert. Das metaphorische Subkonzept ERFOLG / MISSERFOLG IST

4 Das gesamte Korpus findet sich in Ehrenmüller (2014, S. 59–213), die konventionalisierten Spielmetaphern sind nach Motivierung, Entstehungszeit, Gebrauchskontext, Diatopik, Diastratik etc. beschrieben.

SPIELEN beispielsweise kann noch in fünf weitere Teilkategorien, entsprechend den spezifischen Ausgangsbereichen, differenziert werden (wie z.B. ERFOLG / MISSERFOLG IST EIN KARTENSPIEL [*die Piksieben / Pik Sieben ziehen, keinen Stich machen / landen* etc.) und ERFOLG / MISSERFOLG IST EIN GLÜCKSSPIEL [*das große Los ziehen, eine Niete ziehen* etc.]).

Schritt 3: Top-down-Validierung der metaphorischen Subkonzepte

Im letzten Schritt der Analyse wurden die erschlossenen metaphorischen Subkonzepte top-down nach folgenden Leitfragen überprüft: Entsprechen sie der sprachlichen Evidenz? Ist die Zuordnung der metaphorischen Ausdrücke korrekt? Können die metaphorischen Subkonzepte noch in weitere Subkategorien unterteilt werden? Gegebenenfalls wurden Anpassungen vorgenommen.

## 4.2 Streifzug durch die ‚spielerische' Weltmodellierung

Insgesamt konnten aus dem vorliegenden Sprachmaterial, den ca. 320 konventionalisierten metaphorischen Ausdrücken aus der konzeptuellen Domäne ‚Spiel', 69 metaphorische Subkonzepte nach der oben kurz vorgestellten Methode herauskristallisiert werden (siehe dazu Ehrenmüller, 2014, S. 227-313). Die Ergebnisse stellen einen auf eingehender Analyse basierenden Versuch dar, mögliche Vorstellungsstrukturen aufzuzeigen, die durch metaphorische Ausdrücke ‚greifbar' und somit rekonstruierbar werden. Es ist jedoch nicht ausgeschlossen – dies muss an dieser Stelle eingeräumt werden –, dass in Einzelfällen auch andere Ergebnisse möglich und denkbar wären.

Die Erfahrungsbereiche, die metaphorisch als ‚Spiel' konzeptualisiert sind, werden einerseits von zentralen Eigenschaften des Spiels strukturiert, wie ‚Spiel als abgegrenzte Sphäre', ‚Spiel als Sphäre der Nicht-Ernsthaftigkeit', ‚Spiel als mühelose Sphäre der Nicht-Arbeit', ‚Gewinnen und Verlieren' etc., andererseits aber auch von Charakteristika spezifischer Spielarten wie dem Zufallsprinzip und dem Risikoaspekt beim Glücksspiel oder von Merkmalen spezifischer Spiele wie dem Kartenspiel Schwarzer Peter, bei dem das Ab- und Zuweisen von Unangenehmem, der Karte mit dem *Schwarzen Peter*, das zentrale Spielelement darstellt. Die konzeptuelle Domäne ‚Spiel' hat demnach eine enorme Breite und erscheint daher als Ausgangsbereich vieler verschiedener metaphorischer Subkonzepte. Dass Spiel und Spielen als anthropologische Grundkonstanten angesehen werden können, macht sie noch zusätzlich dafür attraktiv: Der (kommunikative) Erfolg einer Metapher liegt schließlich auch in ihrer Nachvollziehbarkeit und Anschaulichkeit begründet.

Bei dem folgenden kurzen Überblick über ausgewählte metaphorische Subkonzepte werden deren sprachliche Repräsentationen nur auszugsweise angeführt. Eine vollständige Übersicht findet sich in Ehrenmüller (2014, S. 227-313 und in tabellarischer Form S. 348-357).

### 4.2.1.Eine innen/aussen-relation ist ein spiel

Für das Spiel ist die Dichotomie ‚Sphäre des Spiels – Sphäre des Nicht-Spiels' charakteristisch: Jemand ist entweder im Spiel (= Spieler), somit an ihm beteiligt und in der Lage, es zu beeinflussen, oder er befindet sich außerhalb (= Nicht-Spieler) und wird vom Spiel und dem Spielgeschehen nicht berührt. Zu einer Überschneidung der beiden Sphären kommt es nur, wenn mit Einsätzen gespielt wird und Ereignisse im Spiel Auswirkungen auf die Sphäre des Nicht-Spiels haben, es zu einer Eigentumsverschiebung etc. kommt.

