

Inhalt

Vorwort	V
Einleitung: Der Kreativismus und seine philosophische Tragweite	1
I. Zur systematischen Einbettung des Kreativismus	9
1. Der Hintergrund: die Debatte zwischen Realismus und Idealismus	10
2. Das linguistische Relativitätsprinzip und der linguistische Idealismus	12
3. Der Kreativismus — ein Derivat des linguistischen Idealismus	18
4. Die Kreativistische These	25
5. Die Kreativistische These und der metapherntheoretische Reduktionismus	30
6. Zielsetzung: Widerlegung der Kreativistischen These	39
7. Zu Methode und Procedere	42
II. Max Black und sein kreativistisches Erbe	49
1. Die Kreativistische These bei Black	49
2. Die Hauptspielarten der Kreativistischen These bei Black	56
3. Die Gefahr der Spielarten-Konfundierung	59
4. Metapher-Verstehen — unser sechster Sinn?	61
5. Versteckter Reduktionismus	66
6. Aufstockung der Ontologie durch die Metapher?	76
7. Reduktionismus — Symptom einer psychischen Krankheit?	86
III. Die kausalistische Spielart	89
1. Metapher und Kausalität	89
2. Die physisch-kausalistische Variante	92
(a) Die Metapher — eine ‚self-fulfilling prophecy‘?	92
(b) Schwachstellen der Beispiele	94
(c) Zum Umfang des Begriffs der kreativen Metapher	96
(d) Der Faktor Zeit	97
(e) Präzisierung und Widerlegung	99
3. Die psychisch-kausalistische Variante	101
(a) Die Metapher — ein Erkenntnisinstrument?	101
(b) Der versteckte Rekurs auf die epistemische Spielart	105
IV. Die epistemische Spielart	108
1. Erzeugendes Erkennen durch Metaphern?	108
2. Kreativität und Kreativitätskriterium	110
3. Die Individualvariante	111
(a) Tatsachenkreation per individuelles Für-wahr-Halten?	111
(b) Zwischen Widerspruch und Tautologie	113
(c) Die Revision des Wahrheitsbegriffs — ein Ausweg?	115

4. Die Kollektivvariante	119
(a) Tatsachenkreation per kollektives Für-wahr-Halten?	119
(b) Die revisionistische Deutung der Kollektivvariante	120
(c) Unfehlbarkeit des Sprachkollektivs?	121
(d) Behaupten versus Definieren	123
(e) Die Fehlbarkeit des Sprachkollektivs	124
(f) Die Zuflucht zur semantischen Spielart	127
V. Die semantische Spielart	130
1. Die Grundform der semantischen Spielart	130
2. Die stipulatorische Variante	131
(a) Metapher und Stipulation	131
(b) Die Extensionalversion	133
(c) Die Intensionalversion	135
3. Zerstörung der Metaphorizität durch Stipulation	138
4. Wahrheitserkenntnis vor Bedeutungsverständnis?	140
5. Bedeutung der Metapher oder metaphorische Bedeutung?	144
6. Die intuitionistische Variante	147
(a) Kreativismus zwischen Reduktionismus und Intuitionismus	147
(b) Zur Formulierungsabhängigkeit metaphorisch beschriebener Tatsachen ...	149
VI. Das Sehen-als im kreativistischen Realismus	152
1. Rekapitulation des Diskussionsstandes	152
2. Die realistische Basis kreativer Metaphern	154
3. Die Isomorphie-These	156
4. Die Depotenzierung der Isomorphie-These	160
5. Die beiden Pole des metaphorischen Sehens-als	164
6. Die beiden Modifikationen des Prädikatsbegriffs	173
7. Die Modifikation des Subjektsgegenstands	178
8. Das optimierte Sehen-als und der Arbitraritätseinwand	187
9. Der Zentralbegriff des Kreativismus — ein Hybrid	192
Resümee und Ausblick: Vom Kreativismus zum Antirealismus	197
Anhang 1: Protagonisten des Kreativismus	209
Anhang 2: Verzeichnis der Spielarten der Kreativistischen These	221
Literaturverzeichnis	225
Personenregister	231
Sachregister	233