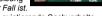
# Was der Fall ist: Der Aufbau der Welt

Jan-Benedikt Kersting, Jan-Philipp Schütze, Tobias Schmohl



### 1 Die Welt ist alles, was der Fall ist.

Was Wittgenstein in den ersten Sätzen des Tractatus vorstellt, wird in der Forschung gemeinhin als seine "Ontologie" bezeichnet. Er gibt hier eine Beschreibung all dessen, was ist - oder, wie er sagt - was der Fall ist



Ausgangspunkt seiner Philosophie sind nur real existierende Sachverhalte

## 1.1 Die Welt ist die Gesamtheit der Tatsachen, nicht der Dinge.

Für Wittgenstein stehen nicht einzelne Dinge im Mittelpunkt seiner Betrachtungen, sondern Tatsachen, d.h. bestehende Sachverhalte, die aus mehreren Gegenständen zusammengesetzt sind.

### 2.03 Der Sachverhalt ist eine Verkettung von Gegenständen.

Aus der Anschauung kennen wir lediglich Verkettungen von Dingen – die bestehenden Sachverhalte - nicht aber die einzelnen Glieder.

Bücher, Stifte oder andere Erzeugnisse sind für Wittgenstein keine Dinge. sondern Tatsachen:

### 1.2 Die Welt zerfällt in Tatsachen.

Die Welt teilt sich auf in Komplexe, die in Sachverhalte zerlegt werden können. Sachverhalte wiederum bestehen aus Gegenständen.

Ethische, ästhetische und religiöse Fragen gehören in Wittgensteins Philosophie nicht zur Welt. Wittgenstein verliert über sie kein Wort, da sie seiner Meinung nach *unsinnig* sind – über sie kann nichts gesagt werden.

### Sachverhalte im logischen Raum

## 1.13 Die Tatsachen im logischen Raum sind die Welt.

2.04 Die Gesamtheit der bestehenden Sachverhalte



Besteht ein Sachverhalt nicht, so gehört er nicht zur Welt. Er befindet sich dann nur noch im "logischen Raum", das heißt, etwas pauschal ausgedrückt: er besteht zwar nicht aktual, ist aber möglich - logisch möglich.

Der Begriff des logischen Raums beinhaltet den Weltbegriff (also alles, was der Fall ist) und gleichzeitig auch alles, was nicht der Fall ist, aber logisch möglich wäre:

### 2.0121 Die Logik handelt von jeder Möglichkeit.

Man darf sich hier nicht durch den Begriff des Raumes irreführen lassen: Der "logische Raum" ist ein metaphorischer Topos, mit dem sich weder Räumlichkeit, noch geometrisch-physikalische Bedingungen ohne weiteres assoziieren lassen.

Der Terminus Jogischer Raum' beschreibt gleichsam alle möglichen Verbindungen, die die Gegenstände in einem Sachverhalt miteinander eingehen können.

### Versuch einer Analogie: Die Welt - ein Kartenspiel









Wittgensteins Ontologie lässt sich mit einem Pokerspiel vergleichen:

Die Gesamtheit der Karten in einem Blatt, das ein Spieler auf der Hand hat, bilden einen bestehenden Sachverhalt (= eine Tatsache).

Alle am Spiel beteiligten **Pokerhände** (die Gesamtheit der Tatsachen) repräsentieren gemeinsam eine Welt (was für eine Spielsituation der Fall ist).

Jede Karte vertritt für sich genommen einen Gegenstand. Die Karten haben nur als Verbindung einen Wert. In diesem Sinne müssen wir uns auch die Gegenstände stets in ihrer Verbindung mit anderen Gegenständen denken:

2.011 Es ist dem Ding wesentlich, der Bestandteil eines Sachverhaltes sein zu können.

Die Gegenstände selbst ändern sich nie – was sich ändert, ist die Verbindung (der Sachverhalt / das Blatt).

Nicht besetzte Spielerpositionen, an denen keine Karten liegen, lassen sich als nicht bestehende Sachverhalte ansehen.

### Tatsachen

Sachverhalte können bestehen, oder nicht bestehen. Wenn ein Sachverhalt besteht, nennt ihn Wittgenstein auch eine (einfache) Tatsache. Eine Tatsache für sich genommen soll in keiner Abhängigkeit zu einer anderen stehen:

Sie ist unabhängig von anderen Tatsachen und alle Tatsachen sind untereinander gleichwertig:



1.21 Eine Tatsache kann der Fall sein oder nicht und damit nicht zwingend induzieren, dass etwas anderes der Fall sein muss oder nicht

Fiele eine Tatsache weg, würde sich eine andere (mögliche) Welt

Eine Tatsache setzt sich zusammen aus mehreren Sachverhalten:

2 Was der Fall ist, die Tatsache, ist das Bestehen von mehreren Sachverhalten.

### Die Logik als Regelwerk

Logik und Welt stehen in einer engen Verbindung miteinander:

5.61 Die Logik erfüllt die Welt, die Grenzen der Welt sind auch ihre Grenzen.



Immer, wenn eine Spielkarte gegeben ist, ist sozusagen auch ein 'Raum' der möglichen Verbindungsmöglichkeiten gegeben, in denen sie vorkommen kann. Dieser ,Raum' wird von den Spielregeln festgelegt. In Wittgensteins Welt definiert die Logik die erlaubten Verbindungsmöglichkeiten der Gegenstände zu Sachverhalten.

2.0124 Sind alle Gegenstände gegeben, so sind damit auch alle möglichen Sachverhalte gegeben.



Der Kartenstapel steht für die Substanz der Welt, die durch die Gegenstände gebildet wird. Sie ist das Feste. Beständige, im Gegensatz zum Sachverhalt.

### Gegenstände

Gegenstände existieren für Wittgenstein nicht einzeln. sondern lediglich im Verbund. Mehrere Gegenstände bilden eine Konfiguration: den Sachverhalt.

2.0272 Die Gegenstände sind untereinander verkettet und auch nur als Verbindung denkbar (nicht einzeln möglich).

Die Gegenstände werden nicht durch etwas (einen Kitt) miteinander verbunden, sondern hängen per se zusammen und diese Verkettung ist eben der Sachverhalt

2.02 Die Gegenstände sind einfach - das heißt, sie zerfallen nicht in weitere Gegenstände.

Wittgenstein hat niemals ein Beispiel für einen einfachen Gegenstand gegeben. Fest steht aber, dass es sich dabei um keine greifbaren "Gegenstände", wie wir sie kennen, handeln kann. Sie sind vielmehr logische Denknotwendigkeiten, wenn man annimmt, dass die Welt wie ein Mosaik in ihre Bestandteile zerlegt werden kann – und das tut er.

Man kann für sie keine Erklärung geben, sondern sie lediglich mit einem Namen bezeichnen; darüber, was sie sind, kann nichts gesagt werden

Gegenstände sind basale Bausteine, aus denen sich letzten Endes alles zusammensetzt. Es sind stets dieselben, unveränderlichen Gegenstände, aus denen die Welt aufgebaut ist:

die Konfiguration ist das Wechselnde, Unbeständige.

Entsteht etwas Neues in der Welt, so besteht es aus diesen Gegenständen; verändert sich etwas, so ändert sich letzten Endes die Anordnung der Gegenstände zu einem neuen Sachverhalt.

