

Forschung über künstliche Sprachen: Entwicklung, Funktionen und Beispiele

Das Ziel dieses Artikels ist es, künstliche Sprachen, auch als Conlangs bezeichnet, unter besonderer Berücksichtigung ihrer Entwicklung, Konstruktion und der Funktionen, die sie in unterschiedlichen kulturellen und sozialen Kontexten erfüllen, zu analysieren. Das Thema der künstlichen Sprachen stellt ein interdisziplinäres Forschungsfeld dar, das Elemente aus Kunst, Wissenschaft und Philosophie vereint. Dennoch wird es in der modernen linguistischen Forschung nur selten umfassend behandelt. Häufig wird es auf die Funktion als Grundlage für die Entwicklung von Programmiersprachen reduziert, ohne die gesamte Bandbreite ihrer Anwendungen zu berücksichtigen, wie etwa als internationale Hilfssprachen oder künstlerische Sprachen. Seit ihrer bewussten Entstehung im Mittelalter bis hin zu ihrer heutigen Nutzung in der Populärkultur haben diese Sprachen eine bemerkenswerte Entwicklung durchlaufen, wobei sie auf eine Vielzahl von Bedürfnissen reagierten – von der Förderung der internationalen Kommunikation bis hin zur Schaffung komplexer fiktionaler Welten. Es ist entscheidend, die heterogene Natur künstlicher Sprachen zu erkennen, wobei jede Unterkategorie durch spezifische Merkmale geprägt ist, die den Umfang und die Grenzen der Untersuchung der jeweiligen Sprache definieren. In diesem Beitrag werden die vielfältigen Funktionen und Anwendungen künstlicher Sprachen, ihr Entstehungsprozess und die Kriterien ihrer Bewertung erörtert. Besonderes Augenmerk liegt auf naturalistischen Sprachen, die grammatische und phonologische Prozesse natürlicher Sprachen nachahmen und ihnen dadurch eine höhere Authentizität verleihen. Zudem wird die Rolle von Hilfssprachen untersucht, die darauf abzielen, die Kommunikation zwischen verschiedenen Kulturen zu vereinfachen. Darüber hinaus werden die Auswirkungen künstlicher Sprachen auf Literatur, Film und Videospiele sowie ihre wachsende Bedeutung im akademischen Bereich beleuchtet, in dem sie als Lehr- und Forschungsinstrumente zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Schlüsselwörter: Kunstsprache, konstruierte Sprachen, Sprache und Gesellschaft, Sprachexperiment

Research on Artificial Languages: Development, Functions and Examples

The objective of this article is to provide a comprehensive analysis of artificial languages, commonly referred to as conlangs, with a particular focus on their development, construction, and the functions they fulfill in various cultural and social contexts. Artificial languages constitute an interdisciplinary field that integrates elements of art, science, and philosophy. Despite their potential, they remain underexplored in contemporary linguistic research, where their study is frequently limited to their role as foundational models for programming languages. Such an approach overlooks their broader applications, including their significance as international auxiliary languages or as artistic creations. From their intentional emergence during the Middle Ages to their contemporary presence in popular culture, artificial languages have undergone significant evolution, serving diverse purposes – ranging from fostering global communication to constructing intricate fictional universes. The heterogeneous nature of these languages necessitates a nuanced understanding, as each subcategory is defined by distinct features that influence the scope and framework of their study. This paper investigates the multifaceted roles and applications of artificial languages, their creation processes, and the criteria used to evaluate them. Special emphasis is placed on

naturalistic languages, which emulate the grammatical and phonological structures of natural languages, thereby enhancing their authenticity. The discussion also addresses auxiliary languages designed to bridge communication gaps across cultures. Furthermore, the article examines the influence of artificial languages on literature, film, and video games, as well as their increasing prominence in academic settings, where they are gaining recognition as valuable tools for teaching and research.

Keywords: artificial language, constructed languages, planned languages, language and society, linguistic experiment

Author: Katarzyna Luba, University of Wrocław, Pl. Nankiera 15b, 50-140 Wrocław, Poland, e-mail: 322977@uwr.edu.pl

Received: 14.2.2025

Accepted: 3.4.2025

1. Einleitung

Die bewusste Erzeugung künstlicher Sprachen, heute als conlanging bezeichnet, lässt sich mindestens bis ins 12. Jahrhundert zurückverfolgen. Trotz dieser langen Geschichte blieb sie viele Jahrhunderte lang von der Forschung weitgehend ausgegrenzt und unbeachtet. Der Durchbruch gelang erst im 19. Jahrhundert mit der Idee einer künstlich geschaffenen internationalen Hilfssprache (International Auxiliary Language, IAL), auch Auxlang genannt, deren Hauptzweck darin bestand, die interkulturelle Kommunikation im Kontext der zunehmenden Globalisierung zu erleichtern.

Das erste bedeutende Beispiel war Volapük, das von Johann Martin Schleyer geschaffen wurde. Ihre Entstehung markiert den Beginn der dynamischen Entwicklung internationaler Hilfssprachen, die zwischen 1879 und 1917 um den Status der weltweit führenden Hilfssprache konkurrierten. Die Entstehung einer neuen Teildisziplin der Linguistik, der Interlinguistik, trug dazu bei, dass die systematische Untersuchung der Kunstsprachen und die Entwicklung einer theoretischen Grundlage für die Analyse sowohl im sprachlichen als auch im sozialen Kontext in Angriff genommen wurde.

