

Sprache als Spiel: *ergon* und *energeia*

David Lauer

dlauer@zedat.fu-berlin.de

erscheint in: Stefan Berg, Hartmut von Sass (Hg.): *Spielzüge. Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*. Freiburg, München: Alber 2014.

1. Präludium

In § 65 der *Philosophischen Untersuchungen* – der vielleicht meistzitierten Bemerkung über den Begriff des Spiels in der jüngeren Philosophiegeschichte – stellt Ludwig Wittgenstein bekanntlich die Behauptung auf, was ein Spiel sei, lasse sich nicht definieren. Zu vielfältig sei das Spektrum der wirklichen und der möglichen Spiele, als dass es ein Merkmal oder ein klar umrissenes Set von Merkmalen gebe, das ihnen *allen* gemeinsam sei.¹ Wir benötigen jedoch eine solche Definition auch gar nicht. Unsere alltägliche Vertrautheit mit paradigmatischen Exemplaren des Genus „Spiel“ ist vollkommen hinreichend, um den folgenden Satz als trivialerweise wahr anzuerkennen: *Es gibt Spiele*. Dieser Satz ist mehrdeutig, da „Spiel“ sowohl als Bezeichnung eines *types* als auch eines *tokens* verwendet werden kann: Als Spiele bezeichnen wir sowohl konkrete *Spielereignisse* im Sinne von Partien oder *matches*, die eine bestimmte Raumzeitspanne ausfüllen („Das Fußballspiel beginnt heute um drei im Park“), als auch die abstrakten *Spieltypen*, die in solchen Partien instantiiert werden („Das Fußballspiel in seiner modernen Form ist im Kontext des englischen Privatschulwesens entstanden“). Das Fußballspiel in diesem Sinne ist keine konkrete, sondern eine abstrakte Entität.

¹ Es gebe lediglich „ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen“, vergleichbar den Ähnlichkeiten, die die Mitglieder einer Familie miteinander verbinden; vgl. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen* (Kritisch-genetische Edition, hg. v. Joachim Schulte), Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001, § 65. (Dieses Buch wird im Folgenden zitiert als *PU*.) Die unermessliche Vielfalt der konkreten Gestalten menschlicher Spiele ist nicht nur in der Philosophie immer wieder vermerkt worden und hat Anlass zu unterschiedlichen Systematisierungsversuchen gegeben, die im Kontext der hier angestellten Überlegungen vernachlässigt werden können. Einflussreich ist etwa die Einteilung von Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a. M.: Ullstein 1982. Diese Klassifikation wird von Stefan Deines in instruktiver Weise benutzt, um einen Überblick über die Rollen des Spielbegriffs in der Philosophie überhaupt zu geben; vgl. Stefan Deines, „Formen und Funktionen des Spielbegriffs in der Philosophie“, in: Regine Strätling (Hg.), *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis*, Bielefeld: Transcript 2012, S. 23-38.

Wenn wir unseren Begriff des Spiels vorläufig auf die letztere Gebrauchsweise beschränken, können wir sagen: Spiele bilden eine (wenn auch unscharfe) Klasse individuierbarer und zählbarer abstrakter Entitäten. Das Prädikat „... ist ein Spiel“ klassifiziert Entitäten hinsichtlich ihrer Mitgliedschaft in dieser Klasse. In diesem Sinne sagen wir ohne zu zögern, dass Schach, Tennis und „Stille Post“ Spiele sind, dass beim gestrigen Spieleabend fünf verschiedene Spiele gespielt wurden, dass wir heute morgen dasselbe Spiel dreimal hintereinander gespielt haben, dass Fußball ein anderes Spiel ist als *football* und so weiter.

Würden wir nun gefragt, was denn die Identität eines solchen Spiels qua Entität ausmache – was es ist, das das jeweilige Spiel zu dem macht, das es ist –, so würden wahrscheinlich die meisten Menschen geneigt sein zu sagen, dass es die *Regeln* des jeweiligen Spiels sind, die es als das Spiel, das es ist, konstituieren.² Was ist ein Spiel (im Sinne einer abstrakten Entität) anderes als das Set der Regeln, die es definieren, also beispielsweise Spielfeld, Spielfiguren, Spielrollen, Spielzüge und Spielzweck des fraglichen Spiels festlegen? Ein Spiel, so könnte man folgern, wird ins Sein gebracht durch die Festlegung der entsprechenden Regeln; und nur die Existenz des Spiels als *type* erlaubt dann die Realisierung verschiedener *tokens* des Spiels. Bevor nicht durch die Schachregeln festgelegt wird, was eine Schachdame ist und wie sie sich auf dem Brett bewegt, gibt es die Handlungsform „die Schachdame ziehen“ nicht. (Vor der Erfindung des Schachspiels kann überhaupt niemand Schach gespielt haben – selbst dann nicht, wenn zwei vor einem schwarz-weiß gewürfelten Brett gesessen hätten und, aus welchen Gründen auch immer, Bewegungen ausgeführt hätten, die sich physisch nicht von Schachzügen hätten unterscheiden lassen.) Spielregeln sind insofern ein paradigmatischer Fall *konstitutiver Regeln* in dem Sinn, den John Searle (im Anschluss an John Rawls) diesem Terminus beigelegt hat:

„Konstitutive Regeln [...] regeln nicht nur, sondern erzeugen oder prägen auch neue Formen des Verhaltens. Die Regeln für Fußball oder Schach zum Beispiel regeln nicht bloß das Fußball- oder Schachspiel, sondern sie schaffen überhaupt erst die Möglichkeit, solche Spiele zu spielen. [...] Konstitutive Regeln konstitu-

² Eine solche Festlegung ist vereinbar mit Wittgensteins Skepsis hinsichtlich der Definierbarkeit von „Spiel“, da der Regelbegriff viel weiter ist als der Spielbegriff: Alle möglichen Praktiken werden durch konstitutive Regeln bestimmt, ohne deswegen Spiele zu sein (etwa Gerichtsverfahren und Bundestagswahlen, um nur zwei Beispiele zu nennen). Hoffnungslos in Wittgensteins Sinne ist die Vorstellung, man könne angeben, welche notwendigen und hinreichenden Bedingungen ein Set konstitutiver Regeln erfüllen muss, damit das, was es konstituiert, ein Spiel ist.

ieren (und regeln damit) eine Tätigkeit, deren Vorhandensein von den Regeln logisch abhängig ist.“³

Bei aller Vorsicht scheint mir in diesen einleitenden Bemerkungen über Spiele als abstrakte, durch Regeln konstituierte Entitäten etwas eingefangen zu sein, was man vernünftigerweise als Kern des Spielbegriffs bezeichnen könnte, wie er dem aufgeklärten Common Sense entspricht.⁴

Das Ziel des ersten Teils meines Aufsatzes (Abschnitte 2 bis 3) ist es, diesem „alltäglichen“ Begriff des Spiels einen zweiten an die Seite zu stellen, der weniger alltäglich und schwieriger zu verstehen, begrifflich gesehen aber – so werde ich behaupten – der umfassendere Begriff des Spiels ist. Ich werde, um die beiden intendierten Spielbegriffe auseinander zu halten, von „Spiel“ als Bezeichnung der Elemente einer bestimmten Klasse (abstrakter) *Entitäten* einerseits, und andererseits von „Spiel“ als Bezeichnung einer *Seinsweise* sprechen. In einer vage an Martin Heidegger angelehnten Diktion könnte ich statt von Spielen als Entitäten auch von Spielen als *Seienden* sprechen und so den Kontrast zu dem zweiten zu erläuternden Spielbegriff – Spiel nicht als Seiendes, sondern als *Seinsweise* – markieren.⁵ Die beiden folgenden Abschnitte sind allein dem Ziel gewidmet, zu erklären, was es heißt, Spiel in diesem Sinne als eine Seinsweise zu verstehen.

Erst im zweiten Teil (Abschnitte 4 bis 5) komme ich zu meinem eigentlichen Thema: der für die Sprachphilosophie seit dem späten 19. Jahrhundert so einflussreichen Charakterisierung der *Sprache als Spiel*. Auf der Grundlage des ersten Teils möchte ich dafür argumentieren, dass es zwei fundamental unterschiedliche Weisen gibt, die Rede von „Sprache als Spiel“ zu verstehen, und insofern zwei fundamental unterschiedliche Analogien zwischen Sprache und Spiel: Erstens lassen sich Sprachen als abstrakte *Entitäten* (Seiendes) als Spiele interpretieren. Zweitens lässt sich die *Seinsweise* der Sprache selbst als Spiel charakterisieren. Diese beiden Thematisierungen der Sprache (ich werde sie, eine Formulierung Wilhelm von Humboldts aufnehmend, als Thematisierungen der Sprache *qua ergon* und *qua energieia* bezeichnen) bedienen sich der beiden unterschiedlichen Sinne des Wortes „Spiel“, die ich im ersten Teil zu erklären versuche.

³ John R. Searle, *Sprechakte. Ein sprachphilosophischer Essay*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1971, S. 54 f.

⁴ Vgl. etwa Bernard Suits, „What Is a Game?“, in: *Philosophy of Science* 34 (1967), S. 148-156, hier S. 148.

⁵ Was ich über die Unterscheidung von Spiel als Entität und Spiel als Seinsweise zu sagen haben werde, weist gewisse systematische Überschneidungen mit Heideggers Unterscheidung zwischen ontischen und ontologischen Bestimmungen auf (vgl. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, 17. Auflage, Tübingen: Niemeyer 1993, §§ 2-4). Ich werde auf diese hier nicht in der gebotenen Sorgfalt erläuterbare Terminologie aber im Folgenden verzichten.

Im dritten und letzten Teil des Textes (Abschnitte 6 bis 8) werde ich mich dreien der wichtigsten Sprachphilosophen des 20. Jahrhunderts zuwenden – Gadamer, Wittgenstein und Derrida – und zu zeigen versuchen, dass und wie ihre Philosophien der Sprache in der Idee übereinkommen, dass die Charakterisierung der Sprache als Spiel *qua energieia* in einer bestimmten Hinsicht gegenüber der Charakterisierung der Sprache als Spiel *qua ergon* begrifflich vorrangig ist. Searles These, *das Spielen* (eines Sprachspiels) sei logisch und ontologisch abhängig von *dem Sprachspiel* (als abstrakte, durch Regeln konstituierte Entität), muss fundiert werden in der Einsicht, dass in der hier zu explizierenden Weise das Sprachspiel (wiederrum als abstrakte, durch Regeln konstituierte Entität) logisch und ontologisch abhängig ist von *Spiel* als Seinsweise der Sprache.

2. Spiel als Seinsweise

Ich will zunächst erklären, wie ich die Unterscheidung zwischen Seienden und ihrer Seinsweise verstehe, und dies am Beispiel des *Lebens* als Seinsweise erläutern, bevor ich mich der Seinsweise Spiel zuwende.⁶

Wenn wir einen singulären Terminus x als Argument in einen generellen Funktionsausdruck F einsetzen, so erhalten wir den Ausdruck eines wahrheitsfähigen Frege'schen Gedankens $F(x)$. Dessen logische Form wird material so interpretiert, dass der durch den Funktionsausdruck herausgegriffene Begriff den durch den singulären Terminus herausgegriffenen Gegenstand klassifiziert, indem nämlich der betreffende Gegenstand unter diesen Begriff fällt oder nicht, den Begriff instantiiert oder nicht, oder, noch einfacher gesagt: indem x eben F ist oder nicht. Wir schreiben mit einem solchen Gedanken einer Entität (einem Seienden) x eine bestimmte Eigenschaft F zu. Wir können jedoch die generische Form des Frege'schen Gedankens in unterschiedlichen Weisen spezifizieren, gleichsam verschiedene Spezies dieser Gattung unterscheiden. In einem generischen Sinne sind die Sätze $F(x)$ („ x ist F “) und $G(y)$ („ y ist G “) Sätze derselben logischen Form. In einem spezifischeren Sinne jedoch können sie sich unterscheiden, und zwar in der spezifischen logischen Form, welche die *Prädikation* in ihnen jeweils aufweist. Die Idee ist, dass es unterschiedliche logische Formen des Unter-

⁶ Ich übernehme die nachfolgende Rekonstruktion der Rede von Seinsweisen von Michael Thompson, der den Ausdruck „Seinsweise“ bzw. „way of being“ allerdings nur am Rande benutzt; vgl. Michael Thompson, *Life and Action. Elementary Structures of Practice and Practical Thought*, Cambridge/MA: Harvard University Press 2008, S. 1-22, sowie die ausgezeichnete Präsentation seines Ansatzes bei Matthew Boyle, „Essentially Rational Animals“, in: Günter Abel, James Conant (Hg.), *Rethinking Epistemology*, Berlin: de Gruyter 2012, Bd. 2, S. 395-427.

einen-Begriff-Fallens von Entitäten gibt, unterschiedliche Ausformungen der Art und Weise, in der ein Gegenstand x einen Begriff instantiiert. Das aber impliziert, dass den logischen Formen solcher Urteile jeweils spezifische *Seinsweisen* der Entitäten korrespondieren, die wesentlich in Urteilen der spezifischen logischen Form erschlossen werden: Es gibt Unterschiede in den Arten und Weisen, in denen ein bestimmtes x jeweils F und ein bestimmtes y jeweils G ist. Wir wollen dies – die Art und Weise eines Gegenstandes x , F zu sein oder nicht zu sein – als dessen Seinsweise bezeichnen.

Das paradigmatische Beispiel einer solchen Seinsweise ist dasjenige, das Aristoteles uns gibt, wenn er die Feststellung trifft, das Sein eines Lebewesens sei Lebendigsein.⁷ Für ein Lebewesen heißt, zu sein, zu leben. Leben ist die Art und Weise, in der Lebewesen ihr Sein vollziehen. Es ist darum ein Kategorienfehler, in der folgenden Liste von Beobachtungen über ein Lebewesen – beispielsweise unseren Hund Fido – fünf Prädikationen derselben logischen Form zu sehen: „Fido schläft, frisst, haart, bellt, und lebt.“ Eins von diesen Dingen ist nicht wie die anderen hier. Leben ist keine Tätigkeit Fidos neben den anderen genannten Tätigkeiten, sondern die Form seines Tätigseins überhaupt. Fido lebt – wie jedes Lebewesen – nicht neben oder hinter, sondern *in* den genannten Tätigkeiten. Leben ist, anders gesagt, nicht ein Vermögen, das Entitäten von der Seinsweise des Lebendigen neben anderen Vermögen auch noch haben, sondern die spezifische Art und Weise, in der sie überhaupt Vermögen besitzen. Lebewesen sind, was sie sind, und sie tun, was sie tun, auf lebendige Weise, in der Weise des Lebendigseins, und büßen sie das Leben ein, so büßen sie damit charakteristischerweise alle die Vermögen ein, die sie *qua* Lebewesen besitzen.

Das bedeutet: In den Urteilen „Fido schläft“ und „Fido lebt“ haben wir es mit Urteilen unterschiedlicher logischer Form zu tun, obwohl sie beide Spezies des generischen Frege’schen Gedankens $F(x)$ sind. Mit einem Urteil der ersten Form charakterisieren wir die Entität (das Seiende) Fido im Hinblick auf eine faktische Eigenschaft, die Fido zu bestimmten Zeiten aufweisen mag oder nicht. Mit einem Urteil der zweiten Form charakterisieren wir die Art und Weise Fidos, Eigenschaften überhaupt aufzuweisen, und damit etwas, das ihm nicht nur faktisch, sondern konstitutiv oder wesentlich zukommt, einfach dadurch, dass er überhaupt ist, was er ist, nämlich ein Lebewesen. In Matthew Boyles Worten: Ein Urteil der zweiten Form „specifies the sort of frame that undergirds any concrete description of what it is to be [a being of that particular kind; D.L.]. For it does not specify a particular characteristic that

⁷ Aristoteles, *De anima*, II.4, 415b13.