Verschiedene Spielmetaphern wie z.B. *im Spiel sein* (1), *mitspielen* (2), *aus dem Spiel bleiben* (3) oder *aus dem Spiel lassen* (4) werden dazu genutzt, eine Relation von ‚innen' zu ‚außen' darzustellen. Diese sprachliche Evidenz lässt vermuten, dass mit dem Spiel – ausgehend von der erwähnten Dichotomie ‚Sphäre des Spiels – Sphäre des Nichtspiels' – ein abstraktes Subkonzept der ‚Innen/außen-Relation' metaphorisch konzeptualisiert wurde: EINE INNEN/AUSSEN-RELATION IST EIN SPIEL.

Dieses metaphorische Subkonzept lässt sich noch weiter subkategorisieren: Eine Relation ‚innen/außen' kann statisch oder dynamisch sein, einen Zustand oder eine Zustandsänderung beschreiben.[5] Auch kann es noch nach spezifischen Spielen differenziert werden.[6]

STATISCH
‚innen':

(1) „Bei diesen Stiftungen handelt es sich nicht nur um öffentliche Mittel, sondern auch um private Schenkungen an den Staat, auf dass der damit Gutes tue – vor allem im Sozial- und Gesundheitsbereich. Wie viel Geld dabei *im Spiel ist*, weiß der Rechnungshof nicht." (Die geheimen Spielwiesen, Wiener Zeitung, 14.06.2013)

(2) „In den Fällen von Russland und Polen haben nach Meinung von Brunner drei Faktoren *mitgespielt*. Der Zustand der Maschine, jener der Landebahn und die Ausbildung der Piloten." („Die vielen Unglücke mit Tupolew-Maschinen sind kein Zufall", Tagesanzeiger, 21.06.2010)

‚außen':

(3) „Herr M. empfiehlt dagegen nachdrücklich, mit Herrn *Iwasaki* zu sprechen. Schließlich erklärt er sich doch zu einem Gespräch bereit.

5 Ein Graubereich zwischen statisch und dynamisch ergibt sich durch den Gebrauch des Futurs I: „Er ist im Spiel" versus „Er wird im Spiel sein". Futurische Varianten der ‚statischen Ausdrücke' beschreiben allerdings einen zukünftigen Zustand – der klarerweise eine Zustandsveränderung voraussetzt –, aber nicht die Veränderung an sich. Daher kann hier dennoch eine Trennung in ‚statisch' und ‚dynamisch' vorgenommen werden.

6 Hier soll nur ein kurzer Überblick über die Subkategorisierungen gegeben werden, zu einer Spezifizierung nach dem Spiel im Allgemeinen und dem Kartenspiel siehe Ehrenmüller (2014, S. 263-268).

Allerdings müsse seine Person dabei völlig *aus dem Spiel bleiben*. Also wird aus Herrn M. ab hier eine ‚gut unterrichtete Quelle', eine GuQ." (Bloß nicht auffallen, Der Tagesspiegel, 23.11.2003)

(4) „Man müsse die Großbanken an die Leinen nehmen, Hedgefonds stärker auf die Finger klopfen und bei Banken-Schieflagen den Steuerzahler *aus dem Spiel lassen*." (Boni-Debatte „für die Show", Heute, 24.09.2009)

Können die oben erwähnten metaphorischen Ausdrücke zwar zukünftige Zustände beschreiben (indem sie futurisch gebraucht werden), so beschreiben *ins Spiel bringen* (5) und *aus dem Spiel nehmen* (6) dynamische Handlungen. Thematisiert wird jeweils der Eintritt in das ‚Innen' (*ins Spiel bringen*) bzw. der Austritt aus dem ‚Innen' (*aus dem Spiel nehmen*):

DYNAMISCH

(5) „Serbische Diplomaten hatten die Möglichkeit in den vergangenen Monaten immer wieder *ins Spiel gebracht* – wenngleich, ohne zitiert werden zu wollen." (Serbien bringt Teilung des Kosovo ins Spiel, Die Presse, 07.04.2010)