Seit dem Werk von J.R.R. Tolkien im 20. Jahrhundert hat die Sprachschöpfung einen bedeutenden Wandel erfahren. Er leitete eine neue Ära in diesen Bereich ein, obwohl seine Sprachen, wie Quenya und Sindarin, häufig unvollständig waren. Nichtsdestotrotz legte er den Grundstein für die nachfolgenden Schöpfer. Es gibt zwar immer noch Autoren und Benutzer von Hilfssprachen, aber die gegenwärtigen Tendenzen in der Sprachschöpfung haben sich hauptsächlich auf andere Zwecke als die internationale Kommunikation konzentriert. Besonders wichtig sind die Bereiche der Unterhaltung, wie Literatur, Film und Fernsehen, in denen künstliche Sprachen zur Bereicherung fiktiver Welten eingesetzt werden (vgl. Peterson/Peterson 2024: 1–2).

2. Art und Zweck der Sprachschöpfung

Das moderne Verständnis der Definition künstlicher Sprachen stößt auf Herausforderungen, die auf die frühere Marginalisierung dieses Themas in der linguistischen

Forschung zurückzuführen sind. Der Begriff künstliche Sprache ist umstritten, da in der Fachliteratur zahlreiche Synonyme verwendet werden, die sich auf ähnliche, jedoch nicht eindeutig abgrenzbare Konzepte beziehen. Diese Konzepte umfassen eine Vielzahl von Codes und Systemen, die häufig nur lose miteinander verbunden sind. Künstliche Sprachen können sowohl auf das Konzept der *langue* als auch auf das der *langage* Bezug nehmen, wodurch ihre Definition weit gefasst und vielschichtig bleibt (vgl. Stria 2015: 29).

Die bisherigen Versuche, künstliche Sprachen zu definieren, sind oft allgemein gehalten und es mangelt ihnen an terminologischer Präzision. Malmkjær (2002) weist darauf hin, dass eine Sprache nur dann als natürlich betrachtet werden kann, wenn sie von einer Sprachgemeinschaft aktiv genutzt wird. Darüber hinaus wird betont, dass künstliche Sprachen durch einen bewussten und intentionalen Schaffensprozess entstehen. Eine künstliche Sprache wird folglich als ein zu einem bestimmten Zweck geschaffenes System definiert, das von einer Einzelperson oder einer Gruppe entwickelt wurde – im Gegensatz zu natürlichen Sprachen, die sich über lange Zeiträume innerhalb einer Sprachgemeinschaft entwickelt haben und keinen eindeutig feststellbaren Ursprung besitzen. Bausani (1970: 7) stellt fest, dass eine Sprache als künstlich angesehen werden kann, wenn sie sich nicht spontan entwickelt, weshalb sie manchmal als „unnatürlich“ bezeichnet wird. Dennoch bleibt die Frage nach der Einstufung von Sprachen als künstlich weiterhin ungeklärt und Gegenstand wissenschaftlicher Diskussionen. Ein Beispiel dafür ist das Pidgin, das durch die bewusste Kombination von Elementen verschiedener natürlicher Sprachen entstanden ist, dessen Natürlichkeit jedoch in der Regel nicht in Frage gestellt wird. Es ist auch erwähnenswert, dass viele Pidgin-Sprachen im Laufe der Zeit von aufeinander folgenden Generationen von Sprechern als Muttersprachen assimiliert wurden und sich somit zu Kreolen entwickelten, was zu ihrer Naturalisierung führte (vgl. Stria 2015: 31).

Die wesentlichen Unterschiede zwischen ihnen betreffen sowohl die Zwecke, für die sie geschaffen wurden, als auch die Funktionen, die sie erfüllen. Dabei lassen sich insbesondere drei Hauptgruppen unterscheiden: Plansprachen, künstlerische Sprachen und experimentelle Sprachen.

Plansprachen, wie Esperanto oder Interlingua, zeichnen sich dadurch aus, dass sie für Sprecher unterschiedlicher Muttersprachen leicht erlernbar und anwendbar sind. Ihr primäres Ziel besteht darin, die internationale Kommunikation zu erleichtern und sprachliche Barrieren zu überwinden.

Künstlerische Sprachen hingegen werden vorrangig aus ästhetischen Gründen erschaffen, meist im Kontext von Literatur, Film, Fernsehen oder Computerspielen. Ihre Funktion besteht darin, fiktive Welten zu bereichern und eine Atmosphäre der Fremdartigkeit zu erzeugen. Beispiele für diese Sprachkategorie sind Sindarin, das im Roman und Film „Der Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien verwendet wird, sowie Dothraki, das in George R. R. Martins Romanreihe „Das Lied von Eis und Feuer“ sowie in der Fernsehserie „Game of Thrones“ vorkommt.

