

Eugen Fink

Oase des Glücks

Herausgegeben von
Annette Hilt und Holger Zaborowski

VERLAG KARL ALBER

<https://doi.org/10.5771/97834495996874>, am 07.06.2024, 21:11:40

Open Access –  – <https://www.nomos-elibrary.de/agb>



Interpretationen und Quellen

Herausgegeben von
Holger Zaborowski

Band 7

Eugen Fink

Oase des Glücks

Herausgegeben von
Annette Hilt und Holger Zaborowski

VERLAG KARL ALBER



<https://doi.org/10.5771/9783495996874>, am 07.06.2024, 21:11:40
Open Access –  <https://www.nomos-elibrary.de/agb>

Die Open-Access-Veröffentlichung dieses Titels wurde durch die Dachinitiative „Hochschule.digital Niedersachsen“ des Landes Niedersachsen ermöglicht.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2023

© Die Autor:innen

Publiziert von
Verlag Karl Alber – ein Verlag in der
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden–Baden
www.verlag-alber.de

Gesamtherstellung:
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden–Baden

ISBN (Print): 978-3-495-99686-7

ISBN (ePDF): 978-3-495-99687-4

DOI: <https://doi.org/10.5771/9783495996874>



Onlineversion
Nomos eLibrary



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Oase des Glücks Gedanken zu einer Ontologie des Spiels	9
Interpretationen	31
<i>Cathrin Nielsen</i>	
Hin zu einer Ontologie des Spiels. Oase des Glücks im Kontext von Finks Denkweg	33
<i>Giovanni Jan Giubilato</i>	
Zur Vorgeschichte des Spiel-Begriffs auf dem frühen Denkweg Eugen Finks	43
<i>Virgilio Cesarone</i>	
Die Epoché-Funktion des Spiels bei Heidegger und Fink	57
<i>Rolando González Padilla</i>	
Der spekulativ phänomenologische Weg zwischen Ontologie und Kosmologie. Über Finks Aneignung von Heidegger	67
<i>Michael Medzech</i>	
Heraklit und das Spiel in Oase des Glücks im Blickfeld der Begegnung von Eugen Fink und Martin Heidegger	79
<i>Holger Zaborowski</i>	
Die »Wüste wächst«? Zu einem bemerkenswerten Schweigen Finks in Oase des Glücks	87

Annette Hilt

Die sozialetische Dimension des Grundphänomens »Spiel« 99

Stephan Grätzel

Eugen Finks theatraler Zugang zum Spiel in *Oase des Glücks* 113

Guy van Kerckhoven

**Medialität des Erscheinens. Eine phänomenologische
Inzision in Finks Spielanalyse** 123

Anselm Böhmer

**Anerkennung im Zwielficht. Eugen Finks *Oase des Glücks* im
Kontext der Bildungswissenschaften** 135

Thomas Sojer

Improvisieren als Lernort der Spielregel bei Eugen Fink . . . 145

Peter Bauer

**Das menschliche Dasein als Rätsel. Überlegungen zur
Anthropologie des Spiels bei Eugen Fink** 153

Steve Stakland

**Fink's *Oasis of Happiness* and John Dewey. Play, Education,
and Ontology** 163

Martin Weber-Spanknebel, Malte Brinkmann

**Spiel – Gemeinschaft – Spielzeug.
Erziehungswissenschaftliche Anschlüsse an Eugen Finks
Philosophie des Spiels** 173

Qasim Jebur Abrah

**Übersetzungsschwierigkeiten bei philosophischen und
poetischen Texten am Beispiel des Textes *Oase des Glücks*
von Eugen Fink** 183

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren 187

Vorwort

Dieser Band der *Interpretationen und Quellen* stellt Eugen Finks bedeutende, auch über akademische Kreise hinaus wahrgenommene und diskutierte Schrift *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* vor. Der Primärtext wird nach der Eugen Fink Gesamtausgabe (EFGA) wiedergegeben (in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp [EFGA 7], Freiburg/München 2010, 11–29). Die Marginalien geben die Paginierung der Erstausgabe (1957) an. Die Interpretationen führen aus philosophischen, bildungswissenschaftlichen und übersetzungstheoretischen Perspektiven in diesen Text Eugen Finks ein. Sie bieten damit auch eine grundlegende Einführung in das Denken eines wichtigen Phänomenologen, dessen Werk zunehmend international rezipiert wird.

Der Band geht zurück auf eine Konferenz, die im Februar 2021 an der Universität Erfurt stattfand. Die Herausgeber des Bandes danken sehr herzlich der Universität Erfurt für ihre großzügige Unterstützung, Dr. Martin Hähnel, Maria Saam und Lukas Trabert für die angenehme und erfolgreiche Zusammenarbeit und allen Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge.

Mainz und Erfurt,
am 25. Juli 2023

Annette Hilt und
Holger Zaborowski

Oase des Glücks

Gedanken zu einer Ontologie des Spiels

(1957)

| Die Einsicht in die große Bedeutsamkeit des Spiels im Gefüge des menschlichen Daseins ist in unserem vom Lärm der Maschinen durchtosten Jahrhundert bei den führenden Geistern der Kulturkritik, bei den Pionieren der modernen Pädagogik, bei den Wissenschaftlern der anthropologischen Disziplinen im Steigen, durchdringt in einem erstaunlichen Ausmaße das literarisch reflektierte Selbstbewußtsein des heutigen Menschen, dokumentiert sich auch in dem leidenschaftlichen Interesse der Massen an Spiel und Sport. Als ein Lebensimpuls von eigenständigem Wert und eigenem Rang wird das Spiel bejaht, gepflegt, als ein Heilmittel gegen Zivilisationsschäden neuzeitlicher Technokratie verstanden, als verjüngende, lebenserneuernde Kraft gepriesen – gleichsam als ein Zurücktauchen in morgenfrische Ursprünglichkeit und plastisches Schöpfertum. Sicher gab es Zeiten in der Geschichte des Menschen, die mehr als unsere Gegenwart das Signum des Spiels trugen, die heiterer, gelöster, verspielter waren, die mehr noch die Muße kannten und mit den himmlischen Museen vertrauten Umgang hatten – aber kein Zeitalter hatte mehr objektive Spielmöglichkeiten und Spielgelegenheiten, weil keines noch über einen so gigantischen Lebensapparat verfügte. Spielplätze und Sportfelder werden städtebaulich geplant, die Spielsitten aller Länder und Nationen im internationalen Verkehr zusammengebracht, Spielzeuge in industrieller Massenfertigung hergestellt. Aber es ist eine offene Frage, ob unsere Zeit ein tieferdringendes Verständnis vom *Wesen* des Spiels erreicht, ob sie über einen Durchblick durch die mannigfaltigen Spielerscheinungen verfügt, ob sie einen zureichenden Einblick hat in den *Seinssinn* des Spielphänomens, ob sie philosophisch weiß, was Spiel und Spielen *ist*. Damit wird das Problem einer Ontologie des Spiels berührt.

Was im folgenden versucht wird, ist eine *Besinnung* auf den seltsamen und eigentümlichen Seinscharakter des Menschenspiels, eine

begriffliche Formulierung der Strukturmomente und eine vorläufige Anzeige des spekulativen Spielbegriffs. Das mag manchem vielleicht als eine dürre und abstrakte Sache vorkommen. Man würde es vorziehen, unmittelbar einen | Hauch zu verspüren von der schwebenden Leichtigkeit spielenden Lebens, von seiner produktiven Fülle, seinem quellenden Reichtum und unerschöpflichen Reiz. Der geistreiche Essay, der mit dem Hörer oder Leser gewissermaßen spielt, den zauberischen Hintersinn der Worte und Dinge in überraschenden Wortspielen herauslockt, scheint das gemäße Stilelement für einen Traktat über das Spiel zu sein. Denn über das Spiel *ernst* zu reden und gar mit dem finsternen Ernst der Wortklauber und Begriffspalter gilt am Ende alsbarer Widerspruch und arge Spielverderbnis. Zwar hat die Philosophie, etwa bei Platon, auch in großen Gedanken den leichten, beflügelten Gang gewagt und über das Spiel *so* nachgedacht, daß dieses Denken selber zu einem hohen Spiel des Geistes wurde. Aber dazu gehört das attische Salz.

Der Gang unserer einfachen und nüchternen Besinnung gliedert sich in drei Schritte, 1. in die vorläufige Charakteristik des Spielphänomens, 2. In die Strukturanalyse des Spiels, 3. in die Frage nach dem Zusammenhang von Spiel und Sein.

9 | I

Das Spiel ist ein Lebensphänomen, das jedermann von innen kennt. Jeder hat schon einmal gespielt und kann aus eigener Erfahrung darüber aussagen. Es handelt sich also nicht um einen Forschungsgegenstand, der erst entdeckt und freigelegt werden müßte. Spiel ist allbekannt. Jeder von uns kennt das Spielen und eine Vielzahl von Spielformen, und zwar aus dem Zeugnis seines eigenen Erlebens; jeder war schon einmal ein Spieler. Die Bekanntheit mit dem Spiel ist mehr als eine nur individuelle, es ist eine gemeinsam-öffentliche Bekanntheit. Das Spiel ist eine vertraute und geläufige Tatsache der sozialen Welt. Man lebt zuweilen im Spiel, man tut, man vollzieht es, man kennt es als eine Möglichkeit unseres eigenen Tuns. Dabei ist der einzelne nicht in seine Einzelheit eingekapselt und eingesperrt, im Spielen sind wir des gemeinschaftlichen Kontaktes mit den Mitmenschen in einer besonderen Intensität gewiß. Jedes Spiel, auch das ver-
10 | stockte Spiel des einsamsten Kindes, hat einen mitmenschlichen Horizont. Daß wir also *im* Spielen leben, es nicht als ein äußerliches

10

Vorkommnis vorfinden, weist auf den Menschen als das „Subjekt“ des Spieles. Spielt er allein? Spielt nicht auch das Tier, steigt die Woge des Lebensüberschwangs nicht in das Herz jeder lebendigen Kreatur? Die biologische Forschung gibt verblüffende Schilderungen von tierischem Benehmen, das im Erscheinungstyp und in der motorischen Ausdrucksgestalt dem Menschenspiel gleicht. Aber die kritische Frage erhebt sich, ob das, was im äußeren Bilde gleich aussieht, *seinsmäßig* gleich ist. Es wird hier nicht bestritten, daß mit gutem Rechte ein biologischer Begriff des Spielbenehmens fixiert werden kann, der Mensch und Tier in animalischer Verwandtschaft erscheinen läßt. Doch ist damit noch nicht entschieden, welche Seinsweise das ähnlich aussehende Benehmen jeweils hat. Dieses Problem könnte erst spruchreif werden, wenn zuvor die Seinsverfassung des Menschen und die Seinsart des Tieres ontologisch erhellt und bestimmt sind. Wir sind der Meinung, das menschliche Spiel habe einen eigenen, genuinen Sinn – nur in unerlaubten Metaphern könne man von einem Spiel der Tiere oder auch der antiken Götter sprechen. Schließlich kommt es | eben darauf an, *wie* wir den Terminus „Spiel“ gebrauchen, welche Sinnfülle wir damit meinen, welchen Umriß und welche begriffliche Durchsichtigkeit wir diesem Begriff zu geben vermögen. 11

Wir fragen nach dem Menschenspiel. Und dabei fragen wir zunächst an gerade bei der alltäglichen Bekanntheit dieses Phänomens. Spielen geschieht nicht einfach schlechthin in unserem Leben wie die vegetativen Prozesse, es ist immer ein *sinnhaft* aufgehelltes Geschehen, ein erlebter Vollzug. Wir leben im Genuß der Spielhandlung (was allerdings kein reflexives Selbstbewußtsein voraussetzt). In vielen Fällen intensiver Hingegebenheit an das Spiel sind wir von jeder Reflexion weit entfernt – und doch hält sich jedes Spiel in einem verstehenden Selbstumgang des menschlichen Lebens. Zur Bekanntheit des Spiels gehört auch die alltägliche, gängige Auslegung, eine zur selbstverständlichen Herrschaft gekommene, landläufige „Interpretation“. Ihr zufolge gilt das Spiel als ein *Randphänomen* des Menschenlebens, als eine periphere Erscheinung, als eine nur gelegentlich aufleuchtende Daseinsmöglichkeit. Offenbar auf anderen Dimensionen liegen die großen Akzente unseres irdischen Daseins. Man sieht zwar die Häufig | keit des Spielens, das heftige Interesse der Menschen am Spiel, die Intensität, mit der sie es betreiben – aber man setzt doch üblicherweise das Spiel als „Erholung“, als „Entspannung“, als heiteren Müßiggang der ernsthaften und verantwortlichen Lebenstätigkeit gegenüber. Man sagt, das Leben der Menschen erfülle 12

- sich im harten, ringenden Streben nach Einsicht, im Streben nach Tugend und Tüchtigkeit, nach Ansehen, Würde und Ehre, nach Macht und Wohlstand und dergleichen. Das Spiel dagegen habe den Charakter der gelegentlichen Unterbrechung, der *Pause*, und verhalte sich zum eigentlichen, ernsthaften Lebensvollzug gewissermaßen analog wie der Schlaf zum Wachen. Der Mensch muß zeitweilig das Joch der Fron abschirren, sich einmal loslassen vom Druck der unentwegten Strebungen, von der Last der Geschäfte sich entlasten, von der Enge der eingeteilten Zeit sich lösen in einen lässigeren Umgang mit der Zeit, wo sie verschwendbar, ja sogar so üppig wird, daß wir sie mit einem „Zeitvertreib“ wieder verscheuchen. In der Ökonomie unseres Lebenshaushaltes wechseln wir ab mit „Spannung“ und „Entspannung“, mit Geschäft und Zerstreung, wir praktizieren das bekannte Rezept von den „sauren Wochen“ und den „frohen Festen“. Das Spiel
- 13 | scheint so im Rhythmus menschlicher Lebensführung einen legitimen, wenn auch beschränkten Platz einzunehmen. Es gilt als „Ergänzung“, als Komplementärphänomen, als erholsame Pause, als Freizeitgestaltung, als Ferien von der Pflichtenbürde, als Aufheiterung in der strengen und dunklen Landschaft unseres Lebens. Üblicherweise grenzt man so das Spiel ab – kontrastierend – gegen den Lebensernst, gegen die verbindliche sittliche Haltung, gegen die Arbeit, gegen den nüchternen Wirklichkeitssinn überhaupt. Man faßt es mehr oder weniger als Tändelei und vergnügten Unfug auf, als ein unverbindliches Schweifen im luftigen Reich der Phantasie und der leeren Möglichkeiten, als ein Ausweichen vor dem Widerstand der Dinge ins Traumhaft-Utopische. Aber um eben nicht gänzlich der danaidenhaften Dämonie der modernen Arbeitswelt zu verfallen, um im ethischen Rigorismus nicht das Lachen zu verlernen, um nicht zum Gefangenen bloßer Tatsächlichkeit zu werden, wird dem heutigen Menschen von den Kulturdiagnostikern das Spiel empfohlen – gleichsam als therapeutisches Mittel für seine kranke Seele. Aber „wie“ wird bei einem solchen gutgemeinten Rat die Natur des Spiels verstanden? Gilt es
- 14 | weiterhin als Randphänomen – | zum Ernst, zur Echtheit, zur Arbeit? Leiden wir sozusagen nur an einem Übermaß von Arbeit, an einer titanisch besessenen Arbeitswut, an einem finsternen, unaufgelichteten Ernst? Bedürfen wir ein wenig des göttlichen Leichtsinns und der fröhlichen Leichtigkeit des Spiels, um wieder den „Vögeln des Himmels“ und den „Lilien auf dem Felde“ nahezukommen? Soll das Spiel nur eine seelische Verkrampfung auflockern, in der sich der heutige Mensch mit seinem unübersehbaren Lebensapparat verfangen hat?

Solange man bei solchen Gedankengängen immer noch naiv operiert mit den populären Antithesen von „Arbeit und Spiel“, von „Spiel und Lebensernst“ und so fort, ist das Spiel in seinem Seinsgehalt und seiner Seinstiefe *nicht* verstanden. Es bleibt im Kontrastschatten der angeblichen Gegenphänomene, wird dadurch verdunkelt und entstellt. Es gilt als das Un-Ernste, das Un-Verbindliche und Un-Eigentliche, als Mutwillen und Müßiggang. Gerade in der Art, wie man positiv die Heilwirkung des Spiels empfiehlt, kommt zum Ausdruck, daß man es immer noch als Randerscheinung betrachtet, als ein peripheres Gegengewicht, gleichsam als eine würzende Zutat zu dem schweren Gerichte unseres Seins.

Ob aber in einer solchen Blickbahn auch nur | der Phänomencharakter des Spiels angemessen erfaßt wird, ist mehr als fraglich. 15
Dem Anschein nach zeigt allerdings das Leben der Erwachsenen nicht mehr allzuviel von der beschwingten Anmut spielerischen Daseins; ihre „Spiele“ sind zu oft routinierte Techniken des Zeitvertreibs und verraten ihre Herkunft aus der Langeweile. Selten vermögen die Erwachsenen noch unbefangen zu spielen. Beim Kinde aber scheint das Spiel noch heile Daseinsmitte zu sein. Spiel gilt als Element des kindhaften Lebens. Bald aber führt der Lebensgang aus solcher „Mitte“ heraus, die heile Kindheitswelt zerbricht, und die rauheren Winde des ungeschützten Lebens nehmen überhand: Pflicht, Sorge, Arbeit binden die Lebensenergie des jungen, heranwachsenden Menschen. Je mehr der Ernst des Lebens offenbar wird, desto mehr schwindet auch offensichtlich das Spiel nach Umfang und Bedeutung. Als „kindgemäße“ Erziehung wird gepriesen, wenn diese Metamorphose vom spielenden zum arbeitenden Menschen ohne harte und schroffe Brüche bewirkt, wenn die Arbeit dem Kinde fast als Spiel nahegebracht wird – als eine Art methodischen und disziplinierten Spiels, wenn man langsam erst die schweren und drückenden Gewichte zum Vorschein kommen läßt. 16
Dadurch will | man möglichst viel erhalten von der Spontaneität, von der Phantasie und Initiative des Spielens; man will vom kindlichen Spielen her einen kontinuierlichen Übergang schaffen zu einer Art schöpferischer Arbeitsfreude. Als Hintergrund dieses bekannten pädagogischen Experiments finden wir die gängige Meinung, das Spiel gehöre vor allem im Kindesalter zur psychischen Verfassung des Menschen und trete dann im Gang der Entwicklung immer mehr zurück. Sicher zeigt das kindliche Spiel bestimmte Wesenszüge des Menschenspieles offener – aber es ist auch zugleich harmloser, weniger hintergründig und versteckt als das Spiel der

- Erwachsenen. Das Kind weiß noch wenig um die Verführung der Maske. Es spielt noch unschuldig. Wieviel verborgenes, verstelltes und heimliches Spiel ist auch noch in den sogenannten „ernsten“ Geschäften der Erwachsenenwelt, in ihren Ehren, Würden, in den gesellschaftlichen Konventionen – wieviel „Szene“ in der Begegnung der Geschlechter! Am Ende ist es gar nicht wahr, daß vorwiegend nur das Kind spielt. Vielleicht spielt ebenso sehr auch der Erwachsene, nur anders, nur heimlicher, maskierter. Wenn wir das Leitbild unseres Spielbegriffs dem kindlichen Dasein allein entnehmen, hat das zur
- 17 Folge, daß die | unheimlich-hintergründige, zweideutige Natur des Spiels verkannt wird. In Wahrheit reicht seine Spannweite vom Puppenspiel des kleinen Mädchens bis zur Tragödie. Das Spiel ist keine Randerscheinung in der Lebenslandschaft des Menschen, kein gelegentlich nur auftauchendes, kontingentes Phänomen. Das Spiel gehört wesentlich zur Seinsverfassung des menschlichen Daseins, es ist ein existentielles Grundphänomen. Gewiß nicht das einzige, aber doch ein eigenes und eigenständiges, das von anderen Lebenserscheinungen nicht abgeleitet werden kann. Die bloße Kontrastierung zu anderen Phänomenen ergibt noch keine zureichende begriffliche Durchsicht. Doch kann andererseits nicht geleugnet werden, daß die entscheidenden Grundphänomene der menschlichen Existenz miteinander verflochten und verklammert sind. Sie kommen nicht isoliert nebeneinander vor, sie durchdringen und durchmachen sich. Jedes solche Grundphänomen durchstimmt den Menschen ganz. Die Verflechtung der elementaren Existenzmomente, ihre Spannung, ihren Widerstreit und ihre gegenwärtige Harmonie zu erhellen, bleibt die noch offene Aufgabe einer Anthropologie, welche nicht biologische, seelische und geistige Tatsachen bloß abschildert, die viel-
- 18 mehr ver | stehend in die Paradoxien unseres gelebten Lebens eindringt.