(6) „Gestern hatte der Präsident, der Ägypten dreißig Jahre lang regiert hatte, offenbar noch an einen Abschied auf Raten geglaubt – oder zumindest an die gesichtswahrende Lösung, dass er sich nur de facto, nicht jedoch de iure *aus dem Spiel nimmt*." (Die Erfüllung aller Wünsche, Der Standard, 11.02.2011)

### 4.2.2. Eine offen/verdeckt-relation ist ein kartenspiel

Die Opposition offen – verdeckt ist beim Kartenspiel von zentraler Bedeutung, denn erst durch sie entstehen Spannung und Herausforderung. Idiomatische Phraseologismen wie z.B. *mit offenen Karten spielen* (7), *sich nicht in die Karten schauen/sehen lassen* (8), *die Karten aufdecken* (9) oder *die Karten offen legen* (10), die sich auf diese Opposition beim Kartenspiel beziehen, legen dar, ob eine Angelegenheit, Handlung etc. offen oder verdeckt abläuft. Daher scheint es wahrscheinlich, dass ein abstraktes Subkonzept der ‚Offen/verdeckt-Relation' metaphorisch als ‚Kartenspiel' konzeptualisiert ist: EINE OFFEN/VERDECKT-RELATION IST EIN KARTENSPIEL. Dieses metaphorische Subkonzept kann noch in die Varianten ‚statisch' und ‚dynamisch' subkategorisiert werden.

Die dynamische ‚Offen-verdeckt-Relation' beschreibt im Gegensatz zur ‚statischen Offen/verdeckt-Relation' keinen Zustand, sondern eine Zustandsveränderung: Offenes Handeln wandelt sich in verdecktes, verdecktes in offenes. Es erscheinen allerdings, wie die sprachliche Evidenz zeigt, nur lexikalisierte metaphorische Ausdrücke, die den Wandel von verdeckt zu offen beschreiben: Das Umgekehrte unterbleibt, was daran liegen mag, dass es schließlich dem Konzept ‚Kartenspiel' bzw. der Spiellogik der meisten Kartenspiele auch nicht entspricht.

STATISCH
‚offen':

(7) „Da scheint es kaum einen der 1266 Einwohner zu stören, dass auch auf ihm ein kommunaler Schuldenberg von weit mehr als 10.000 Euro lastet. Und dass sein Ort damit weit vorn liegt im Ranking der am höchsten verschuldeten Gemeinden Österreichs. ‚Die Bürger goutieren die Investitionen', sagt Herbert Bauer, ihr Bürgermeister (SPÖ), ein ehemaliger Baupolier, der sich nun ausschließlich seinem Amt widmet. ‚Sie kennen die Finanzen der Gemeinde, ich *spiele mit offenen Karten*.'" (Kuckuck ruft vom Kirchturm, Die Presse, 18.06.2011)

‚verdeckt':

(8) „Die wichtigsten Konkurrenten von Zipfer und Gösser – Stiegl und Ottakringer – wollen sich punkto Bier- und Radlerentwicklung *nicht in die Karten schauen lassen*. Der börsenotierte [sic!] Ottakringer-Konzern verweist darauf, dass über unveröffentlichte Zahlen für das Jahr 2011 keine Auskunft gegeben werden dürfe." (Radler sorgt für Plus auf Biermarkt, Die Presse, 01.03.2012)

DYNAMISCH

(9) „Der Australier erreichte das Ziel in 1.168 m Höhe mit 1:47 Minuten Rückstand gemeinsam mit den übrigen Favoriten auf den Gesamtsieg. Diese werden am Sonntag bei der ersten Bergankunft in Morzine-Avoriaz wohl erstmals ihre *Karten aufdecken*." (Gipfelstürmer Chavanel, Der Standard, 10.07.2010)

(10) „Kogler forderte die Abgeordneten von SPÖ und ÖVP auf, bei dem, geplanten Verfassungsbruch' der Regierung, die das Budget 2011 nicht fristgerecht dem Parlament vorlegen will, ‚nicht Schmiere zu stehen', sondern ihren Eid auf die Verfassung einzuhalten. Gerade weil Wahlen bevorstehen, müsse die Regierung die *Karten offen legen* und die Bevölkerung nicht weiter belügen, so Kogler." (Grüne bringen SPÖ-Steuerpaket zur Abstimmung, Die Presse, 24.08.2010)