Die dritte Gruppe bilden experimentelle Sprachen (*experimental languages*), die primär zu wissenschaftlichen Zwecken entwickelt werden. Sie dienen insbesondere der Überprüfung linguistischer Theorien oder dem Experimentieren mit verschiedenen Aspekten der Sprachstruktur. Im Gegensatz zu Plansprachen oder künstlerischen Sprachen sind sie in der Regel nicht für eine breite Anwendung konzipiert, sondern fungieren als Forschungsinstrumente. Ein prominentes Beispiel für eine solche Sprache ist Lojban, das mit dem Ziel entwickelt wurde, ein Kommunikationssystem zu schaffen, das auf strikt logischen und semantischen Prinzipien basiert.

In der Literatur finden sich auch viele andere Klassifizierungen von Systemen, die als künstliche Sprachen gelten und die die Vielfalt der Zwecke widerspiegeln, für die sie geschaffen wurden. Dazu gehören (vgl. Albani/Buonarotti 1994: 9, Carlevaro 1989: 177, Eco 1997: 2 f., Sakaguchi 1998: 26–28): Programmiersprachen oder Maschinensprachen wie COBOL, Assembler oder C#. Eine weitere Gruppe sind experimentelle Sprachen, zu denen philosophische Sprachen wie Toki Pona und logische Sprachen wie Lojban gehören. Auch Pasigraphie (z. B. Pictopen) und Pasyalien fallen in diese Kategorie. Eine weitere Kategorie sind die internationalen Hilfssprachen (IALs), darunter Esperanto und Novial. Darüber hinaus gibt es künstlerische Sprachen wie Klingonisch oder Quenya und normative Sprachen, zu denen supradialektale (z. B. Bündnerromanisch, Standardarabisch) und literarische Standardsprachen (Ausbausprachen) sowie wiederaufgenommene Sprachen (z. B. Kornisch) und klassische Sprachen (Sanskrit, Latein) gehören. Zu den anderen Gruppen schließen kontrollierte Sprachen wie *Caterpillar Fundamental English*, Rekonstruktionen (z. B. Proto-Indoeuropäisch), Pidgins und Kreolsprachen sowie oneirische Sprachen und Glossolalien ein.

Blanke (1997: 3) gibt eine verkürzte Liste von Systemen, die als „künstlich“ gelten: „1. Regularized and standardized literary language, as distinguished from dialects [...]. 2. Ethnic languages, highly regularized to maintain them at a particular stage of development (Sanskrit, Church Latin) or to modernize them (Modern Hebrew, Bahasa Indonesia, Landsmål). 3. Consciously created languages to facilitate international communication [...], that is, planned languages. 4. Nonredundant, formulaic, or symbolic languages to facilitate scientific thought [...]. 5. Programming languages for computers [...]. 6. Machine languages for automatic translation“.

3. Wie kann man geschaffene Sprachen bewerten? Herausforderungen und methodologische Vorschläge

Die wachsende Zahl der neu geschaffenen künstlichen Sprachen wirft die Frage nach Standards für ihre Bewertung auf. Insbesondere diejenigen, die an einer kritischen Analyse interessiert sind, stehen oft vor der Herausforderung, wie man sich diesen als Kunstform konzipierten Sprachen methodisch nähern kann. Das liegt nicht zuletzt an dem Fehlen klar definierter Analysemethoden, obwohl es einige wissenschaftliche Arbeiten zur Sprachschöpfung gibt. Zu den relevanten Ressourcen zählen unter anderem

die Untersuchungen von Peterson (2015) und Schreyer (2023), jedoch fehlt es bislang an einer etablierten Methodologie zur objektiven Bewertung solcher sprachlichen Kreationen. Diese Problematik stellt einen zentralen Aspekt der Conlang-Forschung dar, besonders im Hinblick auf ihre zunehmende Popularität in verschiedenen kulturellen und kreativen Bereichen.

In diesem Kontext entwickeln David Peterson und Jessie Peterson (2024) vorläufige Leitlinien zur Beurteilung künstlicher Sprachen. In ihrem Artikel schlagen die Autoren eine innovative Methodik zur Bewertung vor, die als Grundlage ein tiefgehendes Verständnis des jeweiligen Zwecks der Sprachschöpfung anstrebt. Dabei betonen sie jedoch die Komplexität dieser Aufgabe, da es bei vielen Conlangs schwierig ist, klare Kategorisierungen vorzunehmen.

Dennoch ist es entscheidend, jede künstliche Sprache unabhängig zu bewerten, ohne sie mit anderen Sprachen zu vergleichen, die für unterschiedliche Zwecke und in unterschiedlichen Kontexten entwickelt wurden. Im Zuge ihrer Bestrebungen, eine fundierte Basis für eine umfassendere kritische Auseinandersetzung mit der Schaffung von Sprachen sowohl unter Linguisten als auch in der breiten Öffentlichkeit zu etablieren, sind die Autoren auf ein zentrales Problem gestoßen: Der Vergleich von künstlichen Sprachen mit unterschiedlich ausgeprägten Zwecken und Funktionen führt häufig zu unzulänglichen Schlussfolgerungen, da jede dieser Sprachen in einem spezifischen Kontext und mit einer einzigartigen Absicht geschaffen wurde. In diesem Zusammenhang betonen die Autoren, dass eine Analyse von Konjugationen ohne Berücksichtigung der beabsichtigten Funktionen einer Sprache nicht zu aussagekräftigen Erkenntnissen führen kann.