Der Mensch ist in der Gänze seines Daseins, und eben nicht bloß in einem Bezirk, bestimmt und gezeichnet durch den hereinstehenden und bevorstehenden Tod, dem er entgegenght, wohin immer er auch geht. Als leib-sinnliches Wesen ist er ebenso im Ganzen bestimmt durch den Bezug zum Widerstand und zum schenkenden Segen der Erde. Und gleiches gilt für die Dimensionen der Macht und der Liebe im Mitsein mit Mitmenschen. Der Mensch ist wesentlich Sterblicher, wesentlich Arbeiter, wesentlich Kämpfer, wesentlich Liebender und – wesentlich Spieler. Tod, Arbeit, Herrschaft, Liebe und Spiel bilden das elementare Spannungsgefüge und den Grundriß der rätselhaften und

vieledeutigen menschlichen Existenz. Und wenn Schiller sagt: „... der Mensch ist nur da ganz, wo er spielt ...“, so gilt auch, daß er nur da ganz ist, wo er arbeitet, kämpft, wo er sich dem Tod entgegenhält, wo er liebt. Es ist hier nicht Ort und Gelegenheit, den grundsätzlichen Stil einer auf die Grundphänomene zurückfragenden Daseinsinterpretation darzulegen. Als Andeutung aber kann bemerkt werden, daß alle wesenhaften Grundphänomene der menschlichen Existenz schil-
 | lern und in zweideutiger Weise ängstlich scheinen. Das hat seinen tieferen Grund darin, daß der Mensch zugleich ausgesetzt und geborgen ist. Er ist nicht mehr wie das Tier gehalten im Naturgrund und noch nicht frei wie der körperlose Engel – er ist eine in die Natur eingesenkte Freiheit, er bleibt gebunden an einen dunklen Drang, der ihn einnimmt und durchmachtet. Er *ist* nicht einfach und einfältig, er bezieht sich verstehend auf sein eigenes Dasein – aber er kann andererseits sich nicht völlig bestimmen durch die Aktionen seiner Freiheit. Menschliches Existieren ist durch diese Verschränkung von Aussetzung und Bergung immer ein gespanntes Sich-zu-sichselbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernis. Nur ein Lebewesen, dem „es in seinem Sein um sein Sein geht“ (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen, lieben und spielen. Nur ein solches Wesen verhält sich zum umgebenden Seienden als solchem und zum allumfassenden Ganzen: zur Welt. Das dreifaltige Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit ist vielleicht am Spiel weniger leicht zu erkennen als bei den übrigen Grundphänomenen des menschlichen Daseins.

19

Der Vollzugscharakter des Spiels ist spon | tane Handlung, aktives Tun, lebendiger Impuls; Spiel ist gleichsam in sich bewegtes Dasein. Aber die Spielbewegtheit fällt mit aller anderen Lebensbewegtheit des Menschen nicht zusammen. Das sonstige Tun hat in allem, was jeweils getan wird, ob es einfache Praxis, die ihr Ziel in sich selber hat, oder ob es Herstellung (Poiesis) ist, die ihr Ziel in einem Werkgebilde hat, grundsätzlich eine Vorweisung auf das „Endziel“ des Menschen, auf die Glückseligkeit, auf die Eudaimonia. Wir handeln, um im rechten Lebensgang dem glückenden Dasein zuzustreben. Wir nehmen das Leben als eine „Aufgabe“. Wir haben sozusagen in keinem Moment einen ruhigen Aufenthalt. Wir wissen uns „unterwegs“. Immer werden wir aus jeder Gegenwart weg- und vorwärtsgerissen von der Gewalt unseres Lebensentwurfes auf das rechte und glückende Dasein hin. Alle streben wir nach Eudaimonie – aber wir sind uns keineswegs einig in dem, was sie sei. Wir haben nicht nur die

20

Unruhe der fortreisenden Strebung, auch die Unruhe der „Interpretation“ des wahren Glücks. Es gehört zu den tiefsinnigen Paradoxien menschlicher Existenz, daß wir in der unablässigen Jagd nach der Eudaimonie sie nicht erreichen und im vollen Sinne niemand vor dem

21 Tode glücklich zu prei | sen ist. Solange wir atmen, sind wir in einem sturzartigen Lebensgefälle befangen, sind wir hingerissen von dem Drang nach Vollendung und Erfüllung unseres

fragmentarischen Seins, leben wir im Vorblick auf die Zukunft, empfinden wir die Gegenwart als Vorbereitung, als Station, als Durchgangsphase. Dieser merkwürdige „Futurismus“ des Menschenlebens hängt aufs engste zusammen mit dem fundamentalen Grundzug, daß wir nicht nur einfachhin und schlicht sind wie Pflanze und Tier, daß wir vielmehr uns um einen „Sinn“ unseres Daseins bemühen, daß wir verstehen wollen, wozu wir auf Erden sind. Es ist eine unheimliche Leidenschaft, welche den Menschen zur Interpretation seines irdischen Lebens antreibt, die Leidenschaft des Geistes. In ihr haben wir die Quelle unserer Größe und unseres Elends. Keinem Lebewesen ist das Bestehen dadurch verstört, daß es nach dem dunklen Sinn seines Hierseins fragt. Das Tier kann nicht, und der Gott braucht nicht nach sich selbst zu fragen. Jede menschliche Antwort auf die Frage nach dem Lebenssinn bedeutet die Setzung eines „Endzweckes“. Bei den meisten Menschen geschieht dies zwar nicht ausdrücklich; aber immer regiert all ihr Tun und Lassen eine Grundvorstellung von dem,

22 was ihnen das „höchste | Gut“ ist. Alle alltäglichen Zwecke sind architektonisch verspannt in der Zielung auf den Endzweck – alle Sonderzwecke der Berufe einigen sich im geglaubten letzten Zweck des Menschen überhaupt.

In diesem Gefüge der Zwecke bewegt sich die ganze menschliche Arbeit, bewegt sich der Lebensernst, bewegt und bewährt sich die Echtheit. Die *fatale* Situation des Menschen aber zeigt sich daran, daß er von sich aus des Endzwecks nicht absolut gewiß werden kann, daß er in der wichtigsten Frage seiner Existenz, wenn ihm keine übermenschliche Macht hilft, im Dunkeln taumelt. Deswegen finden wir unter den Menschen eine heillose Sprachverwirrung, sobald es darum geht, zu sagen, was der Endzweck, was die Bestimmung, was das wahre Glück des menschlichen Wesens sei. Deswegen finden wir auch die Unruhe, die Hast, die quälende Ungewißheit als kennzeichnende Züge des projektiven menschlichen Lebensstils.

In diesen Stil fügt sich nun das Spiel nicht ein wie sonst jede andere Handlung. Auffällig hebt es sich von dem ganzen futuristi-

schen Lebenszug ab. Es läßt sich auch nicht ohne weiteres eingliedern in die komplexe Architektur der Zwecke, es geschieht nicht um des „Endzweckes“ willen, wird nicht beunruhigt und | gestört wie unser Handeln sonst durch die tiefe Unsicherheit in unserer Auslegung des Glückes. Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner unruhigen Dynamik, dunklen Fragwürdigkeit und forthetzenden Zukunftsweisung den Charakter beruhigter „Gegenwart“ und selbstgenügsamen Sinnes – es gleicht einer „Oase“ angekommenen Glückes in der Wüstenei unseres sonstigen Glückstrebens und tantalischen Suchens. Das Spiel *entführt* uns. Spielend sind wir für eine Weile entlassen aus dem Lebensgetriebe – wie versetzt auf einen anderen Stern, wo das Leben leichter, schwebender, glückender scheint. Man sagt oft, Spielen sei ein „zweckloses“, „zweckfreies“ Tun und Handeln. Das trifft nicht zu. Es ist als Gesamthandlung zweckhaft bestimmt und hat auch in den einzelnen Schritten des Spielverlaufs jeweils Sonderzwecke, die sich zusammenfügen. Aber der *immanente* Spielzweck ist nicht, wie die Zwecke der übrigen menschlichen Handlungen, auf den höchsten Endzweck hin entworfen. Die Spielhandlung hat nur interne, keine sie überschreitenden Zwecke. Und wo wir etwa spielen „zum Zwecke“ der Leibesertüchtigung, der kriegerischen Ausbildung oder um der Gesundheit willen, ist das Spiel bereits verfälscht, zu einer | Übung für etwas anderes geworden. In solchen Praktiken wird das Spiel von fremden Zielstellungen geführt, geschieht dann nicht klar um seiner selbst willen. Gerade das reine Selbstgenügen, der runde, in sich geschlossene Sinn der Spielhandlung läßt im Spiel eine Möglichkeit des menschlichen Aufenthalts in der Zeit aufscheinen, wo sie nicht das Reißende und Forttreibende hat, vielmehr Verweilen gewährt, gleichsam ein Lichtblick der Ewigkeit ist. Weil das Kind vorwiegend spielt, ist ihm am meisten noch dieser Zeitbezug eigentümlich, den der Dichter ansagt: „O Stunden der Kindheit, / da hinter den Figuren mehr als nur / Vergangnes war und vor uns nicht die Zukunft. / Wir wuchsen freilich und wir drängten manchmal, / bald groß zu werden, denen halb zulieb, / die andres nicht mehr hatten, als das Großsein. / Und waren doch, in unserem Alleingehn, / mit Dauerndem vergnügt und standen da / im Zwischenraume zwischen Welt und Spielzeug / an einer Stelle, die seit Anbeginn / gegründet war für einen reinen Vorgang.“ (Rilke, 4. Duineser Elegie).

Für den Erwachsenen aber ist das Spiel seltsame Oase, verträumter Ruhepunkt auf ruheloser Wanderung und ständiger Flucht. Das Spiel schenkt Gegenwart. Nicht jene Gegen | wart zwar, wo wir, in

der Tiefe unseres Wesens still geworden, den ewigen Atem der Welt vernehmen, die reinen Bilder schauen im Strome der Vergänglichkeit. Spiel ist Aktivität und Schöpfertum – und doch steht es in einer Nähe zu den ewigen und stillen Dingen. Das Spiel „unterbricht“ die Kontinuität, den endzweckbestimmten Zusammenhang unseres Lebensganges; es tritt aus der sonstigen Weise der Lebensführung eigentümlich heraus, es ist in Distanz. Aber indem es sich dem einheitlichen Lebensfluß zu *entziehen* scheint, *bezieht* es sich gerade sinnhaft auf ihn: nämlich in der Weise der Darstellung. Wenn man das Spiel, wie es üblich ist, nur abgrenzt gegen Arbeit, Wirklichkeit, Ernst und Echtheit, wird es fälschlich nur *neben* andere Lebensphänomene gestellt. Spiel ist ein Grundphänomen des Daseins, ebenso ursprünglich und eigenständig wie der Tod, wie die Liebe, wie Arbeit und Herrschaft, aber es ist *nicht* mit den anderen Grundphänomenen verfußt durch eine gemeinsame Strebung auf den Endzweck. Es steht ihnen gleichsam *gegenüber* – um sie darstellend in sich aufzunehmen. Wir spielen den Ernst, spielen die Echtheit, spielen Wirklichkeit, wir spielen Arbeit und Kampf, spielen Liebe und Tod. Und wir spielen sogar noch das Spiel.

27 | II

Das Spiel des Menschen, das wir alle von innen her als eine oft schon verwirklichte Möglichkeit unseres Daseins kennen, ist ein Existenzphänomen von ganz rätselhafter Art. Vor der Zudringlichkeit des rationalen Begriffs entflieht es selber in die Vieldeutigkeit seiner Masken. Unser Versuch einer begrifflichen Strukturanalyse des Spiels muß mit solchen Verlarvungen rechnen. Es wird sich uns wohl kaum als ein glasklares Strukturgefüge darbieten. Jedes Spiel ist lustvoll gestimmt, in sich freudig bewegt – beschwingt. Wenn diese befeuernde Spielfreude erlischt, versiegt alsbald die Spielhandlung. Diese Spiellust ist eine seltsame, schwer begreifliche Lust, weder nur sinnlich noch nur intellektuell; sie ist eine schöpferische Gestaltungswonne eigener Art und in sich vieldeutig, vieldimensional. Sie kann die tiefe Trauer und das abgründige Leid in sich aufnehmen, sie kann das Entsetzliche noch lustvoll umklammern.

28 | Die Lust, welche die Spielhandlung der Tragödie durchwaltet, schöpft ihre Entzückung und ihre schauernd-beseligende Erschütterung des Menschenherzens aus solchem Umgriff des Furchtbaren. Im

Spiel wird auch das Antlitz der Gorgo verklärt. Was ist das für eine verwunderliche Lust, die in sich so weiträumig ist und die Gegensätze so mischt, Grauen und das bittere Herzeleid umspannen kann und dabei doch der Freude ein Übergewicht gibt, so daß wir unter Tränen ergriffen lächeln über die spielhaft vergegenwärtigte Komödie und Tragödie unseres Daseins? Enthält die Spiellust Trauer und Schmerz nur so, wie eine jetzige Erinnerung, froh gestimmt, sich auf vergangenes Leid bezieht? Ist es nur die Ferne der Zeit, welche die abgelebten Bitternisse, die einstmals wirklichen Schmerzen leichter macht? Keineswegs. Im Spiel erleiden wir ja überhaupt keine „wirklichen Schmerzen“ – und doch durchschwingt die Spiellust auf eine seltsame Weise ein Leid, das gegenwärtig und doch nicht wirklich ist – uns aber ergreift, packt, rührt, erschüttert. Die Trauer ist nur „gespielt“ und ist doch im Modus des Spielerischen eine Macht, die uns bewegt.

Diese Spiellust ist Entzückung über eine „Sphäre“, Entzückung über eine imaginäre | Dimension, ist nicht bloß Lust *im* Spiel, sondern Lust *am* Spiel. 29

Als weiteres Moment der Spielstruktur ist herauszuheben der Spielsinn. Zu jedem Spiel als solchem gehört das Element des Sinnhaften. Eine bloß leibliche Bewegung, etwa gliederlösender Art, die wir rhythmisch wiederholen, ist strenggenommen kein Spiel. In unklarer Ausdrucksweise nennt man allzu oft solches entspannendes Benehmen von Tieren oder Kleinkindern bereits ein Spielen. Dergleichen Bewegungen haben keinen „Sinn“ für den Bewegenden. Von Spiel können wir erst dort reden, wo ein eigens produzierter Sinn den leiblichen Bewegungen zukommt. Und dabei müssen wir noch unterscheiden den internen Spielsinn eines bestimmten Spieles, das heißt den Sinnzusammenhang der gespielten Dinge, Taten und Verhältnisse – und den externen Sinn, das heißt die Bedeutung, welche das Spiel für diejenigen hat, die sich erst zu ihm entschließen, die es vorhaben – oder auch den Sinn, den es eventuell für Zuschauer hat, die sich daran nicht beteiligen. Natürlich gibt es viele Spiele, bei denen die Zuschauer selber als solche mit in die gesamte Spielsituation hineingehören (etwa bei den zirkensischen oder kul | tischen Spielen) – und andererseits gibt es Spiele, denen Zuschauer außerwesentlich sind. 30

Hier kann schon ein drittes Moment der Spielverfassung genannt werden: die Spielgemeinde. Spielen ist eine Grundmöglichkeit sozialer Existenz. Spielen ist Zusammenspiel, ist Miteinanderspielen, eine innige Form der menschlichen Gemeinschaft. Das Spielen ist strukturell keine individuelle, isolierte Handlung – es ist offen für Mit-

menschen als Mitspieler. Es bedeutet keinen Einwand, wenn man darauf hinweist, daß vielfach doch Spielende „ganz allein“, abseits von anderen Mitmenschen, ihre eigenen Spiele treiben. Denn erstens ist die Offenheit für mögliche Mitspieler im Sinn des Spiels schon eingeschlossen, und zweitens spielt ein solcher Einsamer oft mit imaginären Partnern. Die Spielgemeinschaft braucht nicht aus einer Anzahl realer Personen zu bestehen. Aber zum mindesten muß es *einen* real-wirklichen Spieler geben, wenn es sich um ein wirkliches, nicht nur gedachtes Spiel handeln soll. Weiterhin ist wesentlich das Moment der Spielregel. 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
31 angesetzt und angenommen wird, | kann man überhaupt nicht spielen. 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. Wir kennen alle den Unterschied zwischen traditionellen Spielen, deren Satzungen man übernimmt, die öffentlich-bekannt und vertraute Möglichkeiten spielenden Verhaltens sind, und den improvisierten Spielen, die man sozusagen „erfindet“ – wo man in der Spielgemeinde sich auf die Regel erst einigt. Man möchte vielleicht meinen, die improvisierten Spiele hätten einen größeren Reiz, weil hier der freien Phantasie mehr Raum gegeben ist, weil man ausschweifen könne in das luftige Reich der bloßen Möglichkeiten, weil hier die Selbstbindung gewählt wird, weil hier die Invention, der ungehemmte Einfallsreichtum, sich betätigen könne. Das ist aber nicht unbedingt der Fall. Vielfach wird gerade die Gebundenheit an eine schon geltende Spielregel lustvoll und positiv erlebt. Das ist verwunderlich, erklärt sich aber daraus, daß es sich in den überlieferten Spielen zumeist um Produkte der kollektiven Phantasie, | um Selbstbindungen archetypischer Seelengründe handelt.
32 Manche einfältig scheinenden Kinderspiele sind Rudimente ältester Zauberpraktiken.

Zu jedem Spiel gehört auch das Spielzeug. Spielzeuge kennt jeder von uns. Aber es bleibt schwierig zu sagen, was ein Spielzeug ist. Es kommt nicht darauf an, irgendwelche Typen von Spielzeugen aufzuzählen, sondern darauf, die Natur des Spielzeuges zu bestimmen oder doch als ein echtes Problem zu erfahren. Die Spielzeuge umgrenzen nicht einen in sich abgeschlossenen Bezirk von Dingen – wie etwa die

künstlich gefertigten Dinge. In der Natur (in dem weiten Sinne des von sich selbst her Seienden) kommen keine Kunst Dinge vor – unabhängig vom herstellenden Menschen. Der Mensch verfertigt in seiner Arbeit erst die künstlichen Dinge, er ist der Technit einer humanen Umwelt, er bebaut den Acker, zähmt Wildtiere, gestaltet Naturstoff zu Werkzeugen, formt die Tonerde zum Krug, hämmert das Eisen zur Waffe. Ein Werkzeug ist ein Kunst Ding, in der menschlichen Arbeit zu seiner Form gebracht. Kunst Dinge und Natur Dinge lassen sich unterscheiden, aber alle beide sind Dinge in einer gemeinsamen und umfangenden Gesamtwirklichkeit.

| Das Spielzeug aber kann ein künstlich hergestelltes Ding sein, muß es aber nicht. Auch ein einfaches Stück Holz, ein abgebrochener Ast, kann als „Puppe“ fungieren. Der Hammer, der ein einem Holz- und Eisenstück aufgeprägter Menschensinn ist, gehört wie das Holz, das Eisen und der Mensch selber in eine und dieselbe Dimension des Wirklichen. Anders das Spielzeug. Sozusagen von außen gesehen, das heißt mit den Augen eines Nichtspielenden betrachtet, ist es selbstverständlich ein Teilstück, ein Ding der schlicht wirklichen Welt. Es ist ein Ding, das zum Beispiel den Zweck hat, Kinder zu beschäftigen; die Puppe gilt als Erzeugnis der Spielwarenindustrie, ist ein Balg aus Stoff und Draht oder Kunstmasse und ist zu einem bestimmten Preise käuflich zu erwerben, ist eine Ware. Mit den Augen des spielenden Mädchens aber gesehen, ist die Puppe ein *Kind*, und das Mädchen ist seine *Mutter*. Dabei ist es keineswegs so, daß das kleine Mädchen wirklich meinen würde, die Puppe sei ein lebendiges Kind, es täuscht sich nicht darüber, es verwechselt nicht eine Sache auf Grund eines trügerischen Aussehens. Es weiß vielmehr gleichzeitig um die Puppenfigur und um deren Bedeutung im Spiel. Das spielende Kind lebt in zwei Dimensionen. Das Spielzeug | hafte am Spielzeug, sein Wesen, liegt in seinem *magischen* Charakter: es ist ein Ding in der schlichten Wirklichkeit und hat zugleich eine andere, geheimnisvolle „Realität“. Es ist also unendlich mehr als nur ein Instrument der Beschäftigung, mehr als ein zufälliges fremdes Ding, mit dem wir manipulieren. Das Menschenspiel braucht Spielzeuge. Der Mensch kann gerade in seinen wesenhaften Grundhandlungen nicht frei von den Dingen bleiben, er ist auf sie angewiesen: in der Arbeit auf den Hammer, in der Herrschaft auf das Schwert, in der Liebe auf das Lager, in der Dichtung auf die Leier, in der Religion auf den Opferstein – und im Spiel auf das Spielzeug.

