

# Schlusspunkt

## Eine harmlose Bemerkung

Eine ganz harmlose Bemerkung eines noch nicht einmal dreijährigen Mädchens stürzte mich kürzlich in ein tiefes Grübeln, in dem ich mich seither immer wieder verfange und jetzt, da ich diesen Text schreibe, ganz besonders.

Viviane – so heisst das Mädchen – bat mich, kaum dass ich ihre Eltern begrüsst hatte, die mich zum Essen eingeladen hatten, mit ihr zu spielen. Freilich sagte sie nicht: «Armin, komm, spiel' mit mir.», sondern ungefähr: «Armi, piilä». Aber die undeutliche Formulierung änderte nichts daran, dass sie das Verb «spielen» kannte und seine Bedeutung. Mit weniger als drei Jahren. Ist das nicht erstaunlich?

Denken Sie nur an die vielen Facetten des Wortes «spielen». Es gibt Kartenspiele, Brettspiele, Würfelspiele, Spiele mit Stäbchen, es gibt Spiele, die man im Freien, und Spiele, die man zu Hause spielt, Spiele für eine, zwei, drei oder mehr Personen, Spiele, die man ab 4, und solche, die man ab 18 Jahren spielt, Spiele, die um Geld, ja um ganze Schätze, Häuser oder Ländereien, Spiele, die zur körperlichen Ertüchtigung, Spiele, die nur zum Vergnügen gespielt werden, Spiele, bei denen jeder, der einen Punkt verliert, ein Kleidungsstück ausziehen muss. Es gibt gefährliche Spiele und solche, die gerade ihrer Gefährlichkeit wegen gespielt werden. Ferner ist die Liebe ein seltsames Spiel, wie einer jener Schlagertexte behauptet, die mit aller Gewalt in die fertige Form des Liedes gepresst werden. Vishnu hat, wenn der Hinduismus recht hat, die Welt spielend erschaffen. Und ausserdem denke ich bei dem Wort «spielen» immer auch an Onkel Theo, der bei einem Jass einen Herzinfarkt erlitt, gerade, als er es kaum erwarten konnte, vier Nellen zu melden.

All das und noch sehr viel mehr schwingt mit, mit Obertönen vergleichbar, wenn ich das Verb «spielen» verwende. Und all das soll Viviane verstanden haben? Ist das nicht erstaunlich?

Nein, ist es nicht. All diese Facetten des Wortes «spielen», all diese Teile und unzählige weitere, die ich nicht überblicke, verflechten sich in meinem Hirn, als wäre es eine Art Webmaschine, zu einem einzigen dicken Strang, der meine Bedeutung des Wortes «spielen», mein Wort «spielen» ist, und wenn ich dieses Wort verwende, so natürlich und selbstverständlich, wie man das wohl meistens tut, dann vergesse ich, dass mein Wort aus Tausenden für ewig ineinander verdrillten Fäden besteht, all meinen Situationen nämlich, in denen ich das Wort «spielen» je benutzt oder gelehrt bekommen haben. Viviane hat das Wort ganz anders gelernt, in anderen Zusammenhängen, und wenn ich mir es recht überlege, ist das, was wir taten, nachdem sie mich zum Spielen aufgefordert hatte, nichts von alledem, was ich tue, wenn ich spiele: Wir schoben Busse herum, errichteten Türme und handelten mit Plastikgemüse. (Freilich hätte ich das vor 30 Jahren anders beurteilt!) Es erklingt also, wenn man auf der Tastatur der Sprache das Wort «spielen» drückt, bei Viviane ein ganz anderes Bedeutungsumfeld als bei mir. Wittgenstein würde wohl sagen: «Es gibt nicht *die* Bedeutung des Wortes; seine Bedeutung ist vielmehr sein Gebrauch.» Doch sagt er mir das erst, nachdem ich schon in seine Fallgrube gestolpert bin.

Heraufsteigend aus dieser Grube, etwas geschunden, beginnt das Grübeln von neuem. Wenn ich morgen wieder vor meine Schüler treten muss, wie soll ich verstehen und mich verständlich machen? Wenn ich mit irgendeiner Aussage einverstanden bin, so liegt das in den seltensten Fällen an der Argumentation, sondern daran, dass ich mit meiner Auslegung des Gesagten einverstanden bin. Aber dann applaudiere ich nur mir selber. Daraus erwächst das wahre Grübeln. Wie spielt man die wahre Kommunikation? Viviane würde vielleicht, in wenigen Jahren, antworten: «Achte darauf, was ich tue.»