

6 Bedeutung und Kognition

6.1 Kategorien, Konzepte, Wortbedeutungen

6.2 Prototypentheorie

6.3 Basiskategorien

6.4 Kognitive Semantik

6.1 Kategorien, Konzepte, Wortbedeutungen

Die **Sprache** ist Teil des **kognitiven Systems**, mit dem die Menschen Informationen von unterschiedlicher Art aufnehmen, verarbeiten, vergleichen, speichern und erzeugen.

Die Sprachfähigkeit steht in enger Beziehung zu den anderen kognitiven Fähigkeiten wie

- Wahrnehmung und Vorstellung,
- Erinnern und Lernen,
- Kategorisierung und Konzeptbildung,
- Problemlösen oder
- Planung und Koordination von Handlungen.

Speziell Bedeutungen als besondere mentale Phänomene sind unmittelbar mit diesen Fähigkeiten, darunter vor allem mit denen der Kategorisierung und Konzeptbildung verbunden.

Kategorisierung ist ein Grundbegriff der kognitiven Psychologie und der Kognitionswissenschaft überhaupt.

Unter Kategorisierung versteht man **kognitive Vorgänge**, bei denen beliebige Gegenstände der Wahrnehmung oder Vorstellung geordnet und bestimmten Kategorien zugewiesen werden.

Eine **Kategorie** ist eine **Menge** (oder Klasse) von gleichartigen Gegenständen.

Nicht jede **beliebige** Menge von Gegenständen ist eine Kategorie. Vielmehr müssen die Mitglieder einer Kategorie **Instanzen ein und derselben Art** sein, und zwar **alle möglichen** Instanzen dieser Art.

Beispiel:

Die Kategorie ROSE ist eine Zusammenfassung der Gegenstände, die Instanzen der Art „Rose“ sind.

Sie umfasst alle gegenwärtigen, vergangenen, zukünftigen wie auch fiktiven Rosen.

Eine Kategorie kann Subkategorien als speziellere Kategorien enthalten.

Eine Kategorie κ_1 ist **Subkategorie** einer Kategorie κ_2 gdw gilt:
Jeder Gegenstand, der Mitglied von κ_1 ist, ist auch Mitglied von κ_2 .

Allgemein sind Kategorisierungen **nur möglich**, wenn das kognitive System bestimmte **mentale Repräsentationen** für die Determination von Kategorien zur Verfügung stellt.

Solche mentale Repräsentationen sind Konzepte (oder in traditioneller Sprechweise: Begriffe), genauer: Kategoriekonzepte.

Das **Konzept einer Kategorie** bestimmt die allgemeinen Merkmale der Mitglieder der Kategorie, deren mentale Repräsentation das Konzept ist.

Beispiel:

Das Konzept >Rose< ist die mentale Repräsentation, die die Kategorie ROSE determiniert.

Es bestimmt die allgemeinen Merkmale von Rosen, d.h. ihre Farbe(n), ihre Gestalt, ihren Geruch, ihre Existenzformen etc.

Mit dem Begriff des Konzepts sind zahlreiche noch zu klärende **Probleme** verbunden (Peter Gärdenfors, 2000):

- Sind Konzepte eigenständige **psychische** (oder mentale) Entitäten oder lediglich besondere **neurophysiologische** Zustände des menschlichen Gehirns?
- Sind **Konzepte** Ergebnis der kognitiven Aneignung der Welt oder vorgegebene **Muster** des kognitiven Systems, mit denen Wahrnehmungsinhalte strukturiert werden?
- Gibt es eine Gesamtheit von **elementaren** und sehr generellen **Konzepten**, die im menschlichen Organismus verankert sind und allen anderen Konzepten zugrunde liegen?
- Haben Konzepte eine **bildhafte**, eine **symbolische** oder eine **geometrische** Struktur, und mit welchen Operationen werden neue Konzepte gebildet?

Unsere Annahme ist, dass Konzepte als deskriptive Bedeutungen von Inhaltswörtern und Sätzen fungieren können.

Die deskriptive Bedeutung eines Ausdrucks determiniert eine Kategorie als dessen Denotation.

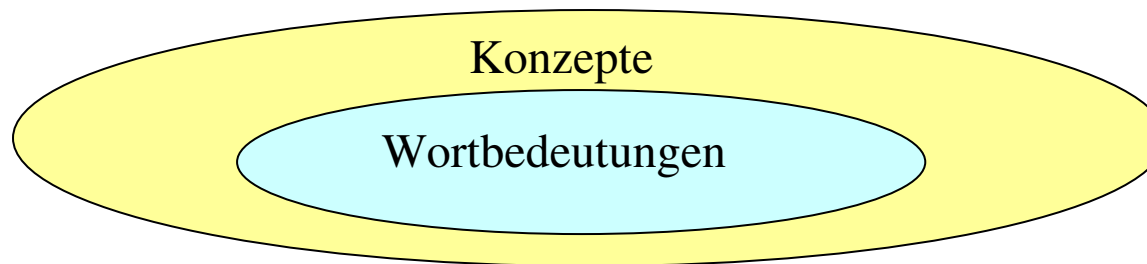
Solche speziellen Kategorien werden als **semantische Kategorien** bezeichnet.

Für die Beziehung zwischen Konzepten und Wortbehebungen gilt:

- Nicht jedes Konzept ist die Bedeutung eines Wortes.