Zur Vertiefung ihrer Argumentation diskutieren die Autoren exemplarisch zwei Fallbeispiele. Internationale Hilfssprachen (IALs) wie Esperanto oder Volapük wurden mit dem Ziel entwickelt, das Erlernen und die Kommunikation zwischen Sprechern unterschiedlicher Muttersprachen zu erleichtern. Bei der Bewertung solcher Sprachen sollte daher besonderes Augenmerk auf ihre grammatikalische Einfachheit, ihre Zugänglichkeit sowie auf ihre kulturelle Neutralität gelegt werden, da diese Faktoren die Nutzung und Akzeptanz durch eine breite Zielgruppe maßgeblich beeinflussen.

Im Gegensatz dazu verfolgen naturalistische Kunstsprachen, wie etwa das Dothraki aus „Game of Thrones“ oder Tolkiens Sindarin, das Ziel, die charakteristischen Merkmale natürlicher Sprachen so authentisch wie möglich zu reproduzieren. Das umfasst unter anderem paradigmatische Unregelmäßigkeiten, Allophonie, morphophonologische Variation sowie realistische lexikalische Lücken. Bei dieser Art von konstruierter Sprache wird zudem versucht, historische sprachliche Phänomene nachzubilden, die in natürlichen Sprachen auftreten, wie etwa regelmäßige Lautveränderungen und Grammatikalisierungsprozesse. In der Analyse solcher Sprachen spielt der sprachliche Realismus eine zentrale Rolle, ebenso wie die Übereinstimmung der Sprache mit der fiktiven Welt, in der sie eingebettet ist. Diese Faktoren sind entscheidend für die Beurteilung der Authentizität und Tiefe der Sprache, da sie ihre Integration in die

kulturellen und historischen Kontexte der fiktionalen Welt unterstreichen (vgl. Peterson/Peterson 2024: 2).

4. Die Rolle der künstlichen Sprachen

Künstliche Sprachen finden heutzutage in einer Vielzahl von Bereichen Anwendung, die von der Popkultur bis hin zu Wissenschaft und Technik reichen. Insbesondere in der Unterhaltungsindustrie haben Conlangs einen festen Platz in Literatur, Film und Computerspielen eingenommen. Beispiele hierfür sind bekannte Werke wie „Star Trek“, „Game of Thrones“, „Der Herr der Ringe“ und „The Witcher“. Diese fiktiven Sprachen tragen zur Authentizität der jeweiligen Welten bei und bereichern die Erzählung. Gemäß der Klassifikation von Purnomo et al. (2017: 51–55) erfüllen künstliche Sprachen in Videospielen drei wesentliche Funktionen: interpretativ, explorativ und konfigurat. Die Spielfiguren, in diesem Kontext die Spieler selbst, sind dazu angehalten, diese Sprachen zu verwenden und sich bestimmte Teile davon einzuprägen, um mit der konstruierten Welt zu interagieren und deren Entwicklung zu beeinflussen. Die vorliegende Klassifizierung stützt sich auf einen Ansatz, der den Grad der Interaktion, die vom Spieler gefordert wird, berücksichtigt. Das bedeutet, dass der Spieler in der Lage ist, bestimmte Handlungen vorzunehmen oder den Ausgang von Spielereignissen zu beeinflussen. Die Art der Interaktion bestimmt maßgeblich, wie tief die künstliche Sprache in das Spielgeschehen integriert werden kann und in welchem Ausmaß sie die Spielerfahrung beeinflusst. Bei der interpretativen Funktion nimmt die Spielfigur eine passive Rolle ein und dient lediglich der Vermittlung von Informationen in der künstlichen Sprache. Die explorative Funktion hingegen bezieht sich auf die aktive Nutzung der künstlichen Sprache, während die konfigurative Funktion den höchsten Grad an Interaktivität bietet und dem Spieler eine größere Freiheit bei der Verwendung der künstlichen Sprache im Spiel gewährt. Auf diese Weise erlangen künstliche Sprachen eine pragmatische Bedeutung, die über die bloße Funktion als Werkzeug hinausgeht, um der Handlung Glaubwürdigkeit zu verleihen.

Dabei zeigt sich, dass der Erfolg solcher Sprachen maßgeblich davon abhängt, inwieweit sie in ein größeres narratives oder partizipatives System eingebettet sind. Conlangs wie Dothraki oder Klingonisch verdanken ihre Bekanntheit nicht nur ihrer sprachlichen Ausgestaltung, sondern auch der aktiven Beteiligung von Fangemeinschaften, der Verfügbarkeit von Lernressourcen und der medialen Präsenz (vgl. Okrent 2009, Hendriks-Hermans 1999). Im Gegensatz dazu bleiben viele experimentelle oder logisch konstruierte Sprachen wie Solresol oder Lojban trotz hoher interner Kohärenz weitgehend unbekannt. Das legt nahe, dass nicht primär die linguistische Qualität über den „Erfolg“ eines Conlangs entscheidet, sondern vielmehr dessen kulturelle Einbettung, Nutzwert und die Mobilisierbarkeit sozialer Gruppen.

