

Spielraum.

Wenn man versucht, sich Gedanken zu machen, dann kommt man bald darauf, dass man gezwungen ist, nach Worten zu suchen. Woerterbuecher sind eigens zu diesem Zweck hergestellte Instrumente. Daher sind die Schreibtische von Leuten, die sich Gedanken machen, von Woerterbuechern umzingelt. Es gibt davon drei Arten. Die eine Art, die lexische, soll die landlaeufigen Bedeutungen von Woertern einer gegebenen Sprache ersichtlich machen. Die zweite Art, die etymologische, soll die Wurzeln dieser Worte aus vorangegangenen oder benachbarten Sprachen graben. Die dritte Art, die diktionaere, soll ungefaehr gleichbedeutende Worte einer anderen Sprache fuer diese gegebenen Worte finden lassen. Es gibt nicht viele Spiele, die ebenso unterhaltsam, belustigend, lehrreich und aufregend sind wie das Spielen mit diesen drei Arten von Woerterbuechern. Es geht um ein praktisch unbegrenztes Kombinationsspiel, bei welchem sich die Wurzeln der Worte gelegentlich ueberschneiden, dann wieder auseinanderlaufen, dann wieder verschmelzen, und bei welchem sich die Bedeutungen der Worte teils ueberschneiden, teils decken, teils einander widersprechen. Waehrend des Spiels kommt man darauf, wieviel angesammelte Weisheit in den Sprachen verborgen ist, und wie wenig wir betreffs dieser Weisheit wissen. Daher sind alle Woerterbuecher, (auch die besten), sehr mangelhafte Instrumente. Vor allem aber kommen einem im Lauf dieses Spiels neue Gedanken spontan zugeflogen. Man geht in die Woerterbuecher, um sich betreffs eines vorliegenden Problems einen Gedanken zu machen, (ihn in irgend ein Wort zu fassen), und siehe da: der gesuchte Gedanke verzweigt sich, bekommt ganze Generationen von Jungen, greift weit ueber das vorliegende Problem hinaus in tief darin hinein, und das Problem verschiebt sich. Das Spiel ist nicht ungefaehrlich. Erstens, weil die Woerterbuecher kein grosses Vertrauen verdienen, und zweitens, weil das Problem droht, dabei aus dem Griff zu gleiten. Aber ist nicht gerade die Gefaehrlichkeit eines Spiels einer seiner Reize?

Dafuer ein Beispiel: man versucht, sich Gedanken betreffs des Problems des Terrorismus zu machen, weil man nicht gewillt ist, die in den Medien diesbeueglich zur Verfuegung gestellten Informationen unkritisch hinzunehmen. Zu diesem Zweck tritt man von dem Problem zurueck, um es sich mit Abstand anzusehen. Was man ersieht, sind Angriffe, die vom geographischen und/oder sozialen Rand der westlichen Gesellschaft aus auf ihr Zentrum ausgeuebt werden. Man hat sich also betreffs des Verhaeltnisses zwischen Rand und Zentrum Gedanken zu machen, und man beginnt, vom Wort "Rand" ausgehend, in den Woerterbuechern nachzuschlagen. Und siehe da: es dauert nicht lang, und man ist von Markgrafen, Marginalien, Fransen, Mengentheorien, Wahrscheinlichkeitsrechnungen und Existenzphilosophien umgeben, (um nur einige wenige Invasoren aus der heranstuermenden Menge von traechtigen Gedankenfetzen wahllos herauszugreifen). Alle diese ueber einander kollernden Gedanken behaupten, sei es laut schreiend, sei es zwinkernd und fluesternd, das Problem "Terrorismus" fassen zu koennen. Jeder dieser Ansprueche ist verfuehrerisch, denn ist es etwa nicht interessant, die Geiselentfuehrer in Libanon als ~~Markgrafen~~ anzusehen, oder die Bombenanschlaege in Paris in Gleichungen der Wahrscheinlichkeitsrechnung zu formalisieren? Man muss diesen Verfuehrungen widerstehn, gerade weil sie derart originelle Ansaeetze zum Terroristenproblem versprechen. Denn man darf den Kontakt mit dem konkreten Problem nicht verlieren.