[it] exhibits, but [its] distinctive manner of having characteristics“.⁸ Mit einem solchen Urteil charakterisieren wir Fidos *Seinsweise*, den Sinn von „sein“, in dem die Entität Fido (x) überhaupt irgendwie (F oder G oder H) ist.

Ich kann nun den für alles Weitere grundlegenden Gedanken vorstellen: „*Spiel*“ kann die *Bezeichnung einer Seinsweise sein*. Grammatisch macht sich das darin bemerkbar, dass das Substantiv „Spiel“ in diesen Fällen ein Singularetantum ist, also nicht in den Plural gesetzt werden kann, und ohne unbestimmten Artikel steht, wie wenn wir von etwas sagen, dass es „Spiel hat“. Ich will also neben dem einleitend umrissenen alltäglichen Begriff des Spiels als einer durch bestimmte Regeln konstituierten abstrakten Entität eine zweite Gebrauchsweise des Wortes „Spiel“ und insofern einen zweiten Spielbegriff einführen. „Spiel“ bezeichnet in diesem zweiten Sinne nicht eine Klasse individuierbarer, zählbarer Entitäten, die in unserer Welt vorkommen, sondern die *Seinsweise* einer Klasse von Entitäten. Und die Klasse der Entitäten, deren *Seinsweise* Spiel ist, ist nicht identisch mit der Klasse der Entitäten, die wir in gewöhnlichem Sinne als „Spiele“ klassifizieren. Deshalb ist es berechtigt, hier von zwei verschiedenen Spielbegriffen zu sprechen. Im Englischen ist dieser begriffliche Unterschied durch zwei unterschiedliche Worte gekennzeichnet, „play“ und „game“. Das Französische ist dem Deutschen in diesem Punkt näher, insofern es „jeu“ für beides setzt.

Um nun zunächst zu erklären, was unter „Spiel als *Seinsweise*“ zu verstehen ist, gibt es kein besseres Vorgehen, als mit einem ausführlichen Zitat jenes Philosophen zu beginnen, auf den sich meine These wesentlich stützt.⁹ Hans-Georg Gadamer schreibt in *Wahrheit und Methode*:

⁸ Vgl. Boyle, „Essentially Rational Animals“, S. 410.

⁹ Gadamer ist freilich nicht der Urheber des Gedankens, dass Spiel als *Seinsweise* zu bestimmen ist. Dieser lässt sich mindestens bis in die Frühromantik zurückverfolgen. Novalis und Friedrich Schlegel bestimmten die *Seinsweise* der Welt im Ganzen als Spiel. In dem im Jahre 1800 erstmalig in der Zeitschrift *Athenäum* veröffentlichten „Gespräch über die Poesie“ lässt Schlegel seinen Lothario sagen: „Alle heiligen Spiele der Kunst sind nur ferne Nachbildungen von dem unendlichen Spiele der Welt, dem ewig sich selbst bildenden Kunstwerk.“ (Friedrich Schlegel, „Gespräch über die Poesie“, in: Ders., *Charakteristiken und Kritiken I* (Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe, hg. v. Ernst Behler, Bd. 2), München: Schöningh 1967, S. 284-362, hier S. 324) Bei Novalis finden sich zahlreiche Formulierungen wie jene vom „Urspiel jeder Natur“ im *Heinrich von Ofterdingen* (Novalis, *Heinrich von Ofterdingen*, in: Ders.: *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs* (Historisch-kritische Ausgabe, hg. v. Paul Kluckhohn u. Richard Samuel, Bd. 1), Darmstadt: WBG 1968, S. 183-369, hier S. 318). Von ihnen gelangte dieses Motiv zu Nietzsche und von dort zu Heidegger, der seine Vorlesung *Der Satz vom Grund* von 1957 enden lässt in der Vorstellung des ewigen, grundlos spielenden „Spiel[s], worin das Sein als Sein ruht“ (Martin Heidegger, *Der Satz vom Grund*, 8. Auflage, Stuttgart: Neske 1997, S. 186). Sie alle knüpfen darin in der einen oder anderen Weise an das 52. Fragment des Heraklit an, der die Zeit (*aion*) als spielenden Knaben bezeichnet, der ein Brettspiel spielt (vgl. Hermann Diels (Hg.), *Die Fragmente der Vorsokratiker*, Bd. 1, Berlin: Weidmann 1906, S. 69). Auf die besonderen Charakteristika, die mit Spiel in der romantischen Tradition verbunden wurden, kann ich an dieser Stelle nicht eingehen. Allgemein gesprochen fungiert der Spielbegriff hier als ein Instrument, um die Oppositionen von Subjekt und Objekt, Aktiv und Passiv, Individuellem und Allgemeinem zu unterlaufen zugunsten der Konzeption eines diese beiden Pole erst aus- und miteinander hervorbrin-

„Wir reden vom Spiel des Lichtes, vom Spiel der Wellen, vom Spiel des Maschinenteils in einem Kugellager, vom Zusammenspiel der Glieder, vom Spiel der Kräfte, vom Spiel der Mücken, ja sogar vom Wortspiel. Immer ist da das Hin und Her einer Bewegung gemeint, die an keinem Ziele festgemacht ist, an dem sie endet. Dem entspricht auch die ursprüngliche Bedeutung des Wortes Spiel als Tanz, die noch in mannigfaltigen Wortformen nachlebt (z.B. in Spielmann). Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung. [...] Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher.“¹⁰

Ich möchte diese Bestimmungen in der folgenden Weise systematisieren: Das Wort „Spiel“ in seinem allgemeinsten, generischen Sinne bezeichnet (a) eine *mediale* Vollzugsform (Gadamer verweist hier auf die antike Verbform des Mediums, welche das Sich-Ereignen einer vor der Ausdifferenzierung von Aktiv und Passiv, Tun und Erleiden, Subjekt und Objekt liegenden Selbstbewegung anzeigt)¹¹, die (b) in ihrem Vollzug einen Spielraum schafft beziehungsweise konstituiert, in dem sie sich abspielt, indem sie (c) zwischen verschiedenen Polen hin und her läuft, das bedeutet: von A nach B und wieder zurück spielt, wobei A und B so viel Fixierung aneinander aufweisen müssen, dass sie ein zusammenhängendes Ganzes bilden, und so viel Beweglichkeit, dass sie die empfangene Bewegung absorbieren und in Rückbewegung verwandeln können. Diese Verbindung von Begrenztheit und Offenheit ist für Spiel wesentlich. Wo ein Geschehen vollständig determiniert und vorhersagbar abläuft, ist kein Spiel, und wo schrankenlose, chaotische Zufälligkeit herrscht, ebenfalls nicht. Zuletzt ist die Gliederung der Spielbewegung so aufzufassen, dass sich (d) der Sinn jeder Teilbewegung nur in der an sie anschließenden Rück- oder Weiterbewegung und der Sinn der Gesamtbewegung nur im zeitlich ausgedehnten *Spielverlauf* realisiert. Das Verhältnis der Bewegungen zueinander ist insofern eine konstitutive Einheit aus Zusammenspiel und Widerspiel, besser: Zusammenspiel im Widerspiel. Auch diese interne *Wechselbestimmung* der Elemente der Spielbewegung im zeitlichen Verlauf des Hin und Her ist für Spiel wesentlich. Bevor nicht die Bewegung auf bestimmte Weise zurückgespielt wird, ist ihr Sinn *offen* – und da dasselbe auch für das Zurückspielen selbst gilt (das ja seinerseits nur der Anstoß für eine weitere Bewegung im Hin und

genden und gleichzeitig immer wieder verflüssigenden dynamischen Geschehens; vgl. hierzu die informative Darstellung bei Jörg Neuenfeld, *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*, Würzburg: Königshausen und Neumann 2005, sowie grundlegend Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: Kohlhammer 1960, und Martina Roesner, *Metaphysica ludens. Das Spiel als phänomenologische Grundfigur im Denken Martin Heideggers*, Kluwer: Dordrecht 2003.

¹⁰ Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (Gesammelte Werke, Bd. 1), 6. Auflage, Tübingen: Mohr Siebeck 1990, S. 109; vgl. auch die dort folgenden Seiten. Dieses Buch wird im Folgenden zitiert als *WuM*.

¹¹ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 109.

Her ist), konstituiert sich der Sinn der Spielbewegung im Ganzen nur zeitlich, in der allmählichen Entwicklung ihres Spielverlaufs. Nur innerhalb eines solchen haben einzelne Spielzüge ihren Sinn – und damit auch ihr Sein. Ihr Sein lässt sich von ihrem Sinn nicht trennen, weil sich ohne einen konstitutiven Bezug auf diesen Sinn gar nicht sagen ließe, was das fragliche Seiende *ist*. (Eine Rochade oder ein Schachgebot sind Bewegungen, die es nur an bestimmten Punkten des Verlaufs einer Schachpartie geben kann.)

„Spiel“ bezeichnet nun in dem hier gemeinten Sinne die Seinsweise von in der Welt begnendem Seiendem, dessen Sein sich darin vollzieht, *dass es spielt*, das heißt: eine Bewegung von der soeben skizzierten Art vollzieht. Und der Vollzug der entsprechenden Bewegung ist nicht etwas, das eine unabhängig von diesem Vollzug je schon an sich seiende Entität faktisch auszeichnet, sondern ist dieser Entität *wesentlich*, insofern sie *nur in diesem Vollzug* überhaupt ist, was sie ist. Spiel ist die Art und Weise, in der sie ihr Sein vollzieht, ihr Sein *ist* Spiel.

Das Beispiel vom Spiel der Wellen illustriert diesen Gedanken vielleicht am besten: Wellen sind kein an sich bestehendes Seiendes, das sich in einer Wellenbewegung befinden könnte oder auch nicht. Vielmehr *bestehen* die Wellen nur im Verlauf dieser Bewegung. Sie sind nicht faktisch in Bewegung, in dem Sinne, dass sie es auch nicht sein könnten, sondern sie *sind* – nichts anderes als – Bewegung. Ihr Sein ist von ihrer Bewegung, dem Wellenspiel, nicht zu trennen, und wenn diese Bewegung sich totgelaufen hat und endet, so gibt es keine Wellen mehr. Dabei ist der „Sinn“ jeder einzelnen Welle konstituiert durch die Richtung, in die sie die an sie weitergegebene Bewegungsenergie weiterträgt, und durch das Zurückfluten dieser Bewegung in ihrem Gebrochenwerden durch andere Wellen, die ihrerseits nur von anderen Wellen angestoßen wurden.¹² Das Sein der Wellen *ist* Spielen, ihre Seinsweise ist Spiel – das bedeutet: ein zeitlicher Vollzug von der oben skizzierten Gestalt.

3. Spiel als Praxis

Spiel in dem oben erläuterten Sinne bezeichnet – das verdeutlichte bereits das Wellenbeispiel – nicht *per se* die Handlungen menschlicher Spieler.¹³ Die mediale Vollzugsform Spiel nimmt

¹² Das Wort „Sinn“ muss hier, auf der untersten Stufe von Spiel, in seinem basalen Sinne als „Richtungssinn“ verstanden werden.

¹³ Gadamer betont zu Recht, dass es *kein* metaphorischer Sprachgebrauch ist, vom Spiel nichtmenschlicher Entitäten zu sprechen. Es wäre metaphorisch, beispielsweise von Wellen zu sagen, dass sie menschliche *Spiele* spielen, zum Beispiel miteinander fangen spielen. (Vielleicht lässt einen die Betrachtung der aufgewühlten See so

vielmehr auf den unterschiedlichen Stufen der *scala naturae* höchst unterschiedliche Gestalt an, je nachdem, ob es sich um das Spiel mechanischer, lebendiger oder geistiger Kräfte handelt.¹⁴ Dies darf jedoch nicht in einem additiven Sinne verstanden werden – so, als würden zu einem als solchen unveränderten Spielgeschehen nun weitere Instanzen hinzutreten, die mit diesem Spielgeschehen als einem von ihnen unabhängigen Geschehen interagieren (etwa: Menschliches Spiel ist gleich anonymes Geschehen *à la* Spiel der Wellen *plus* menschliche Spieler und ihre geistigen Akte). Es ist vielmehr in einem Sinne zu verstehen, den ich „transformativ“ nennen möchte: Damit ist gemeint, dass das Spiel *in Gänze* eine vollständig neue Form annimmt. Gadamer bezeichnet dies als „Verwandlung“ im Gegensatz zu einer bloßen „Veränderung“:

„Verwandlung ist nicht Veränderung, etwa eine Veränderung besonders großen Umfanges. Mit Veränderung wird vielmehr immer gedacht, daß das, was sich da verändert, zugleich als dasselbe bleibt und festgehalten wird. [...] Verwandlung dagegen meint, daß etwas auf einmal und als Ganzes ein anderes ist, so daß dies andere, das es als Verwandelter ist, sein wahres Sein ist, dem gegenüber sein früheres Sein nichtig ist.“¹⁵

In mechanischer Gestalt ist Spiel nichts anderes als die Bewegungsfreiheit zweier Substanzen (wie Luft und Wasser im Spiel der Wellen) oder zweier ineinandergreifender beweglicher Teile, die „Spiel haben“. Solches Spiel ist ein blindes kausales Geschehen. Transformiert in die Gestalt des Lebendigen nimmt die Rede von der Bewegungsfreiheit im Spiel eine ganz andere Bedeutung an, weil die Bewegung, von der nun die Rede ist, *Selbstbewegung* ist.¹⁶ In einem Sinne, der niemandem unverständlich sein kann, der junge Hunde miteinander umhertollen sehen, ist Spiel in der Form des Lebendigen etwas, das sich nicht bloß blind abspielt, sondern das begehrt und genossen wird: das *Leben* und *Ausleben* eines Spieltriebs, der mit Spielfreude und Verspieltheit einhergeht.

etwas sagen.) Hierbei handelt es sich jedoch um den Spielbegriff, der ein Spiel als Entität charakterisiert (engl. *game*). In Bezug auf den hier erläuterten Spielbegriff (engl. *play*), der Spiel als Seinsweise charakterisiert, ist es jedoch ungerechtfertigt, das „Spiel der Wellen“ als eine Metapher aufzufassen. Mit gleichem Recht könnte man, wie Gadamer argumentiert, „umgekehrt vom Menschen sagen, daß *auch er* spielt. Auch sein Spielen ist ein Naturvorgang“ (Gadamer, *WuM*, S. 110; Herv. D.L.).

¹⁴ Diesen Gedanken artikuliert bereits Schiller in seinen Reflexionen zum Spiel im 27. Brief über die ästhetische Erziehung des Menschen; vgl. Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, in: Ders., *Schillers Werke* (Nationalausgabe, Bd. 20), Weimar: Böhlau, S. 309-412, hier S. 406.

¹⁵ Gadamer, *WuM*, S. 116.

¹⁶ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 111 u. S. 114.

Zu einer nochmals verwandelten Gestalt gelangen wir nun aber, wenn wir Spiel auf der Stufe des Menschlichen aufsuchen. Dort, wo *denkende* und *handelnde* Lebewesen miteinander spielen, präsentiert sich die Spielbewegung selbst als ein „dynamisches Ganzes *sui generis*, das seinerseits auch die Subjektivität dessen, der spielt, in sich einbezieht“.¹⁷ Spiel in Gestalt des menschlichen Spiels also – und hier erst – ist ein sich zu sich selbst verhaltendes und darum der reflexiven Gestaltung offen stehendes *Tun*, eine *Praxis*. Auf dieser Stufe erst kristallisieren sich aus dem medialen Vollzug *Spiel* zwei Pole aus: *Spieler* und *Spieler*.