Außerhalb der Popkultur spielen künstliche Sprachen auch in Wissenschaft und Technik eine bedeutende Rolle. In der Linguistik dienen sie der Analyse der Struktur

natürlicher Sprachen und ermöglichen ein tieferes Verständnis sprachlicher Phänomene. Im Bereich der künstlichen Intelligenz verzeichnet die Forschung rasante Fortschritte bei der Entwicklung von Sprachen, die sowohl für die maschinelle Kommunikation als auch für die Interaktion zwischen Menschen und Maschine konzipiert werden.

Die zeitgenössische linguistische Forschung bezieht zunehmend sowohl den Einsatz von konstruierten linguistischen Datensätzen als auch Aufgaben zum Prozess der Spracherzeugung in akademische Lehrveranstaltungen ein (vgl. Gobbo 2013, Sanders 2016, Punske et al. 2020). Ein frühes Beispiel für einen Linguistik-Kurs, der sich mit künstlichen Sprachen befasst, ist das von Sherwood/Cheng (1979) beschriebene didaktische Programm, das sich auf die Analyse solcher Sprachen konzentriert. In den letzten Jahren haben Forscher die Verwendung von konstruierten Sprachen in akademischen Kursen untersucht, sowohl als einführendes Werkzeug in die Linguistik (vgl. Anderson et al. 2020, Berry 2020, Goodall 2020) als auch als Bestandteil von Abschlusskursen (vgl. Carpenter 2020). Darüber hinaus wird die Verwendung von Conlangs im Unterricht zu Themen wie Sprachtypologie und Universalien (vgl. Pearson 2020) und die Rekonstruktion von Proto-Sprachen (vgl. Byrd/Byrd 2020) ausführlich diskutiert.

Trotz der zahlreichen Vorteile und des wachsenden Interesses an künstlichen Sprachen in verschiedenen Kontexten – von bildungsbezogenen bis hin zu künstlerischen – ist dieses Phänomen auch mit einer Reihe wesentlicher Einschränkungen verbunden, die die Funktionalität und die soziale Akzeptanz solcher Sprachen beeinflussen.

Abgesehen von Ausnahmen wie Esperanto sind die Gemeinschaften der Sprecher künstlicher Sprachen relativ klein, oft geografisch verstreut und zahlenmäßig instabil, was die Entstehung natürlicher Kommunikationspraktiken erschwert.

Künstlichen Sprachen fehlen auch die für die Sprachentwicklung typischen Mechanismen (obwohl einige, wie das bereits erwähnte Dothraki, die sprachliche Evolution nachahmen sollen). Das führt zu einem Mangel an dialektaler Vielfalt oder semantischen Veränderungen. Der Erwerb der Sprache kann ebenfalls erschwert sein, da es an natürlichen sprachlichen Umgebungen fehlt und der Zugang zu Lehrmaterialien begrenzt ist. Diese strukturellen Schwächen werfen grundlegende Fragen über die langfristige Tragfähigkeit und Alltagstauglichkeit von Conlangs auf. Während ihre symbolische oder pädagogische Relevanz anerkannt wird, bleibt ihre tatsächliche Kommunikationsfunktion in der sozialen Praxis stark eingeschränkt. Auch die von vielen Projekten angestrebte sprachliche Neutralität – wie etwa im Fall von Esperanto – kann problematisch sein, da sie kulturelle Konnotationen nie ganz ausschließen kann.

5. Künstliche Sprachgemeinschaften

Trotz des breiten Anwendungsspektrums künstlicher Sprachen in Bereichen wie Linguistik oder modernen Technologien kann nicht übersehen werden, dass ihr

Gebrauch in der alltäglichen Kommunikation nach wie vor begrenzt bleibt. Im sozialen und kommunikativen Raum dominieren natürliche Sprachen, was unter anderem auf ihre tief verwurzelte Präsenz in der Kultur und den Medien zurückzuführen ist. Kulturelle Faktoren tragen signifikant zur Formung des sprachlichen Ansehens bei, was die weltweite Verbreitung und die Stellung der englischen Sprache als *Lingua franca* in der modernen Welt begünstigt. Bestimmte Conlangs konnten sich trotz hohem Bekanntheitsgrad und medienwirksamer Präsenz (wie z. B. Klingonisch oder Na'vi) nicht dauerhaft in alltäglichen Kommunikationskontexten etablieren. Empirische Studien belegen, dass Faktoren wie institutionelle Unterstützung, gemeinschaftsbildende Dynamiken sowie die soziokulturelle Anschlussfähigkeit dabei von zentraler Bedeutung sind.

Gemeinschaften, die um künstlich geschaffene Sprachen gebildet sind, weisen eigene soziolinguistische Merkmale auf: Gobbo (2017a: 38) weist darauf hin, dass sie eher Gemeinschaften der Praxis als klassische Sprachgemeinschaften sind. Mitglieder dieser Gruppen beteiligen sich regelmäßig an Aktivitäten wie dem Erlernen und der Verwendung der Sprache, während der Begriff der Sprachgemeinschaft eher eine traditionelle Vorstellung darstellt, die sich auf eine Gruppe von Personen bezieht, die dieselbe Sprache sprechen, unabhängig von ihrer inneren Aktivität oder ihrem Engagement¹. Gobbo (2017a) betont, dass diese Kreise besonders sind, da sie Menschen unabhängig von ihrem sozialen Hintergrund akzeptieren, was sie einzigartig macht.