Jedes Spielzeug ist Stellvertretung aller Dinge überhaupt; das Spielen ist immer eine Auseinandersetzung mit dem Seienden. Im Spielzeug konzentriert sich das Ganze in einem einzelnen Ding. Jedes Spiel ist ein Lebensversuch, ein vitales Experiment, das am Spielzeug den Inbegriff des widerständigen Seienden überhaupt erfährt. Aber nicht nur geschieht das menschliche Spielen als der eben angezeigte magische Umgang mit dem Spielzeug. Es gilt, den Begriff des Spielenden schärfer und strenger zu fassen. Denn hier liegt eine ganz
35 eigentümliche, wenn auch keineswegs krankhafte | „Schizophrenie“ vor, eine Spaltung des Menschen. Der Spielende, der sich auf ein Spiel einläßt, vollführt in der wirklichen Welt eine bestimmte, in ihrer Typik bekannte Handlung. Im internen Sinnzusammenhang des Spieles aber übernimmt er eine *Rolle*. Und nun ist eben zu unterscheiden zwischen dem reellen Menschen, der „spielt“, und dem Rollen-Menschen innerhalb des Spieles. Der Spieler „verdeckt“ sich selbst durch seine „Rolle“, er geht gewissermaßen in ihr unter. Mit einer Intensität eigener Art lebt er *in* der Rolle – und doch wieder nicht so wie der Wahnsinnige, der nicht mehr zwischen „Wirklichkeit“ und „Schein“ zu unterscheiden vermag. Der Spieler kann sich aus der Rolle zurückrufen; im Spielvollzug bleibt ein wenngleich manchmal stark reduziertes Wissen um seine Doppelsexistenz. Es ist in zwei Sphären – aber nicht wie aus Vergeßlichkeit oder aus Mangel an Konzentration; zum Wesen des Spielens gehört diese Doppelung. Alle bisher berührten Strukturmomente schließen sich zusammen in dem fundamentalen Begriff der *Spielwelt*. Jedes Spielen ist magische Produktion einer Spielwelt. In ihr liegen die Rolle des Spielenden, die Wechselrollen der Spielgemeinschaft, die Verbindlichkeit der Spielregel, die Bedeutung
36 des | Spielzeugs. Die Spielwelt ist eine imaginäre Dimension, deren Seins- sinn ein dunkles und schweres Problem darstellt. In der sogenannten wirklichen Welt spielen wir, aber wir erspielen dabei einen Bereich, ein rätselhaftes Feld, das nicht nichts und doch nichts Wirkliches ist. In der Spielwelt bewegen wir uns selber gemäß unserer Rolle; aber in der Spielwelt gibt es die imaginären Figuren, gibt es das „Kind“, welches zwar dort leibt und lebt – aber in der simplen Wirklichkeit nur eine Puppe oder gar ein Holzstück ist. Im Entwurf einer Spielwelt verdeckt sich der Spielende selbst als den Schöpfer dieser „Welt“, er verliert sich in seinem Gebilde, spielt eine Rolle und hat innerhalb der Spielwelt spielweltliche Umgebungsdinge und spielweltliche Mitmenschen. Das Beirrende dabei ist, daß wir diese Spielweltlinge selber als „wirkliche Dinge“ imaginativ auffassen, ja daß

sogar der Unterschied von Wirklichkeit und Schein sich darin mehrfach wiederholen kann.

Doch ist es dabei nicht so, daß uns die eigentlich und wahrhaft wirklichen Dinge unserer alltäglichen Umwelt durch die spielweltlichen Charaktere so verdeckt würden, daß sie zugedeckt, also nicht mehr erkennbar wären. Das ist nicht der Fall. Die Spielwelt legt sich nicht | wie eine Wand oder ein Vorhang vor das uns umgebende Seiende, verdunkelt und verschleiert es nicht; die Spielwelt hat, strenggenommen, gar keinen Ort und keine Weile im Wirklichkeitszusammenhang von Raum und Zeit – aber sie hat ihren eigenen inneren Raum und ihre eigene innere Zeit. Und doch verbrauchen wir spielend wirkliche Zeit und benötigen wirklichen Raum. Aber nie geht der Spielweltraum kontinuierlich in den Raum über, den wir sonst bewohnen. Aber analog ist es mit der Zeit. Das merkwürdige Ineinander der Dimension der Wirklichkeit und der Spielwelt läßt sich an keinem sonst bekannten Modell räumlicher und zeitlicher Nachbarschaft verdeutlichen. Die Spielwelt schwebt nicht in einem bloßen Gedankenreich, sie hat immer einen reellen Schauplatz, aber ist doch nie ein reelles Ding unter den reellen Dingen. Doch braucht sie notwendig reelle Dinge, um daran einen Anhalt zu haben. Das besagt, daß der imaginäre Charakter der Spielwelt nicht aufgeklärt werden kann als ein Phänomen eines bloß subjektiven Scheins, nicht bestimmt werden kann als ein Wahn, der nur in der Innerlichkeit einer Seele besteht, aber unter und zwischen den Dingen überhaupt in keiner Weise vorkommt. Je mehr man sich auf das Spiel zu besinnen | versucht, desto rätselhafter und fragwürdiger scheint es zu werden. 37 38

Wir haben einige Grundzüge fixiert und einige Unterscheidungen gewonnen. Das menschliche Spiel ist lustvoll gestimmte Produktion einer imaginären Spielwelt, ist eine wundersame Freude am „Schein“. Das Spiel ist immer auch durch das Moment der Darstellung charakterisiert, durch das Moment der Sinnhaftigkeit; und es ist jeweils verwandelnd: es bewirkt des „Lebens Leichtwerden“, bewirkt eine zeitweilige, nur irdische Lösung, ja fast Erlösung von den Gewichten der Daseinslast. Es entführt uns aus einer faktischen Lage, aus der Gefangenschaft in einer bedrängenden und bedrückenden Situation, gewährt ein Phantasieglück im Durchflug durch Möglichkeiten, die ohne die Qual wirklicher Wahl bleiben. Im Spielvollzug gelangt der Mensch an zwei Extreme, zu sein. Einmal kann das Spiel erlebt werden als ein Gipfel humaner Souveränität; der Mensch genießt dann ein fast unbeschränktes Schöpfungertum, er bildet produk-

39 tiv und ungehemmt, weil er nicht im Raume der reellen Wirklichkeit produziert. Der Spieler fühlt sich als der „Herr“ seiner imaginären Produkte – Spielen wird zu einer ausgezeichneten, weil wenig eingeschränkten Möglichkeit der menschlichen | Freiheit. Und in der Tat waltet in einem hohen Maße im Spiel das Element der Freiheit. Aber es bleibt eine schwere Frage, ob die Natur des Spiels grundsätzlich und ausschließlich von der Existenzmacht der Freiheit her begriffen werden muß – oder ob auch ganz andere Daseinsgründe im Spiel sich offenbaren und auswirken. Und in der Tat finden wir auch das gegen- teilige Extrem zur Freiheit im Spiel, nämlich zuweilen eine Enthebung aus der reellen Weltwirklichkeit, die bis zur Entrückung, bis zur Ver- zauberung gehen kann, bis zum Verfallen an die Dämonie der Maske. Das Spiel kann das helle apollinische Moment der freien Selbstheit, aber auch das dunkle dionysische Moment panischer Selbstaufgabe in sich bergen.

40 Das Verhältnis des Menschen zu dem rätselhaften Schein der Spielwelt, zur Dimension des Imaginären, ist *zweideutig*. Das Spiel ist ein Phänomen, für welches nicht leicht die angemessenen Kategorien eindeutig bereitliegen. Seine schillernde, innere Vieldeutigkeit läßt sich vielleicht am ehesten mit den Denkmitteln einer die Paradoxe nicht nivellierenden Dialektik angehen. Die eminente Wesentlichkeit des Spiels, die der gemeine Verstand nicht anerkennt, weil Spiel ihm nur Unernst, Unechtheit, Unwirklichkeit und Müßiggang be | deutet, hat die große Philosophie immer erkannt. So sagt zum Beispiel Hegel, daß das Spiel in seiner Indifferenz und seinem größten Leichtsinne der erhabenste und einzig wahre Ernst sei. Und Nietzsche formuliert im *Ecce homo*: „Ich kenne keine andere Art, mit großen Aufgaben zu verkehren, als das Spiel.“

Kann das Spiel erhellt werden, müssen wir jetzt fragen, wenn es einzig und allein nur genommen wird als ein anthropologisches Phä- nomen? Müssen wir nicht über den Menschen hinausdenken? Damit ist nicht gemeint, ein Spielverhalten auch bei anderen Lebewesen aufzusuchen. Aber es ist problematisch, ob das Spiel in seiner Seins- verfassung verstanden werden kann, ohne daß die merkwürdige Dimension des Imaginären näher bestimmt wird. Gesetzt den Fall, das Spiel sei etwas, was nur der Mensch allein vermag, so bleibt wei- terhin die Frage, ob der Mensch als Spieler im Menschenland verbleibt oder ob er sich dabei notwendig auch zu einem *Übermenschlichen* verhält.

Ursprünglich ist das Spiel eine darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz. Die anfänglichsten Spiele sind die magischen Riten, die großen Gebärden kultischer Prägung, in welchen der archaische Mensch sein Innestehen im Weltzusammenhang deutet, wo er sein Schicksal „darstellt“, die Ereignisse von Geburt und Tod, von Hochzeit, Krieg, Jagd und Arbeit sich vergegenwärtigt. Die symbolische Repräsentanz der magischen Spiele schöpft Elemente aus dem Umkreis der schlichten Wirklichkeit, aber schöpft auch aus dem Nebelreich des Imaginären. In den Urzeiten ist das Spiel nicht so sehr verstanden als lusttiefer Lebensvollzug abgesonderter einzelner oder Gruppen, die aus dem Sozialzusammenhang zeitweise sich loslösen und ihr kleines Eiland ephemeren Glücks bewohnen. Das Spiel ist uranfänglich die stärkste *bindende* Macht, ist gemeinschaftsstiftend – anders zwar als die Gemeinschaft zwischen den Abgeschiedenen und Lebenden, anders als die Herrschaftsordnung und auch anders als die elementarische Familie. Die frühmenschliche Spielgemeinschaft *umgreift* alle diese genannten Formen und Gestalten des Miteinanderseins und bewirkt eine Gesamtvergegenwärtigung des ganzen Daseins; sie schließt den Kreis der Lebensphänomene zusammen als die Spielgemeinde des *Festes*. Das archaische Fest ist mehr als Volksbelustigung, es ist die erhöhte, in die magische Dimension erhöhte Wirklichkeit des Menschenlebens in allen seinen Bezügen, ist kultisches Schauspiel, wo der Mensch die Nähe der Götter, der Heroen und der Toten verspürt und sich in die Gegenwart aller segnenden und furchtbaren Mächte des Weltalls gestellt weiß. So hat das urtümliche Spiel auch einen tiefen Zusammenhang mit der Religion. Die Festgemeinde umfängt die Schauenden, die Mysten und Epopen eines kultischen Spiels, wo die Taten und Leiden der Götter und Menschen über die Schaubühne gehen, deren Bretter in der Tat die *Welt* bedeuten.

| III

Unser bisheriger Versuch, die Struktur des Spiels in einigen Formbegriffen zu fassen, wie Spielstimmung, Spielgemeinde, Spielregel, Spielzeug und Spielwelt, gebrauchte immer wieder den Ausdruck „das Imaginäre“. Man kann das Wort mit „Schein“ übersetzen. Aber darin ballt sich eine eminente geistige Verlegenheit zusammen. So im Ungefähren verstehen wir den Terminus „Schein“, besonders in

bestimmten konkreten Situationen. Aber es bleibt mühsam und schwierig, herauszusagen, was wir eigentlich damit meinen. Die größten Fragen und Probleme der Philosophie stecken in den alltäglichsten Worten und Dingen. Der Begriff des Scheins ist so dunkel und unausgelotet wie der Begriff des Seins – und beide Begriffe gehören auf eine undurchsichtige, verwirrende, geradezu labyrinthische Art zusammen, durchdringen und durchspielen einander. Der Gang des Denkens, der sich auf sie einläßt, führt immer tiefer ins Unausdenkliche.

44 | Mit der Frage nach dem Schein, sofern er zum menschlichen Spielen gehört, ist ein philosophisches Problem angerührt. Das Spiel ist schöpferische Hervorbringung, ist eine Produktion. Das Produkt ist die Spielwelt, eine Sphäre von Schein, ein Feld, mit dessen Wirklichkeit es offenbar nicht gut bestellt ist. Und doch ist der Spielweltschein nicht einfach nichts. Wir bewegen uns darin, während wir spielen; wir leben darin – gewiß manchmal leicht und schwebend wie in einem Traumreich, manchmal aber auch voll inbrünstiger Hingebung und Versunkenheit. Solcher „Schein“ hat mitunter eine stärkere erlebnishafte Realität und Eindruckskraft als die massiven Alltagsdinge in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit. Was ist nun das Imaginäre? Wo ist der Ort dieses seltsamen Scheins, welches ist sein Rang? Von der Orts- und Rangbestimmung hängt nicht zuletzt der Einblick in die ontologische Natur des Spiels ab.

45 Üblicherweise reden wir in mehrfachem Sinne von Schein. Wir meinen zum Beispiel den äußeren Anschein der Dinge, das oberflächliche Aussehen, den bloßen Vordergrund und dergleichen. Dieser Schein gehört zu den Sachen selber – wie die Schale zum Kern, wie die Erscheinung zum Wesen. Ein andermal | sprechen wir von Schein im Hinblick auf eine trügende subjektive Erfassung, eine irrtümliche Meinung, eine unklare Vorstellung. Dann liegt der Schein in uns, den falsch Auffassenden – liegt im „Subjekt“. Daneben gibt es aber auch einen subjektiven Schein, der nicht aus dem Wahrheits- bzw. aus dem Irrtumsverhältnis des Vorstellenden zu den Sachen selbst gedacht ist – einen Schein, der legitim in unserer Seele beheimatet ist, eben als Gebilde der Einbildungskraft, der Phantasie. Diese abstrakten Unterscheidungen brauchen wir, um unsere Frage zu formulieren. Was für ein Schein ist die Spielwelt? Ein Vordergrund der Sachen? Eine trügende Vorstellung? Ein Phantasma in unserer Seele? Niemand wird bestreiten wollen, daß in jedem Spiele die Phantasie sich besonders auswirkt und auslebt. Aber sind Spielwelten *nur* Phantasiegebilde? Es wäre eine zu billige Erklärung, wollte man sagen, das imaginäre Reich

der Spielwelt bestünde ausschließlich in der menschlichen Einbildung, sei eine Übereinkunft privater Wahnvorstellungen oder privater Phantasieakte zu einem Kollektivwahn, zu einer intersubjektiven Phantasie. Spielen ist immer ein Umgang mit Spielzeugen. Schon vom Spielzeug her kann man sehen, daß das Spielen nicht in einer seelischen Innerlichkeit allein und ohne Anhalt in der objektiven Außenwelt geschieht. Die Spielwelt enthält subjektive Phantasieelemente und objektive, ontische Elemente. Phantasie kennen wir als Seelenvermögen, wir kennen den Traum, die inneren Anschauungen, die bunten Phantasiegehalte. Was aber soll ein objektiver, ein ontischer Schein besagen? Nun, es gibt in der Wirklichkeit ganz merkwürdige Dinge, die unleugbar selber etwas Wirkliches sind und doch in sich ein Moment von „Unwirklichkeit“ enthalten. Das klingt merkwürdig und verwunderlich. Aber jeder kennt dergleichen, nur bezeichnen wir diese Dinge gewöhnlich nicht so umständlich und abstrakt. Es sind einfach objektiv vorhandene *Bilder*. Etwa eine Pappel am Seeufer wirft ihr Spiegelbild auf die schimmernde Wasserfläche. Nun gehören Spiegelungen selber mit zu den Umständen, wie wirkliche Dinge in einer lichterfüllten Umgebung sind. Dinge im Licht werfen Schatten, Uferbäume spiegeln sich im See, auf glattem, blankem Metall finden die Umgebungsdinge einen Widerschein. Was ist das Spiegelbild? Als Bild ist es wirklich, ist ein wirkliches Abbild des wirklichen, originalen Baumes. Aber „im“ Bild ist ein Baum dargestellt, er erscheint auf der Wasseroberfläche, doch so, daß er dort nur im Medium des Spiegelscheins, nicht in Wirklichkeit vorkommt. Schein solcher Art ist eine *eigenständige* Sorte von Seiendem und enthält als konstitutives Moment seiner Wirklichkeit ein spezifisch „Unwirkliches“ in sich – und ruht überdies damit einem anderen, schlicht wirklichen Seienden auf. Das Pappelbild verdeckt nicht das Stück Wasserfläche, auf der es spiegelhaft aufscheint. Die Spiegelung der Pappel ist *als* Spiegelung, das heißt als ein bestimmtes Lichtphänomen, eine wirkliche Sache und befaßt die „unwirkliche“ Spiegelweltpappel in sich. Das mag vielleicht zu geschraubt klingen – und doch ist es keine entlegene, sondern eine allbekannte Sache, die uns tagtäglich vor Augen liegt. Die ganze Platonische Seinslehre, welche die abendländische Philosophie in weitem Ausmaße maßgeblich bestimmt hat, operiert immer wieder mit den Modellen von Abbild als Schatten und Spiegelung und deutet damit den Bau der Welt.

Der ontische Schein (Spiegelung und dergleichen) ist mehr als nur ein Analogon zur Spielwelt, er kommt zumeist als ein struktu-

relles Moment selber in der Spielwelt vor. Spielen ist ein wirkliches Verhalten, das gleichsam in sich eine „Spiegelung“: das spielweltliche
48 Verhalten gemäß den Rollen, befaßt. | Überhaupt die Möglichkeit, seitens des Menschen einen spielweltlichen Schein produktiv zu erzeugen, hängt in hohem Grade ab von dem Faktum, daß es schon in der Natur an sich einen wirklichen Schein gibt. Der Mensch kann nicht Kunst Dinge überhaupt nur machen, er kann auch künstliche Dinge verfertigen, zu denen ein Moment von *seiendem Schein* mitgehört. Er entwirft imaginäre Spielwelten. Das kleine Mädchen ernennt kraft einer imaginär durchwirkten Produktion den Stoffball eines Puppendinges zu seinem „lebendigen Kinde“, und sich selbst versetzt es in die Rolle der „Mutter“. Immer gehören zur Spielwelt wirkliche Dinge – aber teils haben sie den Charakter ontischen Scheins, teils sind sie umkleidet mit einem aus der menschlichen Seele herstammenden subjektiven Schein.

Spielen ist endliches Schöpfertum in der magischen Dimension des Scheins.

Es ist ein Problem von größtem Tiefgang und härtester Denkschwierigkeit, genau zu entfalten, wie sich im Menschenspiel Wirklichkeit und Unwirklichkeit durchdringen. Die seinsbegriffliche Bestimmung des Spiels führt in die Kardinalfragen der Philosophie zurück, in die Spekulation über Sein und Nichts und Schein und Werden.
49 Doch das können wir an | dieser Stelle nicht entwickeln. Aber man sieht jedenfalls, daß die übliche Rede von der Unwirklichkeit des Spiels kurzschlüssig bleibt, wenn nicht die rätselhafte Dimension des Imaginären befragt wird. Welchen humanen und welchen kosmischen Sinn hat dieses Imaginäre? Bildet es einen abgezirkelten Bezirk inmitten der übrigen Dinge? Ist das seltsame Land des Unwirklichen die erhöhte Stätte der beschwörenden Vergegenwärtigung der *Wesenheiten* aller Dinge überhaupt? In der magischen spielweltlichen Spiegelung wird das zufällig herausgegriffene Einzelding (etwa das Spielzeug) zum *Symbol*. Es repräsentiert. Das Menschenspiel ist (auch wenn wir es längst nicht mehr wissen) die symbolische Handlung einer Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben.

Die ontologischen Probleme, die das Spiel uns aufgibt, erschöpfen sich nicht in den angezeigten Fragen nach der *Seinsart* der Spielwelt und nach dem Symbolwert des Spielzeuges bzw. der Spielhandlung. In der Geschichte des Denkens wird nicht nur versucht, das *Sein* des Spieles zu fassen – es wird auch die ungeheure Umkehrung gewagt, *vom Spiel aus den Sinn des Seins* zu bestimmen. Dies nennen

wir den spekulativen Spielbegriff. In Abkürzung gesagt: Spekulation ist Kennzeichen | nung des Wesens des Seins *im Gleichnis eines Seienden*, ist eine begriffliche *Weltformel*, die von einem *innerweltlichen* Modell abspringt. Die Philosophen haben schon viele solche Modelle verbraucht: Thales das Wasser, Platon das Licht, Hegel den Geist und so fort. Aber die Leuchtkraft eines solchen Modells hängt nicht ab von der wählenden Willkür des jeweiligen Denkers – es kommt entscheidend darauf an, ob in der Tat das Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt. Wo immer der Kosmos seine Verfassung, seinen Bau und Grundriß in einem innerweltlichen Ding gleichnishaft wiederholt, ist damit ein philosophisches Schlüsselphänomen bezeichnet, von dem aus sich eine spekulative Weltformel entwickeln läßt.