Letzteres bedeutet, dass auf dieser Stufe der Spielvollzug zu gleichsam objektiven Gebilden, abstrakten Entitäten gerinnen kann, *Spieler* genannt, die gespielt werden.¹⁸ Der Mensch spielt nicht nur (Punkt), er spielt nicht nur (wie das Tier) mit etwas – beispielsweise mit einem Ball oder einem Stock –, sondern er spielt *etwas*, ein *bestimmtes* Spiel, wie beispielsweise Schach oder Fußball. Erst in dieser komplexen Ausformung der Seinsweise Spiel, mit anderen Worten, begegnen uns Spiele in dem Sinne, die von dem in der Einleitung skizzierten „alltäglichen“ Spielbegriff erfasst wird: Spiele als abstrakte Entitäten. Der Begriff des Spiels als Seinsweise erweist sich hier also als der grundlegendere und allgemeinere Begriff, der den Begriff des Spiels als Entität umfasst und fundiert.¹⁹

Dass die Seinsweise Spiel in menschlicher Gestalt auf der anderen Seite auch *Spieler* umfasst, die spielen, hängt mit der Charakterisierung der Seinsweise des Menschen zusammen, den ich mit der Tradition als das *vernünftige* Tier begreife, das heißt: das im Theoretischen und Praktischen sich selbst bestimmende und daher sich selbst am Wahren und Guten orientierende Tier. Auch „Vernunft“ ist jedoch nicht etwas, das ein bestimmtes Seiendes, welches zunächst an sich schon ist, was es ist, als faktische Ausstattung aufweist. Ein Mensch ist nicht mit Vernunft ausgestattet, wie er mit Augen und Ohren ausgestattet ist. „Vernunft“ bezeichnet nicht ein besonderes Vermögen (schon gar nicht ein besonderes Organ) des Menschen, sondern charakterisiert die Form bzw. das Prinzip der Einheit seiner Vermögen insgesamt.²⁰ Vernunft ist nicht etwas, das man neben seinem Wahrnehmungs-, seinem Begehrungs- und seinem Handlungsvermögen *auch noch* hat, sondern die Form, in der ein vernünftiges

¹⁷ Hans-Georg Gadamer, „Zur Problematik des Selbstverständnisses“, in: Ders., *Hermeneutik II* (Gesammelte Werke, Bd. 2), Tübingen: Mohr Siebeck 1993, S. 121-132, hier S. 128.

¹⁸ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 116.

¹⁹ Diesen Sachverhalt sieht Gadamer auch darin angezeigt, dass die Sprache uns an den Rand einer Tautologie zwingt, wenn wir dieses Verhältnis zum Ausdruck bringen wollen: Wir *spielen* ein *Spiel*. Kein anderes Verb kann – jedenfalls in hochsprachlicher Rede – an diese Stelle rücken; vgl. Gadamer, *WuM*, S. 109, Anm. 197.

²⁰ Das bedeutet, dass Vernunft nicht etwas ist, das wir als Menschen gelegentlich einmal ausüben – wenn wir reflektieren oder nachdenken – sondern etwas, das unsere Lebensform als solche kennzeichnet und uns insofern wesentlich zukommt; vgl. Boyle, „Essentially Rational Animals“, S. 409 f.

Tier sein Wahrnehmen, sein Begehren und sein Handeln vollzieht. Vernunft, mit anderen Worten, charakterisiert eine Seinsweise – die dem Menschen eigene Weise, sein Sein zu vollziehen.²¹ Ein nicht-vernünftiges Tier kann Nahrung begehren, glauben, dass sich Nahrung im Schrank befindet, und versuchen, an sie heranzukommen. Ein vernünftiges Tier tut nicht dasselbe und zusätzlich noch etwas anderes (nämlich, beispielsweise, reflektieren), sondern es tut dasselbe auf eine vernünftige, das heißt: selbstbestimmte, reflektierte, im logischen Raum der Gründe verortete Weise.²²

Dies gilt nun auch für die Spielhandlungen des Menschen: „Der spielende Mensch ist selbst im Spielen noch ein sich [zu sich; D.L.] verhaltender“, wie Gadamer festhält.²³ Spiel als Vollzugsform nimmt im menschlichen Spiel eine spezifische Gestalt an, ist kein blindes Bewegungsgeschehen mehr (wie das Spiel der Wellen), sondern wird Vollzug der *Praxis* des menschlichen Spiels: „Was sich hier in Form des zweckfreien Tuns selber Regeln setzt, das ist Vernunft.“²⁴ Anders gesagt: Das Spiel ist hier ein Medium der Vernunft; Vernunft verwirklicht sich im Medium des Spiels. Daraus ergibt sich, dass die charakteristische Offenheit oder Freiheit von Spiel – die, wie wir sahen, die Seinsweise Spiel als solche auszeichnet – nun eine spezifisch selbstbewusste Form annimmt; eine Form, in der die Möglichkeit der Gestaltung und Aneignung von Spiel durch die Spieler *zum Spiel selbst* gehört.²⁵ Die Bewegung des menschlichen Spiels unterscheidet sich von derjenigen des Wellenspiels dadurch, dass die Spieler versuchen, sie in eine bestimmte Richtung zu lenken und zu einem Abschluss zu bringen – etwa dem, ein Tor zu erzielen. Und so sind die menschlichen Spiele – im Sinne abstrakter Entitäten – nichts anderes als so und so viele Weisen, „das Hin und Her der Spielbewegung, die sie sind, je anders [zu] ordnen“²⁶, reflexiv gewordene endliche Gestaltungen der Spielbewegung, die sie sind.

Zugleich aber ist es nicht möglich, die Seinsweise des menschlichen Spiels *allein* von den vernünftigen, zweckgerichteten Akten der Spieler her zu verstehen. Denn Spiel bleibt

²¹ Man könnte – hier folge ich einem Vorschlag von Hartmut von Sass – von einer adverbialen Vernunftbestimmung sprechen.

²² Das bedeutet nicht (absurderweise), dass alles, was Menschen tun, reflektiert und vernünftig *ist*, sondern dass alles, was sie tun, potentiell in der Reichweite vernünftiger Reflexion steht – es können im Bedarfsfall Gründe dafür verlangt und in der Regel auch gegeben werden; vgl. hierzu grundlegend Andrea Kern, *Quellen des Wissens. Zum Begriff vernünftiger Erkenntnisfähigkeiten*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2006.

²³ Gadamer, *WuM*, S. 113.

²⁴ Hans-Georg Gadamer, „Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest“, in: Ders., *Ästhetik und Poetik I* (Gesammelte Werke, Bd. 8), S. 94-142, hier S.114.

²⁵ Vgl. dazu generell Ingeborg Heidemann, *Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, Berlin: de Gruyter 1968, S. 64 ff.

²⁶ Gadamer, *WuM*, S. 112.

auch auf der Stufe des menschlichen Spielens die mediale Vollzugsform, die es ist, und das impliziert einen Vorrang des Prozesses vor den Ausführenden, einen Vorrang von Spiel vor den Spielern. Gadamer spricht auch von dem „*Primat des Spieles gegenüber dem Bewußtsein des Spielenden*“²⁷ und erklärt, es sei „der Punkt, an dem sich die Bestimmung des Spieles als eines *medialen* Vorgangs in seiner Wichtigkeit erweist [...], daß das Spiel nicht im Bewußtsein oder Verhalten des Spielenden sein Sein hat, sondern diesen im Gegenteil in seinen Bereich zieht und mit seinem Geiste erfüllt“.²⁸ Nicht nur also ist im menschlichen Spiel, wie wir sahen, das Spiel Medium der Vernunft, sondern umgekehrt ist auch die Vernunft Medium des Spiels: *Das vernünftige Handeln ist das Medium, in dem die Spielbewegung sich vollzieht und verwirklicht*. „Alles Spielen ist ein Gespieltwerden“, wie Gadamer sagt.²⁹ *Dieselbe* Seinsweise, die sich im unendlich wogenden Spiel der Wellen verwirklicht, verwirklicht sich in dem mit scheinbar müheloser Eleganz und Geschmeidigkeit endlose Dreiecke auf den Rasen zaubernenden Passspiel, mit dem Busquets, Iniesta, Xavi und Messi einen Ball durch gegnerische Verteidigungsreihen zirkulieren lassen, als wären diese gar nicht da. Gleichzeitig wird diese Bewegung ihrerseits von den Spielern bewusst und intentional verwirklicht, in deren Handlungen sie sich nicht mehr blind abspielt, sondern aufgeführt wird, sich also darin gleichsam selbst präsentiert.³⁰ Im menschlichen Spielen bedingen und umgreifen Vernunft und Spiel einander also wechselseitig.³¹

In dieser transformierten Gestalt erkennen wir nun die oben genannten Grundcharakteristika des Spiels wieder: (a) den zeitlich ausgedehnten Vollzug einer Bewegung, (b) die Grenzen eines gewissen Spielfeldes, das durch die Spielbewegung konstituiert wird, (c) die

²⁷ Gadamer, *WuM*, S. 110.

²⁸ Gadamer, *WuM*, S. 115.

²⁹ Gadamer, *WuM*, S. 111.

³⁰ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 113 f. So kann Gadamer zu der Schlussfolgerung kommen, dass die Seinsweise Spiel „Selbstdarstellung“ und Spielen immer schon „Darstellen“ sei. Dies muss im Kontext von Gadammers Bestreben in *Wahrheit und Methode* gelesen werden, von der Ontologie des Spiels zu derjenigen des kultischen und dramatischen (also im engeren Sinne *darstellenden*) Spiels und von dort zur Seinsweise des Kunstwerks zu gelangen; vgl. dazu Matthias Flatscher, „Das Spiel der Kunst als die Kunst des Spiels. Bemerkungen zum Spiel bei Gadamer und Wittgenstein“, in: Reinhold Esterbauer (Hg.), *Orte des Schönen. Phänomenologische Annäherungen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2003, S. 125-154, hier S. 133 f. Juliane Reichel weist darauf hin, dass Gadamer das Prinzip der Selbstdarstellung von dem Biologen Adolf Portmann übernimmt, der darin ein Grundprinzip des Lebendigen sieht; vgl. Juliane Reichel, *Sprache – Sprachspiel – Spiel. Phänomen als Methode bei Heidegger, Wittgenstein und Gadamer*, Oldenburg: BIS 2010, S. 95-100. Die Idee findet sich freilich schon bei Schiller an der bereits erwähnten Stelle im 27. Brief; vgl. Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, S. 406; vgl. grundlegend zu Gadammers Ästhetik des Spiels, die ich hier ansonsten außen vor lasse, Ruth Sonderegger, *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2000.

³¹ Vgl. zu dieser Doppelfigur auch Ralf Elm, „Schenkung, Entzug und die Kunst schöpferischen Fragens. Zum Phänomen der Geschichtlichkeit des Verstehens in Gadammers ‚Analyse des wirkungsgeschichtlichen Bewußtseins‘“, in: Günter Figal (Hg.), *Hans-Georg Gadamer: Wahrheit und Methode* (Klassiker auslegen, Bd. 30), Berlin: de Gruyter 2007, S. 151-176, hier S. 153 f.

Gliederung dieser Bewegung zwischen verschiedenen Polen, zwischen denen sie hin und her läuft, wobei (d) sich der Sinn jeder Teilbewegung nur in den auf sie reagierenden Anschlussbewegungen (als Zusammenspiel und Widerspiel) und der Sinn der Gesamtbewegung sich nur im zeitlich ausgedehnten Spielverlauf realisiert. Die verschiedenen Pole sind hier die verschiedenen Spieler, die die Richtung einer Ballbewegung oder die Bewegungen von Figuren auf einem Spielbrett durch ihr Handeln beeinflussen. Die Spielbewegung aber ist, was jeden einzelnen Spielzug erst zu dem macht, was er ist: Jeder Spielzug *antwortet* einerseits auf die sich ihm mitteilende und von ihm aufgenommene Bewegung der vorangegangenen Züge und setzt sie in einer bestimmten Weise fort. Andererseits ist er seinerseits darauf angewiesen, aufgenommen zu werden in weiteren Anschlusszügen, um sein zu können, was er ist. Und was er ist – sein *Sinn* im Gesamt des Spielverlaufs – hängt mit davon ab, ob und wie er aufgenommen wird. Ob das Querlegen eines Balles im Mittelfeld die geniale Raumeröffnung ist, die das gegnerische Abwehrgefüge knackt, oder ein fataler Fehlpass, der im erfolgreich abgeschlossenen gegnerischen Konter endet – und ob es im Nachhinein der Zug gewesen sein wird, der das Spiel zu gewinnen half, oder derjenige, der es endgültig aus der Hand gab –, das hängt nicht von demjenigen allein ab, der den Ball querlegt, sondern von den Laufwegen seiner Mit- und Gegenspieler. Im Moment der Ballabgabe ist dieser Sinn *offen*, er wird erst nachträglich zu dem geworden sein, was er ist. Auch wenn der Spielende dabei gewöhnlich bestimmte Intentionen hat, so können seine Mitspieler den Ball von ihm doch in einer völlig anderen Weise aufnehmen und aus seinem Zug etwas völlig anders machen, als er es beabsichtigt hatte.

4. Sprache als Spiel (I): *ergon*

Die meisten in der Literatur anzutreffenden Bestimmungen des Spielbegriffs setzen umstandslos beim menschlichen Spiel, wenn nicht gleich bei menschlichen Spielen an, das heißt bei jenem alltäglichen Spielbegriff, mit dem ich meine Überlegungen begonnen habe. Deren Ziel bis zu dieser Stelle war es, gestützt auf eine von der Frühromantik bis zu Gadamer's Hermeneutik reichende philosophische Tradition, ein anderes Konzept von „Spiel“ zu präsentieren, das „Spiele“ im ersteren Sinne als lediglich *eine* spezifische (und besonders anspruchsvolle) Ausformung einer wesentlich allgemeineren Vollzugsform verständlich zu machen vermag – einer Vollzugsform, die sich auch als die Seinsweise von zahlreichen Dingen verstehen lässt, die nicht im landläufigen Sinn Spiele sind. Ich möchte diese beiden Spielbegriffe zusammenfassend mit einer ebenfalls von Gadamer verwendeten Begrifflichkeit kennzeichnen und vom

Spiel als zählbarer, abstrakter Entität als Spiel *qua ergon* („Werk“) sprechen, von Spiel als medialem Vollzug beziehungsweise als Seinsweise jedoch von Spiel *qua energieia* („Tätigkeit“).³²

Mit dieser Formulierung nun spielt Gadamer den Ball in das Feld der Sprachphilosophie, denn durch sie tönt das Echo von Wilhelm von Humboldts berühmter These, die Sprache sei „kein Werk (Ergon), sondern eine Thätigkeit (Energieia)“.³³ Wir stehen also nun – endlich – an dem Punkt, an dem ich im zweiten Teil meiner Überlegungen auf die philosophische Tradition der Thematisierung von *Sprache* als Spiel zu sprechen komme. Denn es stellt sich nun bei Formulierungen wie „Sprache als Spiel“, „Spiel der Sprache“ oder „Sprachspiel“ die Frage, welcher der beiden hier unterschiedenen Spielbegriffe jeweils gemeint ist. In diesem und dem folgenden Abschnitt werde ich argumentieren, dass sich hinter diesen Formulierungen tatsächlich zwei unterschiedliche Weisen der Charakterisierung von Sprache als Spiel verbergen. Ich möchte sie im Sinne des bisher Gesagten als „Sprache als Spiel *qua ergon*“ und „Sprache als Spiel *qua energieia*“ bezeichnen und skizzieren, wie sie historisch betrachtet auseinander hervorgehen.