### 4.2.3. Leinchtsinnigkeit/verantwortungslosigkeit ist ein spiel

Die sprachliche Evidenz zeigt, dass bestimmte Spielphraseologismen wie z.B. *Spiel mit der Gefahr* (11), *mit jemandes Gesundheit spielen* (12) oder *mit dem Leben spielen* immer dann erscheinen, wenn leichtsinniges, dem gegebenen Ernst einer Situation nicht gerechtes und verantwortungslos scheinendes Handeln thematisiert wird. Das Spiel stellt bedingt durch die es charakterisierende Dichotomie ‚Spiel – Ernst' einen genuinen Bereich der Nicht-Ernsthaftigkeit dar: Handlungen, die in seiner Sphäre gesetzt werden, zeitigen schließlich keine Folgen in der Sphäre des Nicht-Spiels (vorausgesetzt, dass sie nicht mit Einsätzen verbunden sind).

(11) „Das *Spiel mit der Gefahr* ist nur ein Aspekt des FMX. Wer sie einzuschätzen weiß, davon ist Wolter überzeugt, kann sie in akzeptablem Rahmen halten.“ (Bekloppt genug, für den Sieg alles zu riskieren, FAZ, 16.06.2007)

(12) „‚Wer so etwas fordert, *spielt mit der Gesundheit* der Menschen und verharmlost die erhebliche Gefahr, die von diesen Drogen ausgeht‘, sagte Merk am Mittwoch in München. Eine Legalisierung, in welcher Form auch immer, komme für sie überhaupt nicht infrage.“ (Merk empört über Drogenpläne der Linken, Abendzeitung, 25.01.2012)

### 4.2.4. Mühelosigkeit ein spiel

Das Spiel ist auch durch seinen Gegensatz zur Arbeit definiert: Wird Arbeit als etwas Mühevolles gesehen, so kommt dem Spiel der Charakter der Mühelosigkeit zu. Davon ausgehend scheint ein abstraktes Subkonzept der ‚Mühe / Mühelosigkeit‘ metaphorisch strukturiert zu sein, das z.B. von folgenden metaphorischen Ausdrücken sprachlich repräsentiert wird: *ein / kein Spiel (für jemanden) (sein)* (13), *spielerisch* (14), *sich mit etwas spielen* (süddt. / österr.).

(13) „Halte mich für kein Genie, aber: die AHS war *ein Spiel für mich*.“ (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 05.09.2011. Online unter: http://diepresse.com/home/bildung/schule/hoehereschulen/690643/Gewerkschafter_Zu-viele-Kinder-gehen-in-die-AHS [29.0ž.2016])

(14) „Die Siegerin war als 118:10-Außenseiterin ins Rennen gegangen. ‚Das hat mich überrascht, dass sie das so *spielerisch* gemacht hat‘, sagte Siegjockey Pietsch nach dem Rennen.“ (118:10-Außenseiterin siegt, Hamburger Abendblatt, 29.06.2013)

### 4.2.5. Nicht-ernsthaftes handeln ist epielen

Charakteristisch für das Spiel ist die Dichotomie ‚Spiel – Ernst‘, wodurch ihm die Eigenschaft der Nicht-Ernsthaftigkeit zukommt. Was in einem Spiel passiert, bleibt ohne wirkliche Auswirkungen und verpflichtet die Spieler/innen zu nichts – sofern nicht, wie bereits erwähnt, mit Einsätzen gespielt wird. Mehrere metaphorische Ausdrücke aus der konzeptuellen Domäne ‚Spiel‘ thematisieren, dass jemand etwas nicht wirklich ernst meint oder unverbindlich zu handeln scheint, *nur spielen will* (15), ein *Spieler* / eine *Spielerin* ist oder *mit einem Gedanken spielt* (16).

(15) „Nun möchte ich gerne wissen, ob ich jetzt mit ihm zusammen bin und ob er mich liebt, oder ob er *nur mit mir spielen* will!“ (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 30.07.2007. Online unter URL: http://mein-kummerkasten.de/123071/Liebt-er-mich-oder-will-er-nur-spielen.html [29.06.2016])

(16) „Die SPÖ *spielt mit dem Gedanken*, die Harmonisierung zwar vorzuziehen, aber nur um fünf Jahre auf 2019. Das ist der ÖVP zu wenig Bewegung. Andreas Khol schlug in einem Hintergrundgespräch mit Journalisten vor, mit der Harmonisierung schon 2014 zu beginnen, dafür das Pensionsalter aber nur um einen Monat pro Quartal zu erhöhen." (Pensionsalter für Frauen schon ab 2014 erhöhen, Wiener Zeitung, 19.06.2012)