Das Beispiel Esperanto zeigt, wie diese künstliche Sprache eine globale Gemeinschaft hervorgebracht hat, die nicht nur ihre Nutzung fördert, sondern auch eine transnationale Gemeinde bildet. Es wurde beispielsweise nachgewiesen, dass diese Sprache in der Lage war, eine relativ stabile und internationale Gemeinschaft zu etablieren – unter anderem dank der leicht zugänglichen Lernmaterialien, digitalen Plattformen und einer neutralen ideologischen Ausrichtung. Im Gegensatz dazu ist es vielen logisch oder künstlerisch konstruierten Sprachen nicht gelungen, Anwendungsfelder außerhalb ihres ursprünglichen Kontextes zu erschließen.

Esperanto bleibt die bekannteste Plansprache (Auxlang), jedoch stellt Klingonisch, das 1984 von Marc Okrand entwickelt wurde, die Kunstsprache mit der größten dokumentierten Benutzergemeinschaft dar (Rogers 2011). Die Zahl der erklärten Lernenden reicht hier bis zu 7500 Personen, darunter etwa 120 fließend sprechende Nutzer (vgl. Okrent 2009). Zudem wurden zwei verschiedene soziolinguistische Studien zu dieser Gemeinschaft veröffentlicht (vgl. Hendriks-Hermans 1999, Wahlgren 2004).

Die klingonische Sprache wurde Gegenstand zahlreicher linguistischer Analysen, darunter typologische Untersuchungen (vgl. Sutrave 2017) sowie eine vergleichende Studie von vier Kunstsprachen – Quenya, Klingonisch, Dothraki und Na'vi. Ziel war es, zu ermitteln, inwieweit diese Sprachen die von Greenberg vorgeschlagenen

¹ Es ist erwähnenswert, dass es im Pons-Wörterbuch möglich ist, vom Deutschen ins Elbische zu übersetzen.

sprachlichen Universalien erfüllen (vgl. Destruel 2016). Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass Quenya und Dothraki weitgehend wie natürliche Sprachen funktionieren (vgl. Schreyer 2021).

Im Kontext der Bewertung der Funktionalität konstruierter Sprachen stellt der Grad der grammatischen Regularität ein zentrales Kriterium dar, da er unmittelbar die Erlernbarkeit des Sprachsystems für die Nutzer beeinflusst. Im Falle von Esperanto zeichnet sich das Verbalsystem durch eine außergewöhnliche Regelmäßigkeit und Transparenz aus: Jede grammatische Form wird durch ein einziges, unveränderliches Suffix markiert (z. B. *-as* für das Präsens, *-is* für das Präteritum, *-os* für das Futur), wobei dieses Schema ausnahmslos auf alle Verben anwendbar ist. Darüber hinaus stärkt das Fehlen von Homonymie zwischen grammatischen Kategorien die Eindeutigkeit und erleichtert die Dekodierung flexiver Formen. Im Vergleich dazu erfordern komplexere Flexionssysteme – wie etwa im Dothraki – von den Lernenden die Beherrschung zahlreicher phonologischer Regeln, präfigierter Formen in Abhängigkeit von der Struktur des Stammes sowie Formen, die sich nach Person und Numerus richten. So nimmt beispielsweise das Verb *dothralat* ‚reiten‘ Formen wie *dothrak* (1. Pers. Sg., Präsens, affirmativ), *odothrak* (1. Pers. Sg., Futur, negativ) oder *adothraki* (1. Pers. Pl., Futur, affirmativ) an, wobei die Variation der Präfixe (*a-*, *o-*) und Suffixe aus der Interaktion von Morphologie, Phonologie und Syntax resultiert. Damit erfüllt Esperanto seinen Anspruch als Auxlang, indem es Lernfreundlichkeit und kommunikative Funktionalität fördert (vgl. Peterson/Peterson 2024: 3–5).

In diesem Zusammenhang lässt sich kaum der Verweis auf J.R.R. Tolkien vermeiden, der auf der Grundlage seines philologischen und sprachwissenschaftlichen Wissens mehrere künstliche Sprachen schuf, darunter zwei nahezu vollständige: Quenya und Sindarin. Diese Sprachen verfügen über Lexika, grammatische Strukturen und eine außersprachliche Realität, in der sie auftreten. Diese Sprachen existieren daher nicht isoliert, sondern sind ein integraler Bestandteil der fiktiven Welt, die eine eigene Geschichte und eigene Sprecher besitzt.

Trotz der Vielfalt an Nutzungsformen und Gemeinschaften ist die soziale Reichweite der meisten Conlangs begrenzt. Viele dieser Sprachen verbleiben in spezialisierten Nischen, deren Mitglieder eine hohe Motivation mitbringen, jedoch zahlenmäßig zu klein sind, um natürliche Sprachumgebungen oder generationsübergreifende Weitergabe zu gewährleisten.