Das Phänomen des Spiels ist nun eine Erscheinung, die als solche schon durch den Grundzug symbolischer Repräsentanz ausgezeichnet ist. Wird vielleicht das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher? Dieser verwegene, kühne Gedanke ist wirklich gedacht worden. In der Morgenfrühe des europäischen Denkens stellt Heraklit den Spruch auf: „Der Weltlauf ist ein spielendes Kind, Brettsteine setzend – eine Königsherrschaft | des Kindes.“ (Fragment 52) Und nach 25 Jahrhunderten der Denkgeschichte heißt es bei Nietzsche: „Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat *in* dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes“ – „die Welt *ist* das Spiel des Zeus ...“ (*Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*)

Die Tiefe einer solchen Konzeption, aber auch ihre Gefahr und Verführungsgewalt, die zu einer ästhetischen Weltdeutung hindrängt, kann an diesem Orte nicht entfaltet werden. Aber die befremdliche Weltformel, welche das Seiende im Ganzen als ein Spiel walten läßt, mag vielleicht die Ahnung erwecken, daß das Spiel keine harmlose, periphere oder gar „kindische“ Sache ist – daß wir endlichen Menschen gerade in der schöpferischen Kraft und Herrlichkeit unserer magischen Produktion in einem abgründigen Sinne „aufs Spiel gesetzt“ sind. Wird das Wesen der Welt als Spiel gedacht, so folgt für den Menschen, daß er das einzige Seiende ist im weiten Universum, welches dem waltenden Ganzen zu *entsprechen* vermag. Erst in der Entsprechung zum Übermenschlichen vermöchte dann der Mensch in sein einheimisches Wesen zu gelangen.

- 52 | Die spielhafte Offenheit des menschlichen Daseins zum spielenden Seinsgrund alles Seienden hin sagt der Dichter also aus:

„Solang du Selbstgeworfnes fängst, ist alles /
Geschicklichkeit und läßlicher Gewinn –; /
erst wenn du plötzlich Fänger wirst des Balles, /
den eine ewige Mit-Spielerin /
dir zuwarf, deiner Mitte, in genau /
gekonntem Schwung, in einem jener Bögen /
aus Gottes großem Brücken-Bau: /
erst dann ist Fangen-Können ein Vermögen, – /
nicht deines, einer Welt. Und wenn du gar /
zurückzuwerfen Kraft und Mut besäße, /
nein, wunderbarer: Mut und Kraft vergäße /
und schon geworfen *hättest*, ... (wie das Jahr /
die Vögel wirft, die Wandervogelschwärme, /
die eine ältere einer jungen Wärme /
herüberschleudert über Meere –) erst /
in diesem Wagnis spielst du gültig mit. /
Erleichterst dir den Wurf nicht mehr; erschwerst /
dir ihn nicht mehr. Aus deinen Händen tritt /
das Meteor und rast in seine Räume ...“
(Rilke, Späte Gedichte).

Wenn die Denker und Dichter so menschlich tief auf die gewaltige Bedeutung des Spieles hinweisen, sollten wir auch noch eingedenk sein jenes Wortes: daß wir nicht in das Himmelreich eingehen können, wenn wir nicht werden wie die Kinder.

Interpretationen

Cathrin Nielsen

Hin zu einer Ontologie des Spiels. *Oase des Glücks* im Kontext von Finks Denkweg



Eva Schwab, *Der Kirchgang* (2005; Privatbesitz)

1.

Entscheidend an der schmalen Schrift *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* (1957), als deren große, tiefer ausholende Schwester man *Spiel als Weltsymbol* (1960) betrachten kann, ist für mich vor allem das, was der Untertitel zum Ausdruck bringt: das Kreisen um eine »Ontologie des Spiels«. Die Frage nach der Ontologie des Spiels wiederum lässt sich als eine Vertiefung und kritische Reformulierung der phänomenologischen Methode begreifen, deren

Grundriss Eugen Fink in nuce bereits in seiner 1929 bei Husserl und Heidegger eingereichten Dissertation *Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit* vorgezeichnet hat.¹ Ausgangspunkt ist hier die Bildwahrnehmung: Jedes Bild (zum Beispiel als Gemälde an der Wand) bringt in den Ort, in den es eingefügt wird, eine spezifische »Unwirklichkeit« ein, eine imaginäre Welt, die sich nicht aus dem Gefüge unserer alltäglichen Wirklichkeit ableiten lässt. So erkenne ich beispielsweise in der kleinen Enkaustik oberhalb meines Schreibtisches, gleich neben der Lampe, den braunen Hinterkopf einer Person, die ihrerseits auf Dutzende junger Mädchen blickt, die aus dem dunklen Bauch einer Kirche strömen. Manche von ihnen halten die Köpfe gesenkt, andere Gesichter leuchten hell hervor und rufen in mir ein Haiku von Ezra Pound wach: »Das Erscheinen dieser Gesichter in der Menge: Blütenblätter auf einem nassen schwarzen Ast.«² Alles in diesem Bild ist in eine »bildweltliche Gegenwart«³ gebannt, in der nichts »aussteht«: Ich muss auf nichts außerhalb ihrer rekurrieren, alles strömt mir entgegen, ist auf seine Weise *da*. Die imaginäre Welt des Bildes ist »gegenwärtig, an ihr selbst zugänglich«⁴ – und doch ist sie zugleich auf spezifische Weise *unwirklich*. Sie ist nicht unwirklich oder imaginär wie etwas, das wir erinnern oder uns eigens in der Vorstellung vergegenwärtigen müssen, da es sich unserer Wahrnehmung entzieht. Diese in der Zeitlichkeit verwurzelten, nicht wahrnehmungsmäßig gegebenen intentionalen Akte bedürfen ja, anders als das Bild, gerade einer nachträglichen Vergegenwärtigung. Die Unwirklichkeit des Bildes ist vielmehr eine, die sich im Rahmen einer bestimmten *Wirklichkeit* einstellt, die ebenfalls wahrgenommen wird. Oder, mit Finks Worten: »[D]ie Unwirklichkeit einer Bildwelt ist nur, solange sie umgriffen wird von der Gesamt-

¹ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, Den Haag 1966, 1–78.

² Ezra Pound, »In einer Station der Metro«, in: ders., *Personae / Masken. Gedichte*, übersetzt aus dem Englischen von Eva Hesse, München 1992, 175 (»The apparition of these faces in the crowd: / Petals on a wet, black bough«).

³ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 74.

⁴ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

wirklichkeit des Bildes, das die mediumbildende Einheit von Bildwelt und Träger ist.«⁵

Wenn ich mich in den »Kirchgang« versenke, beziehe ich mich nämlich in einem, wie Fink sagt, »medialen Akt«⁶ auf beides: auf die Bildwelt dort mit ihren ganz eigenen Koordinaten wie zugleich auf den Träger, an dem sie mir entgegentritt. Beide Gegebenheiten »überdecken« sich: Die Farbtöne sind sowohl Pigmente auf dem Nesselgewebe als auch die hellen Gesichter, Blumenkränze und Gewänder des aus dem dunklen Kircheninneren hervorquellenden festlichen Zuges, der das Bild rechts unten zu verlassen und oben wieder in es einzutreten scheint. In ihrem Zusammenfall mit Leinwand und Farbe wird »Der Kirchgang« zu einem »wirklichen ›Schein‹«,⁷ während die Wirklichkeit von Leinwand und Farbe ihrerseits »durchsichtig« wird auf das Erscheinen des Bildes.

Es ist dieses »Durchsichtigwerden«, das Fink interessiert. Die besondere Mitgegenwart des Bildträgers *in der Weise der Transparenz* erlaubt es der Bildwelt nämlich, »an ihm« in den Raum einzutreten, und zwar als etwas, was in ihn zugleich einen Riss, eine unableitbare, ursprüngliche Dimensionalität einschreibt. Auf der anderen Seite legt sich die Bildwelt ihrerseits so über den Träger, dass dessen Wirklichkeit durch sie hindurch weiterhin gegenwärtig bleibt und die Bildwelt dadurch verortet (so wie das Wasser in der Spiegelung eines Baumes auf seiner Oberfläche der Wahrnehmung gegenwärtig bleibt). In diesem »Zwischen« von »trägerhafter« Verortung und Aufriss kommt zum Ausdruck, was der frühe Fink die »Fensterhaftigkeit«⁸ des Bildes nennt, sein »Sichöffnen«, in dem zugleich eine »eigenartige ›Ichspaltung« des Bildbetrachtenden« wurzle: Wenn ich in die Welt von »Der Kirchgang« eintauche, bleibe ich zum einen das (am Schreibtisch sitzende) Subjekt der realen Welt, der das Bild »als Korrelat eines medialen Aktes angehört«. Durch seine Fensterstruktur fungiere ich jedoch

⁵ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75. Vgl. hierzu Hans Rainer Sepp, »Ort der imaginären Dinge«, in: ders., *Philosophie der imaginären Dinge*, Würzburg 2017, 420–448.

⁶ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

⁷ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

⁸ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 77.

zugleich als »das Zentrum der Orientierung der Bildwelt«,⁹ also als *ihr* Subjekt. Ich bin empirisch in der Wirklichkeit und *zugleich* »Einklasstor« und Nullpunkt der Orientierung für etwas, das dieser Wirklichkeit nicht zugehört und ihre Gegebenheitsweise übersteigt.

2.

Die im Zugleich von Träger und Bildwelt aufscheinende Fensterstruktur des Bildes – oder das »Sichöffnen« – wird in der VI. *Cartesianischen Meditation* wie in den umfangreichen Notizen, die ihre Genese begleiten, weitergedacht. Wie kann, so Fink, etwas beschrieben werden, dessen »Unwirklichkeit« einerseits analog zur »Wirklichkeit« wahrgenommen wird, andererseits aber den Bedingungen dieser Wirklichkeit radikal widerstreitet, ja sie im Grunde durchstreicht (Fink verwendet hierzu die griechische Negationspartikel *me-*)? Bedarf die besondere Gegenwart der Bildwelt, die sich in ihrer *Totalität* gerade nicht im Rekurs auf die Wirklichkeit fassen lässt, sondern mir in ihrem Erscheinen vollgültig entgegentritt, nicht einer anderen, ihrerseits inchoativen Herangehensweise und Begrifflichkeit, die ihrem ursprünglich-eröffnenden Charakter korrespondiert? Eine solche »genetische« Aufklärung müsste, statt auf eine entsprungene Wirklichkeit zu rekurrieren, auf den Ursprung selbst zurückgehen, und diesen lokalisiert Fink zunächst mit Husserl in der transzendentalen Subjektivität. Der Durchbruch auf diesen »Urboden« wird in der Epoché vollzogen, in der das Ich sich »entmenschet«, das heißt, »den transzendentalen Zuschauer in sich frei[legt]«, in ihn »vergeht«.¹⁰ Es »vergeht« in ein anonymes Bewusstsein, das jeden individualisierenden Zug (jede ontische Wirklichkeit) von sich abgestreift hat. Dadurch nimmt es, so Fink, den Charakter einer »ontologische[n] Undurchsichtigkeit«,¹¹ ja »ontologischen Irrealität« an; es erscheint als etwas *Me-ontisches*, »auf das hin alles Seiende (Welt) relativ ist, [...] ein

⁹ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 78.

¹⁰ Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation. Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, hrsg. von Hans Ebeling, Jann Holl und Guy van Kerckhoven (Hua Dok 2), Dordrecht 1988, 43 f. (Hervorh. C. N.).

¹¹ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 1. Die Doktorarbeit und erste Assistenzjahre bei Husserl*, hrsg. von Ronald Bruzina (EFGA 3.1), Freiburg/München 2006, 319.

Seiendes, das eigentlich kein Seiendes ist.«¹² Gleichzeitig bleibt jedoch das Ist, das Sein, als Faktum bestehen, allem voran in Gestalt des die Epoché ausübenden Ich selbst: Ich kann mich meinem eigenen Sein nicht wie ein Zuschauer gegenüberstellen (mich vergegenständlichen), ich bin ja immer schon dabei, ja noch mehr: Ich selbst *bin* dieses paradoxe Zugleich von Verortetheit, ontischer, individuierter Faktizität, und *zugleich* etwas transzendental Vorgängiges – ich selbst bin, jeder und jede von uns *ist*, so Fink, eine »Lücke im Kosmos«.¹³

Was seinen Ausgang von der Bildwahrnehmung als Riss der Imagination durch die Wirklichkeit nahm, führt Fink also nun über die phänomenologische Reduktion zu einer grundsätzlichen Besinnung auf den ontologisch paradoxen Seinsvollzug des Menschen oder seinen Seinsvollzug in *Freiheit*.¹⁴ Genauer denkt er diesen als »Weg des Lebens zur Wahrheit seiner selbst, zur ›Vollendung seiner weltlich-fragmentarischen Existenz‹«. ¹⁵ Diese als auf höchste Weise *bewegt* zu denkende und prinzipiell unabschließbare Vollendung ereigne sich als »*Bemächtigung der Macht des Seinsspieles*«:¹⁶ »Der Mensch als philosophierender entreißt sich der Eingelassenheit in das Seiende und wird zum selbstmächtigen Versucher des Seins, zum Weltspieler.«¹⁷ Dabei mache das »Seinsspiel« nicht nur das positive Wesen der menschlichen Freiheit aus, sondern das (verbal zu denkende) Wesen des Seins schlechthin. Es ist »*in sich vergänglich*«,¹⁸ und der Mensch als »Weltspieler« nun der Ort der »*kosmischen Offen-*

¹² Zit. nach Ronald Bruzina, »Unterwegs zur letzten Meditation«, in: *Eugen-Fink-Symposium 1985*, hrsg. von Ferdinand Graf, Freiburg 1987, 85. Um das Paradox der Irrealität (des Nicht-Seins) der transzendentalen Subjektivität anzuzeigen bzw. die Einsicht, dass das, von dem her und woraufhin Welt für uns Welt ist, selbst etwas von der erscheinenden Welt radikal Unterschiedenes ist, spricht der frühe Fink auch vom Projekt einer »meontischen Philosophie des absoluten Geistes« (Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation*, 109 f.).

¹³ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 1* (EFGA 3.1), 296.

¹⁴ Vgl. hierzu Eugen Fink, »Vom Wesen der menschlichen Freiheit« (1947), in: ders., *Sein und Endlichkeit*, hrsg. von Riccardo Lazzari (EFGA 5.2), Freiburg/München 2016, 26–190.

¹⁵ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3. Letzte phänomenologische Darstellung: Die »Krisis«-Problematik*, hrsg. von Ronald Bruzina (†), Francesco Alfieri und Guy van Kerckhoven (EFGA 3.3), Freiburg/München 2023, 705.

¹⁶ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 705.

¹⁷ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 699.

¹⁸ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 700: »Das Spiel ist aus.«

heit«,¹⁹ an dem es immer wieder neu und anders zur Erscheinung gelangt. Das Spiel des Seins lässt sich somit weder aus der Wirklichkeit des Seienden ableiten noch aus der konstituierenden Subjektivität. Vielmehr gilt es, Substanz und Subjekt gleichermaßen als etwas aufzuzeigen, das in die Struktur des Spiels zurückweist – eine Art neuerlicher Reduktion (wenn man so will), aber nun so, dass das, was eingeklammert wird, zugleich als Austragungsort bewahrt bleibt, ja mehr noch: zum *performativen Symbol* dessen wird, was entzughaft in ihm aufscheint: Welt.

3.

In *Oase des Glücks* (1957) nimmt Fink den Ausgang vom Darstellungsspiel. Auch hier gehen Wirklichkeit und Unwirklichkeit ein Verhältnis der paradoxen »Deckung« ein.²⁰ Die Requisiten, die Spielenden, die Gemeinschaft in der Verbindlichkeit der Dramaturgie und die daraus entspringenden Regeln schließen sich zu einer »Spielwelt« zusammen (vgl. 19 ff.), in der ein »rätselhaftes Feld« er-spielt wird, »das nicht nichts und doch nichts Wirkliches ist« (22) und in dem sich zugleich alles in (s)einer eigenen Gegenwart begründet. Der Unterschied zwischen Bild und Spiel liegt zunächst im Vollzugsmoment: Während das Bild wesentlich Produkt ist, ist das Spiel ein endliches Produzieren: Wir spielen nur, solange wir die Spielwelt hervorbringen. Sobald dieses Produzieren gestört oder beendet wird, sobald »Entzauberung« eintritt, ist das Spiel »aus«.²¹ Im Spielen verweisen alle Zwecke auf das Spielen selbst. Durch seinen grundlosen »Zeitspielraum« entführt es uns aus dem projektiven Streben und die futu-

¹⁹ Notiz aus dem Umkreis des Textes »Zur Weltbedeutung des Spiels« (1973), in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 301.

²⁰ Zum strukturellen Vergleich von Bildwelt und Spielwelt vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 113 ff. Je weniger abbildhaft das Bild ist, desto mehr Züge des freien, grundlosen Spiels gewinnt es und wird darin zum Symbol der Welt.

²¹ Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 107 ff.: »Die Optik des Entzauberten«. In diesem Zusammenhang wird für Fink der »Enthusiasmus« als Gegenbewegung und beschwingende Kraft zunehmend zum Schlüssel für den die phänomenologische Reduktion ablösenden spekulativen Sprung in das Spiel der Welt; vgl. Eugen Fink, »Das Wesen des Enthusiasmus« (1947), in: ders., *Sein und Endlichkeit* (EFGA 5.2), 11–25.

ristische Architektur seiner Zwecke und »schenkt Gegenwart« (17). Fink spricht titelgebend von einer »Oase« angekommenen Glückes« (17); im Spiel findet die menschliche Freiheit »Zeit für sich selber.«²² Auf diese Weise steht das Spiel den anderen Existenzphänomenen »gleichsam *gegenüber*« (18) – als »eine Dimension des Scheins, wo das menschliche Dasein in allen Formen seiner Weltbegegnung sich in sich selber spiegelt und sich vergegenwärtigt.«²³ Das Spielen ist als ein Verhalten *in* der Welt zugleich eines *zur* Welt.

Es gilt daher, so Fink, das Spiel über das Anthropologische hinauszuendenken, auch über die einseitige Verankerung in der Freiheit; es ist mehr als »darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz« (24). Um dieses »Mehr« zu fassen, kehrt er erneut zum Bild zurück beziehungsweise zu dem fragwürdigen Verhältnis von Wirklichkeit und Unwirklichkeit oder Sein und Schein (vgl. 27). Was ist der Seinssinn dieser imaginären Dimension? In der abendländischen Metaphysik, insbesondere seit Platon, wird das Bild als Nachahmung (*mimesis*) oder Abbild eines seismächtigeren Urbildes gedacht. Der Nachzeichnung dieser wirkmächtigen Deutung widmet Fink einen Großteil von *Spiel als Weltsymbol*. Wichtig für unseren Zusammenhang ist sein damit verbundener Versuch, zu einem Ansatz zu gelangen, der von der Auffassung des Spiels als Abbildung von Wirklichem im Medium einer »Unwirklichkeit« abweicht.²⁴ Einen solchen findet er im archaischen Kultspiel. Hier erweise sich die Irrealität des szenischen Bildes als eine Art »Einklaßraum für eine überwältigende Übermacht«. Das

als Ganzes nie sichtbare Ganze erscheint in einem Binnenfeld seiner selbst. Es ist reluzent in sich. Das *totum* geht in einen Teil seiner selbst zurück und überhöht dieses innerweltliche Stück durch den Rückschein des Ganzen. Dadurch ist hier alles anders als bei einer Auffassung des Spieles als Abbildung von Wirklichem im Medium einer »Unwirklichkeit«. Hier ist die »Unwirklichkeit« der Grundzug der symbolhaften Repräsentanz des Weltganzen in einem Innerweltlich-Seienden.²⁵

²² Vgl. Eugen Fink, »Freiheit und Zeit«, in: ders., *Sein und Endlichkeit* (EFGA 5.2), 497–508, 507.

²³ Eugen Fink, »Freiheit und Zeit« (EFGA 5.2), 507.

²⁴ Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 153 ff.

²⁵ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

4.