### 4.2.6. (Aus-) probieren ist spielen

Das Spiel ist aufgrund seines nicht-ernsthaften Charakters auch eine Tätigkeit, welche das Aus- und Herumprobieren erlaubt. Das Spiel diente und dient daher auch dem Einüben von Umgangsformen, Fertigkeiten und Verhaltensweisen und war und ist demnach ein Ort des Ausprobierens und Versuchens. Darauf scheint die metaphorische Konzeptualisierung eines abstrakten Subkonzepts des ‚(Aus-) Probierens' mit ‚Spielen' zu basieren: (AUS)PROBIEREN IST SPIELEN. Sprachlich realisiert wird es z.B. mit folgenden idiomatischen Phraseologismen: *mit etwas herumspielen* (17), *etwas durchspielen* (18) und explizit im Bereich des gedanklichen Ausprobierens: *etwas in Gedanken durchspielen.*

(17) „Solange du dich eigenständig finanzierst, kannst du *herumspielen* und ausprobieren, solange du lustig bist. Allerdings wird dich kaum jemand für ‚mal eine Woche schnuppern' in seinen Betrieb holen." (Internetbeleg, Orthographie unverändert, 24.05.2013. Online unterURL:http://www.hilferuf.de/forum/beruf/174424-wie-lange-kann-man-herumspielen-und-ausprobieren.html [29.06.2016])

(18) Im Hintergrund hatten die Planungsexperten im Pentagon freilich längst alle Möglichkeiten einer militärischen Intervention *durchgespielt* und die entsprechenden Vorbereitungen getroffen. (Wenn USA und Europa al-Qaida-Kämpfern in Syrien Feuerschutz geben, Die Presse, 28.08.2013)

### 4.2.7. Risiko ist ein spiel mit einsätzen

Sobald bei einem Spiel mit Einsätzen gespielt wird, besteht für die Spieler/innen das Risiko, diese zu verlieren. Auf diesen Risikoaspekt bezieht sich eine ganze Reihe von metaphorischen Ausdrücken (wie z.B. *auf dem Spiel stehen, alles auf eine Karte setzen* und *Gambler*). Ausgehend von der sprachlichen Evidenz kann daher ein metaphorisches Subkonzept RISIKO IST EIN SPIEL MIT EINSÄTZEN vermutet werden. Dieses lässt sich noch in die Subkategorien RISIKOHAFTIGKEIT IST EIN SPIEL MIT EINSÄTZEN (z.B. *Hasardspiel/Hasard-Spiel* [19], *auf dem Spiel stehen* [20], *Vabanquespiel/Vabanque-Spiel/Va-banque-Spiel*) und RISIKOBEREITSCHAFT IST EIN SPIEL MIT EINSÄTZEN (z.B. *aufs Spiel setzen* [21], *hoch spielen* [22], *gambeln*) differenzieren. Die Subkategorien können

wiederum entsprechend den Ausgangsbereichen der metaphorischen Projektion spezifiziert werden.[7]

RISIKOHAFTIGKEIT IST EIN (GLÜCKS-)SPIEL MIT EINSÄTZEN

(19) „Denn dass etwa Teheran und Pjöngjang durch die Nabelschau der Amerikaner eine ungewohnt freie Hand bei ihren nuklearen *Hasard-Spielen* bekommen könnten, würde auch die elementaren Interessen Europas berühren." (Viel Freund, viel Verantwortung, Der Spiegel, 09.11.2006)

(20) „‚Es gibt tektonische Plattenverschiebungen. Heute steht nicht nur die Weltwirtschaft, sondern die Weltordnung *auf dem Spiel*', sagte Rasmussen am Freitag auf der Münchner Sicherheitskonferenz." („Die Weltordnung steht auf dem Spiel", Die Presse, 04.02.2011)

RISIKOBEREITSCHAFT IST EIN (GLÜCKS-)SPIEL MIT EINSÄTZEN

(21) „Warum hält die amerikanische Wirtschaft am Wachstumsparadigma fest, selbst wenn heute (das Buch ist notabene bereits 1984 erschienen) nachgewiesen ist, dass damit der Planet *aufs Spiel gesetzt* wird?" (Das Brexit-ABC, Wiener Zeitung, 16.06.2016)