Viele **Konzepte** (z.B. für Stimmungen, Gesichtsausdrücke, Physiognomien, Melodien etc.) sind nur durch syntaktisch komplexe Ausdrücke oder überhaupt nicht verbalisierbar.

Das heißt auch, dass es nicht für jede Kategorie ein Wort gibt, das die Kategorie denotiert.



- Die **Bedeutung** eines Wortes (z.B. *Auto*) ist in der Regel **abstrakter**, d.h. sie enthält weniger Merkmale als die **individuellen Konzepte** (für Autos), die die einzelnen Menschen mit der betreffenden Kategorie (AUTO) verbinden.



6.2 Prototypentheorie

6.2.1 Das klassische Modell der Kategorisierung

Das Modell der Kategorisierung, das bis in die 70er Jahre des letzten Jahrhunderts allgemein akzeptiert war, ist das Modell der **notwendigen und hinreichenden Bedingungen** (NHB-Modell).

Es geht auf die Aristotelische Definitionslehre zurück.

Nach dem **NHB-Modell** ist eine Kategorie durch eine Menge von notwendigen Bedingungen definiert, die zusammen für die Kategorisierung auch hinreichend sind.

Beispiel:

Die Kategorie JUNGGESELLE enthält genau die Objekte, die die Merkmale >unverheiratet<, >erwachsen<, >männlich< und >Mensch< haben.

Notwendige Bedingungen (NB):

Wenn x ein Junggeselle ist, dann ist x unverheiratet.

Wenn x ein Junggeselle ist, dann ist x erwachsen.

Wenn x ein Junggeselle ist, dann ist x männlich.

Wenn x ein Junggeselle ist, dann ist x ein Mensch.

Hinreichende Bedingung (HB):

Wenn x unverheiratet, x erwachsen, x männlich und x ein Mensch ist, dann ist x ein Junggeselle.

Das NHB-Modell bildet auch die Grundlage für die binäre Merkmalssemantik.

Die binären Merkmale entsprechen den notwendigen Bedingungen im NHB-Modell.

Dem **klassischen Kategorisierungsmodell** liegen folgende Annahmen zugrunde:

- Kategorien beruhen auf einer festen Menge von Merkmalen.
- Jedes dieser Merkmale ist unbedingt notwendig.
- Die Merkmale sind von binärer Art, d.h. entweder gehört eine Entität zur betreffenden Kategorie oder nicht.
- Kategorien haben klare Grenzen.
- Kategorien sind homogen, d.h. alle Mitglieder einer Kategorie haben denselben Status.

Eine Grundschwierigkeit des klassischen Kategorisierungsmodells besteht darin, dass zumeist nicht klar ist, welche Merkmale für eine bestimmte Kategorie tatsächlich notwendig sind.

Beispiel:

TIGER: = >große asiatische gelbbraune schwarzgestreifte
fleischfressende mähenlose Katze<

[?] Sind die Merkmale >gelbbraun<, >schwarzgestreift< oder
>fleischfressend< notwendig dafür, um als Tiger kategorisiert zu
werden?

6.2.2 Prototypen

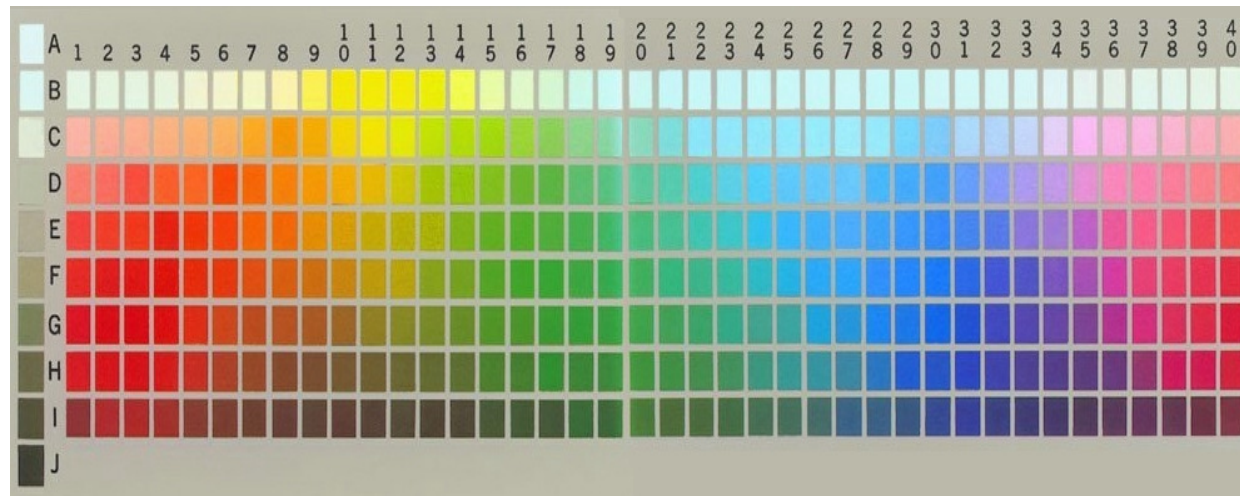
Jede der Annahmen des NHB-Modells wurde durch die Prototypentheorie in Frage gestellt.

Sie entwickelte sich aus **Experimenten** zur Kategorisierung, die kognitive Psychologen, Anthropologen und Semantiker in den 70er Jahren unternahmen.

Ein Auslöser waren die Befunde von Brent Berlin & Paul Kay (1969) zu Farbwortsystemen.