Die wichtigste Wurzel der Charakterisierung der Sprache als Spiel *qua ergon* liegt in der auf Leibniz' *characteristica universalis* zurückreichenden Tradition, Sprache nach dem Vorbild der Algebra als einen *Kalkül* zu interpretieren, in dem aus einer Menge von Ausgangsaxiomen mittels syntaktischer Regeln Terme umgeformt werden.³⁴ Es liegt sehr nahe, solche Kalküle in Analogie zu Spielen zu beschreiben. Die Verbindung drängt sich auch etymologisch geradezu auf: Als *calculi* bezeichneten die Römer kleine Steinchen, mit denen sich auf einem Brett rechnen, aber eben auch spielen ließ; *calculare* kann dementsprechend sowohl „rechnen“ als auch „spielen“ bedeuten.³⁵ Im 19. Jahrhundert nun gewinnt insbesondere das Modell des *Schachspiels* eine prominente Rolle im Zusammenhang der Debatte um die Möglichkeit einer formalistischen Mathematikbegründung, die zwischen den Mathematikern

³² Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 116.

³³ Wilhelm von Humboldt, *Über die Verschiedenheit des menschlichen Sprachbaus und ihren Einfluss auf die geistige Entwicklung des Menschengeschlechts*, in: Ders., *Schriften zur Sprachphilosophie* (Werke, Bd. 3), Darmstadt: WBG 2002, S. 368-756, hier S. 418. Martin Kusch hat, was in meinen Augen dieselbe Unterscheidung ist, als die Differenz zwischen „Sprache als Kalkül“ und „Sprache als universales Medium“ im Rahmen der phänomenologischen Tradition detailliert ausgearbeitet; vgl. Martin Kusch, *Language as Calculus vs. Language as Universal Medium. A Study in Husserl, Heidegger, and Gadamer*, Dordrecht: Kluwer 1989.

³⁴ Vgl. hierzu grundlegend Sybille Krämer, *Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung im geschichtlichen Abriss*, Darmstadt: WBG 1988, insb. S. 121-136.

³⁵ Vgl. Hans-Peter Schütt, „Die Spielmetapher in Wittgensteins Sprachspiel“, in: Ulrich Arnsward, Jens Kertscher, Matthias Kroß (Hg.), *Wittgenstein und die Metapher*, Berlin: Parerga 2004, S. 335-359, hier S. 353.

David Hilbert, Carl Johannes Thomaes und Gottlob Frege geführt wurde.³⁶ Von hier aus wird es für die Überlegungen zweier der wichtigsten Sprachdenker des 20. Jahrhunderts erkenntnisleitend: für Ferdinand de Saussures zwischen 1906 und 1911 gehaltene Vorlesungen über allgemeine Sprachwissenschaft und für Ludwig Wittgensteins Vorlesungen und Manuskripte der frühen dreißiger Jahre.³⁷

Beiden Autoren geht es zu dieser Zeit darum, einen Gegenentwurf zu einer Konzeption sprachlichen Sinns zu plausibilisieren, die Albrecht Wellmer als „semantischen Objektivismus“ bezeichnet hat.³⁸ Ein semantischer Objektivismus beantwortet die Frage nach dem Sinn sprachlicher Ausdrücke (oder, allgemeiner, Zeichen) durch den Verweis auf einen Gegenstand, der seiner Auffassung nach der vom Zeichen gemeinte Sinn *ist*, indem das Zeichen den fraglichen Gegenstand repräsentiert. (Als solche Gegenstände können dann in unterschiedlichen Spielarten des semantischen Objektivismus materiale Objekte, abstrakte Objekte oder subjektive Vorstellungen angesehen werden.) Der von Saussure und Wittgenstein erprobte radikale Gegenentwurf besteht darin, auf die (hier nicht zu diskutierenden) enormen Schwierigkeiten des semantischen Objektivismus mittels der *holistischen* These zu reagieren, der Sinn (und damit die Identität) eines sprachlichen Ausdrucks sei auf der fundamentalen Ebene nicht durch seine Beziehung zu nicht-sprachlichen Gegenständen (gleich welcher Art) bestimmt, sondern durch seine Beziehung zu anderen sprachlichen Ausdrücken, die zusammen ein System bilden, so dass die Identität jedes Elements durch seine Beziehungen zu den anderen Elementen des Systems und ausschließlich durch diese determiniert wird.³⁹

³⁶ Schon Novalis, auf den Leibniz' Kombinatorik immensen Einfluss ausübte, bedient sich des Schachspiels als Modell für Sprache: „Vielleicht kann man mittelst eines dem Schachspiel ähnlichen Spiels – symbolische Gedankenkonstruktionen zu stande bringen. – Das ehemalige Logische Disputierspiel glich ganz einem Bretspiel“ (Novalis, *Das Allgemeine Brouillon*, in: Ders., *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs* (Historisch-kritische Ausgabe, hg. v. Paul Kluckhohn u. Richard Samuel, Bd. 3), Darmstadt: WBG 1968, S. 207-478, hier S. 457).

³⁷ Dass Wittgenstein sich auf die erwähnte mathematische Debatte bezog, ist gut belegt; vgl. Wolfgang Kienzler, *Wittgensteins Wende zu seiner Spätphilosophie 1930-1932. Eine historische und systematische Darstellung*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997, S. 199-215, und José Medina, *The Unity of Wittgenstein's Philosophy. Necessity, Intelligibility, and Normativity*, Albany: SUNY Press 2002, Kap. 4. Für Saussure ist eine direkte Bezugnahme meines Wissens nach nicht erwiesen, aber durchaus plausibel anzunehmen, da Saussure die anzustrebende linguistische Beschreibung des Sprachzeichens explizit am Vorbild einer mathematischen Strukturbeschreibung ausrichtet; vgl. dazu Ernst F. K. Koerner, *Ferdinand de Saussure. Origin and Development of His Linguistic Theory in Western Studies of Language*, PhD Dissertation: Simon Fraser University 1971, S. 123 u. S. 136.

³⁸ Vgl. Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie. Eine Vorlesung*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2004, S. 21.

³⁹ Vgl. Ferdinand de Saussure, *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft (Cours de linguistique générale)*, 2. Aufl., Berlin: de Gruyter 1967, S. 146; Ludwig Wittgenstein, *Vorlesungen 1930-1935*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1984, S. 59; Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Bemerkungen* (Werkausgabe, Bd. 2), Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1984, § 152; vgl. zu der hier umrissenen formalistischen holistischen Sprachkonzeption grundlegend Georg W. Bertram, David Lauer, Jasper Liptow, Martin Seel, *In der Welt der Sprache. Konsequenzen des semantischen Holismus*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2008, Teil I.

Vor dem Hintergrund dieses sprachtheoretischen Anliegens wird sofort klar, worauf die Attraktivität der Spiel- und insbesondere der Schachmetapher für Saussure und Wittgenstein beruht. Beide räumen ihr großes Gewicht ein.⁴⁰ Das Schachspiel eignet sich in vorzüglicher Weise als *Modell* für den Sachverhalt, den beide Autoren in Bezug auf Sprache plausibilisieren wollen.⁴¹ Denn es ist ohne Weiteres einsichtig, dass ein Holzstückchen den „Wert“ der *Schachdame* nicht dadurch gewinnt, dass ihm irgendeine Entität außerhalb des Schachbretts zugeordnet wird, sondern einzig und allein dadurch, dass es nach bestimmten Regeln auf dem Schachbrett gezogen wird. Nach diesem Modell wollen sowohl Saussure als auch Wittgenstein die Konstitution sprachlichen Sinns verstehen. So wie der Sinn der Figur konstituiert ist durch die Regeln, die ihre möglichen Züge innerhalb des Spiels regeln, so wird der Sinn eines Wortes konstituiert durch die Regeln, die seinen Gebrauch innerhalb der Sprachpraxis regeln. Man versteht die „Bedeutung“ des Läufers im Schachspiel, wenn man weiß, wie diese Figur auf dem Schachbrett bewegt werden darf, welche Züge man mit ihr machen darf und welche nicht, und welche Bedingungen und Konsequenzen diese Züge haben. Und einen sprachlichen Ausdruck versteht man, wenn man die Regeln kennt, nach denen man mit dieser „Spielfigur“ Züge im „Sprachspiel“ machen kann. So kann man Sprachen als durch Regeln konstituierte Kalküle und diese wiederum als Spiele *qua erga* interpretieren.

5. Sprache als Spiel (II): *energeia*

Meine Auffassung ist, dass die zweite Weise, Sprache als Spiel zu begreifen, Sprache als Spiel *qua energeia*, aus der ersten, soeben skizzierten Weise historisch hervorgeht, und dies aus einem systematischen Grund. Sie tritt in den Vordergrund, wenn man auf eine offensichtliche Begrenztheit der Thematisierung von Sprache nach dem Modell des Spiels *qua ergon* aufmerksam wird. Die Regeln eines mathematischen Kalküls beziehungsweise eines Spiels im herkömmlichen Sinne (wie Fußball oder Schach) nämlich sind *gesetzt*. Sie werden (in einer Metasprache) formuliert und in einem Regelverzeichnis niedergelegt, und allein ihre Set-

⁴⁰ Vgl. Saussure, *Grundfragen*, S. 27, S. 104 ff., S. 131 u. S. 160 f.; Wittgenstein, *Vorlesungen 1930-1935*, S. 59, S. 83 u. S. 169; Wittgenstein, *PU*, § 108/109 (Einschub). Zu dieser Koinzidenz, die umso interessanter ist, als Wittgenstein und Saussure niemals aufeinander Bezug nahmen und mit größter Wahrscheinlichkeit das Werk des jeweils anderen nicht kannten, vgl. Roy Harris, *Language, Saussure, and Wittgenstein. How to Play Games with Words*, London: Routledge 1988.

⁴¹ Unter einem Modell verstehe ich eine zu Erkenntniszwecken detailliert ausgearbeitete gedankliche *Analogie*: Man überträgt bestimmte Verhältnisbestimmungen aus einem Gegenstandsbereich, den man verhältnismäßig gut beobachten kann und gut zu überblicken glaubt, in einen anderen Gegenstandsbereich, um sich erstens dadurch die dort bestehenden Verhältnisse in analoger Weise verständlich zu machen und zweitens bestimmte Phänomene im Experiment oder Gedankenexperiment am Modell studieren zu können; vgl. hierzu Schütt, „Die Spielmetapher“, S. 348 f.

zung ermöglicht dann eine von diesen Regeln konstituierte Praxis – genau wie Searle es in seiner einleitend zitierten Bestimmung solcher Regeln festhält. Wenn man sich nun am Modell von Spielen als Entitäten orientiert, um Sprachen zu untersuchen, so liegt es sehr nahe, zu unterstellen, dass auch im Falle der Sprache beziehungsweise sprachlicher Spiele das konstitutive Regelsystem seiner Anwendung in der Praxis logisch und ontologisch vorausgeht.

Und in der Tat ist beispielsweise Saussures grundlegende Unterscheidung zwischen der *Sprache* als Sprachsystem (*la langue*) und dem *Sprechen* als vollzugsmäßiger Anwendung dieses Systems in der Praxis (*la parole*) genau in diesem Sinne zu verstehen: In jedem konkreten Sprechakt ist das ganze System notwendig vorausgesetzt, dem insofern absolute Priorität zukommt, und zwar nicht im Sinne eines theoretischen Postulats, sondern einer kausal wirksamen Entität, von der Saussure annimmt, dass sie in den Gehirnen der Sprecher zu finden sein müsse.⁴² In einer kurzen, aber entscheidenden Phase seines Denkens (etwa von 1929 bis 1932) begreift auch Wittgenstein das „autonome“ Regelsystem der Sprache als der Praxis logisch vorausliegend und geht auf Seiten der Sprecher von einer notwendigen impliziten Kenntnis dieses Regelsystems aus.⁴³ Beiden Autoren zufolge ist das praktische Spielen mit Sprache in einem Set von Regeln fundiert, die selbst als die das Spielen transzendental ermöglichende Instanz diesem Spiel entzogen bleiben. Die Regeln stehen nicht selbst im zeitlichen Vollzug der Praxis auf dem Spiel, sondern determinieren das Spiel von außerhalb des Spielraumes und der Spielzeit, gleichsam von der Seitenlinie her.

Die offensichtliche Begrenztheit dieses Modells für das Verständnis der menschlichen Sprachlichkeit liegt nun schlicht darin, dass die zuletzt genannten Implikationen auf die Art und Weise, wie Sprache in unsere Lebensform involviert ist, schlicht nicht zutreffen. Das soll nicht heißen, dass es keine sprachlichen Praktiken gäbe, die dem Modell entsprechen. Aber für den allergrößten Teil unseres sprachlichen Lebens gilt dies nicht. Erstens existiert in Bezug auf die Sprache, in der wir unser Leben führen, schlichtweg kein Regelverzeichnis wie für das Schach- oder Fußballspiel.⁴⁴ Es kann auch gar keines geben, weil wir, um es zu „le-

⁴² Vgl. Saussure, *Grundfragen*, S. 17, S. 23 u. S. 81 f.

⁴³ „Was heißt es, die Sprache gemäß den grammatischen Regeln zu verwenden? Es heißt nicht, daß uns die Regeln der Grammatik durch den Kopf gehen, während wir die Sprache verwenden. [...] Es muß jedoch Regeln geben, denn die Sprache muß systematisch sein. Man vergleiche dies mit Spielen: *Wenn keine Regeln da sind, dann gibt es auch kein Spiel*; und das Schachspiel z.B. ist in diesem Sinne wie eine Sprache.“ (Wittgenstein, Vorlesungen 1930-1935, S. 69 f.; Herv. D.L.); vgl. hierzu den ausgezeichneten Eintrag „Kalkülmodell“ in Hans-Johann Glock, *Wittgenstein-Lexikon*, Darmstadt: WBG 2000, S. 185-190, der auch die Analogie zu Saussures *langue* herstellt.

⁴⁴ Alle geschriebenen Grammatiken, Wörterbücher usw. *stellen* ja keine konstitutiven Regeln *auf*, die der Praxis vorauslägen, sondern verzeichnen *nachträglich* induktiv begründete Beschreibungen des faktischen Sprachgebrauchs.

sen“, unsere Sprache bereits sprechen und verstehen müssten, oder eine andere Sprache, in der das Verzeichnis geschrieben wäre, die dann ebenfalls wieder Regeln hätte, die wir kennen müssten und so weiter – ein offensichtlicher Regress.⁴⁵ Zweitens sind die „Regeln“, nach denen wir alltäglich unsere Wörter gebrauchen, in ständiger Veränderung begriffen, und die Art und Weise, wie wir sie gebrauchen, ist offenbar der wesentliche Motor dieser Veränderung. Nicht nur also konstituieren die Regeln eine Praxis, sondern ebenso schreibt die Praxis in die Regeln zurück. Drittens erlauben die Regeln der Alltagssprache erhebliche individuelle Abweichungen von einem „Standardgebrauch“ (wie auch immer dieser festzulegen wäre). Ich kann von Wörtern stets kreative, völlig neuartige (beispielsweise metaphorische) Anwendungen machen und verstanden werden; unerhörterweise kann ich auch jederzeit neue Figuren in das Spiel einführen. Viertens ist der Prozess der Festlegung, Infragestellung und Weiterentwicklung der sprachlichen „Regeln“ ein Moment derselben sprachlichen Praxis, in der diese Regeln „angewendet“ werden, und nicht etwas, das sich vor oder außerhalb dieser Praxis abspielt. Im Verlauf eines Gespräches zu fragen, was ein Wort „X“ eigentlich bedeutet und ob wir es richtig verwenden, ist eine Weise, das Sprachspiel mit „X“ *fortzusetzen*. Mitten in einem Fußballspiel zu fragen, was eigentlich die Abseitsregel besagt und ob wir sie richtig anwenden, heißt hingegen, das Fußballspiel zu *unterbrechen*. Wenn die alltägliche Sprache unseres Lebens ein Spiel ist, dann ist es eines, in dem ein nicht unwesentlicher Teil *des Spielens selbst* darin besteht, herauszufinden oder auszuhandeln, was eigentlich die Spielfiguren und die Regeln *sind*, nach denen man ziehen muss.