(22) „In Berlin, Frankfurt am Main und Wien, aber auch in St. Petersburg, in Paris und London wurde in dieser bewegten Zeit *hoch gespielt.* Der rasche Wechsel der Konstellationen in der Innen- wie der Außenpolitik war das genaue Gegenteil des ‚Metternichschen Systems der Regungslosigkeit' (Hermann Baumgarten), das die Politik in Deutschland über Jahrzehnte geprägt hatte." (Tiger des Nationalismus, Der Spiegel, 21.08.2007)

## 5. Fazit

Mit Lakoffs und Johnsons Theorie der konzeptuellen Metapher und dem von ihnen angestoßenen ‚metaphorical turn' rückten konventionalisierte metaphorische Ausdrücke von der Peripherie zunehmend ins Zentrum des Interesses der Forschung: Sie wurden nicht mehr nur als bloß peripheres, hauptsächlich rhetorisches Sprachphänomen, sondern vielmehr als zentrale sprachliche Strategie gesehen, durch die abstrakte Erfahrungsbereiche erst kognitiv fassbar und verbalisierbar werden und die unsere Wahrnehmung der Welt maßgeblich prägt.

Der von Baldauf (1997, 2000) ausgehend von Lakoff und Johnson (1980/2003) vorgeschlagene Fokus auf abstrakte Subkonzepte als Gegenstand der meta-

7 Hier soll nur ein kurzer Überblick über dieses metaphorische Subkonzept gegeben werden. Zur Spezifizierung nach Ausgangsbereichen bei RISIKO IST EIN SPIEL MIT EINSÄTZEN siehe Ehrenmüller (2014, S. 284-290).

phorischen Konzeptualisierung ermöglicht es, auf Basis eines repräsentativen Korpus an domänenspezifischen konventionalisierten Metaphern zu erforschen, welche Erfahrungsbereiche mit einer konzeptuellen Domäne metaphorisch strukturiert sind. Basierend auf einer Sammlung von ca. 320 metaphorischen Ausdrücken aus der Domäne ‚Spiel' konnten 69 ‚spielerische' metaphorische Subkonzepte herausgearbeitet und rekonstruiert werden. Die Analyse zeigt, dass vor allem zentrale Erfahrungsbereiche wie z.B. eine Orientierung ‚innen/außen' oder ‚offen/verdeckt', ‚Risiko', ‚Leichtsinn', ‚Mühe(losigkeit)' oder ‚Nicht-Ernsthaftigkeit' metaphorisch als ‚Spiel' konzeptualisiert sind.

Die Spielmetaphorik des Gegenwartsdeutschen kann demnach als zentrales Phänomen betrachtet werden: Sie ist nicht nur auf der lexikalischen Ebene dominant vertreten, sondern prägt auch maßgeblich die ‚Sicht der Dinge' und die Wahrnehmung der Welt. Was im Grunde auch nicht weiter verwunderlich ist, sind wir doch alle – manche mehr, manche weniger – ‚Homines ludentes'.

## Abstract

This paper intends to explain methods of forming the world in modern German metaphors with the help of the conceptual domain 'game' and to discover, whether metaphor is a phenomenon of the periphery or the center of modern German. The analysis is based on Lakoff/Johnson's (1980/2003) theory of the conceptual metaphor and its modification by 'abstract subconcepts' (Baldauf, 1997, 2000).

It is possible to infer oral resp. written metaphorical subconcepts from a representative corpus of metaphors of a conceptual domain if these abstract 'units of experience' – which highly influence concepts like 'life', 'love', 'communication', etc. – are analysed as objects of metaphorical conceptualisation. Thus, 69 metaphorical subconcepts have been created from 320 metaphorical expressions taken from the domain 'game' in modern German to show which domains of experience are constituted as 'game', e.g. 'success/failure' or 'improvidence/irresponsibility'. The significance of the domain 'game' in modern German, be it for the perception or be it for the description of the world, arises from the fact that it is also used for the metaphorical conceptualisation of localisation and orientation.

The results of the analysis show not only in which way 'the game' influences points of view in modern German but also that metaphor and especially the 'playful' metaphor is a central phenomenon in modern German.