Hier nun liegt das entscheidende Moment für den kosmologischen Ansatz des Spätwerks (in nuce vorgedacht in der »Spaltung« des vor dem Bild verharrenden und zugleich in seine imaginäre Welt eintauchenden Betrachters). Die aporetische Struktur des Spiels – sein Zugleich von Wirklichkeit und Unwirklichkeit – besagt, dass der im Spiel eröffnete Schein der Immanenz des Faktischen einen Riss zufügt, sie unterbricht, wobei sich in dieser Unterbrechung zugleich eine Gegenwärtigung vollzieht, in deren medialer Struktur sich die Weltstellung des Menschen widerspiegelt. Sie wird zum Grundzug der »symbolhaften Repräsentanz« des Weltganzen in einem innerweltlich Seienden. Fink bezieht den Begriff des Symbols auf seinen griechischen Wortursprung zurück – auf das Verb *symballein* (zusammenfallen) – und deutet es als wiederum nicht statischen, sondern vollzugshaften »Zusammenfall von Bruchstückhaftem mit seiner Ergänzung«. ²⁶ Der Riss ergänzt das Fragment ins Ganze, und dieses Ganze der menschlichen Existenz ist weder eine innerweltliche Ergänzung noch eine existenziale Bestimmung des Menschseins, sondern »Welt«. ²⁷ Symbol ist somit ein endliches Ding »in der inneren Transparenz auf das es bedingende Walten der Welt hin«. ²⁸ Durchsichtigkeit, Transparenz – hier ist die »Fensterstruktur« der Dissertation von 1929 wiederzuerkennen. Statt von »Deckung« von Leinwand und Bildwelt in der Bildwahrnehmung spricht Fink aber nun von der »Welttiefe« der Dinge im Sinne ihrer Durchsichtigkeit auf den »Grund ihrer selbst«, der sie wiederum »im Grunde« *selbst sind* – im paradoxen Modus der (vom Wirklichen her gedeuteten) Unwirklichkeit. Die

²⁶ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

²⁷ Fink grenzt das, was er den »kosmologischen Weltbegriff« nennt, bereits 1934 strikt von Heideggers existenzialem Weltbegriff ab: Dieser sei »keineswegs der eigentlich *kosmologische*, ist auch *nicht ursprünglicher*. [...] Nicht weil das *Dasein* als *Transzendenz* über alles Seiende hinaus »ekstatisch« ist, gibt es die *Welt*, sondern weil die Welt als der kosmische Enthalt auch das *Dasein* einbegreift, ist die *ekstatische Struktur des Daseins erst möglich*.« Dabei widerspricht die »Weltunendlichkeit als metaphysische Verfassung des Menschen [...] nicht seiner *Endlichkeit*, da diese der Gegenbegriff gegen die *spekulative Unendlichkeit* ist.« (Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2* [EFGA 3.2], 253) Zur Weltauffassung des späten Heidegger und deren Nähe zu Finks Kosmologie vgl. Damir Barbarić, »Das Spiegelspiel. Zur Weltauffassung beim späten Heidegger«, in: »*Welten*« – *Zur Welt als Phänomen*, hrsg. von Günther Pöltner und Martin Wiesbauer, Frankfurt am Main 2008, 112–127.

²⁸ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 141.

»wie Blüten auf einem nassen schwarzen Ast« aufleuchtenden Gesichter in der kleinen Enkaustik »Der Kirchgang« weisen also jetzt in die »Weltbewegung des Erscheinens« als »in sich selber gegenläufige Bewegung«, »Strom und Gegenstrom«, »Kommen und Gehen [...], Aufgang und Untergang«. ²⁹ In der Simultaneität des »Hinauf und Hinab«, ³⁰ die Fink auch als Zwiefalt der zeit- und raumgebenden Welt qua *physis* kennzeichnet, sind sie *reines Erscheinen*. Sobald sie aus diesem herausfallen (es beispielsweise auf einen außerbildweltlichen Grund übersteigen), ist »das Spiel aus«.

Da hier die Einbruchsstelle von Welt ins Binnenweltliche aufscheint, bildet das menschliche Spiel für das kosmologische Denken das Nadelöhr, das den spekulativen Sprung ins Ganze fest an die Bezeugung durch das endliche Individuum – das faktische, leibliche Ich im Hier und Jetzt – als Austragungsort knüpft. Die Weltbedeutung des menschlichen Spiels ist, wie Fink in einem gleichnamigen Text aus dem Jahre 1973 schreibt, immer »eine Zutat des schöpferischen Bewusstseins, das sich die Totalität von allem, was ist, im Symbol vergegenwärtigt«. ³¹ Das wäre der *genetivus objectivus*: Im Spiel wird die Welt symbolisch »erspielt«, und die ontologische Herausforderung liegt darin, das Sein dieses schöpferischen Bewusstseins (Einbildungskraft), das Sein des Scheins, die Wirklichkeit des Imaginär-Unwirklichen näher zu bestimmen. Die größere und nach-metaphysisch drängendere Herausforderung aber liegt für Fink in der Umkehrung beschlossen, im *genetivus subjectivus*, also in dem von ihm als »spekulativ« gekennzeichneten Versuch, »vom Spiel aus den Sinn des Seins zu bestimmen« (28). Vom Spiel als Symbol der Welt (und jetzt ist die Welt das »Subjekt«) zu sprechen, als »spekulativer Weltmetapher« (29), erfordert gewissermaßen einen zweiten sym-

²⁹ Eugen Fink, *Alles und Nichts. Ein Umweg zur Philosophie*, in: ders., *Sein, Wahrheit, Welt*, hrsg. von Virgilio Cesarone (EFGA 6), Freiburg/München 2018, 333–533, 528.

³⁰ Vgl. hierzu Finks wiederholten Rekurs auf das Heraklit-Fragment DK 22 B 60: »Der Weg hinauf und hinab ist ein und derselbe« (*hodos ano kato mia kai houte*), in dem Heraklits »tiefste philosophische Einsicht« in die »Bewegtheit des Seins selbst« ausgesprochen sei: »[...] das Sein wirft aus sich zugleich den Raum der Helle und hüllt sich in Nacht; es ist ein einziges und unaufteilbares ›Geschehnis‹.« (Eugen Fink, *Grundfragen der antiken Philosophie*, hrsg. von Simona Bertolini und Riccardo Lazzari [EFGA 11], Baden-Baden 2023, 7–226, 183) Vgl. *Die Fragmente der Vorsokratiker. Griechisch und deutsch*, Bd. 1, unveränderter Nachdruck der 6. Auflage von 1951, hrsg. von Hermann Diels und Walther Kranz, Zürich 2004, 266.

³¹ Eugen Fink, »Die Weltbedeutung des Spiels« (1973), in: ders., *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 243–258, 253.

bolischen Akt, da in diesem der konkrete Austragungsort (Raum, Zeit, Spieler, Dinge, »Subjekte«/»Zugrundeliegende« usw.) selbst allererst zur Erscheinung kommt. Der Anhalt im Ontischen, der für das Imaginäre des Spiels unabdingbar war – als Bildträger oder konkreter Ort des Schauspiels, dessen imaginärer Dimension sich Spieler und Zuschauer stets bewusst sind –, ist nun wiederum nur in einer »zerbrochenen ›Gleichung« (also seinerseits symbolhaft) herzustellen: Nur in einer

zerbrochenen »Gleichung« können wir von einem *Spiel der Welt* reden. Das Spiel der Welt ist niemandes Spiel, weil es erst darin Jemande, Personen, Menschen und Götter gibt, und die Spielwelt des Weltspiels ist nicht ein »Schein«, sondern die *Erscheinung*. Die Erscheinung ist der universelle Ausgang aller Seienden, aller Dinge und Begebenheiten in ein gemeinsames, alles Vereinzelte zusammenschließendes Anwesen, in ein Anwesen – bei uns.³²

Sich aus einer solchen zerbrochenen »Gleichung« heraus zur Welt zu verhalten, bezeichnet nach Fink die Aufgabe einer heutigen Ontologie. Der »spekulative Spielbegriff« ziele daher auf eine »begriffliche Weltformel, die von einem *innerweltlichen Modell* abspringt« und in der zugleich (im Absprung) das »Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt« (29). So liege auch die Weltbedeutung des Spiels ihrerseits nicht in seinem möglichen *Modell*-Charakter für ein universales Weltverständnis. »Was« Spiel »ist« ergibt sich vielmehr immer wieder neu und anders aus dem performativen Vollzug der Ergänzung – des Spielens selbst –, mit anderen Worten: aus unserer eigenen schöpferischen Kraft, in der wir zugleich »in einem abgründigen Sinne ›aufs Spiel gesetzt« sind« (29).

³² Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 223.

Zur Vorgeschichte des Spiel-Begriffs auf dem frühen Denkweg Eugen Finks

1. Das Phänomen des Spiels im Werk von Eugen Fink

Das Büchlein *Oase des Glücks* erschien 1957 nur wenige Jahre vor Finks berühmtem Hauptwerk *Spiel als Weltsymbol*. Es schließt sich an die während des Sommersemesters desselben Jahres unter dem Titel »Das menschliche und das weltliche Problem des Spiels« gehaltenen Vorlesung direkt an, deren Typoskript Grundlage für das größere Buch von 1960 war. Jedoch geht die Urfassung von Finks Gedanken zur Ontologie des Spiels auf einen 1955 gehaltenen Vortrag zurück,¹ der seinerseits mit der anthropologisch-philosophischen Konzeption »eine[s] ursprünglichen Plural[s] von Sinnhorizonten«² menschlicher Existenz und Co-Existenz, welche in den Vorlesungen vom Wintersemester 1952/53 (»Grundprobleme der menschlichen Gemeinschaft«)³ und vom Sommersemester 1955 (»Grundphänomene des menschlichen Daseins«)⁴ zur Entfaltung kam, in unmittelbarem Zusammenhang steht. In diesen ausführlicheren Gedankenentwicklungen, welche einen unbestreitbaren Höhepunkt in Finks philosophischen Lehrtätigkeit darstellen, gilt *Oase des Glücks* als wertvolles Konzentrat. Das existentielle Grundphänomen des Spiels, das Fink mit seinem ontologisch-phänomenologischen Vorstoß in den laby-

¹ Den in der Evangelischen Akademie bei Bad Herrenalb gehaltenen Vortrag wiederholte Fink am 27. Januar 1957 im Südwestfunk in der Sendung »Kulturelles Wort / Die Aula«. Eine Fassung dieser Rede wurde veröffentlicht in: Horst Helmut Kaiser / Jürgen-Eckardt Pleines (Hrsg.), *Gedanken aus der Zeit. Philosophie im Südwestfunk*, Würzburg 1986, 11–34.

² Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), hrsg. von Annette Hilt, Freiburg/München 2018, 265.

³ Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), 11–286.

⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, hrsg. von Egon Schütz und Franz-Anton Schwarz, Freiburg/München 1979.

rinthischen Bedeutungsraumes des *ludus* in Betracht zieht, betrifft den Menschen »in der Gänze seines Daseins« (14). Es fügt sich in die rätselhafte und vieldeutige »Verflechtung der elementaren Existenzmomente« (14) ein, die die weiteren Grundphänomene des *Todes*, der *Arbeit*, der *Herrschaft* und der *Liebe* umfasst und das menschliche Leben im »dreifaltige[n] Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit« (15) bestimmt. Das verflochtene »Spannungsgefüge« (14) von fünf Grundphänomenen des menschlichen Daseins zu verstehen und »ihren Widerstreit und ihre gegenwärtige Harmonie zu erhellen« (14), sei aber eine »noch offene Aufgabe«, die Fink mit seinem Versuch, »in die Paradoxien unseres gelebten Lebens« (14) einzudringen, und somit mit dem Neuentwurf einer philosophischen Anthropologie ausdrücklich anvisiert hat.

Auf diese Weise knüpft er an grundlegende Fragestellungen der Philosophie an und versucht, sie neu – d. h. der epochalen, »noch unbegriffenen ontologischen Erfahrung«⁵ entsprechend, die dem modernen Menschen »in unserem vom Lärm der Maschinen durchtosten Jahrhundert« (9) zugewiesen ist – zu beantworten. Die uralte Frage »Was ist der Mensch?« stellt Fink auf die Probe in einer Weise, die sich von dem distanziert, was nach seiner ideengeschichtlichen Diagnose Gestaltungen unseres westlichen Denkens sind, das in seiner historischen Entwicklung durch ›Weltvergessenheit‹ gekennzeichnet ist.⁶ Der Mensch sei nicht bloß als *animal rationale* oder *imago dei*, nicht als eigenständiger *homo faber* noch als radikale Faktizität oder als »das noch nicht festgestellte Tier« im Sinne Nietzsches zu bestimmen. Gegen diese Bestimmungen des Menschenwesens, das mittels einer Abgrenzung vom angeblich minderwertigen Status der *animalitas* zum Vorschein komme, hebt Fink nicht nur hervor, dass »der Mensch wesentlich ein Plural«⁷ ist, sondern auch die kos-

⁵ Eugen Fink, »Zum Problem der ontologischen Erfahrung (1949)«, in: ders., *Nähe und Distanz. Phänomenologische Vorträge und Aufsätze*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Freiburg/München 1976, 128.

⁶ Die Weltvergessenheit, die das mit Parmenides begonnene und »durch den Gedanken des ›Seins‹ beherrschte Weltalter der Ontologie kennzeichnet, sei »ein geschichtliches Schicksal«, das »selber seine Zeit hat«. Sie entspreche dem »ontologischen Nihilismus« bzw. jenem Denken, »das den Seinsbegriff freihalten will von Nichtigkeit und damit das Sein unauflöslich an das Nichts bindet, als an seinen dunklen Schatten«; vgl. Eugen Fink, *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum – Zeit – Bewegung*, Den Haag 1957, 40–52.

⁷ Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), 260.

mologische Situiertheit des menschlichen Lebens, denn der Mensch lebt in eine Pluralität von Sinnhorizonten hinein, »die [er] nicht entwirft und nie entworfen hat«. ⁸ So setzt Fink die *humanitas* des Menschen in sein *Mittlertum*: Der Mensch als *ens cosmologicum* sei wesentlich *Mittler* und *Spieler*.

Finks Frage nach dem »Seinssinn« des Spielphänomens, dessen »Spannweite vom Puppenspiel des kleinen Mädchens bis zur Tragödie« (14) reicht, führt ihn also zur philosophisch-anthropologischen Auffassung der Seinsweise des Menschen als eines *Zwischenwesens*, das »zugleich ausgesetzt und geborgen ist« (15). Die eigentümliche »Öffnung des Menschseins« (Z-XXIX/24b)⁹ und seine wesenhafte »Mittler-Stellung« (Z-XXIX/115a) im Ganzen des Seins lassen den Menschen als das »fragliche Wesen« erscheinen, »das ist, indem es versucht zu sein, indem es improvisiert, indem es spielt: Der Mensch [ist] der Seinsspieler« (Z-XXV/129a). Wenn also »das Wesen des Menschen die Freiheit« und weiterhin das »Wesen der Freiheit das Spiel« (OH-V/24) ist, kann Fink *schon um 1935* mit syllogistischer Progression das »Spiel als metaphysisches Wesen des Menschen« (OH-V/27a) ansetzen. Die spielende Freiheit des weltoffenen Menschenwesens ist aber nicht komplett frei und nicht völlig ungebunden, sondern wird durch die erdhafte Natur im Menschen, durch die Übermacht der *physis* eingegrenzt. Das Fragmentarische im Menschen besteht grundsätzlich darin, dass er »eine in die Natur eingesenkte Freiheit« ist und so »an einen dunklen Drang« (15), an den mütterlichen Urgrund der Erde gebunden bleibt.¹⁰ Diese ewige, in der Seinsverfassung des Menschen angelegte Dialektik zwischen Natur und Freiheit erhält bei Fink eine »kosmische« Erweiterung ihrer Reichweite durch den – in der *Oase des Glücks* nur vorläufig und »formal angezeigten« – *spekulativen Spielbegriff*. Als »Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz« (24) wird das Menschenspiel zum *Weltsymbol*, d. h. zu einem von der Innerweltlichkeit herauspringenden Gleichnis des kosmischen Ur-Gesche-

⁸ Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), 265.

⁹ Die Texte aus den demnächst erscheinenden Teilbänden 3.3 und 3.4 der »Werkstatt«-Ausgabe werden, wie seit den ersten Pionierarbeiten von Ronald Bruzina üblich, mit Angabe der Nummer der Mappe und des Seitenfragments zitiert.

¹⁰ Zur Bestimmung der »erdhaften« Natur des Menschen und der Zerrissenheit seines pluralen Wesens vgl. Giovanni Jan Giubilato, »Vom Sinn der Erde«, in: Cathrin Nielsen / Hans Rainer Sepp (Hrsg.), *Wohnen als Weltverhältnis. Eugen Fink über den Menschen und die Physis*, Freiburg/München 2019, 42–59.

hens, des werdenden Aufkommens der Welt in die Gelichtetheit der Phänomenalität aus der Verborgenheit eines dunklen Urgrundes. Mit diesem ungeheuren Wagnis, »vom Spiel aus den Sinn des Seins« (28) zu denken, hat die Philosophie eben »im Gleichnis eines Seienden« (29) bzw. vom »innerweltlichen Modell« des Menschenspiels aus »das Wesen des Seins« oder »das waltende Ganze« (29) als *Welt-Spiel* gekennzeichnet und verstanden. Im Spiegelbild des Spiels wird das innerlichste Wesen des stetig aufkommenden und untergehenden Welt-Werdens, das »Schauspiel des Ganzen« (29), angeschaut. Nicht zufällig fallen hier die Namen von *Hegel*, *Heraklit* und *Nietzsche*, die mit ihren »spekulativen Weltmetapher[n]« das Spiel zum *speculum* des Ganzen gemacht haben und dem Menschen die Aufgabe erteilt haben, »in der Entsprechung zum Übermenschlichen« bzw. zum »waltenden Ganzen [...] in sein einheimisches Wesen zu gelangen« (29).

Ab der zweiten Hälfte der 1950er Jahre verdichten sich Finks Gedanken zum Spiel zunehmend und erreichen die Öffentlichkeit in Form von Vorträgen, Vorlesungen und Publikationen. Die im siebten Band der *Fink-Gesamtausgabe*¹¹ versammelten Texte belegen außerdem, dass Fink auch in den 1960er und 1970er Jahren die zahllosen Facetten des Spielphänomens untersuchte und es mit verschiedenen Bereichen der Kultur, Religion, Anthropologie und Pädagogik in Beziehung setzte. Tatsächlich kann ein kohärenter Bogen mit Resonanzen, Wiederaufnahmen mancher Themen und auch Änderungen einiger Perspektiven gespannt werden. Am Anfang steht der am 9. März 1946 gehaltene Vortrag Finks zu »Nietzsches Metaphysik des Spiels«¹², mit dem er sein Habilitationsverfahren erfolgreich beendete. Streifzüge in verschiedene Bereiche des Bedeutungs- und Funktionsraumes »Spiel« – u. a. auch in *Oase des Glücks* – führen dann zu Finks Hauptwerk von 1960 *Spiel als Weltsymbol*. In »Nietzsches Metaphysik des Spiels« finden wir u. a. einen klaren Hinweis auf die das Spielphänomen charakterisierende (und in *Oase des Glücks* wieder aufblitzende) »in sich wider-setzliche Einheit des Dionysischen und Apollinischen«¹³ vor. Der den Menschen »an zwei Extreme« (23) seiner Existenz führende Spielvollzug enthält nicht nur »das helle

¹¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010.

¹² Eugen Fink, »Nietzsches Metaphysik des Spiels«, in: Cathrin Nielsen / Hans Rainer Sepp (Hrsg.), *Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks*, Freiburg/München 2010, 25–37.

¹³ Eugen Fink, »Nietzsches Metaphysik des Spiels«, 36.

apollinische Moment der freien Selbstheit«, sondern birgt in sich auch »das dunkle dionysische Moment der panischen Selbstaufgabe«, der »Entrückung« und »Verzauberung« (24). Die Einsicht in die metaphysische Weltbedeutung des Spiels, die Fink erst in Nietzsches Denken abliest, verweist nicht nur auf seine späteren Auslegungen von Nietzsche,¹⁴ sondern auch auf die gigantische Anstrengung zurück, mit der Fink ab 1927 während seiner philosophischen Lehr- und Assistentenzeit bei Husserl seine eigene Philosophie entwickelte.¹⁵ Tatsächlich hatte Fink schon in den unter dem Titel *Eremitie* ausformulierten *Aphorismen aus einem Kriegstagebuch (1940–1944)* seine Meinung zum Ausdruck gebracht, dass Nietzsches Philosophie gerade nicht in »seine[r] hintergründig-abgründige[n] Psychologie, [...] seine[r] Kritik der bisherigen höchsten Werte, [...] seine[r] Bekämpfung der modernen Ideen, [...] sein[em] Nihilismus und seine[r] Überwindung« bestünde, sondern einfach und allein in »seine[r] Metaphysik des Spieles«.¹⁶ In dieser Schrift, der die Erträge des einmaligen Zusammenphilosophierens mit Husserl (1927–1938), der eigenen Erfahrungen während der Emigration in Leuven (1939–1940) und der »eremitischen« Kriegszeit (1940–1945) anvertraut sind, wird das Sein des Menschen ausdrücklich bestimmt »1) als Freiheit (negative und positive Freiheit); 2) als Spiel; 3) als Entbehrung und Sehnsucht; 4) als Vermittlung (Mittler)«.¹⁷ Der »Problemkreis«¹⁸ des eigenen Denkens sei von dieser Begriffskonstellation umspannt. Wenn also der Spiel-Begriff eine längere Vorgeschichte hat, als gemeinhin angenommen wird, bemüht sich der folgende Beitrag, die in *Oase des Glücks* enthaltenen Gedanken im Hinblick auf den früheren Denkweg Eugen Finks und stellenweise auch mit Rücksicht auf die neuesten Teilbände der »Werkstatt«,¹⁹ zu kontextualisieren. Diese neuen Materialien tragen entscheidend dazu bei, auf originelle

¹⁴ Vgl. Eugen Fink, *Nietzsches Philosophie*, Stuttgart 1960. Seine erste dem Denken Nietzsches gewidmete Vorlesung bot Fink im Sommersemester 1950 an. Die im Sommersemester 1952 begonnenen Übungen »zu Nietzsches Zarathustra« führt Fink im Wintersemester 1952/53 und Sommersemester 1953 weiter, bis er im Sommersemester 1954 seine zweite große Nietzsche-Vorlesung hält.

