

Improvisieren als Lernort der Spielregel bei Eugen Fink

Der vorliegende Beitrag untersucht im Denken Eugen Finks die Bedeutung des vermeintlich regellosen Spiels, der ungebundenen Improvisation. Allgemein fand das Thema Improvisieren in Finks Schriften lediglich randständig Erwähnung. Folgend werden deshalb ausgewählte Passagen, in denen sich Fink einigen Fragen der Improvisation beim Spielen annähert, dargestellt und diskutiert. Der Beitrag orientiert sich an Finks Vermutung, dass das regellose, improvisierende Spiel pädagogisch »aufschlussreicher« sein müsste als das regelgeleitete. Die zusammenfassende These des Beitrags lautet wie folgt: Improvisation bewirkt im Spiel nicht die Aufhebung der Spielregel, sondern deren Öffnung und Verlebendigung in Bezug auf neue Kontexte. Somit kann Improvisation als Lernort gesehen werden: Nicht die Spielregel wird angeeignet, sondern ihre kontextspezifische Anwendung wird lernbar.

1. Hinführung: Das Spiel als »Gegenüber«

In der *Oase des Glücks* postuliert Eugen Fink Spielen als »wesenhaft zur Seinsverfassung des menschlichen Daseins« gehörend (14). Das Spiel steht in seinem philosophischen Programm als eines der fünf Grundphänomene, die das Menschsein bestimmen. In einer Zeit- und Kulturdiagnostik gibt Fink dem, was er unter dem Begriff »Spiel« umfasst und beschreibt, einen universalen Geltungsanspruch. Die transhistorische und transkulturelle Universalität von Spiel begründet Fink mit einer vorhandenen Vielfalt an Phänomenen, die sich sowohl zwischen den Kulturen und Völkern sowie innerhalb der jeweiligen Gemeinschaften als zugleich existential und co-existential finden und als Spiel beschreiben lassen. Schon allein deshalb bietet sich das Spiel für Fink als anthropologisches Schlüsselphänomen an.

In Finks Augen unterscheidet sich das Phänomen »Spiel« in einzigartiger Weise von den anderen vier Grundphänomenen Tod, Liebe, Arbeit und Herrschaft und kann darum diesen im Befragen menschlicher Existenz sogar vorgeschaltet werden. Die Vorrangstellung des Spiels begründet Fink damit, dass es darauf verzichtet, einem höchsten Endzweck zu folgen. Es ist somit nicht mit den anderen Grundphänomenen verfußt, d. h. nicht durch eine gemeinsame Strebung auf den Endzweck bestimmt, sondern steht den anderen *gegenüber*, diese »darstellend in sich aufzunehmen« (18). Indem sich aber das Spiel als ein »Gegenüber-Sein« den anderen vier Grundphänomenen, d. h. »dem einheitlichen Lebensfluß zu *entziehen* scheint, *bezieht* es sich gerade sinnhaft auf ihn: nämlich in der Weise der Darstellung.« (18) Als solches »Gegenüber« zu anderen Grundphänomenen *vollzieht* sich im Spiel selbst ein »gleichsam in sich bewegtes Dasein« (15), welches das Spiel auszeichnet und die Bedeutung von Spiel für philosophische Untersuchungen anzeigt. Diese innere Dynamik des »Gegenüber-Seins« von Spiel unterscheidet sich für Fink maßgeblich von der populären Antithese von »Arbeit und Spiel«. Deshalb unterstreicht Fink, dass das phänomenale »Gegenüber«, das für ihn entscheidend ist, etwas ganz anderes bezeichnet als der alltägliche, »oppositionelle« Eindruck, Spiel sei schlicht und ergreifend nur ein »Kontrastschatten der angeblichen Gegenphänomene« (13), das lediglich »Un-Ernste, das Un-Verbindliche und Un-Eigentliche, als Mutwillen und Müßiggang« (13). Fink moniert in diesem Zusammenhang, dass damit dem Spielen der »Charakter der gelegentlichen Unterbrechung, der *Pause*« (12) und somit ein Sitz im Leben in der Peripherie zugeschrieben werden würde. Diese abwertende Sichtweise auf das Spielen gestehe diesem zwar »einen legitimen, wenn auch beschränkten Platz« (12) im Alltag der Menschen zu, unterschätze aber seine wahre Bedeutung als anthropologisches Schlüsselphänomen. Gleichzeitig darf der alltäglichen Marginalisierung des Spiels insofern recht gegeben werden, als dass die darin irgeleitete Opposition von Arbeit und Spiel schon etwas von jener »andersortigen« Oase andeuten kann, in die das Spiel entführt.