Diese Beobachtungen müssen einen nicht dazu bewegen, das Spielmodell über Bord zu werfen oder seine Plausibilität für bloßen Schein zu erklären. Aber die offensichtlichen Unterschiede darin, wie Regeln einem geläufigen Verständnis zufolge in gewöhnlichen Spielen und wie sie in der sprachlichen Praxis wirksam sind, nötigen uns dazu, die Frage nach der *Seinsweise* sprachlicher Regeln aufzuwerfen, also zu fragen, wie diese Regeln in der sprachlichen Praxis verwirklicht sind. In welcher Weise *sind* diese Regeln in der Praxis? In welcher Weise bestimmen sie die praktischen Vollzüge? Und wie wirken diese Vollzüge gegebenenfalls auf die Regeln selbst zurück? Mit dieser Fragestellung vollzieht sich der Übergang von einer Thematisierung der Sprache als Spiel *qua ergon* zu einer Thematisierung der Sprache als Spiel *qua energeia*.

⁴⁵ Vgl. für eine klassische Ausarbeitung dieses Regress-Argumentes Wilfrid Sellars, „Some Reflections on Language-Games“, in: Ders., *Science, Perception, and Reality*, London: Routledge and Kegan Paul 1963, S. 321-358, hier S. 321.

Eine Möglichkeit, diese Frage zu beantworten, besteht darin, auf einer praxistranszendenten Konzeption der Regeln zu beharren, zum Beispiel indem man seine Hoffnung darauf setzt, die Hirnforschung werde uns ‚fest verdrahtete‘ Regeln dereinst direkt als aus unseren Gehirnen auslesen. Sybille Krämer hat solche sprachphilosophischen Konzeptionen als „Zwei-Welten-Modelle“ der Sprache bezeichnet.⁴⁶ Man wird im Rahmen einer solchen Konzeption die Offenheit alltagssprachlichen Sinnes in dieser Hinsicht konsequenterweise als unwesentlich, als *Defekt* deuten. Man wird dann Sprachspiele, die der Idee der vollständigen formalen Kalkülisierung besonders nahe kommen, als Instanzen dafür ansehen, wie sprachliche Praktiken aufgrund ihres Wesens eigentlich insgesamt zu sein hätten, und vielleicht auf Programme zur logischen Rektifizierung und Reinigung der Alltagssprache setzen, um die faktischen Sprachspiele diesem Idealzustand näher zu bringen.

Es ist aber auch eine andere Antwort möglich. Denn mit der Frage nach der Seinsweise der Regeln sprachlicher Spiele (als *erga* aufgefasst) haben wir genau den systematischen Ort erreicht, an dem der zweite Begriff des Spiels in die sprachphilosophische Debatte eingebracht werden kann. Gefragt ist nun nach der Seinsweise der Sprache und ihrer Regeln, und wie wir oben sahen, wurde „Spiel“ in einer bestimmten philosophischen Tradition als die Bezeichnung einer solchen Seinsweise verstanden. Damit wird es nun möglich, Sprache auf dieser Beschreibungsebene und damit in einem ganz anderen Sinne *erneut* als Spiel zu charakterisieren. Wer dies tut, benutzt eine andere Analogie als derjenige, der von kalkülartigen Sprachen als Spielen spricht, und zwar einfach deswegen, weil hier jener andere Begriff von „Spiel“ ins Spiel kommt, den ich im ersten Teil dieses Aufsatzes zu explizieren versuchte. Es gibt sprachliche Praktiken (*erga*), die sich nach Regeln vollziehen, und in dieser Eigenschaft in Analogie zu Spielen studiert werden können. Wenn wir aber nach der Seinsweise dieser Praktiken und ihrer Regeln fragen, können wir diese Frage erneut durch die Analogisierung mit *Spiel* beantworten, dieses Wort diesmal jedoch in einem anderen Sinne verstanden: Während das Analogon im ersten Fall *ein* Spiel ist – eine durch ihre Regeln konstituierte abstrakte Entität –, ist es im zweiten Fall *Spiel*, die Vollzugsform einer Bewegung, eine *energeia*. Man bestimmt somit die *Seinsweise* sprachlichen Sinns als *Spiel*, als mediale Vollzugsform in dem oben bereits entwickelten Sinne. Dies heißt es, Sprache nicht *qua ergon*, sondern *qua energeia* als Spiel zu charakterisieren.⁴⁷ Dies impliziert jedoch, dass die mit dem eingangs skiz-

⁴⁶ Vgl. Sybille Krämer, *Sprache, Sprechakt, Kommunikation. Sprachtheoretische Positionen des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001, S. 96; sowie die Beiträge in Sybille Krämer, Ekkehard König (Hg.), *Gibt es eine Sprache hinter dem Sprechen?*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002.

⁴⁷ Die Charakterisierung der Sprache *qua energeia* als Spiel scheint dem Worte nach erst mit den im Folgenden diskutierten Autoren – Gadamer, Wittgenstein, Derrida – vollzogen worden zu sein. Nur der Sache nach findet

zierten „alltäglichen“ Spielbegriff verbundene Prioritätsthese, wie wir sie bei Searle fanden – das Spiel als Regelsystem geht dem Spielen des Spiels logisch und ontologisch voraus – nur als in einem eingeschränkten Sinne gültig anerkannt werden kann. Sie mag wohl für bestimmte Spielpraktiken – lies: Sprachpraktiken – gelten, aber nicht für alle. In einem fundamentalen Sinne ist vielmehr etwas anzuerkennen, was wie die Umkehrung dieser These aussieht: Sprachspiele als durch Regeln konstituierte abstrakte Entitäten sind logisch und ontologisch abhängig von Spiel als Seinsweise der Sprache selbst.

Im 20. Jahrhundert wurde der Übergang der Charakterisierung der Sprache *qua ergon* als Spiel zu der Charakterisierung der Sprache *qua energiea* als Spiel in den von Wittgenstein und Saussure jeweils begründeten sprachphilosophischen Tradition vollzogen. Im Rahmen des Strukturalismus vollzog sich dieser Übergang mit Derridas umwälzender Kritik an Saussures grundlegenden Unterscheidungen, im Rahmen der analytischen Philosophie in Form von Wittgensteins *Selbstkritik* im Übergang zu seinem Spätwerk, die etwa mit dem *Blauen Buch* (1933-1934) beginnt und dessen zentrales Dokument die *Philosophischen Untersuchungen* sind.⁴⁸ So bin ich der Auffassung, dass die Charakterisierung der Sprache als Spiel *qua energiea* der gemeinsame Grund der drei vielleicht wichtigsten Sprachphilosophen des 20. Jahrhunderts – Gadamer, Wittgenstein und Derrida – ist.⁴⁹ Im dritten und letzten Teil meines Aufsatzes (Abschnitte 6-8) werde ich diese generische Position eingehender explizieren und begründen. Dabei kommt es mir darauf an, einerseits in allgemeiner Weise ihren systemati-

sie sich schon in der Frühromantik bei jenen Autoren, die (wie wir oben sahen) überhaupt die Vorstellung von Spiel als Seinsweise zuerst artikulierten. Novalis schreibt in seinem „Monolog“ über die Sätze der Sprache und über die mathematischen Formeln: „Sie machen eine Welt für sich aus – Sie spielen nur mit sich selbst, drücken nichts als ihre wunderbare Natur aus, und eben darum sind sie so ausdrucksvoll – eben darum spiegelt sich in ihnen das seltsame Verhältnißspiel der Dinge.“ (Novalis, „Monolog“, in: Ders., *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs* (Historisch-kritische Ausgabe, hg. v. Paul Kluckhohn u. Richard Samuel, Bd. 2), Darmstadt: WBG 1968, S. 672-673, hier S. 672); vgl. dazu Donatella di Cesare, „Anmerkungen zu Novalis' Monolog“, in: *Athenäum. Jahrbuch für Romantik* 5 (1995), S. 149-168, hier S. 155.

⁴⁸ Die Parallelentwicklung von Strukturalismus und analytischer Philosophie in dieser Hinsicht wird in ihrer systematischen Notwendigkeit rekonstruiert in Bertram, Lauer, Liptow, Seel, *In der Welt der Sprache*, Teil II.

⁴⁹ Diese Auffassung ist natürlich keinesfalls unkontrovers. Gerade im Kontext der wenigen systematischen Vergleiche zwischen dem Sprachdenken Gadamers und demjenigen Wittgensteins kommt es häufig zu Fehllektüren Wittgensteins, in dessen Schriften man die Auffassung zu finden meint, sprachliche Praxis wurzele in einem Fundament rigider und blinder sprachlicher *Abrichtung* (Wittgenstein verwendet dieses Wort gelegentlich für Vorgänge basaler Sprachlernprozesse; vgl. Wittgenstein, *PU*, §§ 86, 157 f. u. 189), weswegen aus der Perspektive solcher Interpretationen Wittgensteins berühmte Überlegungen zu *Sprachspielen* sich in größtmöglichen Gegensatz zu Gadamers Konzeption der Sprache als Spiel setzen; vgl. beispielsweise Chris Lawn, *Wittgenstein and Gadamer. Towards a Post-Analytic Philosophy of Language*, London: Continuum 2004, S. 26-30 u. S. 92; Patrick R. Horn, *Gadamer and Wittgenstein on the Unity of Language*, Aldershot: Ashgate 2004, S. 112; Neuenfeld, *Alles ist Spiel*, S. 133 f. Gadamer selbst spricht freilich von nicht weniger als der „Konvergenz“ seiner eigenen Auffassung mit der des späten Wittgenstein; vgl. Hans-Georg Gadamer, „Die phänomenologische Bewegung“, in: Ders., *Neuere Philosophie I: Hegel, Husserl, Heidegger* (Gesammelte Werke, Bd. 3), Tübingen: Mohr Siebeck 1987, S. 105-146, hier S. 142 ff. Dass es zwischen den drei hier diskutierten Autoren im Rahmen der hier herausgestellten gemeinsamen Auffassung von Sprache als Spiel auch zahlreiche, teilweise fundamentale Differenzen gibt, ist selbstverständlich richtig, aber hier nicht mein Thema.

schen Kerngehalt zu konturieren, andererseits aber auch exemplarisch zu zeigen, in welchen unterschiedlichen philosophischen (begrifflichen) Gestalten sie sich konkretisieren kann. Dabei werde ich auf drei Kernbegriffe der genannten Autoren – Gespräch, Regel und *différance* – zurückgreifen, um unterschiedliche Aspekte der Position zu beleuchten.⁵⁰ Man könnte diese Aspekte in dem Slogan zuspitzen, dass von diesen drei Philosophen die Seinsweise sprachlicher Verständigung (Gadamer), sprachlicher Regeln (Wittgenstein) und sprachlichen Sinns (Derrida) als Spiel expliziert wird.

6. Gespräch und Verstehen

Ich erinnere noch einmal an die oben festgehaltenen Charakteristika von Spiel als Seinsweise: (a) den medialen Vollzug einer Bewegung, die (b) ihren eigenen Spielraum konstituiert, (c) die Gliederung dieser Bewegung zwischen verschiedenen Polen, zwischen denen sie hin und her spielt, wobei (d) sich der Sinn jeder Teilbewegung nur in den auf sie reagierenden Anschlussbewegungen als Zusammenspiel und Widerspiel und der Sinn der Gesamtbewegung sich nur im zeitlich ausgedehnten Spielverlauf realisiert. Wie konkretisieren sich diese Bestimmungen im Fall des Spiels der *Sprache*? Betrachten wir dies noch einmal am Beispiel Hans-Georg Gadamers.

Gadamers Terminus für das Spiel der Sprache ist *Gespräch*. Die Vollzugsform des Gesprächs aber „läßt sich [...] vom Begriff des Spieles her beschreiben“.⁵¹ Gemeint ist dabei der Begriff des Spiels als Seinsweise. Gespräch ist offensichtlich ein zeitlich ausgedehnter medialer Vollzug (= a), an dem in der Regel mehrere Personen beteiligt sind, zwischen denen das Gespräch hin und her geht (= c).⁵² Das Gespräch ist, wenn es sich um ein echtes Gespräch handelt, trotz der möglicherweise strikt gegenteiligen Intentionen der Beteiligten wesentlich ergebnisoffen, es hat seine eigene, unvorhersehbare Dynamik (= b), wie Gadamer herausstellt:

⁵⁰ Es ist klar, dass ich im Rahmen dieses Aufsatzes keine eingehenden Lektüren und Begründungen dieser Ansätze vorstellen kann, sondern nur programmatische Anweisungen zu möglichen Lektüren, die auf den Begriff des Spiels fokussiert sind.

⁵¹ Hans-Georg Gadamer, „Mensch und Sprache“, in: Ders., *Hermeneutik II* (Gesammelte Werke, Bd. 2), Tübingen: Mohr Siebeck 1993, S. 146-154, hier S. 151; vgl. auch Gadamer, *WuM*, S. 450.

⁵² Es geht Gadamer allerdings auch um das Gespräch, das jeder Mensch *qua* Mensch mit den kulturellen Überlieferungen führt, die ihn zu dem machen, der er ist. Auch das monologische Reden ist, insofern es *eo ipso* ein Antworten auf die Tradition, auf vorhergegangenes Reden ist, von der Seinsweise des Gesprächs. Gadamer geht soweit, die Konstitution unseres Selbstverhältnisses überhaupt als Internalisierung des Gesprächs zu deuten – „das Gespräch [...], das wir sind“ (Gadamer, *WuM*, S. 383).