¹⁵ Vgl. Guy van Kerckhoven / Giovanni Jan Giubilato, *Weltaufgang. Die Geburt des kosmologischen Denkens Eugen Finks*. Freiburg/München 2023.

¹⁶ *Eremitie*, 73 (Nachlass Eugen Fink, Signatur E 015/103).

¹⁷ *Eremitie*, 46.

¹⁸ *Eremitie*, 65.

¹⁹ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt. Teilband 3: Letzte phänomenologische Darstellung: die „Krisis“-Problematik*, hrsg. von Ronald Bruzina (†), Guy van Kerck-

und weitgehend dokumentierte Weise die philosophische Haltung, die Fink während der Jahre vor dem Zweiten Weltkrieges in Bezug auf die Spiel-Thematik eingenommen hatte, sichten und interpretieren zu können. In diesem Sinne gestatten sie, eine Lücke auszufüllen, indem sie die frühe zentrale Bedeutung des Spiels für Finks eigene Philosophie anschaulich machen. Im Folgenden möchte ich ansatzweise diese kurze Vorgeschichte des Spielbegriffs auf zwei grundlegenden Gedankenlinien zusammenbringen.

2. Mediale Akte und Imagination

Finks ontologische Strukturanalyse des Spiels hebt die Momente 1) der *Spiellust* bzw. der »Entzückung über eine imaginäre Dimension«, die »nicht bloß Lust *im* Spiel, sondern Lust *am* Spiel« (19) ist, 2) des *Spielsinnes* als in einen bestimmten Zusammenhang situierter Bedeutung und Sinnhaftigkeit der spielerische Handlung, 3) der *Spielgemeinde* und 4) der *Spielregel* bzw. der Bindung der subjektiven Freiheit und der »lustvoll und positiv erlebten« Gebundenheit an eine in der Spielgemeinschaft geltende kommune Setzung hervor. Mit der weiteren Deutung 5) des *Spielzeuges* und 6) der *Spielwelt* zeigt sich außerdem im Spielphänomen eine eigentümliche Doppelung und »Spaltung« (22) zwischen Wirklichkeit und Schein auf. Erstens stellt sich das Spielzeug angesichts des klassischen Gegensatzes von *phyta* und *poioumena*, von Naturdingen und Menschengebilden,²⁰ quer. Es gehört nicht »in eine und dieselbe Dimension des Wirklichen« (21), sondern ist ein Ding »der schlichten Wirklichkeit und hat zugleich eine andere, geheimnisvolle ›Realität‹« (21). Das Spiel bzw. das Spielzeug sei also eines jener »merkwürdige[n] Dinge, die unleugbar selber etwas Wirkliches sind und doch in sich ein Moment von ›Unwirklichkeit‹ enthalten« (27). Zweitens verdeckt sich der Spieler durch seine »Rolle« (vgl. 22), wenn »zwischen dem reellen Menschen, der ›spielt‹, und dem [imaginären] Rollen-Menschen innerhalb des Spieles« (22) unterschieden werden muss. Drittens schimmert in der durch Spielen hervorgerufenen Spielwelt eine »imaginäre Dimension« hin-

hoven und Francesco Alfieri (EFGA 3/3), Freiburg/München (im Druck); *Phänomenologische Werkstatt. Teilband 4: Finks phänomenologisches Philosophieren nach dem Tod Husserls*, hrsg. von Ronald Bruzina (H), Guy van Kerckhoven und Giovanni Jan Giubilato (EFGA 3/4), Freiburg/München (im Druck).

²⁰ Vgl. Aristoteles, *Physik* 192b10–15.

durch, die sich zwischen »Wirklichkeit und Schein« in einem »merkwürdige[n] Ineinander« (23) abspielt.

Mit solchen Ausführungen zur Trans- oder Bi-Dimensionalität des Spielphänomens greift Fink auf seine 30 Jahre zuvor durchgeführten bewusstseinsanalytischen Untersuchungen zur Phänomenologie der Unwirklichkeit bzw. zur intentionalen Vergegenwärtigung und zum *in medialen Akten* fundierten Bildbewusstsein zurück, die er während den Jahren 1927–1929 ansetzte und schließlich in seiner 1929 verteidigten Dissertation zusammentrug.²¹ Wenn die Vergegenwärtigungen Bewusstseinsakte sind, die in der strömenden Einheit der mannigfaltigen Bewusstseinslebnisse ein nicht-leibhaftig Anwesendes, einen nicht gegenwärtigen und nicht wahrnehmungsmäßig direkt gegebenen intentionalen Gegenstand so zeigen, »als ob« dies leibhaft da und selbst anwesend wäre, und dies z. B. durch Erinnerung, Phantasie oder Erwartung »vergegenwärtigen«, wachsen die medialen Akte über die Sphäre des bloß Mentalen bzw. Psychischen hinaus und greifen auf ein Seiendes, auf wirkliches Material über, um es mit einer »magischen Dimension« zu beleben und *an ihm* die Vergegenwärtigung des nicht direkt und nicht unmittelbar Gegebenes zu bewerkstelligen. Sowohl Spielzeug und Spielgemeinde als auch das physische, z. B. aus Leinwand bestehende oder auf dem Bildschirm erscheinende Bild funktionieren als »Träger« einer sinnhaften Weltdimension des Imaginären, in die sie hineinführen. Bei den medialen Akten handelt es sich also um »eine Grundart von Akten, zu deren Wesen es gehört, gleichsam *ein wirkliches Medium* freizuhalten für das Erscheinen und Sichzeigenkönnen einer Unwirklichkeit«. ²² Im Fall sowohl der Bildwahrnehmung als auch des Spiels geschehe also eine »Konstitution von Schein«, ²³ d. h. eine Konstitution »im Modus

²¹ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, Den Haag 1966, 1–78.

²² Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 72. In seiner »Preisschrift« von 1928, einem Essay, mit dem Fink einen im Mai 1927 angekündigtes Wettbewerb der Philosophischen Fakultät der Universität Freiburg gewann, nennt er »alle indirekt gegenwärtigenden Akte« auch »Repräsentationen«; diesen rechnet er »Zielbewusstsein, Spiel, Ironie, Zeichenbewusstsein, Darstellung und Theater« zu (vgl. Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt I. Die Doktorarbeit und erste Assistenzjahre bei Husserl* [EFGA 3.1], hrsg. von Ronald Bruzina, Freiburg/München 2006, 16, 25, 143, 146).

²³ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 71.

des Als-ob«²⁴ bzw. die »Scheinkonstitution«²⁵ einer Gleichsamwirklichkeit, die Fink sowohl »Bildwelt«²⁶ als auch »Spielwelt« (vgl. 22–28) nennt.

Zu diesen Welten des Imaginären gehört außerdem der Wesenszug, dass sie »mitunter eine stärkere erlebnishafte Realität und Eindruckskraft als die massiven Alltagsdinge in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit« (26) ausüben können. So vergisst der Spieler sich selbst in seiner Rolle, geht »gewissermaßen in ihr unter« (22). Er lebt nun »mit einer Intensität eigener Art [...] in der Rolle – und doch wieder nicht so wie der Wahnkranke, der nicht mehr zwischen ›Wirklichkeit‹ und ›Schein‹ zu unterscheiden vermag« (22). Die Möglichkeit, »sich aus der Rolle zurück[zu]rufen« (22), ist also im Spielen immer mit-gegeben. M. a. W kann »die versunkene Einstellung, in der das aktuelle Ich ›selbstvergessen‹ lebt, nun jederzeit eine Sprengung erfahren [...], die von der bislang attentional abgedrängten wirklichen Welt ausgeht«.²⁷ Die Analyse des Vollzugscharakters des Spiels (15 ff.) und des versunkenen Eintauchens in eine Spielwelt, die Fink in der *Oase des Glücks* vorlegt, stützt sich auf die Untersuchungen zu den »ichlichen Vollzugsmodi der Vergegenwärtigungen«,²⁸ die er mit Einbeziehung der Wachheit, der Versunkenheit und des Traumes in *Vergegenwärtigung und Bild* thematisiert hatte. Das uns Menschen allbekannte Erlebnis solcher Einbrüche der Imagination in die synthetisch konstituierte und einheitlich zusammenhängende Wirklichkeit bzw. in das Kontinuum unserer Selbst- und Welterfahrung, wodurch z. B. das Spiel »die Kontinuität, den endzweckbestimmten Zusammenhang unseres Lebensganges« unterbricht und »aus der sonstigen Weise der Lebensführung eigentümlich heraus[tritt]« (18), ist keine Ausnahme oder Nebensächlichkeit sondern eine Grundmöglichkeit unserer weltoffenen Existenz, in der sich »Wirklichkeit und Unwirklichkeit durchdringen« (28).

²⁴ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 30, 55.

²⁵ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 69.

²⁶ Vgl. Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 73–78.

²⁷ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 56.

²⁸ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 50.

3. Spielraumbewusstsein

Finks Spiel-Begriff wächst jedoch sehr früh über eine bloß intentionale Erlebnisanalytik hinaus und wird bald zum Katalysator all der wichtigsten Schwerpunkte seiner aus eigentümlicher Radikalisierung und eigenartigem Weiterdenken der Phänomenologie Husserls entstehenden Spiel-Philosophie bzw. Kosmologie. Besonders wichtig ist in dieser Hinsicht die Konzeption eines »Spielraumbewusstseins«, in dem die Welt gewissermaßen »in ihrem Entzug« bzw. als »Enthalt« *ex negativo* gegeben sein sollte.²⁹ Mit diesem Paradox der Ungegebenheit bzw. Gegebenheit *in absentia* des Raum und Zeit Gebenden distanziert sich Fink von Husserls Begriff des »Horizontbewusstseins« nicht nur, weil ihm die phänomenologische Auffassung der Welt als kontinuierlicher Horzontenerweiterung unzureichend scheint, sondern auch weil das Konzept des »Spielraumbewusstseins« eben das eines »Horizontbildenden« ist³⁰, in dem die Zeithorizonte möglicher menschlicher Erfahrung durch »ontogonische Bewegung«³¹ erst konstituiert werden. Finks fortlaufende Umgestaltung »der Phäno-

²⁹ Vgl. Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2. Die Bernauer Zeitmanuskripte. Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophie* (EFGA 3.2), hrsg. von Ronald Bruzina, Freiburg/München 2008, 319. Zu Finks Welt-Denken vgl. Cathrin Nielsen / Hans Rainer Sepp (Hrsg.), *Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks*, Freiburg/München 2010.

³⁰ In ähnlicher Weise findet sich bereits in Finks frühen Analysen zum Zeitbewusstsein und zur Grunddynamik des Bewusstseinslebens von 1927/28 und dann wieder in *Vergegenwärtigung und Bild* der Begriff der »Entgegenwärtigung«, mit dem die Grundstruktur des intentionalen Erlebnisstroms, wie er von Husserl gedacht und in Akte der Gegenwärtigung und Vergegenwärtigung unterteilt wird, integriert (und radikalisiert) wird. Die Entgegenwärtigungen haben mit der horizontbildenden Konstitution jeder lebendigen Gegenwart zu tun: Sie sind »jene Intentionalitäten, welche die lebendigen Horizonte einer Erlebnisgegenwart konstituieren wie Retention, Pro-tention und Appresentation« (Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 22). Die »eigentümliche Intentionalität der Entgegenwärtigungen, die unselbständig an einer Erlebnisgegenwärtigung immer auftreten und deren Horizonte konstituieren«, hat aber »den phänomenologisch schwer beschreibbaren Charakter einer wesensmäßigen Latenz« bzw. einer »gewissermaßen »schlafenden« Intentionen« (Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 24). An sich sind also die horizontkonstituierenden Entgegenwärtigungen »keine intentionalen Erlebnisse, keine Akte, [...] sondern eine Zeitigungsweise der ursprünglichen Zeitlichkeit selbst« (Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, 24).

³¹ Vgl. Eugen Fink, *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum – Zeit – Bewegung*, insb. 233–246.

menologie als meontischer ontogonischer Metaphysik« (Z-XVII/17b)³² im Sinne eines »Verstehens der zunächst dem Geist undurchdringlichen Seins aus der geistigen Weltbildung«³³ zu fassen, hat ein zunehmendes Spannungsverhältnis von Phänomenologie, Ontologie und Ontogonie zur Folge. Das führt ihn Anfang der 30er Jahre zum Entwurf eines architektonischen Systems der phänomenologischen Philosophie als *System der »konkret spielenden Intentionalität«*³⁴, das im Ausgang von einer Elementaranalytik der transzendentalen Subjektivität und ihrer Strukturen durch Ausübung einer radikalisierten *Reduktion auf das primordiale Weltphänomen* Einblick in die genet-

³² Zur Meontik vgl. Hans Rainer Sepp, »Medialität und Meontik. Eugen Finks spekulativer Entwurf«, in: *Internationale Zeitschrift für Philosophie* 1 (1998), 85–93; Giovanni Jan Giubilato, *Freiheit und Reduktion. Grundzüge einer phänomenologischen Meontik bei Eugen Fink (1927–1946)*, Nordhausen 2017. Mit dem Terminus »Meontik« bezeichnet Fink während der Jahre seiner frühen Mitarbeit bei Husserl die eigene, aus einer spekulativ-konstruktiven Radikalisierung der konstitutiven Phänomenologie Husserls sich entfaltenden Auffassung der Phänomenologie als Erscheinungslehre des transzendentalen, nicht seienden bzw. me-ontischen Absoluten. Als solche frage die meontische Phänomenologie in ihrer Theorie der transzendentalen Konstitution nach dem Urverhältnis von Konstituierendem und Konstituiertem, Ursprung und Entsprungenheit, d. h. vom nicht seienden Absoluten (μη ὄν) und seiender Welt. So heißt es in den Zetteln, die Fink unter dem Titel »Mosaik, 1930–1935« zusammengebunden hatte: »Das Absolute ist nur als seine Manifestation. Nicht ist zuerst das Absolute und dann manifestiert es sich (oder konstituiert die Welt), sondern es ist, sofern es sich manifestiert. »Konstitution« heißt also letztlich Manifestation oder Erscheinung des Absoluten.« Phänomenologie« = Erscheinungslehre des Absoluten« (Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2. Die Bernauer Zeitmanuskripte. Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophie* [EFGA 3.2], 302). Finks phänomenologische Meontik als Philosophie des Ursprungs – die in der VI. *Cartesianischen Meditation* lediglich entlang einer Reihe von Andeutungen und formalen Anzeigen indirekt hervortritt – hat zum Thema »die konstitutive Kosmogonie« (Eugen Fink, VI. *Cartesianische Meditation. Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, hrsg. von Hans Ebeling, Jann Holl und Guy van Kerckhoven, Dordrecht 1988, 15) bzw. den »auf die Welt hin lebenden kosmogonischen Konstitutionsprozesses« (Eugen Fink, VI. *Cartesianische Meditation. Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, 119), den Fink auch »Verweltlichung« genannt hat. Diese »Ontogonie«, die konstitutive Seinswerdung alles Seienden in den »vor-seienden« Prozessen des transzendentalen Lebens, wird von Fink explizit als eine Spiel- und Freiheitslehre des Absoluten ins Auge gefasst.

³³ Eugen Fink, »Was will die Phänomenologie E. Husserls?«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, 175.

³⁴ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2. Die Bernauer Zeitmanuskripte. Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophie* (EFGA 3.2), 42.

sche Selbstkonstitution des transzendentalen Ego gewähren soll, um daraufhin »die rein im Transzendentalen spielende Gemeinschaftsbeziehung«³⁵ des Monaden-Alls, d. h. die Sphäre des intersubjektiven, historisch-generativen Zusammenhanges zu erreichen. Eine solche anfangsmäßig »erste« Stufe der Phänomenologie, die Husserl z. B. mit seinen fünf *Cartesianischen Meditationen* dargelegt habe, sei aber durch ein weiteres, progressives bzw. konstruktives Verfahren zu integrieren, das sich mit der Phänomenologie der Urintentionalität, mit den Problemen des Unbewussten, mit der Urassoziation in der passiven Sphäre und mit der Raumkonstitution befasst, um schließlich die »Stufen des Vor-Seins und [des] weltlichen Seins«³⁶, wo »das Drama der Weltkonstitution«³⁷ sich ereignet, spekulativ zu erreichen, und damit die »Grundzüge [ein]er phänomenologischen Metaphysik« zu entwerfen.³⁸

Diese konstruktiv angelegte phänomenologisch-ontogonische Metaphysik, die das konstitutive Weltwerden in den Blick nimmt und sich außerdem mit der »transzendentalen Deduktion der Welteinzigkeit«³⁹ befassen soll, fragt »nach dem Menschen [nicht] als einem bestimmten Seienden unter dem Seienden« – wie »alle reflexiven Thematisierungen, von der Psychologie bis zur Anthropologie«, dies immer wieder tun – sondern fragt vielmehr »nach dem Menschen als dem irgendwie ins Ganze des Seienden ausgeweiteten *Weltwesen*«. ⁴⁰ Demnach stellt sie sich die Aufgabe, »die Welt als den kosmologischen Horizont des Seins« (Z-XXV/14a) zu bestimmen. Finks weitreichende Überlegungen zur kosmologischen Auffassung der Welt kristallisieren sich um 1934/35 in Einklang mit der von ihm geforderten »Reduktion der Seinsidee«⁴¹ und dem spekulativen⁴² Durchbruch der innerweltlichen Seinsbefangenheit in dem Entwurf einer geplanten

³⁵ Eugen Fink, *Textentwürfe zur Phänomenologie 1930–1932* (EFGA 2), hrsg. von Guy van Kerckhoven, Freiburg/München 2019, 316.

³⁶ Eugen Fink, *Textentwürfe zur Phänomenologie*, 16.

³⁷ Eugen Fink, *Textentwürfe zur Phänomenologie*, 309.

³⁸ Eugen Fink, *Textentwürfe zur Phänomenologie*, 17.

³⁹ Eugen Fink, *Textentwürfe zur Phänomenologie*, 17.

⁴⁰ Eugen Fink, »Die Idee der Transzendentalphilosophie bei Kant und in der Phänomenologie (1935)«, in: ders., *Nähe und Distanz*, 32.

⁴¹ Vgl. Guy van Kerckhoven, »Fenomenologia e riduzione tematica dell'idea dell'essere«, in: *Magazzino di Filosofia* 5 (2001), 23–46.

⁴² »Das Eigentümliche des ›Spekulativen‹ ist der ›Ausblick‹, das Hinausspähen aus einer befangenen-verschlossenen Situation ins Offene, – über alles Endliche hinweg und hinaus ins Un-Endliche, über alles Seiende hinweg ins ›Sein‹, – über alles Gege-

Abhandlung zu »Welt und Weltbegriff« heraus. Das leider zum Erliegen gekommene Projekt, das Fink explizit als seine »erste philosophische Arbeit« ansah, sollte den Welt-Begriff über jeden bloß existentialen Weltbegriff hinaus als »Ganzes des Seienden« bzw. »All-Enthalt«⁴³ ausloten und so die Weltproblematik als metaphysisches Thema in Bezug auf die »Transzendentalien-Problematik« des *ens, unum, verum, bonum* und auf die reduktiv eingeleitete »Überfragung des Seins« (OH-VII/23) zur Diskussion bringen.