Fink zeichnet das entfugte und spiegelnde »Gegenüber« im Spiel, in Entzug und Bezug, somit als ein philosophisches wie existentielles Angebot, das »das Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt« (29) und »von dem aus sich eine spekulative Weltformel entwickeln lässt« (29). Im Spiel, so Fink, vermag der Mensch als das »einzige Seiende im weiten Univer-

sum« dem »waltenden Ganzen« kosmologisch-spekulativ zu entsprechen. Und – so eine Spitzenaussage dieses Textes – in diesem Entsprechen von Mensch und Universum, vollzogen als spielerisches Tun, wird der Mensch Mensch bzw., wie Fink es sagt, vermag »dann der Mensch in sein einheimisches Wesen zu gelangen« (29).

2. Finks Annäherung an das improvisierende Spielen

Im Spielen »verzichtet« der Mensch darauf, seiner zwanghaften Suche nach einem höchsten Endzweck zu folgen und begibt sich ins »Gegenüber«. Gleichzeitig muss er ebenso, um überhaupt allein oder gemeinsam spielen zu können, auf eine allzu willkürliche Abwandlung beliebiger Handlungen verzichten. Die Aufgabe des Endzwecks bedeutet also nicht Regellosigkeit oder Willkür. Anders formuliert, Spiel ist nicht einfach Non-Sense, kein »Kontrastschatten« zum projektiven, sinnstiftenden Lebensstil bestehend aus Endziel und Zweckkohärenz, sondern dessen *Gegenüber*.

Fink deutet in diesem Zusammenhang auf die eminente Bedeutung von Spielregeln hin:

Das Spielen ist durch eine Bindung gehalten und verfaßt, es ist eingeschränkt in der willkürlichen Abwandlung beliebiger Handlungen, es ist nicht schrankenlos frei. Wenn keine Bindung angesetzt und angenommen wird, kann man überhaupt nicht spielen. (20)

Fink setzt somit Formen der Bindung und Beschränkung als die Bedingung der Möglichkeit von Spielen, die in Folge Orientierung, Partizipation und Kontinuität der (Mit-)Spielenden sicherstellen. Er hebt hervor, dass nicht selbst geschaffene Spielregeln, d. h. Regeln, die aus der Vergangenheit bzw. von »außen« kommen, jenen Spielen mit selbst ausgedachten Spielregeln gegenüber bevorzugt werden und aus diesem Grund die Spiele mit sehr alten Spielregeln besser tradierbar wie auch beliebter sind. Man denke hier nur an die Kulturgeschichte von Brettspielen wie Schach, Go oder Mühle. Kurzum: Ohne Verbindlichkeit keine Bindungen – keine Beziehungen, und ohne Beziehungen kein Spiel. Im selben Absatz nuanciert Fink das Bild einer allzu festen Bindungsgewalt an Spielregeln und bringt Änderungsmöglichkeiten der Regel ins Spiel:

Doch ist die Spielregel kein Gesetz. Die Bindung hat nicht den Charakter des Unabänderlichen. Sogar mitten im Gang der Spielhandlung

können wir die Regel ändern mit dem Einverständnis der Mitspieler; aber dann gilt eben die geänderte Regel und bindet den Fluß der wechselseitigen Handlungen. (22)