6. Schlussfolgerungen

Obwohl künstliche Sprachen häufig marginalisiert und primär mit der Popkultur assoziiert werden, spielen sie in verschiedenen Disziplinen – von der Linguistik bis hin zu modernen Technologien – eine zunehmend bedeutende Rolle. Ihre Funktion beschränkt sich nicht allein auf ästhetische oder narrative Zwecke, sondern umfasst zunehmend auch Forschung, Lehre und praktische Anwendungen, insbesondere in

Bereichen wie künstliche Intelligenz, Sprachtypologie und der Mensch-Maschine-Interaktion.

Einerseits eröffnen künstliche Sprachen vielfältige Möglichkeiten für die Forschung und den interkulturellen Austausch, andererseits stehen sie vor erheblichen Herausforderungen, insbesondere im Hinblick auf ihre praktische Nutzung und gesellschaftliche Akzeptanz. Ihre tägliche Verwendung bleibt stark eingeschränkt, da es ihnen an dem natürlichen kulturellen Kontext mangelt, der in lebenden Sprachen über Generationen hinweg aufgebaut wird. Infolgedessen ist es schwierig, dass sie in einem so breiten Maßstab wie natürliche Sprachen funktional werden.

Die Entwicklung künstlicher Sprachen – von frühen experimentellen Ansätzen bis hin zu modernen Innovationen – unterstreicht ihre wachsende Relevanz im Zeitalter der Globalisierung und technologischer Fortschritte. Diese Entwicklung rechtfertigt eine intensivere wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihren Funktionen und Potenzialen. Zeitgenössische Ansätze zur Konstruktion neuer Sprachen sind zunehmend diversifiziert und integrieren sowohl künstlerische als auch pragmatische Aspekte. Besonders vielversprechend ist ihr Einsatz in der Mensch-Maschine-Interaktion sowie im Bereich der künstlichen Intelligenz.

Mit Blick auf die Zukunft könnten künstliche Sprachen nicht nur eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung neuer Kommunikationsformen spielen, sondern auch zur Förderung des interkulturellen Verständnisses und der globalen Zusammenarbeit beitragen. Besonders in einer zunehmend vernetzten Welt könnten sie eine Brücke zwischen unterschiedlichen Kulturen und Sprachgemeinschaften schlagen.

Literaturverzeichnis

- ALBANI, Paolo und Berlinghiero BUONAROTTI. *Aga magéra difúra: dizionario delle lingue immaginarie*. Bologna: Zanichelli, 1994. Print.
- ANDERSON, Skye J., Shannon T. BISCHOFF, Jeffrey PUNSKÉ und Amy V. FOUNTAIN. „Learning about Language Through Language Invention: ‘I Was Really Proud of the Language I Created’”. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 208–238. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter-abstract/267718033?redirectedFrom=fulltext>. 20.10.2024.
- BAUSANI, Alessandro. *Geheim- und Universalsprachen: Entwicklung u. Typologie*. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kohlhammer, 1970. Print.
- BERRY, James A. „Teaching invented languages as an introductory course: unfamiliar territory”. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 125–136. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter-abstract/267717537?redirectedFrom=fulltext>. 21.10.2024.
- BLANKE, Detlev. „The Term ‘Planned Language’“. *Esperanto, Interlinguistics, and Planned Language*. Hrsg. Humphrey Tonkin. Lanham: University Press of America, 1997, 1–20. Print.
- BYRD, Brenna Reihart und Andrew Miles BYRD. „Teaching Proto-Indo-European as a constructed language”. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 186–207. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter-abstract/267717924?redirectedFrom=fulltext>. 21.10.2024.