Danach orientiert sich die Kategorisierung von Farben nicht an notwendigen Merkmalen, sondern an Fokalfarben als Fixpunkten.

- Je näher eine bestimmte Farbe bei einer Fokalfarbe liegt, desto sicherer wird sie der entsprechenden Kategorie zugerechnet. Die **Binnenstruktur** einer Farbkategorie ist offensichtlich abgestuft.
- Umgekehrt wird die Kategorisierung mit zunehmendem Abstand von der jeweiligen Fokalfarbe unsicherer. Die **Grenzen** einer Farbkategorie sind also unscharf.



Farbtafel des amerikanischen Malers Albert H. Munsell (1915)

Von der Psychologin Eleanor H. Rosch (1973, 1975) wurden Experimente zur Kategorie VOGEL durchgeführt.

US-amerikanische Probanden sollten verschiedene Vogelarten auf einer Skala danach einordnen, welche von ihnen ein besseres oder ein schlechteres Beispiel für die Kategorie liefert.

Die Antworten ergaben folgende Rangfolge:

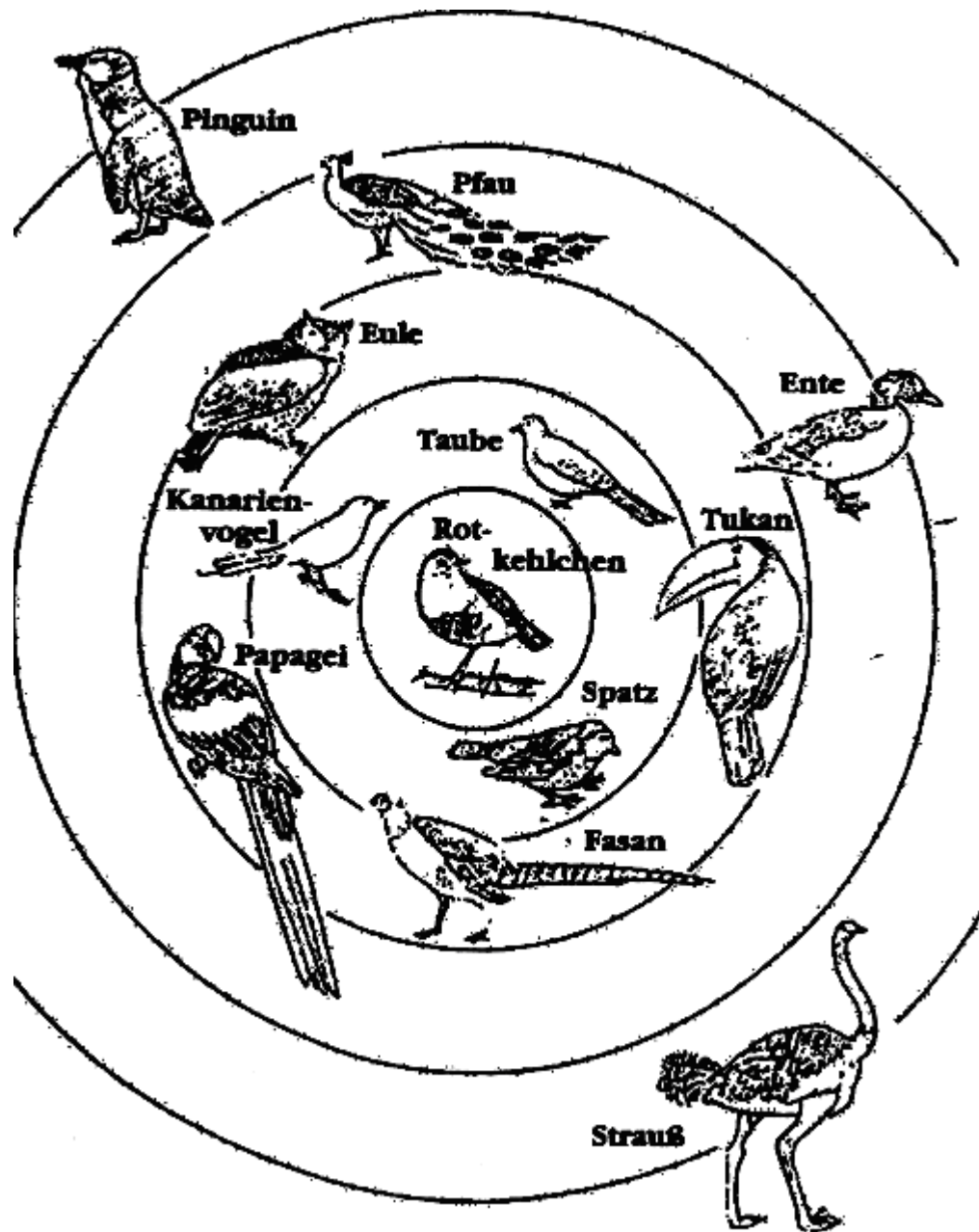
- Bestes Beispiel: Rotkehlchen
- Weniger gute Beispiele im Vergleich dazu: Tauben, Spatzen, Kanarienvögel
- Mittlere Ränge: Eulen, Papageien, Fasanen, Tukane
- Schlechte Beispiele: Enten, Pfauen
- Schlechteste Beispiele: Pinguine, Strauße

Außerdem ergab sich, dass die Reaktionszeit bei der Beantwortung der Frage *Ist x ein Vogel?* kürzer war, wenn die Vogelart x als typischer eingestuft wurde.