Also weg mit den Markgrafen und den Wahrscheinlichkeitsrechnungen, (weg allerdings nicht in den Abfalleimer, sondern in Klammern), und zurueck zur Sache. Die Sache hat doch wohl mit "Rand" zu tun, und darueber hat man nachzudenken. Um spaeter, nach durchgefuehrter diszipliniertes Denkarbeit, vielleicht tatsaechlich auf die ausgeklammerten Markgrafen und Wahrscheinlichkeitsrechnungen zurueckzukommen. Was haben denn die Woerterbuecher, wenn man sie bezueglich "Rand" in eine Ecke treibt, darueber zu sagen? Dass das deutsche Wort "Rand" ins Englische mit "margin" zu ubersetzen ist, und das englische Wort "margin" mit "Spielraum" ins Deutsche. Das sieht auf den ersten Blick so aus, als sei es ein Beweis fuer die miserable Qualitaet der Woerterbuecher. Aber das Problem hier ist doch der Terrorismus? Und geht es dabei nicht etwa um Spielraum? Gerade wenn sie schlecht zu sein scheinen, erweisen sich die Woerterbuecher als scharfe Instrumente. Diesem hier auftauchenden Begriff "Spielraum" ist nachzugehen. Denn sieht man den Rand, von dem aus die Anschläge herkommen, als einen Spielraum an, dann kann man vielleicht die Spielregeln und Strategien des Terrorismus erkennen. Solange man naemlich das Wohngebiet des Terrorismus als Rand im Sinn von Aussenbezirk ansieht, dann kann man dort nur Uebertretungen der zentralen Spielregeln, (unserer eigenen), erkennen. Aus solcher Sicht sehen die Terroristen mit einem Bein ausserhalb, sie sind "out-laws", "hors-la-loi", oder "marginais", (laut englischen, franzoesischen und portugiesischen Woerterbuechern). Sieht man jedoch das Oekosystem des Terrorismus als eigenstaendigen Spielraum an, (und daher das Gesellschaftszentrum als relativ zum Terrorismus marginal) dann hat man, was ja die Absicht eines jeden Nachdenkens ist, die eigene Stellung ueberwunden, und zum Problem Abstand gewonnen.

Ja, aber schlaegt man weiter in den Woerterbuechern nach, dann stellt man fest, dass das mit dem "Spielraum" nicht ganz so gemeint ist. Es gibt naemlich verschiedene Arten von Raendern in den Woerterbuechern, (und daher wohl auch im von den Woerterbuechern gemeinten Universum). Die eine Art von Rand ist so etwas wie ein Strich, der ein Gebiet von einem anderen trennt, und so etwas nennt man auch "Grenze". Eine zweite Art von Rand ist so etwas wie jener Teil eines Tintenkleses, der im Begriff ist, vom Loeschblatt aufgesogen zu werden, und so etwas nennt man neuerdings eine "graue Zone". Und eine dritte Art von Rand ist so etwas wie ein Konstruktionsfehler in einem Zahnradgetriebe, also ein Zwischenraum, in welchem die Raeder nicht genau ineinandergreifen, und so etwas nennt man "Spielraum". Bei einem solchen Konstruktionsfehler "spielen" die Raeder, und so ein Spiel heisst englisch "margin of error", (Irrtumsrand), was laut den Woerterbuechern etwa als "Unbestimmbarkeit" uebersetzt werden koennte. Die mittelalterliche Scholastik hat sich mit der ersten Randart gruendlich auseinandergesetzt, mit "Definitionen". Gegenwaertig werden die zweite und dritte Randart immer interessanter. Wir muessen uns also wohl, was Terrorismus betrifft, entscheiden: ist er als Grenzsituation, als graue Zone, oder als Spielraum eine Randerscheinung? Ist er extremistisch, ist er ein Uebergang, oder ist er als Konstruktionsfehler unseres Systems anzusehen? Und ist es vielleicht moeglich, ihn zugleich unter alle diese drei Denkkategorien zu ordnen? Man sieht: vom Wort "Spielraum" angestachelt, hat die Denkarbeit begonnen. Nur ersieht man dabei die Gefahr: "Spielraum" droht interessanter zu werden als "Terrorismus".