- CARLEVARO, Tazio. „Planned auxiliary language and communicative competence“. *Interlinguistics: Aspects of the Science of Planned Languages*. Hrsg. Klaus Schubert. Berlin, New York: De Gruyter Mouton, 1989, 173–187. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110886115.173/html>. 20.12.2024.
- CARPENTER, Angela C. „Teaching invented languages to the undergraduate major: a capstone course“. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 107–124. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter/267717440>. 21.10.2024.
- DESTUEL, Mathieu. *Reality in Fantasy: Linguistic Analysis of Fictional Languages*. Chestnut Hill: Boston College, 2016. <https://www.semanticscholar.org/paper/Reality-in-Fantasy%3A-Linguistic-analysis-of-Destruel/1775c6bd7d0b95d067666126322a335418a3b7e2>. 5.4.2025.
- ECO, Umberto. *The search for the perfect language*. London: Fontana Press, 1997. Print.
- FEDERICO, Gobbo. „Learning linguistics by doing: the secret virtues of a language constructed in the classroom“. *J. Univers. Lang.* 14 (2) (2013): 113–35. https://www.researchgate.net/publication/314031037_Learning_Linguistics_by_Doing_The_Secret_Virtues_of_a_Language_Constructed_in_the_Classroom. 9.10.2024.
- GOBBO, Federico. „Are planned languages less complex than natural languages?“ *Language Sciences* 6 (2017): 36–52. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0388000116301668?via%3Dihub>. 20.10.2024.
- GOODALL, Grant. „The design(ing) of language“. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 69–85. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter-abstract/267717231?redirectedFrom=fulltext&login=false>. 21.10.2024.
- HENDRIKS-HERMANS, Judith. *Klingon and its users: a sociolinguistic profile*. Tilburg: Tilburg University, 1999. <https://www.judion.de/klingon/>. 2.4.2025.
- MALMKJÆR, Kirsten. „Artificial Languages“. *The Linguistics Encyclopedia*. 2. Aufl. Hrsg. Kirsten Malmkjær. London, New York: Routledge, 2002. Print.
- OKRENT, Arika. *In the Land of Invented Languages*. New York: Spiegel & Grau Trade Paperbacks, 2009. Print.
- PEARSON, Matt. „Using language invention to teach typology and cross-linguistic universals“. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Hrsg. Jeffrey Punske, Nathan Sanders und Amy V. Fountain. Oxford: Oxford Academic, 2020, 86–106. <https://academic.oup.com/book/31973/chapter-abstract/267717327?redirectedFrom=fulltext>. 21.10.2024.
- PETERSON, David und Jessie PETERSON. „A Methodological Proposal for Conlang Evaluation“. *Annual Review of Applied Linguistics* 43 (2024): 1–7. <https://www.cambridge.org/core/journals/annual-review-of-applied-linguistics/article/methodological-proposal-for-conlang-evaluation/33EFC2E84700497CE4AAF9CC56BFD355>. 9.10.2024.
- PETERSON, David J. *The Art of Language Invention: From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building*. New York: Penguin Books, 2015. <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/lplp.00008.gob>. 10.10.2024.
- PUNSKÉ, Jeffrey, Nathan SANDERS und Amy V. FOUNTAIN. *Language Invention in Linguistics Pedagogy*. Oxford, UK: Oxford Univ. Press, 2020. <https://academic.oup.com/book/31973>. 11.10.2024.
- PURNOMO, Sf. Luthfie Arguby, Mangatur NABABAN und Santosa RIYADI. „Ludic Linguistics: A Revisited Taxonomy of Fictional Constructed Language Design Approach for Video Games“. *GEMA Online Journal of Language Studies* 17 (2017): 45–60. https://www.researchgate.net/publication/321370565_Ludic_Linguistics_A_Revisited_Taxonomy_of_Fictional_Constructed_Language_Design_Approach_for_Video_Games. 10.10.2024.

- ROGERS, Stephen D. *A Dictionary of Made-Up Languages: From Adûnaic to Elvish, Zaum to Klingon – The Anwa (Real) Origins of Invented Lexicons*. Avon, MA: Adams Media, 2011. Print.
- SAKAGUCHI, Alicja. *Interlinguistik: Gegenstand, Ziele, Aufgaben, Methoden*. Frankfurt am Main, Berlin, Bern, New York, Paris, Vienna: Lang, 1998. Print.
- SANDERS, Nathan. „Constructed Languages in the Classroom”. *Language* 92 (3) (2016): 192–204. <https://muse.jhu.edu/article/629767>. 13.11.2024.
- SCHREYER, Christine. „Constructed Languages”. *Annual Review of Anthropology* 50 (2021): 327–344. <https://www.annualreviews.org/content/journals/10.1146/annurev-anthro-101819-110152>. 4.4.2025.
- SCHREYER, Christine. „Language creation and engagement: A how-to guide”. *Communicating linguistics: Language community and public engagement*. Hrsg. Hazel Price und Dan McIntyre. London: Routledge, 2023, 208–219. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/oa-edit/10.4324/9781003096078-21/language-creation-engagement-christine-schreyer>. 10.11.2024.
- SHERWOOD, Bruce Arne und Chin-Chuan CHENG. „A Linguistics Course on International Communication and Constructed Languages”. *Stud. Linguist. Sci.* 10 (1) (1979): 189–201. <https://eric.ed.gov/?id=ED182995>. 20.1.2025.
- STRIA, Ida. *Inventing Languages, Inventing Worlds. Towards a Linguistic Worldview for Artificial Languages*. Poznań: Wydział Neofilologii UAM, 2015. <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/9c4fe0c0-1f27-4244-af33-fd117ead72e4>. 20.10.2024.
- SUTRAVE, Nikita. *Hol Sarmey QeD QulwI' ghItlh: A Typological Analysis of Klingon*. Canterbury: University of Canterbury, 2017. <http://hdl.handle.net/10092/14555>. 5.4.2025.
- TONKIN, Humphrey. „Recent studies in Esperanto and interlinguistics: 2006”. *Language Problems and Language Planning* 31 (2) (2007): 169–96. https://www.researchgate.net/publication/233510458_Recent_Studies_in_Esperanto_and_Interlinguistics_2006. 1.4.2025.
- WAHLGREN, Yens. *Klingon as linguistic capital: a sociologic study of nineteen advanced Klingonists*. Lund: Lund University, 2004. http://klingonska.org/academic/wahlgren-2004-klingon_as_linguistic_capital.pdf/ 2.4.2025.

ZITIERNACHWEIS:

- LUBA, Katarzyna. „Forschung über künstliche Sprachen: Entwicklung, Funktionen und Beispiele”, *Linguistische Treffen in Wrocław* 27, 2025 (I): 385–396. DOI: 10.23817/lingtreff.27-24.