„Wir sagen zwar, daß wir ein Gespräch ‚führen‘, aber je eigentlicher ein Gespräch ist, desto weniger liegt die Führung desselben in dem Willen des einen oder anderen Gesprächspartners. So ist das eigentliche Gespräch niemals das, das wir führen wollten. Vielmehr ist es im allgemeinen richtiger zu sagen, daß wir in ein Gespräch geraten, wenn nicht gar, daß wir uns in ein Gespräch verwickeln.“⁵³

Wir finden hier die charakteristische Gestalt von Spiel auf der Stufe menschlicher Praxis wieder: Gespräch ist einerseits ein selbstbewusst und intentional vollzogenes Handeln, ein Spiel, das *wir* spielen. Die Teilnahme an einem Gespräch bleibt stets ein „Reflexionsverhältnis“,⁵⁴ ein selbstbestimmter Akt, gekennzeichnet durch eine gewisse, wenn auch begrenzte Freiheit gegenüber der Sprache. Andererseits aber – und dies ist lediglich ein zweiter Aspekt desselben Geschehens – ist das Gespräch eine mediale Vollzugsform und sein Spiel ist im fundamentalen Sinn das Spiel des Gesprächs selbst, ein Geschehen, das sich an den Spielenden mehr vollzieht, als dass sie es willentlich zu steuern vermöchten, und aus dem sie sich niemals „herausreflektieren“ können.⁵⁵

Von einschneidender Bedeutung für Gadamer's Position ist die Art und Weise, in der sich das Element (d) im Spiel des Gesprächs realisiert. Es ist für Spiel wesentlich, so sahen wir, dass sich der Sinn jeder Teilbewegung des Spiels nur in den auf sie reagierenden Anschlussbewegungen und der Sinn der Gesamtbewegung sich nur im zeitlich ausgedehnten Spielverlauf realisiert. Was besagt das konkret in Bezug auf Gespräch? Es besagt, dass der Sinn eines „Spielzugs“ im Gespräch – wie der jedes Spielzugs in einem Spiel – in seinem Sinn vom Mit-, Weiter- und Zurückspielen der Mitspielenden abhängt und sich nur in ihrem Mitwirken verwirklichen kann. Wie wir oben bereits am Beispiel gewöhnlicher Spiele sahen, *antwortet* jeder Spielzug auf die sich ihm mitteilende und von ihm aufgenommene Bewegung der vorangegangenen Züge – und wir können jetzt, auf der Ebene des Gesprächs, den Ausdruck „antworten“ ganz wörtlich nehmen, ebenso wie den des Sinns: Erst im interpretierenden Verstandenwerden – das selbst wieder des Verstandenwerdens bedarf – verwirklicht sich im Prozess des Gesprächsverlaufs das Sinnpotential einer sprachlichen Äußerung. Auch wenn der Sprechende klare Intentionen mit ihr verbindet, so kann er den Sinn seiner Äußerung doch nicht alleine determinieren. Was wir wirklich gesagt und gemeint haben, das wird erst im Verlauf des Gesprächs – oder anderer, noch viel später stattfindender Gespräche, für die unser jetziges Gespräch zum Bestand einer Tradition geworden sein wird, in deren Wirkungsge-

⁵³ Gadamer, *WuM*, S. 387.

⁵⁴ Gadamer, *WuM*, S. 365; vgl. auch S. 285 f., S. 298 u. S. 444.

⁵⁵ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 366; vgl. auch S. 387 u. S. 494.

schichte sie stehen – herausgespielt, indem die Anderen uns mit ihren Antworten auf unsere Äußerungen konfrontieren – uns den Ball zurückspielen – und wir entweder zufrieden sind oder neu ansetzen: „Nein, das meinte ich nicht. Ich wollte sagen: ...“ Fragen wie „Wie hast du das gemeint?“, „Was soll das bedeuten?“ und „Warum verwendest du hier diesen Begriff?“ sind Fragen nach Sprachgebräuchen, die durch Verweis auf vorvergangene als Entwurf zukünftiger Sprachgebräuche beantwortet werden.⁵⁶

Diese Auffassung steht bei Gadamer natürlich nicht einfach so da, sondern hat ihren sachlichen Grund in seiner Theorie des Verstehens. Als deren Grundannahme darf wiederum gelten, dass Sinn nicht etwas ist, das Sprechakte, Texte oder andere kulturelle Artefakte in einer objektiven Weise einfach haben und mitbringen, sondern etwas, das sich in bestimmten Prozessen der Auseinandersetzung bzw. Interaktion mit diesen Gegenständen immer wieder *herstellt*. Zu diesem Prozess gehören jedoch nicht nur der zu verstehende Gegenstand, sondern auch der Verstehende, und ihre jeweiligen *Horizonte*. Der Horizont ist das Gesamt der kulturellen und sprachlichen Vorverständnisse, das den Gesichtskreis eines (zu) Verstehenden zugleich aufspannt und begrenzt. Verstehen ereignet sich, grob gesagt, dadurch, dass Sinnpotentiale des zu Verstehenden realisiert werden, indem der Verstehende sie zu seinen eigenen Vorverständnissen in Beziehung setzt und sie dadurch buchstäblich über-setzt.⁵⁷ Dieser Akt der Übersetzung ist jedoch nicht der einer „Herüberholung“ des „drüben“ schon an sich gegebenen Sinns in die eigene Sinnsphäre, sondern der Sinn *ist, besteht* nur in dieser Bewegung, der medialen Vollzugsform, die Gadamer metaphorisch als Horizontverschmelzung charakterisiert. Dies darf aber nicht so verstanden werden, als gebe es da statische, je für sich seiende Horizonte, die dann gelegentlich auch einmal – im Gespräch – verschmelzen. Vielmehr ist die unendliche Kettenreaktion des nicht stillstellbaren Fusionierens in der mit dem Menschen selbst beginnenden Geschichte des Verstehens das grundlegende dynamische Geschehen, als dessen bloß abstrahierte „Phasensmoment[e]“ die Horizonte als individuierbare und zählbare Einheiten anzusehen sind.⁵⁸

Horizontverschmelzung ist also nicht fundiert in einem etwaigen vorgängigen Set notwendig kollektiv geteilter sprachlicher Regeln oder Verständnisse, sondern in der *Tradition* der in dieser Sache immer schon vorausgegangenen Verständigungsprozesse, die in die aktuelle Situation gleichsam orientierend hineinragen und zugleich in ihr retroaktiv umgeschrie-

⁵⁶ Nicht notwendigerweise Sprachgebräuche, die hier und jetzt unter den Anwesenden stattfanden – es kann sich auch um den pauschalen Verweis auf eine ganze Geschichte des Sprachgebrauchs handeln: „Im Deutschen verwendet man das Wort X *so*.“

⁵⁷ Vgl. Gadamer, *WuM*, S. 399.

⁵⁸ Gadamer, *WuM*, S. 311 f.

ben werden, in einem nie zur Auflösung kommenden Zirkel des Immer-wieder-neu-Verstehens. Es ist also nicht nur so, dass – wie in (c) festgehalten – der Ausgang eines eigentlichen Gesprächs immer offen ist in dem Sinne, dass es von einem festgelegten Anfangspunkt ausgehend (festgelegt zum Beispiel durch die Vorverständnisse und kommunikativen Absichten der Teilnehmenden) potentiell unterschiedlichste Endpunkte erreichen kann. Entscheidend ist vielmehr, dass – erstens – der vermeintlich festgelegte Anfangspunkt nie ein absoluter Anfang ist, sondern immer schon in der Wirkungsgeschichte von Gesprächen steht, die ihm vorausliegen, und dass – zweitens – das, was am Anfang war, am Ende des Gesprächs durch dessen Verlauf selbst zu etwas anderem gemacht worden sein wird.⁵⁹

Robert Brandom hat die Struktur eines solchen Gesprächsverlaufs sehr schön durch den Vergleich mit der angelsächsischen Rechtstradition beschrieben.⁶⁰ Diese bietet ein Modell für die Struktur einer reflexiven Praxis, in der Normen realisiert sind, die selbst nichts als Produkte dieser Praxis sind. Im angelsächsischen Fallrecht (*case law*) ist eine Richterin nicht an expliziten Gesetzen orientiert, sondern an der Menge aller vorvergangenen Fälle, die sie als Präzedenzfälle interpretiert. Die Richterin fällt also ihr Urteil wesentlich, indem sie frühere Urteile als Präzedenzfälle auffasst und ihren gegenwärtigen Fall als „dasselbe“ an diese Kette anfügt. Sie schreibt sich damit in die Tradition ein, schreibt sie fort, schreibt sie gleichzeitig aber auch *um*, da sie im Lichte des gegenwärtigen Falls einzelne frühere Urteile als verfehlt oder die entsprechenden Fälle als nicht von derselben Art aus der Kette der relevanten Urteile ausschließen und neue, bisher ausgeschlossene Fälle der relevanten Tradition inkorporieren kann. Und obwohl es so aussehen mag, ist die Richterin in dieser Entscheidung nicht ungebunden, denn ob ihre Entscheidung Anerkennung findet, obliegt nun erneuten, zukünftigen Anschlussvollzügen ihrer Interpreten, die ihrerseits die Entscheidung der Richterin als Präzedenzfall anerkennen oder nicht. Wiederum bezogen auf das Sein sprachlichen Sinns im Gespräch besagt dies, dass kein Gespräch je in einem abschließenden Sinne gelungen und kein Sinn je in einem abschließenden Sinne festgestellt ist. Ob ein Gespräch gelungen ist, zeigt sich nur im Urteil weiterer daran anschließender Gespräche.

⁵⁹ Ich verdanke die Formulierung dieses entscheidenden Gedankens Daniel M. Feige.

⁶⁰ Vgl. Robert B. Brandom, *Tales of the Mighty Dead. Historical Essays in the Metaphysics of Intentionality*, Cambridge/MA: Harvard University Press 2002, S. 210-234, hier S. 229-234, vgl. hierzu die exzellente Rekonstruktion von Jasper Liptow, *Regel und Interpretation. Eine Untersuchung zur sozialen Struktur sprachlicher Praxis*, Weilerswist: Velbrück 2004, Kap. 7. Bertram hat darauf aufmerksam gemacht, dass auch Gadamer und Derrida ihre verwandten Überlegungen mittels des Modells der Rechtsprechung bzw. der richterlichen Entscheidung erläutert haben (vgl. Georg W. Bertram, *Die Sprache und das Ganze. Konturen einer antireduktionistischen Sprachphilosophie*, Weilerswist: Velbrück 2007, S. 140 f.).

So ist das Gespräch nicht nur die schlichte Anwendung von unabhängig von dieser Anwendung konstituierten Begriffen, sondern das Leben dieser Begriffe selbst: ein Prozess, in dem jede Anwendung desselben als dasselbe mit einer partiellen Veränderung und Weiterentwicklung einhergeht, ein Prozess, in dem etwas dasselbe bleibt, indem es sich verändert – wie im wirklichen Leben auch. Gadamer schreibt:

„[Es ist] ein Hin und Her, worin das lebendige Sprechen und das Leben der Sprache sein Spiel hat. Niemand legt die Bedeutung eines Wortes fest, und Sprechenkönnen heißt ganz gewiß nicht allein, die festen Bedeutungen der Worte richtig erlernt haben und gebrauchen. Das Leben der Sprache besteht vielmehr in dem beständigen Weiterspielen des Spieles, das wir begannen, als wir sprechen lernten. Neuer Wortgebrauch spielt sich ein und ebenso ungeachtet und ungewollt geschieht das Absterben alter Worte. Es ist dieses fortspielende Spiel, in dem sich das Miteinandersein der Menschen abspielt. Die Verständigung, die im Miteinandersprechen geschieht, ist selber wieder Spiel.“⁶¹

Mit einer so umrissenen sprachphilosophischen Position verbindet sich das Anliegen, die Dynamik des Gesprächs (*energeia*) als begrifflich fundamental im Vergleich zu der Stasis der regelhaft festgeschriebenen Sprache (*ergon*), wie sie beispielsweise in Form von Grammatiken oder Wörterbüchern festgehalten wird, auszuweisen. Nicht verfügen Menschen (je für sich) über Sprachen, die sie dann faktisch mit anderen im Gespräch „anwenden“ (oder auch nicht), sondern das Gespräch allein ist das Medium, in dem es so etwas wie „die Sprachen“ gibt, die Menschen erlernen und besitzen können. Das Gespräch als Spiel (*energeia*) fundiert die Sprachen als Spiele (*erga*). Das ist der Sinn von Gadammers These, die Sprache sei „ihrem Wesen nach die Sprache des Gesprächs. Sie bildet selber durch den Vollzug der Verständigung erst ihre Wirklichkeit“.⁶² Das unaufhebbar situative und dynamische Spiel sprachlicher Verständigung ist nicht als defizienter Fall, sondern als der *fundamentale* Fall des Verstehens zu begreifen. Das Immer-neu-interpretiert-Werden des Gesagten im Gespräch ist nicht eine Unvollkommenheit, ein Defekt angesichts eines eigentlich vom zu Verstehenden determinierten objektiv richtigen Verständnisses, sondern die einzige Weise, in der Verstehen sich vollzieht.

⁶¹ Hans-Georg Gadamer, „Zur Problematik des Selbstverständnisses“, S. 131; vgl. dazu Ludwig Wittgenstein: „Jedes Zeichen scheint allein tot. Was gibt ihm Leben? – Im Gebrauch lebt es.“ (Wittgenstein, *PU*, § 432)

⁶² Gadamer, *WuM*, S. 450.

7. Regel und Erklärung

Ich möchte versuchen, den Gedanken der Fundierung der Sprache als Spiel *qua ergon* in der Sprache als Spiel *qua energiea* noch etwas genauer zu fassen, indem wir fragen, in welcher Weise nun eine solche Auffassung von Spiel als Seinsweise der Sprache den „alltäglichen“ Begriff des Spiels – hier: des Sprachspiels – als durch Regeln konstituierte abstrakte Entität modifiziert. Hierzu wenden wir uns Ludwig Wittgenstein zu. Dessen Ausführungen zu *Sprachspielen* in seiner Spätphilosophie können, so möchte ich nun argumentieren, zumindest in einer wichtigen Hinsicht als Antwort auf die Frage gelesen werden, wie sich das Modell der Sprache als Spiel *qua ergon* und insbesondere die Vorstellung der *Regeln* eines solchen Spiels wandelt, wenn wir Spiel als die fundamentale Seinsweise der Sprache bestimmen.

Ich erwähnte oben bereits, dass Wittgenstein in einer bestimmten Phase seines Werks (zu Beginn der dreißiger Jahre) eine Kalkülauffassung der Sprache vertrat, die ihn zum Ziel der sprachphilosophischen Kritik Gadammers und Derridas gemacht hätte. Der Begriff des *Sprachspiels* – den er bereits in jener früheren Phase gelegentlich verwendet, allerdings mehr oder weniger synonym mit „Kalkül“ – gewinnt jedoch in Wittgensteins Spätwerk gerade im Zuge der expliziten *Überwindung* eines solchen Modells die Prominenz, die ihm zukommt.⁶³ In den *Philosophischen Untersuchungen* wird die Kalkülvorstellung nur noch als eine Verirrung präsentiert, die es zu therapieren gilt:

„[W]enn man über die Begriffe des Verstehens, Meinens und Denkens größere Klarheit gewonnen hat [...] wird auch klar werden, was uns dazu verleiten kann (und mich verleitet hat) zu denken, daß, wer einen Satz ausspricht und ihn *meint*, oder *versteht*, damit einen Kalkül betreibt nach bestimmten Regeln.“⁶⁴

„Sprachspiele“ werden in diesem Zuge von Wittgenstein zu heuristischen Zwecken eingeführt als Modelle, an denen sich bestimmte Aspekte der Sprache in vereinfachter Form studieren lassen.⁶⁵ Es sind – teils realen Sprachpraktiken nachempfundene, teils aber auch gänzlich fik-

⁶³ Mehrere Darstellungen widmen sich diesem Übergang; vgl. grundlegend Stephen S. Hilmy, *The Later Wittgenstein. The Emergence of a New Philosophical Method*, Oxford: Blackwell 1987; Wolfgang Kienzler, *Wittgensteins Wende zu seiner Spätphilosophie 1930-1932. Eine historische und systematische Darstellung*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997; detailliert auch Clemens Sedmak, *Kalkül und Kultur. Studien zu Genesis und Geltung von Wittgensteins Sprachspielmodell*, Amsterdam: Rodopi 1996.

⁶⁴ Wittgenstein, *PU*, § 78.