## Keywords

game-metaphor, conceptual metaphor, metaphorical subconcept, forming the worl

## Quellenverzeichnis

118:10-Außenseiterin siegt, Hamburger Abendblatt, 29.06.2013. Online verfügbar unter http://www.abendblatt.de/sport/article117570769/Ueberraschung-zum-Start-der-Derbywoche-in-Hamburg.html [29.06.2016].

Bekloppt genug, für den Sieg alles zu riskieren, FAZ, 16.06.2007. Online verfügbar unter http://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/freestyle-motocross-bekloppt-genug-fuer-den-sieg-alles-zu-riskieren-1439667.html [29.06.2016].

Bloß nicht auffallen, Der Tagesspiegel, 23.11.2003. Online verfügbar unter http://www.tagesspiegel.de/berlin/bloss-nicht-auffallen/467754.html [29.06.2016].

Boni-Debatte „für die Show", Heute, 24.09.2009. Online verfügbar unter http://www.heute.at/news/politik/Kritik-an-G20-Finanzgipfel-Boni-Debatte-fuer-die-Show;art422,120357 [29.06.2016].

Das Brexit-ABC, Wiener Zeitung, 16.06.2016. Online verfügbar unter http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/europa/europaeische_union/825302_Das-Brexit-ABC.html [29.06.2016].

Die Erfüllung aller Wünsche, Der Standard, 11.02.2011. Online verfügbar unter http://derstandard.at/1297216166573/Die-Erfuellung-aller-Wuensche [29.06.2016].

Die geheimen Spielwiesen, Wiener Zeitung, 14.06.2013. Online unter http://www.wienerzeitung.at/554807?em_cnt_page=2 [29.06.2016].

„Die vielen Unglücke mit Tupolew-Maschinen sind kein Zufall", Tagesanzeiger, 21.06.2010. Online unter http://www.tagesanzeiger.ch/panorama/vermischtes/Die-vielen-Ungluecke-mit-Tupolew-Maschinen-sind-kein-Zufall/story/15588621[29.06.2016].

„Die Weltordnung steht auf dem Spiel", Die Presse, 04.02.2011. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/politik/aussenpolitik/631356/NatoChef_Die-Weltordnung-steht-auf-dem-Spiel [29.06.2016].

Gipfelstürmer Chavanel, Der Standard, 10.07.2010. Online verfügbar unter http://derstandard.at/1277337827228/7-Etappe-Gipfelstuermer-Chavanel [29.06.2016].

Grüne bringen SPÖ-Steuerpaket zur Abstimmung, Die Presse, 24.08.2010. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/innenpolitik/589648/Gruene-bringen-SPOeSteuerpaket-zur-Abstimmung [29.06.2016].

Internetbeleg, Orthographie unverändert, 05.09.2011. Online verfügbar unter: http://diepresse.com/home/bildung/schule/hoehereschulen/690643/Gewerkschafter_Zu-viele-Kinder-gehen-in-die-AHS [29.06.2016].

Internetbeleg, Orthographie unverändert, 24.05.2013. Online verfügbar unter http://www.hilferuf.de/forum/beruf/174424-wie-lange-kann-man-herum-spielen-und-ausprobieren.html [29.06.2016].

Internetbeleg, Orthographie unverändert, 30.07.2007. Online unter http://mein-kummerkasten.de/123071/Liebt-er-mich-oder-will-er-nur-spielen.html [29.06.2016].

Kuckuck ruft vom Kirchturm, Die Presse, 18.06.2011. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/politik/innenpolitik/671276/Finanzen-der-Gemeinden_Kuckuck-ruft-vom-Kirchturm [29.06.2016].

Merk empört über Drogenpläne der Linken, Abendzeitung, 25.01.2012. Online verfügbar unter http://www.abendzeitung-muenchen.de/inhalt.csu-merk-empoert-ueber-drogen-plaene-der-linken.ed7d7960-fe1e-402e-a1ea-fb52f084db18.html [29.06.2016].

Pensionsalter für Frauen schon ab 2014 erhöhen, Wiener Zeitung, 19.06.2012. Online verfügbar unter http://www.wienerzeitung.at/nachrichten/oesterreich/politik/466381_Khol-Pensionsalter-fuer-Frauen-schon-ab-2014-erhoehen.html?em_cnt=466381 [29.06.2016].

Radler sorgt für Plus auf Biermarkt, Die Presse, 01.03.2012. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/wirtschaft/economist/736645/Radler-sorgt-fur-Plus-auf-Biermarkt [29.06.2016].