Die Untersuchung weiterer Kategorien – z.B. FRUCHT, MÖBEL, KLEIDUNG, GEMÜSE – erbrachte ähnliche Befunde.

Eine **generelle Folgerung** aus diesen experimentellen Ergebnissen ist, dass es für viele Kategorien so etwas wie beste Beispiele gibt.

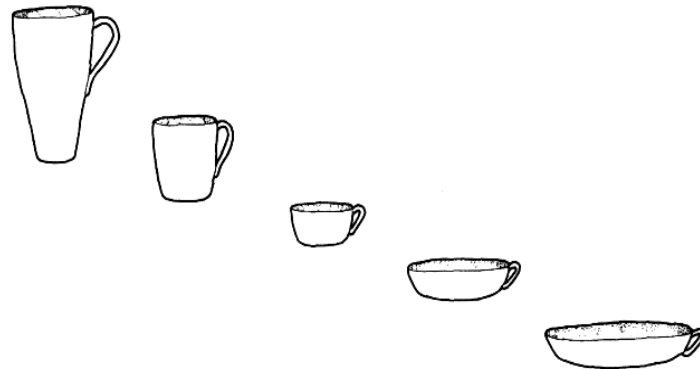
Für diese Mitglieder einer Kategorie ist der Terminus **Prototyp** eingeführt worden.



6.2.3 Unscharfe Grenzen

In weiteren Experimenten wurde nachgewiesen, dass neben Farben auch viele andere **Kategorien unscharfe Grenzen** haben.

Wilhelm Labov (1973) stellte Probanden die Aufgabe, Darstellungen von Gefäßen wie die folgenden danach zu klassifizieren, ob sie als Tasse, als Vase oder als Schale zu bezeichnen wären.



Zusätzlich sollten sich die Probanden vorstellen, dass die Gefäße mit Kaffee gefüllt bzw. Blumen darin aufgestellt wären.

Die wichtigsten Ergebnisse sind:

- Es besteht weitgehend Übereinstimmung darüber, was eine prototypische Tasse (>zum Kaffeetrinken<, >mit Henkel<, >so weit wie hoch<,) und eine prototypische Vase (>für Blumen<, >ohne Henkel<, >wesentlich höher als weit<) ist.
- Bezogen auf alle anderen Gefäße existieren zwischen den Antworten verschiedener Probanden große Differenzen. Häufig sind dabei auch die Antworten ein- und desselben Probanden widersprüchlich.

6.2.4 Familienähnlichkeit

Ludwig Wittgenstein (1953) – ein früher **Kritiker** des klassischen Kategorisierungsmodells – stellt bei der Analyse der Kategorie SPIEL das Folgende fest:

- Es gibt kein definierendes Merkmal, das allen Mitgliedern der Kategorie gemeinsam zukommt.
- Bestimmte Mitglieder teilen gewisse Merkmale mit anderen und die wieder andere Merkmale mit noch anderen.
- Die Kategorie wird dadurch konstituiert, dass zwischen ihren Mitgliedern unterschiedliche Ähnlichkeiten bestehen.

Was alle Mitglieder der Kategorie miteinander verbindet, nennt Wittgenstein **Familienähnlichkeit** (Rosch & Mervis, 1975).

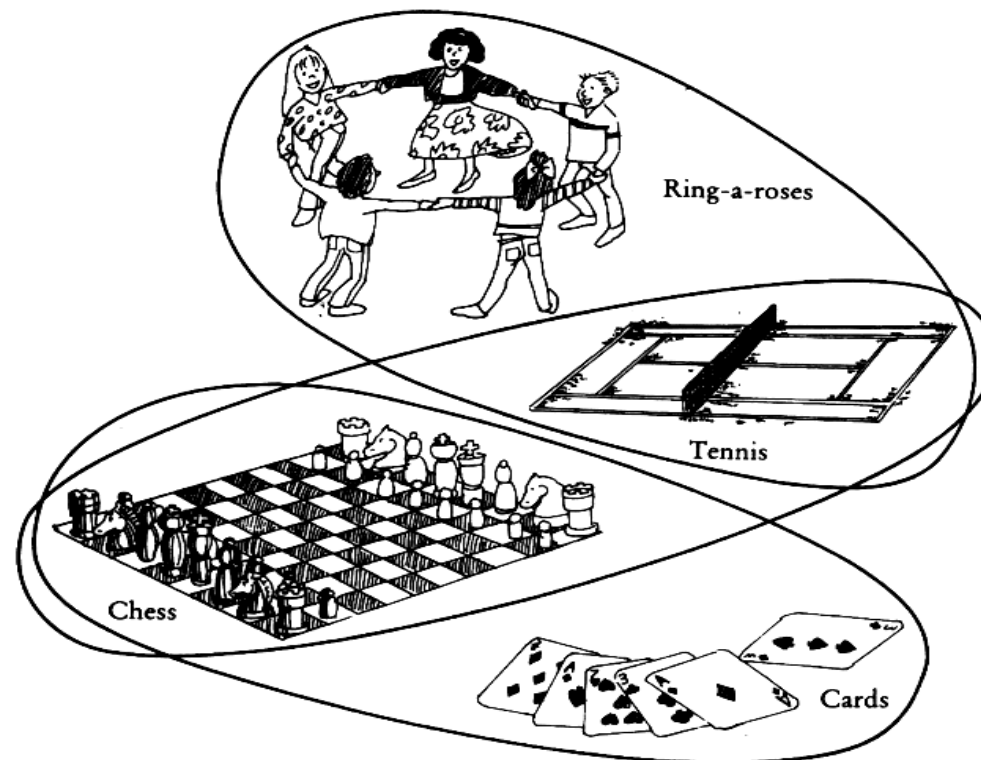


Figure 4.4 Family resemblances among games

6.2.5 Das Kategorisierungsmodell der Prototypentheorie

Dem Kategorisierungsmodell der **Prototypentheorie** liegen folgende Annahmen zugrunde:

- Es gibt Prototypen, die als die besten Beispiele für die jeweilige Kategorie betrachtet werden können. Sie bilden das gedachte Zentrum der Kategorie.
- Prototypen dienen als Referenzfälle und damit als Maßstab für die Kategorisierung; ob etwas zu einer Kategorie gehört oder nicht, ist eine Frage der Ähnlichkeit mit ihrem Prototyp.
- Die Zugehörigkeit zu einer Kategorie ist an keine feste Menge von notwendigen Bedingungen geknüpft. Insbesondere kann der Prototyp Merkmale haben, die nicht alle Mitglieder teilen.

- Die Mitglieder einer Kategorie werden nicht durch gemeinsame Merkmale, sondern durch Familienähnlichkeit zusammengehalten.
- Kategorien haben eine abgestufte Struktur, d.h. die Mitglieder einer Kategorie haben nicht denselben Status, es gibt bessere und schlechtere Beispiele.
- Die Zugehörigkeit zu einer Kategorie ist keine Ja-oder-Nein-Angelegenheit, sondern graduell.
- Kategorien haben unscharfe Grenzen.

6.2.6 Was ist eigentlich ein Prototyp?

Die informelle Definition von Prototypen als „beste Beispiele“ **bedarf** einer **Präzisierung** (Osherson & Smith, 1981).

Annahme 1

Der Prototyp ist ein **Mitglied** der Kategorie (z.B. fokales Rot als ein Mitglied der Kategorie ROT).

Schwierigkeit:

- Die Bekanntschaft mit diesem konkreten Exemplar wäre stets Voraussetzung dafür, dass der Prototyp als Referenzfall für die Kategorisierung anderer Mitglieder dienen kann.

Annahme 2

Der Prototyp ist eine Subkategorie der Kategorie (z.B. ROTKEHLCHEN als eine Subkategorie von VOGEL).

Schwierigkeiten:

- Das Problem des Prototyps würde sich auf die Subkategorie übertragen, was zu einem Dilemma der folgenden Art führt:
 - Falls z.B. nur prototypische Rotkehlchen als prototypische Vögel angesehen werden, wäre der Prototyp von ROTKEHLCHEN auch der von VOGEL.
 - Falls aber alle Rotkehlchen als prototypische Vögel angesehen werden, würden auch untypische Rotkehlchen zum Prototyp von VOGEL gehören.
- Für die Subkategorie gibt es immer auch Merkmale (z.B. haben Rotkehlchen eine rötliche Brust), die bei der Kategorisierung der übergeordneten Kategorie keine Rolle spielen.

Annahme 3

Der Prototyp einer Kategorie ist ein abstraktes Bündel von Merkmalen, das von einem **Prototypenkonzept** determiniert wird.

Beispiel:

Das Prototypenkonzept für VOGEL fixiert das äußere Erscheinungsbild (z.B. >hat Federn<), den Körperbau (z.B. >hat Flügel<) und bestimmte Verhaltensweisen (z.B. >kann fliegen<) von Vögeln, nicht aber ihre Farbe, Ernährungsweise oder geografische Verbreitung.

Die Merkmale, die den Prototyp einer Kategorie ausmachen, werden als **prototypische Merkmale** der Kategorie bezeichnet.

Unter den prototypischen Merkmalen gibt es solche, die sich gut dafür eignen, die Mitglieder der Kategorie von Nichtmitgliedern zu unterscheiden.

Man sagt, dass solche Merkmale einen hohen Erkennungswert (engl. ‚cue validity‘) haben.

Beispiel:

Für VOGEL hat das Merkmal >hat Federn< einen hohen Erkennungswert, weil fast alle Mitglieder der Kategorie das Merkmal haben, während es allen Nichtmitgliedern fehlt.

Dagegen haben die Merkmale >hat Flügel<, >kann fliegen< oder >das Weibchen legt Eier< einen geringeren Erkennungswert, weil z.B. auch sehr viele Insekten diese Merkmale haben.

Mitglieder einer Kategorie sind **prototypische Exemplare**, wenn sie alle Merkmale des (abstrakten) Prototyps der Kategorie verkörpern.

Dabei können sie sich in Merkmalen unterscheiden, die das Prototypenkonzept offen lässt.

Prototypische Exemplare einer Kategorie werden in der Regel schneller kategorisiert als andere Mitglieder.

Wenn eine Subkategorie alle prototypischen Merkmale der übergeordneten Kategorie aufweist und außerdem besonders vertraut ist, wird sie häufig vereinfachend mit dem Prototyp dieser Kategorie identifiziert.

Beispiel:

ROTKEHLCHEN als ‚Prototyp‘ von VOGEL

Prototypische Exemplare und damit Prototypen lassen sich mit einer speziellen Art von Sätzen – den generischen Sätzen – charakterisieren.