⁶⁵ Ich vernachlässige hier aus Platzgründen die Betrachtung der in der analytischen Philosophie vorgenommenen präzisierten und formalisierten Anschlüsse an den Begriff des Sprachspiels insbesondere bei Wilfrid Sellars und dann – wiederum an diesen anschließend – bei Robert Brandom; vgl. insb. Wilfrid Sellars, „Language, Rules and Behavior“; in: Ders., *Pure Pragmatics and Possible Worlds. The Early Essays of Wilfrid Sellars*, Reseda: Ridgeview 1980, S. 129-155; Wilfrid Sellars, „Some Reflections on Language Games“; Robert B. Brandom,

tive – „Vergleichsobjekte, die durch Ähnlichkeit und Unähnlichkeit ein Licht in die Verhältnisse unserer Sprache werfen sollen“.⁶⁶ Die *Untersuchungen* dokumentieren nun Wittgensteins Ringen um eine neue Auffassung des Begriffs „Regel des Sprachspiels“⁶⁷ – eine Auffassung, die sich von den Fesseln des Zwei-Welten-Modells der Sprache befreit hat. Wittgenstein trifft hier zunächst die Feststellung, dass im Gegensatz zu Kalkülen viele sprachliche Praktiken nicht überall von Regeln begrenzt werden und die vorhandenen Regeln Grenz- und Zweifelsfälle offen lassen, also in ihrer Anwendung nicht durchgängig bestimmt sind.⁶⁸ Hierin allerdings bereits den Hauptpunkt des Übergangs von einem Kalkül- zu einem Spielmodell der Sprache zu sehen, würde entschieden zu kurz greifen. Denn diese Feststellung allein erklärt ja in keiner Weise, warum Wittgenstein sich von dem von ihm zeitweilig selbst verfolgten Ideal einer logisch gereinigten Sprache vehement verabschiedet.⁶⁹ Je unordentlicher die alltäglichen Sprachspiele, desto mehr Bedarf gäbe es ja dafür!

Wittgensteins Sinneswandel ist jedoch nicht Ergebnis bloßer Resignation vor dem undurchdringlichen Kuddelmuddel der Sprache oder einer flauen, „pragmatischen“ Lockerung der philosophischen Maßstäbe, so als bestünde die Entdeckung darin, dass man auch als Philosoph mal fünf gerade sein lassen sollte.⁷⁰ Dies würde bedeuten, das Ideal der „Krystallreinheit“⁷¹ des Sinns achselzuckend für unerreichbar oder für in der Praxis nicht so wichtig zu erklären, es im Kern aber unangetastet zu lassen. Wittgensteins Versuch, uns einen neuen Blick auf sprachliche Praxis zu eröffnen, setzt aber wesentlich tiefer an. Es geht ihm darum, das gängige Verständnis der „Regel des Sprachspiels“ – fern davon, diesen Begriff als den letzten Erklärer der Sinnhaftigkeit sprachlicher Praxis zu benutzen – in fundamentaler Weise zu *problematisieren*. In diesen Zusammenhang gehört sein Epoche machendes Argument, dass man die normative Kraft sprachlicher Regeln nicht verstehen kann, wenn man diese Regeln als etwas der sprachlichen Praxis Externes, als dieser Praxis selbst entzogen begreift.

Making It Explicit. Reasoning, Representing, and Discursive Commitment, Cambridge/MA: Harvard University Press 1994, insb. Kap. 1.

⁶⁶ Wittgenstein, *PU*, § 130; vgl. auch § 7. Wittgenstein vertritt also nirgendwo die These, Sprache sei eine besondere Art von Spiel oder ein Zusammenhang solcher Spiele. (Wäre dies seine These, so wäre die Erklärung in § 65, nicht sagen zu können, was denn „das Wesentliche des Sprachspiels, und also der Sprache“ sei, eine theoretische Bankrotterklärung.) Vielmehr verhalte es sich so, „daß wir nämlich in der Philosophie den Gebrauch der Wörter oft mit Spielen, Kalkülen nach festen Regeln, *vergleichen*, aber nicht sagen können, wer die Sprache gebraucht, *müsse* ein solches Spiel spielen“ (Wittgenstein, *PU*, § 81); vgl. hierzu Lars Leeten, *Inwiefern sind Sprachspiele Spiele?* (Euphrantika, Bd. 3), Hildesheim: Schriften der Freunde des Instituts für Philosophie der Universität Hildesheim 2010, sowie Hartmut von Sass, „Komparativ/deskriptiv. Wittgenstein und die Suche nach Vergleichsobjekten“, in: *Allgemeine Zeitschrift für Philosophie* 87 (2012), S. 69-91.

⁶⁷ Wittgenstein, *PU*, erstmals in § 53.

⁶⁸ Vgl. Wittgenstein, *PU*, §§ 53-104.

⁶⁹ Vgl. insbesondere Wittgenstein, *PU*, § 98.

⁷⁰ Vgl. Wittgenstein, *PU*, § 108.

⁷¹ Wittgenstein, *PU*, § 95.

Denn dann wäre die Frage nach der richtigen Anwendung der Regel in der Praxis (das, was Gadamer unter dem Stichwort „Applikation“ diskutiert) etwas, das nach einer weiteren Regel verlangt, einer „Regel, die die Anwendung der Regel regelt“,⁷² die wiederum nach einer Regel zur Regelung der Regel verlangen würde undsoweiter *ad infinitum*. Wenn es jedoch das Spiel der Sprache *qua energiea* ist, das die Vorfindlichkeit von Sprachspielen *qua erga* und ihrer Regeln erst ermöglicht, so muss man diese Regeln nicht als etwas Statisches, außerhalb bzw. vor der Praxis Liegendes, sondern als etwas der Praxis *Internes* begreifen, das nur *in* der Praxis ist und sich mit ihr entwickelt. Das aber bedeutet, die Regel selbst als etwas zu beschreiben, das für Veränderung, Gestaltung und Reflexion *wesentlich* – das heißt *qua* Regel, aufgrund seiner Seinsweise – offen ist.⁷³ Der in diesem Zusammenhang zentrale Paragraph der *Untersuchungen* macht dies vollkommen klar:

„Was hat der Ausdruck der Regel [...] mit meinen Handlungen zu tun? Was für eine Verbindung besteht da? – Nun, etwa diese: ich bin zu einem bestimmten Reagieren auf diese Zeichen abgerichtet worden, und so reagiere ich nun. – Aber damit hast du nur einen kausalen Zusammenhang angegeben, nur erklärt, wie es dazu kam, daß wir uns jetzt nach dem Wegweiser richten; nicht, worin dieses Dem-Zeichen-Folgen eigentlich besteht. Nein; ich habe auch noch angedeutet, daß sich Einer nur insofern nach einem Wegweiser richtet, als es einen ständigen Gebrauch, eine Gepflogenheit, gibt.“⁷⁴

Es ist also ein „Gebrauch“ bzw. eine „Gepflogenheit“, in deren Rahmen allein jemand einer Regel folgen kann, und Wittgenstein sagt zwar, dass *innerhalb* eines solchen Gebrauchs durchaus „Abrichtungsvorgänge“ eine Rolle spielen mögen, der Gebrauch selbst aber nicht allein auf solche Abrichtungen zurückgeführt werden kann. Im nachfolgenden Paragraphen benutzt Wittgenstein die Begriffe „Gebräuche“ und „Institutionen“, um die Natur dieses umgreifenden Rahmens näher zu erläutern, und erklärt anschließend: „Darum ist ‚der Regel folgen‘ eine Praxis.“⁷⁵ Was genau Wittgenstein mit dieser Formel meint, ist heftig umstritten und Gegenstand von seit Jahrzehnten andauernden Kontroversen. Ohne für meine Lesart hier ausführlich argumentieren zu können, schlage ich Folgendes vor: Dass einer Regel zu folgen eine Praxis ist, bedeutet, (a) dass es sich bei der Regel um eine sozial geteilte, gemeinsame

⁷² Wittgenstein, *PU*, §§ 84 ff.

⁷³ Wittgenstein, *PU*, § 81; vgl. dazu Hans Julius Schneider, *Phantasie und Kalkül. Über die Polarität von Handlung und Struktur in der Sprache*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1992.

⁷⁴ Wittgenstein, *PU*, § 198.

⁷⁵ Wittgenstein, *PU*, § 202.

Handlungsform handelt. So viel liegt schon in dem Begriff der „Institution“ und in Wittgensteins durchgängiger Betonung der Notwendigkeit eines Unterrichts zur Einweihung in die betreffende Praxis.⁷⁶ Es bedeutet, (b) dass es sich bei der Regel um eine nicht irgendwo vorhandene, sondern um eine sich in der Zeit durch eine Mannigfaltigkeit von Akten allererst *formende* Form handelt. Dies betont Wittgenstein an zentraler Stelle, wenn er betont, „daß es eine Auffassung einer Regel gibt, die nicht eine Deutung ist; sondern sich, *von Fall zu Fall der Anwendung*, in dem äußert, was wir ‚der Regel folgen‘, und was wir ‚ihr entgegenhandeln‘ nennen.“⁷⁷ In einem solchen „von Fall zu Fall“ wird also nicht eine vorab bestehende, die Praxis „von außen“ regierende Regel bloß angewendet, sondern die Regel *ist* in keiner anderen Weise als *in* der Kette ihrer Anwendungen. Wittgenstein hat an anderer Stelle dieses Verständnis der zeitlich ausgedehnten Praxis, in der Regel und Anwendung einander umgreifen, in das Bild des gesponnenen Fadens gekleidet:

„Warum nennen wir etwas ‚Zahl‘? Nun etwa, weil es eine – direkte – Verwandtschaft mit manchem hat, *was man bisher Zahl genannt hat*; und dadurch, kann man sagen, erhält es eine indirekte Verwandtschaft zu anderem, was wir auch so nennen. Und wir dehnen unseren Begriff der Zahl aus, *wie wir beim Spinnen eines Fadens Faser an Faser drehen*. Und die Stärke des Fadens liegt nicht darin, daß irgend eine Faser durch seine ganze Länge läuft, sondern darin, daß viele Fasern einander übergreifen.“⁷⁸

Dass einer Regel zu folgen eine Praxis ist, bedeutet aber auch, (c) dass die gemeinsam Handelnden sich *als* gemeinsam diese Handlungsform Verwirklichende *verstehen*.⁷⁹ Das bedeutet, dass sie die *wissentlich* geteilte gemeinsame Handlungsform als normativen Maßstab ihres (gemeinsamen) Handelns begreifen („So wird dieses Wort verwendet“) und dadurch ihr je konkretes Handeln selbst unter diesen Maßstab bringen. Dieser Aspekt ist in Wittgensteins Text am wenigsten explizit gemacht. Nur so aber wird verständlich, wieso Wittgenstein im-

⁷⁶ Vgl. Wittgenstein, *PU*, § 199.

⁷⁷ Wittgenstein, *PU*, § 201 (Herv. D.L.).

⁷⁸ Wittgenstein, *PU*, § 67 (Herv. D.L.).

⁷⁹ Die im Sinne einer gegenteiligen Deutung immer wieder angeführten Bemerkungen Wittgensteins zur „Blindheit“ des Regelfolgens (vgl. Wittgenstein, *PU*, § 219) widerstreiten, richtig verstanden, dieser These nicht. Dass ich der Regel blind folge, heißt, dass mir die Gründe, die ich für mein Handeln geben könnte, bald ausgehen. Gezwungen, mich weiterhin zu erklären, kann ich nichts sagen als: „So handle ich eben.“ Doch dieser „harte Fels, auf dem sich unser Spaten zurückbiegt“ (Wittgenstein, *PU*, § 217) ist nicht der nackte Zwang der Abrichtung, sondern ein normatives *Verständnis*, das sich von selbst versteht. Die „Blindheit“ ist nicht die des Konditionierten oder des Betäubten, sondern die des Kundigen, der fraglos weiß, was zu tun ist; vgl. dazu auch John McDowell, „Wittgenstein on Following a Rule“, in: Ders., *Mind, Value, and Reality*, Cambridge/MA: Harvard University Press 1998, S. 221-262; Michael Luntley, *Wittgenstein, Meaning, and Judgement*, Oxford: Blackwell 2003, S. 115-118.

mer wieder darauf hinweist, dass „die Regel“ ein Objekt ist, das seine Individuierung wesentlich im *Erklärtwerden* gewinnt.⁸⁰ Was die Regel *ist*, nach der wir gemeinsam spielen, was sie uns sagt bzw. verlangt, klärt sich in der gemeinsamen Auseinandersetzung darüber, wie wir die Regel *verstehen*:

„Ist nicht mein Wissen, mein Begriff vom Spiel, ganz in den Erklärungen ausgedrückt, die ich geben könnte? Nämlich darin, daß ich Beispiele von Spielen verschiedener Art beschreibe; zeige, wie man nach Analogie dieser auf alle möglichen Arten andere Spiele konstruieren kann; sage, daß ich das und das wohl kaum mehr ein Spiel nennen würde; und dergleichen mehr.“⁸¹

Das bedeutet, dass es zur *Seinsweise* sprachlicher Regeln gehört, dass sie erklärt, expliziert, ausgelegt werden *müssen*, das heißt aber auch: befragt und kritisiert werden *können*, und dass dies nicht einer Unterbrechung der so geregelten Praxis gleichkommt, sondern ihrer Verwirklichung. Die Tatsache, dass scheinbar niemand die Regeln, denen wir in der Sprache folgen, schlicht irgendwo auf- oder vorzeigen kann, verwirrt Wittgensteins Gesprächspartner zutiefst und lässt ihn die Frage stellen: „Was soll der Ausdruck ‚Regel, nach welcher er vorgeht‘ hier noch besagen?“⁸² Aber diese Frage, so zeigt Wittgenstein in der direkt folgenden Antwort, setzt ein an „Vorhandenheit“ orientiertes Regelverständnis voraus und sieht deshalb nicht, wie wir uns die Seinsweise sprachlicher Regeln auch denken können: „Und gibt es nicht auch den Fall, wo wir spielen und – ‚make up the rules as we go along‘? Ja auch den, in welchem wir sie abändern – as we go along.“⁸³

8. *Différance* und das Sein des Sinns

Derridas Philosophie fügt unserem Bild des Spiels der Sprache ein letztes Element hinzu: Er zeigt, wie das hier entworfene Bild von Spiel als Seinsweise sprachlichen *Sinns* eine Kritik an bestimmten Idealvorstellungen sprachlicher Praxis impliziert.

Derridas Sprachdenken setzt bei Ferdinand de Saussures Strukturalismus und dessen Kritik des semantischen Objektivismus an, die ich oben bereits skizzierte. Saussure bestimmt das sprachliche System als ein System aus *Differenzen*, das „nur begriffliche und lautliche

⁸⁰ „Die Bedeutung des Wortes ist das, was die Erklärung der Bedeutung erklärt.“ (Wittgenstein, *PU*, § 560)

⁸¹ Wittgenstein, *PU*, § 75.

⁸² Wittgenstein, *PU*, § 82.

⁸³ Wittgenstein, *PU*, § 83.