Fink zeigt gegenüber einer notwendigen Bindung durch Regeln auf einen diese Gebundenheit dynamisierenden Spielraum, den ihrerseits die Spielregeln selbst eröffnen, und in dem eine Bewegungsfreiheit geschenkt wird. Deshalb wäre ein Spiel, wie Holger Zaborowski schreibt, »in dem es gar keinen Freiheitsraum gibt und in dem alles vorherbestimmt wäre, gar kein Spiel. Es wäre ein Automatismus, etwas Notwendiges und Technisches, das einer eigenen, geschlossenen Logik folgt. Daher bedeutet, wenn gesagt wird, etwas habe noch Spiel, dass es locker sei oder Luft habe – es ist nicht vollständig fixiert oder determiniert, sondern kann sich in einem begrenzten Rahmen noch frei bewegen.«¹

Vier Jahre vor der *Oase des Glücks* bezieht sich Ludwig Wittgenstein 1953 in seinen posthum erschienenen *Philosophischen Untersuchungen* auf eben diesen Fall, dass im Gang der Spielhandlung mit Einverständnis der Mitspielenden die Regel geändert werden kann. Wittgenstein verwendet die geschilderte Erfahrung als Metapher für den Begriff des Sprachspiels und dessen Offenheit gegenüber Regeländerungen im laufenden Vollzug. So ist es,

daß sich Menschen auf einer Wiese damit unterhielten, mit einem Ball zu spielen, so zwar, daß sie verschiedene bestehende Spiele anfangen, manche nicht zu Ende spielten, dazwischen den Ball planlos in die Höhe werfen, einander im Scherz mit dem Ball nachjagen und bewerfen, etc. Und nun sagt einer: Die ganze Zeit hindurch spielen die Leute ein Ballspiel, und richten sich daher bei jedem Wurf nach bestimmten Regeln. 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.²

Anhand der Begriffe »Sprache«, »Spiel« und »Sprachspiel« argumentiert Wittgenstein, dass es sprachlich keine allgemeinen Merkmale geben könne, die für alle Sprachen, Spiele und Sprachspiele gelten könnten. Wittgenstein hält mehrmals fest, dass eine begriffliche Defi-

¹ Vgl. Holger Zaborowski, »Offen sein. Ganz sein. Frei sein. Spielerisch denken, leben und sterben«, in: *Eulenfisch* 1/2021, 6–14, 13.

² Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*, zweite Auflage, Oxford 1999, 39 (§ 83).

nition von Spiel unmöglich und darüber hinaus schlicht sinnlos sei.³ Er bezeichnet den Begriff »Spiel« deshalb als einen Begriff mit »verschwommenen Rändern« und fragt sich: »Aber ist ein verschwommener Begriff überhaupt ein Begriff? – Ist eine unscharfe Photographie überhaupt ein Bild eines Menschen?«⁴ Wittgenstein antwortet mit rhetorischen Fragen: »Ja, kann man ein unscharfes Bild immer mit Vorteil durch ein scharfes ersetzen? Ist das unscharfe nicht oft gerade das, was wir brauchen?«⁵ Das Uncharfe verweist hier auf konkrete Anwendungsfälle im Alltag, die eine universalisierende Analyse ausschließen. Man muss es erleben, um es zu begreifen.

Während Wittgenstein die Eigenschaft von Spielregeln, Spielraum zu öffnen und Improvisation zuzulassen, als Metapher für das Erlernen von Sprachspielen verwendet⁶, interessiert sich Fink für konkrete Spiele als Lernorte in der pädagogischen Praxis. Hier findet sich auch der Großteil seiner Gedanken zum improvisierenden Spielen.