Generische Sätze unterscheiden sich von generellen Sätzen dadurch, dass sie Ausnahmen zulassen, d.h. nicht durch einzelne Gegenbeispiele falsifiziert werden.

Beispiel:

Vögel können fliegen.

>Vögel können typischer-/normalerweise fliegen.<

☐ ? Wie lautet der entsprechende generelle Satz?

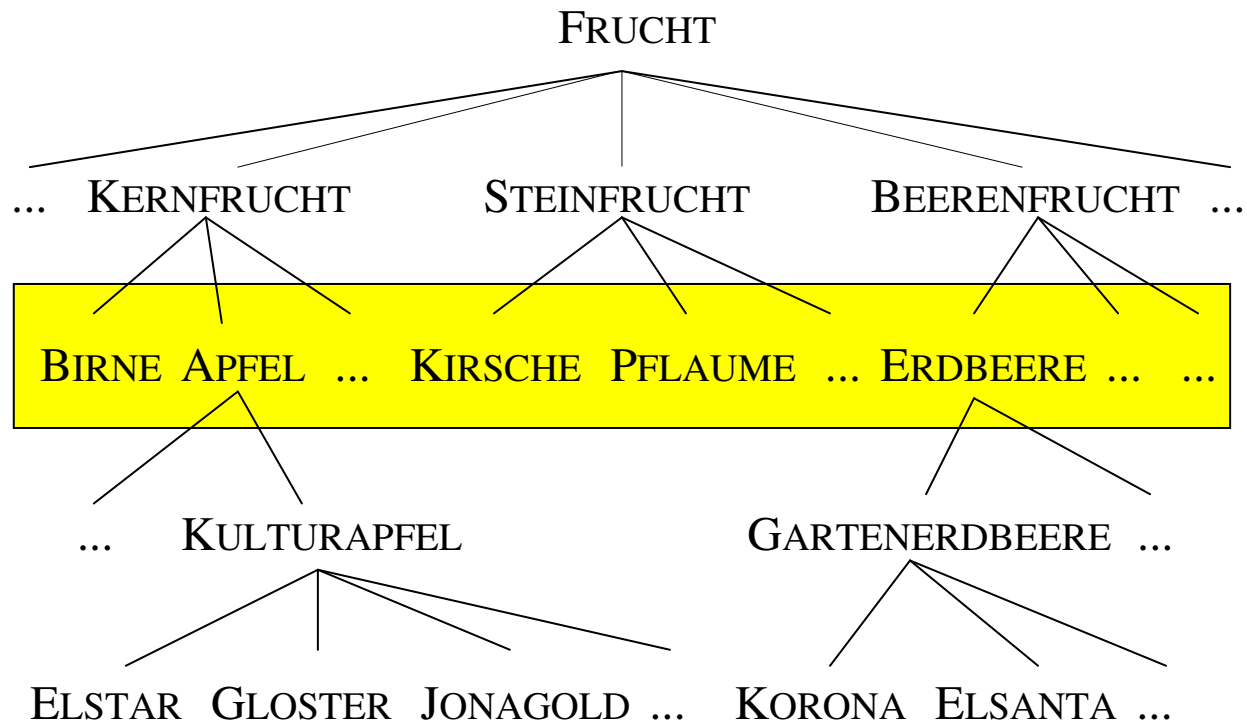
6.3 Basiskategorien

Kategorien sind in Hierarchien organisiert. Dem entspricht, dass ein und derselbe Gegenstand auf verschiedenen Ebenen der Allgemeinheit kategorisiert werden kann.

Experimente zeigen, dass spontan eine mittlere Ebene zwischen sehr spezifischer und sehr allgemeiner Kategorisierung bevorzugt wird.

Rosch (1975) nennt diese Ebene **Basisebene**, die Kategorien auf dieser Ebene **Basiskategorien**.

Beispiele:



Andere Basiskategorien:

Tiere: HUND, KATZE, MAUS, KUH, PFERD, ...

Farben: SCHWARZ, WEISS, ROT, GELB, GRÜN, ...

Die **Basisebene** ist aus folgenden Gründen kognitiv privilegiert:

- Ihre Kategorien haben ein hohes Maß an innerer Familienähnlichkeit und heben sich gut von Nachbarkategorien ab.
- Auf ihr ist das meiste Wissen über die jeweiligen Gegenstände organisiert.
- Sie ist die höchste Ebene, auf der es für alle Mitglieder der Kategorie ein gemeinsames schematisches Bild gibt.
- Auf ihr erfolgt die Kategorisierung schneller als auf einer anderen Ebene.

Ausdrücke für Basiskategorien spielen entsprechend in sprachlichen Taxonomien eine besondere Rolle:

- Sie werden in der Kommunikation bevorzugt; sie sind in der Regel einfache, häufig auch kurze Wörter.
- Sie machen den größten Teil des Grundwortschatzes aus; sie werden als erste gelernt.
- Sie entsprechen am besten der Grice'schen Quantitätsmaxime der Konversation, wonach man nicht mehr und nicht weniger Information als nötig geben sollte.

Die Basisebene ist diejenige Ebene, auf der die meisten Merkmale mit hohem Erkennungswert angesiedelt sind und die deshalb besonders relevant für die Bildung von Prototypen ist.