Verschiedenheiten, die sich aus dem System ergeben“, enthält,⁸⁴ so dass der semantische Wert eines Zeichens sich konstituiert durch „sein Nichtzusammenfallen mit allem übrigen“.⁸⁵ Er behauptet zugleich, dass der sprachkonstitutiven Struktur (*langue*) strikte Priorität gegenüber ihrer nachträglichen Anwendung in der Rede (*parole*) zukomme, und dass die *langue* ein kausal wirksames Seiendes sei, über das Zeichenverwender kognitiv verfügen müssten. Damit inauguriert Saussure in Derridas Augen bloß eine neue Form des semantischen Objektivismus: einen Objektivismus der Struktur.⁸⁶ Das Resultat ist, dass mit diesem objektivistischen Strukturalismus die sinnkonstitutive Struktur als gegeben (oder, wie Derrida spottet, „vom Himmel gefallen“)⁸⁷ angenommen werden muss. Saussures Strukturalismus kann weder das Werden, noch die Gewordenheit, noch die Flexibilität, noch die Veränderlichkeit sprachlicher Strukturen adäquat erklären. Um dies zu ermöglichen, darf sprachliche Struktur nicht als etwas schlicht Vorhandenes, Gegebenes, sondern muss als ein wesentlich sich Zeitigendes verstanden werden – etwas, das der Praxis der Zeichenzirkulation nicht vorausgeht, sondern nur in diesem Prozess sein Sein hat. Zur Charakterisierung dieser Seinsweise aber benutzt Derrida ebenso wie Gadamer den Begriff des Spiels: *Spiel ist die Seinsweise sprachlicher Differenzen*.⁸⁸ Derridas Name für jenes die Differenzen der *langue* allererst produzierende und gleichzeitig immer wieder verflüssigende Spiel ist: *différance* – die Bewegung des Sich-Ausdifferenzierens der Differenzen in der Zeit.⁸⁹ Das „a“ in der Endung des Neologismus „différance“ zeigt eine aktive Kraft an, so dass der Ausdruck *différenceldifférance* (die beiden Wörter werden identisch ausgesprochen) zwischen Aktiv und Passiv zu schillern beginnt. Auch Derrida bestimmt also das Spiel – und insofern die Seinsweise sprachlichen Sinns – als eine mediale Vollzugsform.⁹⁰ Sprachliche Differenz – und insofern sprachlicher Sinn – *ist* nur *im* und *als* Spiel der stetigen Differenzierung. Dieses Spiel der Differenzen ist „Bedingung der Möglichkeit des Funktionierens eines jeden Zeichens“.⁹¹

⁸⁴ Saussure, *Grundfragen*, S. 144.

⁸⁵ Saussure, *Grundfragen*, S. 141.

⁸⁶ Vgl. Jacques Derrida, „Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen“, in: Ders., *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1972, S. 422-442, hier S. 422 f. Dieser Aufsatz wird im Folgenden zitiert als SZS.

⁸⁷ Jacques Derrida, „Die *différance*“, in: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion*, Stuttgart: Reclam 1990, S. 76-113, hier S. 89.

⁸⁸ Derrida beruft sich auch auf dieselben Gewährsleute wie Gadamer, nämlich auf Heidegger und Eugen Fink; vgl. Jacques Derrida, *Grammatologie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1974, S. 88, Fn. 14. Er verwendet das Wort „Seinsweise“ nicht, bringt die *différance* aber eindeutig mit Heideggers entsprechender Redeweise von der „ontisch-ontologischen Differenz“ in Zusammenhang; vgl. Derrida, *Différance*, S. 86 f. u. 103 f.

⁸⁹ Vgl. Jacques Derrida, *Die Stimme und das Phänomen*, neu übersetzt von Hans-Dieter Gondek, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2003, S. 118; vgl. auch Derrida, *Grammatologie*, S. 44 u. S. 109 f.

⁹⁰ Er weist auf die antike Verbform des Mediums ausdrücklich hin; vgl. Derrida, *Différance*, S. 84 f.

⁹¹ Derrida, *Différance*, S. 79.

Dieses Spiel wird nun von Derrida nicht anders als von Gadamer und Wittgenstein als ein Spiel des *Zeichengebrauchs* aufgefasst. *Différance* ist kein blindes Spiel, in dessen Strudel die metaphysische Idee menschlicher Subjektivität restlos untergeht, wie manche Kommentatoren geargwöhnt haben,⁹² sondern charakterisiert die Seinsweise einer *Zeichenpraxis*. Derridas These ist nicht, dass Subjektivität für die Konstitution sprachlichen Sinns irrelevant sei, sondern dass Letzterer nicht allein in Ersterer *fundiert* sein kann (beispielsweise in den Intentionen oder Vorstellungen einzelner Sprecher). Die Seinsweise der Sprache kann von der Seinsweise des Subjekts gar nicht getrennt werden; es handelt sich um ein Verhältnis der wechselseitigen Abhängigkeit. *Différance* ist Vollzug einer Bewegung, in die Subjekte eingreifen und die in Subjekte eingreift.⁹³ Der Mensch, so könnte man sagen, Schiller parodierend, ist nur ganz Mensch, wo *es* spielt – das Spiel der Zeichen in ihm, durch ihn.⁹⁴

In einer solchen Spielpraxis nun wird ein Zeichen von einander Interpretierenden immer und immer wieder neu auf- und vom Anderen übernommen.⁹⁵ Diese Immer-wieder-neu-Aufnehmbarkeit des Zeichens bezeichnet Derrida als dessen *Iterabilität* oder schlicht Wiederholbarkeit.⁹⁶ In der Iterierung erst konstituiert sich der Sinn und damit die Identität, die das Zeichen durch seinen Gebrauch gewonnen haben wird. Iterabilität ist also die Bedingung der Möglichkeit der Identität eines Zeichens; doch *als solche* bedingt sie ineins damit zugleich die nicht stillstellbare, prinzipiell endlose Variabilität bzw. Verschiebbarkeit dieser Identität.⁹⁷ Denn da niemals ein Verwendungskontext ganz und in jeder Hinsicht einem anderen gleicht, heißt ein Zeichen zu wiederholen immer schon, es in irgendeiner Hinsicht *anders* zu verwenden als zuvor, und heißt ein solches Zeichen zu verstehen immer schon, ein *Verschiedenes* als ein in relevanter Hinsicht *Gleiches* zu behandeln. Damit jedoch unterwandert die Differenz des Gebrauchs jede idealisierende Einheit des Sinns. Deshalb kann Derrida sagen, Iterabilität

⁹² So in einflussreicher Weise etwa Manfred Frank, *Was ist Neostrukturalismus?*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1984, S. 520-538, und Jürgen Habermas, *Der philosophische Diskurs der Moderne. Zwölf Vorlesungen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1985, S. 191-218; vgl. dagegen Ruth Sonderegger, „A Critique of Pure Meaning: Wittgenstein and Derrida“, in: *European Journal of Philosophy* 5 (1997), S. 183-209.

⁹³ Vgl. Derrida, *Différance*, S. 95.

⁹⁴ „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*“ (Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, S. 359)

⁹⁵ Insofern ist das Spiel der Zeichen gleichzeitig das Medium unserer intersubjektiven Bindung an Andere; vgl. Jacques Derrida, *Gesetzeskraft. Der ,mystische Grund der Autorität‘*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 44-59; vgl. hierzu Georg W. Bertram, *Hermeneutik und Dekonstruktion. Konturen einer Auseinandersetzung der Gegenwartphilosophie*, München: Fink 2002, S. 137-154; Georg W. Bertram, „Die Dekonstruktion der Normen und die Normen der Dekonstruktion“, in: Andrea Kern, Christoph Menke (Hg.), *Philosophie der Dekonstruktion*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, S. 289-310.

⁹⁶ Vgl. Jacques Derrida, *Limited Inc*, Evanston: Northwestern University Press 1988, S. 10; vgl. auch Derrida, *Stimme und Phänomen*, S. 73.

⁹⁷ Der Ausdruck „différance“ spielt damit, dass „différer“ nicht nur „sich unterscheiden“, sondern auch „auf-schieben“ bzw. „verschieben“ bedeutet.

sei in diesem Sinne immer schon *Alterabilität*.⁹⁸ Für das Sein des Zeichens gilt: Sein, Iteriertwerden und Alteriertwerden sind eins. Für das Verstehen eines Zeichens heißt das, dass der Verstehens- oder Interpretationsprozess nie an ein Ende gelangt. Sprachlicher Sinn ist niemals rein, unvermittelt oder transparent, sondern immer nur im Prozess seines stetigen Verscho-benwerdens. In jedem Erläutern eines verstandenen Sinns tauscht man Zeichen gegen Zeichen aus und setzt damit das Spiel der Zeichen und die Iterierung/Alterierung des Sinns in seinen eigenen Handlungen fort.

Daraus folgt – und dies ist vielleicht Derridas bekannteste Schlussfolgerung – dass ein zentrales Motiv der Philosophie, nämlich das Spiel des Sinns im Namen der Klarheit und Präzision des Denkens einzuschränken zugunsten möglichst feststehender und unwandelbarer Sinneinheiten (beispielsweise durch strikte Definition von Termen), wenn man darin mehr sieht als eine pragmatische Zweckmäßigkeit, zu einem paradoxen Resultat führt. Denn wenn das Spiel der Differenzen nicht eine *Verfallsform* eines eigentlich ideal und unvermittelt gegebenen Sinns ist, sondern *dessen Seinsweise selbst*, so käme die ersehnte Stillstellung von Spiel nicht der Vollendung sprachlichen Sinns gleich, sondern seiner Abschaffung. Daher lässt sich das oben umrissene Modell einer strikt definatorisch aufgebauten und logisch formalisierten Kalkülsprache nicht sinnvoll als anzustrebendes Ideal oder Normalform für menschliche Sprachlichkeit überhaupt verstehen. Wenn Spiel die Bedingung der Möglichkeit sprachlichen Sinns ist, so erweist es sich damit also zugleich als die Bedingung der *Unmöglichkeit* der phantasmatischen Reinheit und Transparenz dieses Sinns, die im metaphysischen Denken angestrebt wird.⁹⁹

Die diesbezüglichen Ausführungen Derridas sind in fataler Weise missverstanden worden, weil die Interpreten sich nicht Rechenschaft ablegen über den Unterschied zwischen den beiden in diesem Aufsatz unterschiedenen Verwendungsweisen von „Spiel“. Man hat Derrida immer wieder die These zugeschrieben, es gebe keinen stabilen Sinn, alles vermeintliche Verstehen sei eine Illusion oder bloßer Schein. Hierin wurzelt die einschlägige Vorstellung von der Dekonstruktion als einer bloßen *Spielerei*, der es um die mutwillige Auflösung und Zerstörung von Verständlichkeit zu tun sei. Diese Lesart ist freilich schlichter Unsinn.¹⁰⁰

⁹⁸ Vgl. Derrida, *Limited Inc*, S. 7-10.

⁹⁹ Für Derrida ist Metaphysik nichts anderes als ein Denken, das ein solches stabiles, unerschütterliches Fundament des Sinns ersehnt.

¹⁰⁰ Man muss allerdings mit einer gewissen Deprimiertheit konstatieren, dass der Unsinn nicht nur von vermeintlichen Kritikern Derridas verbreitet wird, die darin eine Diskreditierung seines Denkens per *reductio ad absurdum* sehen – und wenn ihre Lesart nur zuträfe, hätten sie damit Recht –, sondern auch von vielen seiner vermeintlichen Anhänger, die den Unsinn allen Ernstes für Derridas epochale philosophische Entdeckung ausgeben.

Sie missversteht die ontologische Analyse einer Seinsweise als ontische Aussage über Vorhandenes. Selbstverständlich *gibt es* sprachliche Praktiken, in denen Sinn hochgradig stabilisiert und präzisiert, das Spiel der Interpretation zu kristallinen Strukturen eingefroren wird.¹⁰¹ Es geht Derrida nicht um die Bestreitung des faktischen Punkts, dass dergleichen existiert, und auch nicht um die Bestreitung der Nützlichkeit und Berechtigung solcher Sprach-Kalküle bzw. Kalkülsprachen – wie und wozu sollte man dergleichen bestreiten? Es geht ihm vielmehr um den transzendentalen und in gewisser Weise auch normativen Punkt, dass die Analyse der Bedingung der Möglichkeit von Sinn überhaupt zeigt, dass solche kalkülartigen Spiele, wie sie in Mathematik, Wissenschaft und Technik konstruiert werden, nicht den fundamentalen und normativ ausgezeichneten Fall von Sprachlichkeit, sondern in bestimmter Hinsicht einen abkünftigen, reduzierten Fall darstellen, der nur vor dem Hintergrund eines grundlegenden, unreduzierten Spiels der Sinnkonstitution möglich ist. Genau deswegen lässt er sich nicht sinnvoll als Ideal für Sprache *überhaupt* verstehen.

Wer die Seinsweise sprachlichen Sinns selbst als Spiel begreift, wird in faktisch vorfindlichen Sprachspielen, in denen das Spiel sprachlichen Sinnes so weit wie möglich stillgestellt und auf kalkülisiertes Rechnen reduziert ist, nicht etwa eine „Idealsprache“ sehen, sondern im Gegenteil eine Verkehrung, eine tendentielle Ausstreichung ihres Wesens als Sprache.¹⁰² Das Immer-neu-interpretiert-Werden *ist* das eigentliche und einzige Sein sprachlichen Sinns. Für das Sein des Sinns gilt insofern, wie Albrecht Wellmer formuliert, „esse est interpretari“.¹⁰³ Diese These steht nicht im Widerspruch zu der ebenso fundamentalen These, dass es zum Wesen des Begrifflichen und der Sprache gehört, dass sie *geteilt* werden, sondern sie besagt, dass der Streit um die richtige gemeinsame und das Ringen um die richtige je individuelle Ausdrucksweise die fundamentale Art und Weise *ist*, Begriffe und Sprache zu teilen. Und auch hierin finden wir noch einmal eine der grundlegenden Bestimmungen von Spiel in sprachlich transformierter Gestalt wieder: Die Einheit des Spiels ist eine Einheit aus Zusam-

¹⁰¹ Vgl. Derrida, *Limited Inc*, S. 120 ff. Derridas Werk ist gleichwohl davon geprägt, Autoren, die sich für die Konstrukteure absolut strikter terminologischer Definitionen sowie strikt deduktiv begründeter philosophischer Argumente und Systeme halten, mit größter Genauigkeit nachzuweisen, dass das nie *absolut* stillstellbare Spiel des polysemischen Sinns im Innern dieser Systeme gleichsam immer noch unter der Oberfläche brodelt, immer bereit, schon bei geringstem Druck auf die Schwachstellen der Konstruktion hervorzuschießen und das ganze System im Strudel interner Widersprüche mit sich fortzureißen. Nichts anderes bedeutet „Dekonstruktion“.

¹⁰² Aus diesem Grund kommt Gadamer konsequenterweise zu der Auffassung, tatsächliche logische Kalküle oder beispielsweise Programmiersprachen als Grenzfall dessen anzusehen, was wir überhaupt noch als Sprache beschreiben können; vgl. Gadamer, *WuM*, S. 418 ff. u. S. 450.

¹⁰³ Albrecht Wellmer, „Verstehen und Interpretieren“, in: Ders., *Wie Worte Sinn machen. Aufsätze zur Sprachphilosophie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2007, S. 90-121, hier S. 113, vgl. auch S. 117 ff. Dass Wellmer dieses *esse* mittels eines lateinischen Deponens – eines Verbs, das nur in Passivform existiert, aber aktive Bedeutung hat – charakterisiert, ist ein glücklicher Zug, da Deponentien sprachgeschichtlich Reste der alten Diathese des Mediums sind, und damit genau den oben mehrfach hervorgehobenen Charakter von Spiel als Seinsweise zwischen Aktiv und Passiv verkörpern.

menspiel und Widerspiel. Diese beiden – das Geteiltsein und das Umstrittensein – sind auch im Sprachspiel ein und dasselbe – so, wie wir auch ein Fußballspiel gerade darin *miteinander* spielen, dass wir *gegeneinander* um den Ball kämpfen. Wer das Konflikthafte des Spiels des Sinns beseitigt, befördert diese Gemeinsamkeit nicht, sondern beendet sie. Wo Menschen sind, da ist sprachlicher Sinn im Spiel. Er muss stets erneut auf dem Spiel stehen und auf Spiel gesetzt werden, um überhaupt zu sein, weil er selbst wesentlich Spiel ist.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Mit Dank an Tilman Borsche, Maurice Lahde, Hartmut von Sass und insbesondere an Daniel Martin Feige für seinen ausführlichen kritischen Kommentar zu einer früheren Fassung dieses Textes.