Serbien bringt Teilung des Kosovo ins Spiel, Die Presse, 07.04.2010. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/politik/aussenpolitik/556853/Serbien-bringt-Teilung-des-Kosovo-ins-Spiel [29.06.2016].

Tiger des Nationalismus, Der Spiegel, 21.08.2007. Online verfügbar unter http://www.spiegel.de/spiegel/spiegelspecialgeschichte/d-52673139.html [29.06.2016].
Viel Freund, viel Verantwortung, Der Spiegel, 09.11.2006. Online verfügbar unter http://www.spiegel.de/politik/ausland/us-aussenpolitik-viel-freund-viel-verantwortung-a-447408.html [29.06.2016].

Wenn USA und Europa al-Qaida-Kämpfern in Syrien Feuerschutz geben, Die Presse, 28.08.2013. Online verfügbar unter http://diepresse.com/home/ausland/aussenpolitik/1445431/Wenn-USA-und-Europa-alQaidaKaempfern-in-Syrien-Feuerschutz-geben [29.06.2016].

## Literaturverzeichnis

Baldauf, Christa (1997). *Metapher und Kognition. Grundlagen einer neuen Theorie der Alltagsmetapher*. (= Sprache in der Gesellschaft, 24). Frankfurt am Main [u. a.]: Lang.

Baldauf, Christa (2000). Sprachliche Evidenz metaphorischer Konzeptualisierung. Probleme und Perspektiven der kognitivistischen Metapherntheorie im Anschluss an George Lakoff und Mark Johnson. In: Zimmermann, Ruben (Hg.). *Bildersprache verstehen. Zur Hermeneutik der Metapher und anderer bildlicher Sprachformen*. München: Fink, S. 117-132.

Borst, Arno (1983). *Alltagsleben im Mittelalter.* Berlin: Suhrkamp.

Drewer, Petra (2003). *Die kognitive Metapher als Werkzeug des Denkens. Zur Rolle der Analogie bei der Gewinnung und Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse*. Tübingen: Narr.

Ehrenmüller, Jürgen (2014). *Die Würfel sind gefallen! Belegsammlung und Analyse zur Metaphorik des Spiels in der deutschen Gegenwartssprache*. (= Grazer Universitätsverlag. Reihe Habilitationen, Dissertationen, Diplomarbeiten, 41). Graz: Leykam.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1835–1838/1986). *Vorlesungen über die Ästhetik I.* Hrsg. von Karl Markus Michel und Eva Moldenhauer. (= Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Werke in 20 Bänden mit Registerband, hier Bd. 12). Berlin: Suhrkamp.

Jäkel, Olaf (1997). *Metaphern in abstrakten Diskurs-Domänen. Eine kognitiv-linguistische Untersuchung anhand der Bereiche Geistestätigkeit, Wirtschaft und Wissenschaft*. (= Duisburger Arbeiten zur Sprach- und Kulturwissenschaft, 30). Berlin: Lang.

Kövecses, Zoltán (2002). *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Lakoff, George / Johnson, Mark (1980/2003). *Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern*. 7. Aufl. Heidelberg: Carl-Auer.

Liebert, Wolf-Andreas (1992). *Metaphernbereiche der deutschen Alltagssprache. Kognitive Linguistik und die Perspektiven einer Kognitiven Lexikographie.* (= Europäische Hochschulschriften Reihe 1/1355). Frankfurt am Main [u. a.]: Lang.

Meier, Frank (2006). *Von allerley Spil und Kurzweyl. Spiel und Spielzeug in der Geschichte*. Ostfildern: Thorbecke.

Ortony, Andrew (1975). Why Metaphors are Necessary and Not Just Nice. In: *Educational Theory 25*, S. 45-53.

Pielenz, Michael (1993). *Argumentation und Metapher*. (= Tübinger Beiträge zur Linguistik, 381). Tübingen: Narr.

Skirl, Helge (2009). *Emergenz als Phänomen der Semantik am Beispiel des Metaphernverstehens. Emergente konzeptuelle Merkmale an der Schnittstelle von Semantik und Pragmatik.* (= Tübinger Beiträge zur Linguistik, 515). Tübingen: Narr.

## Internetquellen

Plinius der Jüngere: Epistolae. Online verfügbar unter http://www.thelatinlibrary.com/pliny.html [29.06.2016].