3. Das improvisierende Spiel von Kindern als pädagogischer Lernort

Vier Jahre vor der *Oase des Glücks* verfasst Eugen Fink 1954 Notizen zum Seminar »Das philosophisch-pädagogische Problem des Spiels«. Eugen Fink fragt in dieser Sitzung, ob Spielen wesentlich zum Kind gehöre und was das für das Erwachsensein bedeute. Dazu stellt er zwei Spielformen in der Pädagogik einander gegenüber: (1) »Spielend lernen! Gelenktes Streben.« mit Blick auf das Erwachsenwerden und (2) das improvisierende Spiel mit Blick auf das gegenwärtige »Einfach-Kind-Sein«. Mit Ersterem verbindet Fink ein Erziehen als Umbilden, mit Letzterem ein Erziehen als *Wachsen-Lassen*. Je nachdem, welche Akzente davon betont würden, erscheine das Wesen des Menschen je anders. Damit ändert sich für Fink auch die Gestalt der Pädagogik.

³ Vgl. Felix Lebed, »Play and Spiel are not the Same. Anti-Wittgensteinian Arguments and Consideration of Game as a Kind of Human Play«, in: *Games and Culture* 16 (2021), 743–761, 761.

⁴ Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*, 38 (§ 71).

⁵ Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*, 38 (§ 71).

⁶ Vgl. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*, 16 (§ 26).

In der Vorbereitung auf die achte und neunte Seminarsitzung führt er stichwortartig Gedanken zur Frage der Improvisation im Ausführen der Spielregeln an. Gegenstand des Seminars ist insbesondere das Beobachten des kindlichen Spiels als pädagogischer Lernort, vor allem für die Arten und Weisen wie Pädagoginnen und Pädagogen, die diesem Spiel als Beobachterinnen und Beobachter gegenüberstehen, diesem beiwohnen sollen. In diesem Zusammenhang erweise sich, so Fink, gerade das improvisierende Spiel der Kinder als besonders »aufschlussreicher« Lernort für das Wesen des Menschen im Spiel.⁷

Die achte Seminarsitzung stand unter dem Thema »Spiel als Weltformel« und behandelte die »konstitutive Ziellosigkeit der Welt« als eine »letzte Verantwortlichkeit, Zufälligkeit, Improvisation«.⁸ Damit entspricht die Welt auch dem Charakter jener Bewegung, die an sich nichts anstrebt, sondern zunächst einfach sich selbst genug ist. Fink hebt hervor, er möchte nun nicht über einzelne Spielmethoden nachdenken, sondern über die Theoreme, die diese Methoden fundieren. Zum improvisierenden Spielen notiert er: »Pädagogisch relevant: das improvisierende, regellose Spiel (Extrem: spielerische Ideenfucht) – oder das geregelte Spiel!?! Das regellose ist aufschlussreicher, das geregelte disziplinierender.«⁹

Warum Fink das vermeintlich regellose Spiel als aufschlussreicher ansieht, bleibt unkommentiert.

Fink fährt stattdessen fort, indem er auf den besonderen Reiz von Spielregeln im Unterschied zur ungebundenen Improvisation verweist: »Anleiten wird immer in gewissem Umfang nötig sein.«¹⁰ Darauf folgt ein längerer Gedankengang, der hier aufgrund seiner zusammenhängenden Argumentation zur Gänze wiedergegeben werden soll:

5. Das Phänomen der »Spielregel«? Man möchte meinen, der Reiz des ganz freien Spiels in ungebundener Improvisation sei am größten. Die Lust des Rücksprungs an den Anfang, in die Freiheit vor dem Chaos. Das ist aber nicht der Fall. Und das ist doch ein Rätsel. – »Spiele erfinden«, die kollektive Phantasie größer u. tiefer. Symbolgehalt der Spiele. Kinderspiele Rudimente ältester Zauberpraktiken. Gerade das Kind

⁷ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 276.

⁸ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 272.

⁹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 274.