6.4 Kognitive Semantik

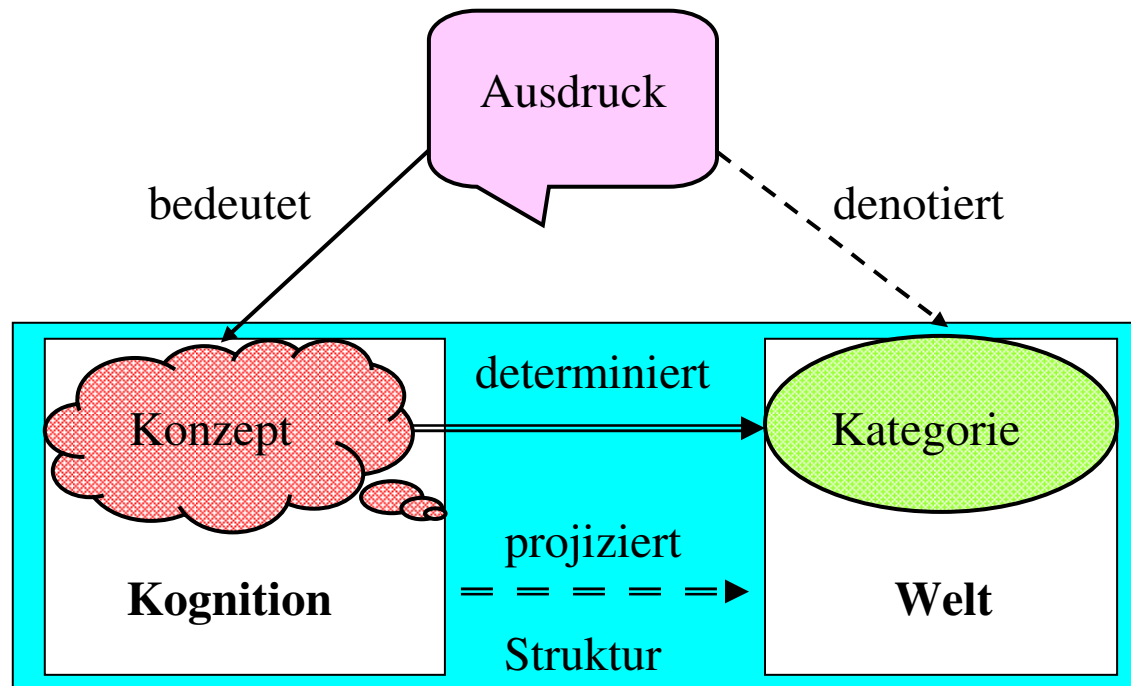
6.4.1 Allgemeine Charakteristik

Gegenwärtig gibt es mehrere verschiedene Entwürfe zur kognitiven Semantik, in denen teilweise einander entgegengesetzte Grundsätze vertreten werden.

Gemeinsame Voraussetzung ist, dass die Untersuchung von Bedeutungen im engen Zusammenhang mit der Erforschung der kognitiven Fähigkeiten der Menschen erfolgen muss.

Dabei nehmen Probleme der mental organisierten Kategorisierung und damit **kognitiven Strukturierung** der Welt einen wesentlichen Platz in den Analysen ein.

Fragen nach der Referenz von Ausdrücken bzw. nach der Wahrheit von Sätzen werden als davon abgeleitet angesehen.



Die **kognitive Semantik im engeren Sinne** nimmt ihren Ausgang im Kategorisierungsmodell der Prototypentheorie, geht aber in vielen Aspekten darüber hinaus.

Einflussreiche Vorschläge stammen von George Lakoff (1987) und Ronald Langacker (1991).

Grundlegende Positionen sind:

- Die geistige Aneignung der Welt erfolgt über **idealisierte kognitive Modelle**, mit denen sich auch Prototypeneffekte erklären lassen.
- Zentral für die kognitiven Modelle sind besondere **Vorstellungsschemata**, die sich auf körperliche Erfahrung gründen.
- Diese Schemata liefern **bildbasierte, räumlich strukturierte** Repräsentationen, die als Bedeutungen fungieren können.
- **Metapher** und **Metonymie** sind die wichtigsten kognitiven Strategien bei der Erzeugung von Bedeutungen.

Ein Vorzug der kognitiven Semantik ist, dass sie zahlreiche Bereiche der Bedeutung einer empirischen Betrachtung zugänglich gemacht hat, die bis dahin ausgeklammert worden sind.

Wichtige Nachteile sind:

- Die grundlegenden Ergebnisse der formal-semantischen Analyse von Sätzen bleiben fast immer **unberücksichtigt**.
- Viele der bisherigen Untersuchungen sind durch **unpräzise** Begriffsbildungen und **unzureichend begründete** Generalisierungen charakterisiert.

6.4.2 Schwierigkeiten der Prototypentheorie

Eine unreflektierte Verwendung der Prototypentheorie in der Semantik ist **problematisch**.

Mit der Theorie sind einige Schwierigkeiten verbunden, die vor allem aus folgenden Annahmen resultieren:

- Kategorisierung ohne notwendige Bedingungen
- Kategorisierung über Ähnlichkeit zum Prototyp
- Graduelle Zugehörigkeit zu Kategorien
- Unscharfe Grenzen von Kategorien

Detailliertere Untersuchungen zeigen, dass zwischen mindestens **vier Typen von Kategorien** differenziert werden kann:

Typ 1

Mathematische Kategorien wie GERADE ZAHL, UNGERADE ZAHL oder PRIMZAHL, aber auch **nominale Kategorien** wie JUNGGESELLE oder TIER gehorchen dem NHB-Modell.