Finks zerstreute Notizen zum »Problembegriff von Philosophie [und] Phänomenologie« aus dem Winter 1935/36 lassen keinen Zweifel an der zentralen Bedeutung, die der Spielbegriff für sein Denken inzwischen gewonnen hatte. Sehr früh entwarf er eine allumfassende *Metaphysik des Spiels*, die sich bald als wesentlicher Bestandteil seines »philosophische[n] Horizont[s]« (Z-XX/3a) festlegte. Wie Fink in einer weiteren Anmerkung aus derselben Zeit gesteht: »Was in meinem 30. Jahr sichtlich geworden ist an der ›Philosophie‹, die in meinem Leben vielleicht liegen mag, ist« an erster Stelle »die *Metaphysik des Spieles*« (OH-VII/50), denn »das Wesen des Lebens = das Spiel« (OH-VI/2); ebenso »die Idee der Transzendentalphilosophie als Überfragen des Seins« und ferner die »kritische Beleuchtung« von »Ontologie und Reflexionsphilosophie (Distanz zu Husserl und Heidegger)« (OH-VII/50). Die begriffliche Entfaltung einer solchen *Metaphysik des Spieles* sollte aber von einer strukturellen Analyse des Spiels geleitet sein, der Fink »folgende wesentliche Züge« zurechnete: »1. Spielen ist kein Gegenbegriff zu ›Ernst‹, kein ›Tun als ob‹; 2. Spielen ist Selbstverdeckung des Spielenden. Der Spielende ist von der Selbstrolle nicht so unterscheidbar, wie der Vergewenwärtigende vom Vergewenwärtigungsweltlich. Der Spielende muss als Spielender sich verdecken; 3. Spielen ist immer eine ›Rolle‹ spielen. Ein ›Rollenloses Spielen ist widersinnig; 4. Spielen ist reines Vonsichselbstersein: ›Notwendigkeit‹ als Sichselbstleben, als Selbstvollstreckung« (Z-XX/2b). Diese Notiz ist nicht nur deswegen sehr wichtig, weil sie

bene hinweg ins Ungegebene, – ins Ganze« (Eugen Fink, *Zur ontologischen Frühgeschichte von Raum – Zeit – Bewegung*, 80–81). Vgl. auch die dem entsprechende Stelle zum spekulativen Spielbegriff aus *Oase des Glücks*: »Spekulation ist Kennzeichnung des Wesens des Seins im Gleichnis eines Seienden, ist eine begriffliche Weltformel, die von einem innerweltlichen Modell abspringt« (28).

⁴³ Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2. Die Bernauer Zeitmanuskripte. Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophie* (EFGA 3.2), 252.

eine präzise Zusammenfassung des Gedankenganges der zwanzig Jahre später veröffentlichten *Oase des Glücks* enthält, sondern auch weil in ihr jene unauflösbare Verbindung zwischen *Leben und Spiel* etabliert wird, die den Spielbegriff zum gleichnishaften Sinnquell macht, in dem sich das Werden des Weltganzen widerspiegelt. Wenn einerseits »das eigentliche Wesen des Spieles nur in Hinblick auf die Möglichkeit des Lebens, aus seinen ›Rollen‹ zu sich selbst zurückzukehren, [...] zu erhellen« ist, ist andererseits der »ursprüngliche Vollzug des Lebens« das Spiel, »d. i. das freie Sicheinlassen in ›Rollen‹“ (Z-XVIII/1a). Die spielhafte »Offenheit des menschlichen Daseins zum spielenden Seinsgrund alles Seienden hin« (30) ermöglicht diesem Dasein die »Rolle des Weltspielers« (OH-VI/15–16). Das fragmentarische Menschenwesen, das in sich einen Übergang zu der Dimension der Innerweltlichkeit wie auch zu der Dimension, die dem einfach und naiv (Vor-)Gegebenen vorausliegt, bildet und dadurch ein Wissen um »den Ursprung der Welt«⁴⁴ und ihr ontogonische-konstitutives Werden vermittelt, schaut in die »Macht des Seinsspieles« (OH-V/47) hinein. Zu diesem Auftrag der spielenden Vermittlung im Ganzen des Seinsspieles muss aber der moderne Mensch sich erst erheben; er soll die Verantwortung seiner Aufgabe übernehmen und die eigene Freiheit »in der Selbstbindung an [...] dem Übermenschlichen«⁴⁵ erst befreien.

Ob also »in der Tat das Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt« (29), ist das geheimnisvolle Problematische, dem wir durch Finks Versuch, das Spiel als Symbol unseres Weltleben und dann als Weltsymbol überhaupt zu denken, immer noch ausgesetzt sind.

⁴⁴ Eugen Fink, »Die phänomenologische Philosophie Edmund Husserls in der gegenwärtigen Kritik« (1933), in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, 101.

⁴⁵ *Eremitie*, 30.

Die Epoché-Funktion des Spiels bei Heidegger und Fink

Wie können wir zu einem phänomenologischen Verständnis des Spiels gelangen? Indem wir uns auf eine Analyse der verschiedenen Spielformen beschränken, die mit methodischer Schärfe durchgeführt wird? Oder indem die Welt des Spiels als eine von vielen Welten beschrieben wird, denen das Subjekt in seiner Existenz einen Sinn gibt? Vermutlich sind beide Optionen annehmbar, doch gibt es eine dritte Möglichkeit, die versucht, das Spiel als ein heuristisches Instrument für den phänomenologischen Einsatz der Philosophie zu nehmen und es so als Epoché im Bezug zu den weltlichen Bedeutungen zu verstehen, die gewohnheitsmäßig unsere Beziehung zu den innerweltlichen Dingen vermitteln. In diesem Sinn würde das Spiel bzw. der Begriff des Spiels eine regelrechte Umkehrung unseres Wesens gegenüber der offensichtlichen natürlichen Einstellung verwirklichen, die nicht nur unserem Alltag, sondern auch den nicht-philosophischen Wissenschaften eigen ist. Auf der Basis dieser Leitfrage möchte ich mich auf einen kurzen Weg begeben, der einem imaginären Ariadnefaden folgt, der Martin Heidegger und Eugen Fink verbindet. Meine Grundannahme ist jedoch, dass es, insbesondere im Hinblick auf Fink, nicht möglich ist, eine spekulative Funktion des Spiels vollständig zu verstehen, wenn wir nicht bedenken, wie der »Spielbegriff« mit der Methode und dem Zweck der phänomenologischen Philosophie zusammenhängt. Doch wir werden später darauf eingehen, nun beginnen wir mit dem, was Heidegger in seiner ersten Freiburger Vorlesung nach seiner Rückkehr aus Marburg zu seinen Studenten sagte, unten denen auch Fink saß.

1. Welt als »Spiel des Lebens«

Was ist die Philosophie und welchen Rang hat sie im Verhältnis zu Wissenschaft, Weltanschauung und Geschichte? Dies ist das Hauptthema von Heideggers Vorlesung *Einleitung in die Philosophie*, die zumindest nach seiner Intention den Studierenden den Einstieg in die Philosophie erleichtern sollte. Heideggers Ausgangspunkt für die Klärung des Verhältnisses der Philosophie zur Wissenschaft ist, dass die Wissenschaft keine existentielle Notwendigkeit hat und daher die Existenz des Menschen nicht bestimmen kann, auch wenn die wissenschaftliche Erkenntnis unser Verhältnis zur Welt bedingt,¹ auch wenn also unser »wissenschaftliches« Wesen das Verhältnis zur vorwissenschaftlichen Welt bestimmt. In dieser Problemauffassung zitiert Heidegger eine Stelle aus der Vorrede von Kants *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*: »Noch sind die Ausdrücke: die Welt kennen und die Welt haben in ihrer Bedeutung ziemlich weit auseinander; indem der eine nur das Spiel versteht, dem er zugesehen hat, der andere aber mitgespielt hat.«² Dabei präzisiert er den Unterschied zwischen Welt-Kennen und Welt-Haben mit einer Passage aus der *Nachschrift der Anthropologievorlesung*: »Weltkenntnis: Sie macht geschick und klug, seine Geschicklichkeit an den Mann zu bringen. Ein Mann von Welt ist Mitspieler im großen Spiel des Lebens.«³ Der Grund, warum Heidegger die Teilnahme am Weltgeschehen von der Erkenntnis unterscheidet, wird verständlich, wenn wir uns dem »Wesen« des Daseins, seiner Grundverfassung bzw. dem In-der-Welt-sein, nähern. Um diese wesentliche Struktur zu verstehen, muss man in ihr das Phänomen der Transzendenz lesen können. Es ist offensichtlich, dass es sich hier nicht um eine vertikale, sondern um eine horizontale Transzendenz handelt, denn Heidegger versteht Transzendenz als das Übersteigen, d. h. als die Handlung, durch die das Dasein das Seiende, auf das es sich bezieht, bereits transzendiert hat, um in die Welt zurückzukehren und sich selbst im Verhältnis zu anderen Seienden zu verstehen. Die Transzendenz ist dann die grund-

¹ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie*, hrsg. von Otto Saame und Ina Saame-Speidel (GA 27), Frankfurt am Main 2001, 159 f.

² Immanuel Kant, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*, in: ders., *Werke in sechs Bänden*, Wiesbaden 1956, Bd. 10, 400 (BA, VII).

³ Immanuel Kant, *Die philosophischen Hauptvorlesungen Immanuel Kants*, nach den neu aufgefundenen Kollegeheften des Grafen Heinrich zu Dohna-Wundlacken hrsg. von Arnold Kowalewski, München/Leipzig 1924, 71.

legende Handlung unseres In-der-Welt-seins, denn in ihr vollzieht sich das Verständnis der Ganzheit, in der wir leben, und nur auf der Grundlage des vorontologischen Verständnisses dieser Ganzheit begegnen wir den Seienden in der Welt.

Die Frage ist nun, was unter dem Begriff »Spiel des Lebens« zu verstehen ist. Zunächst einmal ist darunter zu verstehen, dass das gemeinsame Leben der Menschen eine bunte Vielfalt und sogar Zufälligkeit bietet. Aber all dies kann nur ein Spiegelbild der menschlichen Natur selbst sein, die sich »faktisch geschichtlich abspielt«. ⁴ Es ist also gerade das Wesen des Daseins, in dem wir den Charakter des Spiels finden können. Worin besteht dieser Charakter? Das Dasein versteht das Sein der Welt und gliedert nach diesem Verständnis alles, was ihm darin begegnet. Das Verstehen und die Artikulation dieser Ganzheit haben den Charakter des Spiels.

»Damit«, so Heidegger, »wird der Spielcharakter der Welt verdeutlicht, dadurch erhält das In-der-Welt-sein seine Schärfe als Grundbestimmung der Existenz und damit gewinnen wir die Dimension, in die das Wesen dessen, was wir Weltanschauung nennen, eingebaut werden muss.« ⁵ Was Heidegger hier interessiert, ist nicht einmal die Unterscheidung zwischen dem Akt des Spielens und den Regeln, die das Spiel strukturieren; entscheidend für das Verständnis des Phänomens Spiel ist vielmehr die Freude am Spiel, das heißt vor allem die Freude am Spielen:

Spielen ist seinem Grundcharakter nach ein In-Stimmung-sein, Gestimmtsein; ja, sogar umgekehrt gilt: zu jeder Stimmung gehört Spiel in einem ganz weiten Sinne. Nicht nur im Spielen liegt Freude, sondern in aller Freude – und nicht nur in ihr –, in jeder Stimmung liegt so etwas wie ein Spiel. Denn »die Spiele« sind je nur bestimmte faktische Möglichkeiten und Ausformungen des Spielens. Wir spielen nicht, weil es Spiele gibt, sondern umgekehrt: Es gibt Spiele, weil wir spielen, und zwar in einem weiten Sinne des Spielens, das sich nicht notwendig in einem Sichbeschäftigen mit Spielen äußert. ⁶

Wenn wir das Spiel in diesem weiten, metaphysischen Sinn fassen, dann können wir verstehen, warum für Heidegger die Welt der Name des Spiels ist, das die Transzendenz spielt: »Das In-der-Welt-sein ist dieses ursprüngliche Spielen des Spiels, auf das ein jedes faktisches

⁴ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 310.

⁵ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 323.

⁶ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 312.

Dasein sich einspielen muß, um sich abspielen zu können, derart, daß ihm faktisch so oder so mitgespielt wird in der Dauer seiner Existenz.«⁷ Für den Alltagsverstand findet dieses Spiel nicht statt; es wäre für ihn absurd, in einem solchen Spiel der Transzendenz mitzuspielen. Aber das Spiel ist nicht als Verhalten des Seins zu betrachten, sondern als das, was das Spiel ermöglicht. Welches Spiel? Das existenzielle Spiel des In-der-Welt-seins, das keine Trennungen und Unterschiede zwischen Spieler und Spielfeld in Betracht zieht. »Ein Spiel ist nicht ein Sichabspielen in einem Subjekt, sondern umgekehrt. In diesem Spiel der Transzendenz ist schon jedes Seiende, zu dem wir uns verhalten, umspielt und alles Verhalten auf dieses Spiel eingespielt.«⁸

Die offensichtliche Gefahr für den Gemeinsinn besteht darin, in all dem eine bedrohliche Nachgiebigkeit gegenüber relativistischen Forderungen zu sehen. Denn beruht nicht das Verständnis des Seins auf der Konstanz der Annahmen über das Sein – von den unveränderlichen platonischen Ideen bis zu den kantischen Kategorien unserer Erkenntnis? Heideggers Überlegung ist ein Vorgriff auf das, was er in den Vorlesung des Wintersemesters 1929/30, deren Edition im Rahmen der Gesamtausgabe Fink gewidmet ist, thematisieren wird: »In-der-Welt-sein als Transzendenz, als transzendentes Spiel ist immer Weltbildung.«⁹ Indem wir uns auf das Seiende beziehen, sind wir also bereits über es als Seiendes hinausgegangen; wir haben uns auf ein Seinsverständnis zubewegt, das wir als Transzendenz bezeichnen können, auch wenn die Transzendenz den Sinn des Seinsverständnisses nicht erschöpft. Das Spiel der Transzendenz hilft uns, das Sein in der Welt zu verstehen.

Jean Greisch hat in bemerkenswerter Weise gezeigt,¹⁰ worum es in dieser Vorlesung geht: Die »Befreiung« des Seinsverständnisses vom Zwang der logischen Begrifflichkeit ist möglich nur ausgehend von der als Urfaktum des Daseins verstandenen Transzendenz.¹¹ Aristoteles' *to on legetai pollachos* ist in der Berechtigung des sammelnden und empfangenden Seins zu verstehen, das sich in seinen vielfältigen Modalitäten zeigt. Aus diesem Grund scheint es notwendig zu sein, über logische Urteile hinauszugehen, um die Modalitäten

⁷ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 312.

⁸ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 313.

⁹ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 314.

¹⁰ Vgl. Jean Greisch, »De la logique philosophique à l'essence du langage. La »révolution copernicienne« de Heidegger«, in: *Philosophie* 69 (2001/2), 74 f.

¹¹ Martin Heidegger, *Einleitung in die Philosophie* (GA 27), 321.

zu verstehen, in denen sich das Sein gibt, d. h. in einem vorontologischen Bereich der Haltung und des Verhaltens, der uns erlaubt, die Mannigfaltigkeit und die Komplexität des Verständnisses, das dem faktischen Leben eigen ist, zu erhalten. In diesem Sinne ist das Syntagma »Spiel der Transzendenz« nicht einfach ein suggestives Bild, sondern etwas, das Heideggers Konzept des Seinsverständnisses entspricht. Auch hier hält sich Heidegger wohlgerne von jeder anthropologischen Konnotation des Spiels fern; diese sei nicht als den Menschen zugehörig zu verstehen. Spiel meint hier vielmehr das Spiel des dem Dasein eigenen Seinsverständnisses, auf das das Dasein angewiesen ist.

Ich möchte nun versuchen, kurz zusammenzufassen, was wir bisher gesehen haben: Bei Heidegger betrachten wir die Verwendung des Spiels, verstanden als das Spiel des Daseins selbst, als die Beziehung, zu der dieses Seiende in seinem In-der-Welt-sein in der Begegnung mit anderem Seienden aufgerufen ist. Das Spiel ist also nichts anderes als das Spiel des Lebens, verstanden als Eintauchen in eine Welt, in der die Seienden, die aus der Welt selbst hervorgehen, in ihrem Sinn immer schon durch die Ganzheit, in der der Spieler selbst gespielt wird, übertroffen werden. Unter diesem Gesichtspunkt kann man verstehen, warum Fink in der Vorlesung *Welt und Endlichkeit* dieser Position Heideggers eine subjektivistische Bedeutung zuschreibt.¹² Die Welt in ihrer Gesamtheit des Sinns bleibe die Frucht einer dem Subjekt eigenen Sinnstiftung, auch wenn dieses Subjekt das Seiende ist, das in-der-Welt-sein zu seiner Grundverfassung hat.

Diese Vorlesung Heideggers trägt jedoch dazu bei, ein typisches methodisches Vorgehen der hermeneutischen Phänomenologie aufzuzeigen, insofern hier versucht wird, die üblichen erkenntnis- oder logisch-theoretischen Ansätzen auszuschalten, um die Ursprünglichkeit der Weltgabe zu gewinnen. Der Zugang zu dieser Ursprünglichkeit ist also durch eine Epoché bzw. durch eine Aussetzung der Gültigkeit der als selbstverständlich angesehenen weltlichen Bedeutsamkeiten gewährleistet. Wir finden sie durch die Angst in *Sein und Zeit*, durch die Langeweile in der Vorlesung vom Wintersemester 1929/30 und, wie wir gesehen haben, durch das Spiel in *Einleitung in die Philosophie* durchgeführt.

¹² Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1990, 150.

2. Spiel als spekulative Weltmetapher

Um die Bedeutung der Verwendung des Spielbegriffs für die Frage nach der Philosophie Eugen Finks zu verstehen, ist es meines Erachtens unerlässlich, mit Gedanken aus den Publikationen seiner »husserlianischen« Periode zu beginnen. Die erste Überlegung verdanken wir dem berühmten Artikel Finks »Edmund Husserl in der gegenwärtigen Kritik«, der in den Kantstudien erschienen ist. Dort heißt es: »Die Grundfrage der Phänomenologie, zu der sie von vielen, an traditionelle Probleme anknüpfenden Einsätzen her unterwegs ist [...], läßt sich formulieren als die Frage nach dem *Ursprung der Welt*.«¹³ Wenn dies der eigentliche Sinn des phänomenologischen Philosophierens ist, nämlich zur Frage nach dem Ursprung der Welt zu gelangen und sich damit eine grundlegende Frage wieder anzueignen, die den Mythen und den frühen philosophischen Gedanken den Anstoß gegeben hatte, dann müssen wir Finks gesamte philosophische Entwicklung als rein phänomenologisch betrachten. Mit anderen Worten: Fink hat die der Phänomenologie eigene Frage nie aufgegeben. Gewiss, wir wissen, dass diese Sache des phänomenologischen Philosophierens von den meisten nicht anerkannt wird, aber die Gründe für die Missverständnisse und das Nicht-Erkennen der authentischen Aufgabe der Phänomenologie schreibt Fink der Wesensart der Phänomenologie selbst zu: Da sie mit einer der natürlichen Einstellung eigenen Denkhaltung nicht nachvollziehbar (und vereinbar) ist, kann sie von philosophischen Standpunkten, die von einer solchen Haltung ausgehen, nicht verstanden werden; denn die Phänomenologie ist eine Umkehrung unseres gesamten Daseins – eine Behauptung, die wir bereits Heidegger zugesprochen haben. Diese Umkehrung besteht darin, dass man sich aus der Unbeweglichkeit des Verharrens in den offensichtlichen Selbstverständlichkeiten des weltlichen Wissens befreit, um vor dem Nichts zu landen – dies ist ein Bezug zu Heideggers *Was ist Metaphysik?* –, d. h. um zu der Dimension zu gelangen, in der es möglich ist, die authentische Thematisierung des Ursprungs zu erreichen. Der unverzichtbare Weg, um Zugang zum Ursprung der Welt zu finden, ist derjenige, den die phänomenologische Reduktion bietet, verstanden als die radikalisierende Bewegung, durch die die Selbstreflexion das Selbst in seiner Reinheit entdeckt.

¹³ Eugen Fink, »Edmund Husserl in der gegenwärtigen Kritik«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, Den Haag 1966, 101.

Das impliziert das Aufgeben von naiven Weltverständnissen, d. h. der ständigen Variationen von Interpretationen, die von den weltlichen Wissenschaften gegeben werden. Epoché muss über all diese Verständnisse ausgeübt werden, um zur Ursituation zu gelangen, d. h. zur ursprünglichen Situation, der Grundstruktur der sich verändernden Situationen, die »das Selbstfinden des Geistes in der Welt ist.«¹⁴ Dank der phänomenologischen Reduktion wird das Bewusstsein des Subjekts freigelegt, das nicht mehr von der sinnstiftenden Gültigkeit der weltlichen Situationen umhüllt ist, sondern sich als das authentische Selbst, d. h. als transzendente Subjektivität zeigt.