Nehmen wir einmal an, dass es tatsaechlich drei verschiedene Randarten gibt, dann kommen wir etwa zum folgenden Weltbild: Das, was wir "die Welt" nennen, besteht aus einer Zahl von Systemen. Diese Systeme verhalten sich zu einander auf drei Arten: entweder sie liegen das eine dicht am anderen, oder sie ueberschneiden einander, oder es klaffen Luecken zwischen ihnen. Im ersten Fall sind ihre Raender Grenzen, im zweiten sind sie graue Zonen, im dritten kann von Spielraeumen gesprochen werden. Wenn man "die Welt" sagt, dann meint man in Wirklichkeit eine ganze Zahl von "Welten", die sich irgendwie zu einander verhalten, zum Beispiel die "Welt der Astronomie", "jene der Biologie", oder "jene der menschlichen Gesellschaft". Wenn das oben Gesagte stimmt, dann muss es sowohl fuer die Gesamtheit der "Welten", als auch fuer jede einzelne gelten. Die einzelnen Welten muessen dann entweder aneinander grenzen, oder einander ueberschneiden, oder es muessen Luecken zwischen ihnen klaffen. Und in jeder einzelnen Welt muessen dann Grenzen, graue Zonen und Spielraeume erkannt werden koennen. Wir besitzen ganz gute Weltbilder von einer dieser Welten, naemlich die sogenannten "politischen Landkarten", welche die politische Situation der Gesellschaft vom Standpunkt "Staat" darstellen sollen. Was wir dort sehen, sind Grenzen, an einigen wenigen Stellen allerdings auch graue Zonen, (umstrittene Gebiete), und gelegentlich auch Spielraeume, (Niemandland), in kaum bewohnten Gebieten. Wenn man die gegenwaertigen politischen Landkarten mit frueheren vergleicht, ist man vor allem davon beeindruckt, wie die Spielraeume immer seltener werden. Die vielen leeren Stellen, (etwa in Afrika oder Amerika), sind ausgefuellt worden, und dort, wo auf roemischen Landkarten "hinc sunt leones" geschrieben stand, sind Staaten entstanden. Was fuer die politischen Landkarten gilt, muss auch, wenn das oben Gesagte stimmt, fuer alle uebrigen Weltbilder, und fuer unser Gesamtweltbild ueberhaupt, gelten.

Vertieft man sich ein wenig in die politischen Landkarten, dann beginnt man, sie als Momentaufnahmen eines Prozesses zu sehen. Eines Prozesses, den etwa die Roemer als ein Voranschieben der Grenze, (des Limes), gegen den Spielraum im Norden, und die Nordamerikaner als ein Voranschieben der Grenze, ("go West, young man"), gegen den Westen erlebten. Roemer, Amerikaner stiessen in Spielraeume vor, um dort zu spielen, und sie stiessen dabei auf etwas ganz anderes, Unerwartetes, Abenteuerliches, (au Germanen, Indianer). Wobei sofort die Frage entsteht, wie dieser Vorstoss der Grenzen gegen den Spielraum von den Betroffenen selbst erlebt wurde. Wahrscheinlich als ein Voranschieben ihrer eigenen Grenzen in Richtung jener Spielraeume, die wir von unserem eigenen Zentrum aus "Rom" und "Amerika" nennen. Die Terroristenanschlaege der Germanen gegen die Castra, und der Indianer gegen die Settlers, lassen darauf schliessen, dass diese Leute tatsaechlich mit Roemern und Amerikanern spaeltelten, und dass wir Rom und Amerika fuer "Systeme", Germanen und Indianer fuer "Luecken" halten, nur weil wir uns mit Rom und Amerika identifizieren. Sollte das richtig sein, dann sind die Spielraeume relative Begriffe. Dort, wo man steht, dort ist ein System, und dorthin, wohin man geht, dort ist ein Spielraum. Und wenn man nicht mehr weitergehen kann, dann ist man auf ein anderes System gestossen. Dann hoert der Fortschritt und der Terrorismus auf, und es beginnen Kriege auf grauen Zonen.

Kaum ist solches gedacht, kommen Zweifel. Die wenigen Spielraeume, die auf gegenwaertigen politischen Landkarten noch zu ersehnen sind, liegen in der Antarktis.