Beispiel:

UNGERADE ZAHL: = >eine natürliche Zahl größer als 0
und nicht durch 2 teilbar<

Experimente haben ergeben, dass es auch für diese Kategorien mit scharfen Grenzen eine abgestufte Struktur, d.h. bessere oder schlechtere Exemplare geben kann (z.B. gelten 1, 3, 5, 7, 9 als beste Beispiele für UNGERADE ZAHL).

Die (proto-)typischen Exemplare dienen aber nicht als Maßstab für die Kategorisierung der anderen Mitglieder einer Kategorie.

Typ 2

Farbkategorien wie ROT oder GRÜN und **Kategorien von Artefakten** wie TASSE, VASE, STUHL oder SESSEL sind ‚gute‘ Kategorien im Sinne der Prototypentheorie.

Sie haben einen Prototyp, der als Maßstab für die Zugehörigkeit zur Kategorie fungiert; die Zugehörigkeit ist graduell; die Grenzen der Kategorie sind unscharf.

Typ 3

Kategorien natürlicher Arten wie VOGEL, FRUCHT oder GEMÜSE zeigen ebenfalls Prototypeneffekte insofern, als die Kategorienzugehörigkeit eine Frage der Ähnlichkeit mit dem Prototyp ist.

Trotzdem haben solche Kategorien scharfe Grenzen, und obwohl sie eine abgestufte Struktur haben, ist die Zugehörigkeit zu ihnen nicht graduell.

Beispiel:

Entweder ist etwas ein Vogel oder nicht; Pinguine sind ebenso eindeutig vollwertige Vögel wie Fledermäuse keine Vögel sind.

Experimente haben gezeigt, dass für Kategorien natürlicher Arten im Unterschied zu Artefakten sogenannte Wesensmerkmale eine grundlegende Rolle spielen.

Zumeist sind zusätzliche Annahmen über das Wesen natürlicher Arten erforderlich (Putnam, 1975). Diese Annahmen liegen jenseits von klassischem NHB- und Prototypmodell.

Typ 4

Kategorien von idealen Objekten wie QUADRAT, KREIS oder KUGEL gehorchen ebenfalls dem NHB-Modell.

Prototypeneffekte treten nur dann auf, wenn die Kategorien durch reale Objekte erweitert werden, wobei diese den idealen Objekten hinreichend ähneln. Letztere übernehmen dann jeweils die Rolle von Referenzfällen für die Kategorisierung.

Zusammenfassend ergeben sich damit folgende **Konsequenzen** für das Verständnis von Kategorisierungen:

- Es gibt Kategorien, bei denen die Zugehörigkeit zur Kategorie eine Frage von notwendigen Bedingungen ist.
- Es gibt Kategorien, bei denen die Zugehörigkeit zur Kategorie eine Frage der Ähnlichkeit mit einem Prototyp ist.
- Es gibt Kategorien, die (proto)typische Exemplare enthalten, ohne dass diese als Maßstab für die Kategorisierung dienen.
- Es gibt Kategorien, die eine abgestufte Struktur haben, bei denen die Zugehörigkeit zur Kategorie graduell ist und deren Grenzen unscharf sind.
- Es gibt Kategorien, die eine abgestufte Struktur haben, ohne dass die Zugehörigkeit zur Kategorie graduell ist und die Grenzen der Kategorie unscharf sind.

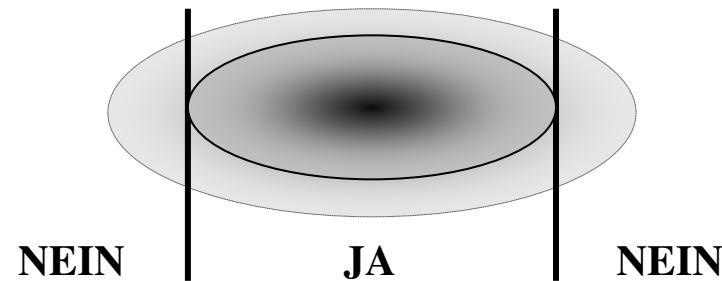
6.4.3 Ein Problem für die Prototypensemantik

Die Prototypensemantik als ein Bereich der kognitiven Semantik nimmt an, dass **Wortdenotationen** generell durch einen Prototyp und deshalb durch graduelle Zugehörigkeit und unscharfe Grenzen charakterisiert sind.

Gegen die letztere Annahme spricht unmittelbar, dass der Gebrauch von Deklarativsätzen in einem ÄK immer dem **logischen Polaritätsprinzip** (oder Bivalenzprinzip) unterliegt:

Jeder Deklarativsatz, in einer bestimmten Lesart, ist in einem gegebenen ÄK entweder wahr oder falsch.

Auf diese Weise wird alles, was man mit einem Deklarativsatz sagt, zu einer Frage von JA oder NEIN.



Allgemein **zwingt** jede Anwendung der **Sprache** in einem ÄK in ein einfaches ‚Schwarz-Weiß-Denken‘ ohne Zwischentöne, auch wenn es in der Welt ein Kontinuum von Phänomenen gibt.

Die **konkreten Denotationen** von Wörtern, Phrasen und Sätzen, d.h. ihre **Denotationen in einem ÄK** werden also über Prozesse der konzeptuellen **Polarisierung** determiniert.