¹⁰ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 276.

legt größten Wert auf die Beobachtung u. Einhaltung der Spielregeln. Die Spielregel ist nicht die Aufhebung der schöpferischen Phantasie, sondern das Erstrebte der schöpferischen Phantasie. Lust der Selbstbindung!! Spielritual! Regelsetzen u. Regelbeachten ist In-eine-Verfassung-Kommen. Der Mensch von Hause aus ungefaßt, aber auf »Form«, »Verfassung« aus. Die Spielregel gibt die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen. Die Regel hat einen sozialen, co-existentialen Sinn. Mitspielen nach Regeln. Die pädagogische Bedeutung der Spielregel? Die Regel ordnet, richtet ein, schafft eine Situation, wo die Kinder sich freiwillig unterwerfen, sich an die »selbstgegebenen Gesetze« halten. Übertretung wird mit Ausschluß bestraft (»macht nimmer mit«). Recht auf Kündigung.¹¹

Aus der Fülle der in diesem Abschnitt vorhandenen Akzente sollen drei Punkte für das Anliegen dieses Beitrags herausgeschält werden: (1) Die Spielregel ist nicht das Ende der schöpferischen Fantasie, sondern deren Erfüllung. (2) Freiheit vollzieht sich im Spiel als eine paradoxe Selbstbindung mit Kündigungsrecht und Ausschlussmöglichkeit durch andere. (3) Regelsetzung und -beachtung sind Versuche des ungefassten Menschen, mit sich selbst und mit anderen in eine »Verfassung« zu kommen. Anhand der drei Punkte lassen sich auch die zentralen Fragen des vorliegenden Beitrags verhandeln: Welche Rolle kommt dem improvisierenden Spielen in Finks Denken zu und warum betont Fink den Reiz der Regelbindung im Unterschied zur ungebundenen Improvisation? Wie ist das »Gegenüber« des Spiels zu den anderen Grundphänomenen dann zu verstehen, wenn »plötzlich« das, was darstellend in sich aufgenommen wurde, *ganz anders* wird, eigenständig umgestaltet wird, wenn die Darstellung in ihrem »gleichsam in sich bewegte[n] Dasein« (15) eine spontane Eigendynamik entwickelt?

Mit Blick auf die sogenannte »ungebundene Improvisation« lässt sich fragen, ob Flexibilität und Veränderung in der Regelandwendung nicht ebenfalls in der Erfüllung schöpferischer Fantasie, in paradoxaler Selbstbindung und in dem Versuch eines In-Verfassung-Kommens bestehen kann? Improvisieren könnte nämlich gerade als *andere* Form verstanden werden, *wie* Spielregeln vollzogen werden. Fink betont dementsprechend in der weiter oben genannten Passage das notwendige, dialogbasierte Einverständnis der Mit-Spieler und einen kontinuierlichen Fluss der gemeinsamen, d. h. kooperierenden, Handlung.

¹¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 274.

gen als Kriterien zum Gelingen. Gerade dieser Prozess der Aushandlung in Konsens und Kontinuität besitzt Momente der Kreativität und Selbstbindung sowie den Versuch eines gemeinsamen In-Verfassung-Kommens, der sich kontinuierlich neu anpassen und deshalb immer auch »noch Spiel haben« muss.

Vor diesem Hintergrund könnte das »Aufschlussreiche« des Lernorts »Improvisation« bei Kindern und Erwachsenen gerade in der Anverwandlung, Anpassung und Verhandlung neuer Kontexte und neuer Intentionen bestehen, die Spielregeln nicht aufheben, sondern laufend neu verlebendigen und damit überhaupt erst greifen lassen, mit anderen Worten zu Lernorten für Spielregeln werden.

4. Zusammenfassung

Improvisierendes Spielen sei laut Fink für die damit einhergehende Gestalt der Pädagogik »aufschlussreich«. Im Improvisieren verschärft sich der notwendige »Spielraum«, den jede Spielregel eröffnet. Improvisieren verdichtet etwas in je spezifischen, sich ändernden Kontexten und mit sich ändernden Intentionen, was dem Spiel zu eigen ist; es *spielt das Spielen* und zeigt damit auf eine paradoxe Freiheit, eine Lust der Selbstbindung und ein Streben nach einem In-Verfassung-Kommen, jedoch unter sich verändernden Bedingungen, von innen und außen. Damit wird Improvisation zum Lernort der Spielregel: nicht so sehr ihrer Inhalte, sondern als Lernort der Anwendung und damit ihres eigentlichen Weltbezugs.