Dort aber stösst man doch nicht gegen und auf Terroristen, sondern bestenfalls auf Pinguine? Vielleicht sind diese weissen Stellen in den politischen Landkarten gar nicht politische Spielraeume, sondern Spielraeume zwischen politischen und geographischen Karten? Vielleicht sind es Stellen, wo die politische Welt gegen die geographische, (und umgekehrt), vorstösst? Und, genauer besehn, vielleicht sind die leeren Stellen in der Antarktis gar nicht weiss, sondern grau, naemlich Stellen, an denen sich Politik und Geographie ueberschneiden? Das laesst auf eine Problematik in der Unterscheidung zwischen Spielraum und graue Zone schliessen. Man koennte diese Problematik etwa so formulieren: sieht man die Pinguine als eine Art von Germanen und Indianern an, dann geht es in der Antarktis um einen politischen Spielraum, und sieht man die Germanen und Indianer als eine Art von Pinguinen an, dann sind die Vorstoesse der Roemer und Amerikaner als Vorstoesse in eine graue Zone anzusehen, in welcher Politik und Geographie einander ueberschneiden. Dasselbe gilt wohl auch gegenwaertig: sieht man das, was die Medien "Terroristen" nennen, als eine Art von Pinguinen an, dann ist nicht von Spielraum, sondern von einer grauen Zone zu sprechen, (zum Beispiel von einem Gebiet, worin Politik und Wahrscheinlichkeitsrechnung einander ueberdecken). Und dazu ist sofort zu sagen: vielleicht sehn uns die Pinguine als eine Art von Wasservogel an, und die Terroristen als eine Art von Pinguinen? Schwer zu sagen, aus welcher einer grauen Zone dann die Polarexpeditionen fuer die Pinguine auftauchen moegen. Etwas weniger schwer ist die graue Zone ersichtlich, in welcher die Terroristen uns Pinguine in die Luft sprengen und uns entfuehren. Ein wahres Gedankenvergnuegen ist, sich das Terroristenproblem als einen Trickfilm zu denken. Einmal erscheint es als ein sich auf einem Spielraum ereignendes Drama, bei welchem zwei politische Welten aufeinander stossen, und sich dabei gegenseitig ~~als~~^{fuer} Randerscheinungen halten. Ein anderesmal erscheint es als eine sich in einer grauen Zone ereignende Komoedie der Irrungen, bei welcher die Schauspieler sich gegenseitig fuer Pinguine halten. Und diese beiden Erscheinungen ueberdecken sich gegenseitig, und bilden daher eine graue Zone von Spielraeumen und grauen Zonen. Das Vergnuegen an dieser Sicht ist, dass wir dabei nicht mitspielen, sondern als Filmregisseure die Sache manipulieren. Was allerdings nicht ausschliesst, dass wir selbst einmal in die Luft gesprengt oder entfuehrt werden.

Kehrt man bei diesen Ueberlegungen fuer den Augenblick aus den Pariser Strassen zur Antarktis auf politischen Landkarten zurueck, dann wird man einer anderen Seite der Frage "Spielraum" ersichtig. Solange es innerhalb einer gegebenen Welt Spielraeume gibt, solange ist Abenteuer, Unerwartetes, einmal etwas ganz Anderes, moeglich. Man kann dort "entdecken". Spielen ist moeglich. Sobald jedoch sich alle Spielraeume zu Grenzen schliessen, kann man nicht^{ts} mehr ausser eben diesen Grenzen erfahren. Und auf diese Einschachtelung in eine nur restlos definierte Welt kann man auf zwei Weisen reagieren. Man kann aus dieser Welt in eine andere ausbrechen wollen, oder man kann sich die Grenzen naeher ansehen, und an ihnen doch Spielraeume "entdecken". Im ersten Fall wird man Spielraeume und graue Zonen zwischen Welten feststellen, (zum Beispiel, wie in der Antarktik, zwischen Geographie und Geschichte). Im zweiten Fall wird man zum Beispiel das Niemandsland an der deutsch/deutschen Grenze feststellen, und zu bewohnen versuchen. Beide
 Beide Vorstoesse