Diese Eröffnung des phänomenologischen Denkens, d. h. eines Denkens, das der Philosophie eigen ist, wird in der folgenden Textstelle wieder aufgegriffen:

Die *phänomenologische* Grundlegung der Philosophie kann nur gelingen, wenn in äußerster Schärfe und Konsequenz jede naive Inanspruchnahme des mundan-ontologischen Selbstverständnisses unterbunden, wenn der Geist auf sich zurückgezwungen wird, sich *rein* als dasjenige »Selbst« auszulegen, welches der Geltungsträger und -vollzieher aller natürlichen »Selbstverständnisse« ist. D. h. das Vorhaben der Phänomenologie ist nur möglich in der Grundmethode einer konsequenten Enthaltung, in der sogenannten »Epoché.«¹⁵

Wir können die hier aufgeworfene Frage nach der dem Spiel eigenen Epoché-Funktion nur skizzieren. Trotzdem ist es unentbehrlich, von derjenigen Fragestellung auszugehen, die sich in Bezug auf die Epoché stellt, d. h. in Bezug auf die Vorbestimmung dessen, was in dem Moment gefunden werden kann, in dem dieses methodische Verfahren stattfindet, oder zumindest in Bezug auf den Horizont, innerhalb dessen ein solches Auffinden möglich ist. Mit anderen Worten, die Frage, die ich für wesentlich halte und zu der Fink uns seine eigene Klärung und Umsetzung anbietet, lautet, ob die Epoché ein »fiktives« Moment ist, eine Art Selbsttäuschung eines Gedankens, der auf bereits im Voraus festgelegte Ziele gerichtet ist, oder ob sie das Denken auf völlig neue Ziele hin freisetzt, die durch Wege erahnt werden, die das »natürliche« Denken selbst nie beschritten hat, und ob sie, obwohl sie das Erreichen eines Ziels nicht garantiert, das »Wie« seines Erreichens markiert. In diesem Sinne ist die Frage nicht nur von

¹⁴ Eugen Fink, »Was will die Phänomenologie Husserls?«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie*, 169.

¹⁵ Eugen Fink, »Was will die Phänomenologie Husserls?«, 169.

methodologischer Bedeutung, sondern wird grundlegend für den Status des rigorosen Denkens innerhalb der phänomenologischen Perspektive. Andererseits müssen wir an die Möglichkeit einer ursprünglichen Begegnung mit dem Wesen »glauben«, indem wir alle von der Tradition vorgegebenen Annahmen zurücknehmen und nur die Hingabe der Seienden erfassen, d. h. ihr Sich-Geben, das sich auf direkte Weise zeigt. Wenn wir aber diese Grundauffassung akzeptieren, wenn wir sie zur Voraussetzung jeder Bewegung der *psyche* auf das Seiende hin machen, dann wird diese Bewegung von einer bestimmten »metaphysischen Entscheidung über die Bedeutung von Sein und Wahrheit«¹⁶ getragen. Dies kann aber nur durch die Ablehnung jener – auch vermeintlich philosophischen – Motivationen geschehen, die im weltlichen Zugang zum Wirklichen Gültigkeit haben. Deshalb schreibt Fink: »Erst im Welttranszendieren kann der Entwurf des ›transzendentalen‹ Problems der Welt geschehen. Die phänomenologische Philosophie kann so keinen weltlichen Problemen als den motivierenden Anlässen zugeordnet werden.«¹⁷ Das bedeutet nicht, die phänomenologische Forschung als »unmotiviert« zu betrachten, sondern ihre Motivation in der Leidenschaft zu verorten, die dem *bios theoretikos* eigen ist.¹⁸

Ich kann nicht tiefer auf die Überlegungen eingehen, die 1957 mit der Veröffentlichung des kleinen Buches *Oase des Glücks* begannen, sondern nur auf den Paradigmenwechsel verweisen, den Fink vorschlägt. Fink zeigt drei mögliche Richtungen, um den Spielbegriff auszuloten. Zuerst ist die Frage zu erheben, ob es uns bewusst ist, welche Ontologie auf dem Grund des Spieles liegt; dann ist eine Besinnung des Spieles als eines menschlichen Phänomens zu unternehmen; schließlich stellt sich die Aufgabe, »eine vorläufige Anzeige des spekulativen Spielbegriffs« (10)¹⁹ zu entwerfen. Wir beschränken

¹⁶ Eugen Fink, »Edmund Husserl (1859–1938)«, in: ders., *Nähe und Distanz. Phänomenologische Vorträge und Aufsätze*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Freiburg/München 1976, 83.

¹⁷ Eugen Fink, »Edmund Husserl in der gegenwärtigen Kritik«, 108–109.

¹⁸ Vgl. Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt. Bernauer Zeitmanuskripte, Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophie*, hrsg. von Ronald Bruzina (EFGA 3/2), Freiburg/München 2008, 481. Es wäre äußerst interessant, hier zu erwähnen, was Fink in einem Brief an Helmuth Kuhn schrieb, aber wir können ihn hier nicht wiedergeben; vgl. Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt* (EFGA 3/2), 474.

¹⁹ Höchst interessant wäre hier, die Verwendung des Ausdrucks *Anzeige* mit Bezug auf die I. der *Logischen Untersuchungen* und auf *Sein und Zeit* zu erläutern.

uns auf die dritte Frage, d. h. auf die Beziehung zwischen Spiel und Sein.

Beginnen wir mit diesem Zitat: »Die Spielwelt ist eine imaginäre Dimension, deren Seins-sinn ein dunkles und schweres Problem darstellt.« (22) Jedem ist klar, wie sich die Seinsweise der Seienden wandelt, wenn sie Teil der Spielwelt werden, und das gilt nicht nur für das, was wir als Spielzeug bezeichnen (das absichtlich hergestellt, aber auch beiläufig zum Spielen verwendet werden kann), sondern auch für die Rolle, die der Spieler von Zeit zu Zeit im Spiel zu spielen hat. Aber was meint Fink mit dem Adjektiv »imaginär«? Könnte man dies philosophisch strenger als »Schein« bezeichnen? Doch dieser Begriff ist ebenso dunkel und labyrinthisch wie der Begriff des Seins.

Zweifellos ist der Versuch, zu klären, wie sich Wirklichkeit und Unwirklichkeit in der Welt des Spiels gegenüberstehen, ein Problem von enormer Tragweite. Dies veranlasst Fink zu der Feststellung: »Die seinsbegriffliche Bestimmung des Spiels führt in die Kardinalfragen der Philosophie zurück, in die Spekulation über Sein und Nichts und Schein und Werden.« (28) Auch wenn er selbst zugibt, dass diese Probleme dort nicht diskutiert werden können, so ist doch klar, dass sich dank des Begriffs des Spiels eine Möglichkeit eröffnet, über diese tiefgreifenden philosophischen Fragen aus einem Blickwinkel nachzudenken, der der Philosophie bisher nicht gewährt wurde. Fink schlägt mehrere Antworten vor: Die erste besteht darin, in dem, was in die Welt des Spiels eintritt, sei es das Spielzeug oder die spielerische Handlung, eine symbolische Handlung für den Sinn der Welt und des Lebens zu erkennen. Aber wenn dieser Ansatz es uns erlaubt, die Seienden, die zum Spiel gehören, in einer ontologisch adäquaten Weise zu erfassen, deutet Fink einen anderen Ansatz an, bei dem es das Spiel ist, das uns zu einem Verständnis der Bedeutung des Seins führt. Das ist der spekulative Begriff des Spiels. Was Fink meint, wird durch dieses Zitat deutlich: »Spekulation ist Kennzeichnung des Wesens des Seins *im Gleichnis eines Seienden*, ist eine begriffliche Weltformel, die von einem *innerweltlichen* Modell abspringt.« (29) Genau das geschah mit dem Wasser bei Thales, mit dem Licht bei Platon, mit dem Geist bei Hegel: Ein innerweltliches Ding wurde herangezogen, um als Schlüsselphänomen für eine spekulative Weltformel eine philosophische Funktion zu erfüllen. Können wir dasselbe über das Spiel sagen? Fink erinnert an Heraklit und Nietzsche. Die Weltformel würde lauten: *Das Seiende im Ganzen waltet als Spiel.*

Abschließend möchte ich noch einige weitere Überlegungen anstellen. Zunächst ist zu bedenken, dass das Spiel von Fink in zwei unterschiedlichen Bedeutungen aufgegriffen wird: Wird es im ersten Fall vom menschlichen Spiel und der spielerischen Handlung des Menschen her verstanden, so nimmt die Bedeutung des Spiels im zweiten Fall kosmische Konnotationen an, die die Anwesenheit des Menschen und sein Handeln nicht als entscheidend ansehen. Aber jenseits dieser Anmerkung scheint mir grundlegend zu sein, was mit dem Bezug auf Heraklit und Nietzsche durchscheint, dass nämlich das Spiel gerade als Epoché gegenüber theologischen oder physikalisch-mechanistischen Erklärungsmodellen für das Erscheinen von Seienden dient. Das Spiel fungiert als aufschiebendes Element, das alle Erklärungen, die sich aus einer natürlichen Haltung gegenüber dem In-die-Präsenz-Kommen von Seienden ergeben, in Klammern setzt, so dass das In-die-Präsenz-Kommen selbst, der Vorschein von Seienden, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit steht.

Das Spiel ist also eine Metapher, durch die das Ganze eine herausragende symbolische Darstellung findet. Das Spiel wird so ein *speculum*, ein metaphorischer Spiegel für die Welt. Der Mensch ist das einzige Wesen in der Welt, das in der Lage ist, diesem sich entfaltenden Ganzen zu entsprechen, und dem es gelingt, sich selbst zu überwinden und die Epoché auszuüben, um zu seinem innersten Wesen zu gelangen und sich als *homo cosmologicus* anzuerkennen.

Wenn Heidegger die Metapher des Spiels bzw. seine Epoché-Funktion verwendet hat, um den Verzicht einer subjektivistischen Position zugunsten der Einbindung des Menschen in das Spiel der Erscheinungsformen der Seienden zu betonen, an der er selbst teilnimmt, indem er ihnen einen Sinn gibt, ist diese letztere daseinsmäßige Dimension bei Fink nur dank der kontinuierlichen Gabe des Kosmos möglich, dem wir mit unserem Wesen entsprechen können. Wenn wir also bei Heidegger die Verwendung des Spiels als Metapher für das Sein der Welt sehen, das über die Intentionalität des Subjekts hinausgeht, um seine *ratio essendi* als Transzendenz zu zeigen, so ist bei Fink die Zeit des menschlichen Spiels die Entsprechung zum kosmischen *aion*, zum Spiel der Individualisierung und der Entäußerung der Singularitäten.

Der spekulativ phänomenologische Weg zwischen Ontologie und Kosmologie. Über Finks Aneignung von Heidegger

1949 äußert Eugen Fink, dass die Wandlung des Heidegger'schen Weltbegriffs sich in der berühmten Schrift »Der Ursprung des Kunstwerkes« (1935/1936)¹ vollziehe, in der eine kosmologische Perspektive für die Betrachtung der Seinsfrage sowie eine neue (kosmologische) Bestimmung der Wahrheit aus dem Widerstreit von Welt und Erde eröffnet werde.² Anhand dieser Interpretation entfaltet Fink seine eigene spekulative Kosmologie, welche ihren höchsten Punkt in einer kosmologischen Ontologie des Spiels erreicht, deren erste Skizzierung in dem Aufsatz *Oase des Glücks* (1957) dargestellt wird,³ welcher als die »Tür« zu Finks Hauptwerk *Spiel als Weltsymbol* (1960) anzusehen ist.

Da Fink mit seiner ontologischen Deutung des Spielphänomens auf eine Auffassung des ontologischen Grundcharakters der Welt als eines kosmischen Spiels in seiner originären Dialektik zwischen Offenheit und Verslossenheit abzielt, sehen wir uns zunächst genötigt, den kosmologischen Weltbegriff im Gegensatz zum existenziellen Weltbegriff zu erörtern. Damit soll eine Grundlage erreicht werden, auf der die spielerisch-ontologische Auslegung des Kosmos nachvollzogen werden kann. Auf diesem Weg gilt es außerdem, den Einfluss der seinsgeschichtlich-philosophischen Versuche Heideggers

¹ Vgl. Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, in: ders., *Holzwege*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 5), Frankfurt am Main 1977.

² Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1990, insbesondere 166–184.

³ Allerdings interpretiert Fink die Metaphysik Nietzsches schon elf Jahre vorher in Bezug auf das Phänomen des Spiels. Dazu vgl. Eugen Fink, »Nietzsches Metaphysik des Spiels«, in: Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (Hrsg.), *Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks*, Freiburg 2011, 25–37.

nach 1930 auf die Kosmologie Finks aufzuzeigen. Es ließe sich dabei sogar feststellen, dass die Grundimpulse für Finks eigene Philosophie und somit für seine Kosmologie – und diese bedeutet viel mehr als eine reine Interpretation der phänomenologischen Methode, welche auch Fink anbietet und für die offensichtlich die Philosophie Husserls ebenso maßgeblich ist – in seiner ständigen Konfrontation mit dem Heidegger'schen Denken und vor allem mit dessen *Kehre* zu entdecken sind.⁴

1. Vom existenziellen zum kosmologischen Weltbegriff: Die Auseinandersetzung zwischen Ontologie und Kosmologie

Von *Sein und Zeit* bis zur Vorlesung »Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit« (1929/1930),⁵ in der Heidegger das Dasein als weltbildend thematisierte,⁶ widmet er sich der Aufgabe, Welt, Sein und Sinn auf die Existenz zu reduzieren oder – mit anderen Worten – den transzendenten Charakter von Welt und die Möglichkeit des Seinsverständnisses auf der Transzendenz bzw.

⁴ Um den Unterschied zwischen einer strikten Auslegung der Phänomenologie und der Entfaltung einer eigenen Philosophie in Finks Denken zu verstehen, ist vor allem auf die ersten zwei Abteilungen des Aufrisses und der Edition der Fink'schen Gesamtausgabe hinzuweisen. Im ersten Teil, betitelt *Phänomenologie und Philosophie*, geht es hauptsächlich um eine Aneignung der Husserl'schen Phänomenologie, während im zweiten Teil, der den Titel *Ontologie – Kosmologie – Anthropologie* trägt und welcher m. E. der wichtigste Teil ist, es sich um die Entwicklung einer eigenen Philosophie handelt, in deren Zentrum die Konfrontation mit Heideggers Denken zu verfolgen ist. Danach lässt sich sagen, dass das Fink'sche Denken in eine Husserl'sche und eine Heidegger'sche Etappe eingeteilt werden kann, obgleich diese Einteilung nicht unbedingt in einem chronologischen Sinne zu verstehen ist. Außerdem kommen andere Aspekte hinzu, wie z. B. Finks Auseinandersetzung mit der Philosophiegeschichte (dritter Teil der Gesamtausgabe) und seine Sozialphilosophie und Pädagogik (vierter Teil der Gesamtausgabe). Für eine Annäherung an das Projekt der Edition der Gesamtausgabe Finks vgl. Cathrin Nielsen / Hans Rainer Sepp, »Das Projekt einer Gesamtausgabe der Werke Eugen Finks«, in: Anselm Böhmer (Hrsg.), *Eugen Fink: Sozialphilosophie, Anthropologie, Kosmologie, Pädagogik, Methodik*, Würzburg 2006, 286–293.

⁵ Vgl. Martin Heidegger, *Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 29/30), Frankfurt am Main 1983.

⁶ Vgl. Martin Heidegger, *Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit* (GA 29/30), §§ 74–76.

dem Transzendieren des Da-seins zu gründen.⁷ Nicht nur das Sein des innerweltlichen Seienden, sondern das Sein überhaupt wird auf das ekstatisch-ekstematische Sein des Da-seins zurückgeführt. Wir müssen nicht von einem Scheitern der existenzialen Analytik sprechen, jedoch von einer methodischen Unmöglichkeit einer Antwort auf die Frage nach dem Sinn von Sein überhaupt. Geht man von einem existenziellen Weltbegriff aus, dann gibt es kein *Sein überhaupt*, sondern nur das Sein der Existenz, welche wiederum Welt bildet.

Auf der einen Seite ermöglicht die Entfaltung der Fundamentallontologie eine ursprünglichere Erfassung des Seins des innerweltlichen Seienden. Denn die Bedeutsamkeit – d. h. die erfahrbaren ontologischen Bezüge der Welt –, aus welcher das Sein des innerweltlichen Seienden verstanden wird, wird als Zeitigung der das Sein des Daseins ausmachenden ekstatisch-horizontalen Zeitlichkeit aufgefasst. Auf der anderen Seite schließt die existenziale Analytik die Möglichkeit einer phänomenologischen Betrachtung der Frage nach dem Sinn von Sein überhaupt aus, insofern diese Analytik keinen möglichen Horizont für diese Frage zulässt. Daher muss sie – zumindest in dieser Etappe des Heidegger'schen Weges – eine Frage bleiben.

Gegründet in der zeitlich-ekstatischen Grundverfassung des Daseins ist die Welt in dieser Etappe des Heidegger'schen Denkweges lediglich als ekstematische Einheit der Zeitlichkeit zu verstehen, wodurch Welt schematisiert wird. Der Mensch ist daher gewissermaßen nicht In-der-Welt, sondern er ist Besitzer der Welt. Denn, mit Fink gesprochen, »[...] er ist Welt, ist weltbildend und entwirft die

⁷ Vgl. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, Tübingen 2006, 366: »Die Bedeutsamkeitsbezüge, welche die Struktur der Welt bestimmen, sind daher kein Netzwerk von Formen, das von einem weltlosen Subjekt einem Material übergestülpt wird. Das faktische Dasein kommt vielmehr, ekstatisch sich und seine Welt in der Einheit des Da verstehend, aus diesen Horizonten zurück auf das in ihnen begegnende Seiende [...] Wenn das ›Subjekt‹ ontologisch als existierendes Dasein begriffen wird, dessen Zeit in der Zeitlichkeit gründet, dann muss gesagt werden: Welt ist ›subjektiv‹. Diese ›subjektive‹ Welt ist als zeitlich-transzendente ›objektive‹ als jedes mögliche ›Objekt‹.« Vgl. auch Martin Heidegger, *Metaphysische Anfangsgründe der Logik im Ausgang von Leibniz*, hrsg. von Klaus Held (GA 26), Frankfurt am Main 1978, 247: »Das Dasein [...] ist Weltentwurf.« Vgl. auch Martin Heidegger, »Vom Wesen des Grundes«, in: ders., *Wegmarken*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 9), Frankfurt am Main 1976, 158: »Das Dasein transzendiert‹ heißt: es ist im Wesen seines Seins *weltbildend*, und zwar ›bildend‹ in dem mehrfachen Sinne, daß es Welt geschehen lässt.« Nach Finks Meinung gipfelt in diesem Aufsatz Heideggers existenzialer Weltbegriff (vgl. hierzu Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 165 ff.).

raumhaft-zeithafte Feldstruktur, innerhalb derer er sich dann selber ansiedelt, er ›stiftet‹ den offenen Bereich, worin er dann ›Boden nimmt‹.«⁸ Fink argumentiert weiter: »Dieser existenziale Weltbegriff des frühen Heideggers ist ›transzendentalphilosophisch‹ bestimmt und versteht das Welthafte der Welt von der *aletheia*«, d. h. »von der Offenbarkeit des Seienden-*für*-den Menschen, her« (Hervorhebung des Verfassers).⁹

Nun liegt die entscheidende Wendung des Heidegger'schen Weltbegriffs in dem von Heidegger im Rahmen der Analyse des Kunstwerkes thematisierten Widerstreit zwischen Welt und Erde, aus dessen Mitte der Mensch zu begreifen ist. Es geht hier nicht darum, dass der Mensch – verstanden in seiner neutralen ontologischen Verfassung als Dasein – eine Welt entwirft, obgleich diese Welt nur als die Bezüge der Bedeutsamkeit, die das praktische und athematische Vorgehen des Menschen orientieren, aufgefasst wird, sondern darum, dass der Mensch bedeutsame Bezüge des praktischen und theoretischen Umgangs mit den Seienden erschließen kann, da er ursprünglich aus dem Ringen zwischen Welt und Erde faktisch entsteht. Dies bedeutet, dass die Wahrheit sich ursprünglich nicht im Menschen, sondern in diesem kosmischen Ringen oder in dem Widerstreit von Verslossenheit (Erde) und Offenheit (Welt) ereignet. Indem die Welt »entmenschet« wird, wird auch die Wahrheit »entmenschet«.¹⁰

⁸ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 65–66.

⁹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 65.

¹⁰ Ronald Bruzina spricht von einer »Entmenschung der Reduktion« als einem Hauptanliegen Finks im Rahmen seiner phänomenologischen Forschungen (vgl. Ronald Bruzina, »Die Auseinandersetzung Fink – Heidegger: das Denken des letzten Ursprungs«, in: *Perspektiven der Philosophie* 22 (1996), 34–35). Bezüglich der Entmenschung der Wahrheit in der Schrift »Der Ursprung des Kunstwerkes« äußert sich Fink in seiner 1949 und dann 1966 erneut gehaltene Vorlesung *Welt und Endlichkeit* (welche als Antwort auf Heideggers kurze Abhandlung »Vom Wesen des Grundes« und auf seine ausführlichere Vorlesung *Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit* gelten kann; hier wird der Mensch als weltbildend thematisiert, insofern Mensch und Welt aufeinander angewiesen sind; ebenso geht es Heidegger hier darum, den bestehenden subjektiven Weltbegriff zu verstehen) folgendermaßen: »Die Wahrheit wird *nicht mehr allein vom Menschen her interpretiert*, von seiner ›Verständniswelt‹, sondern ebenso sehr vom *Seienden an ihm selbst* her. Wahrheit ist mehr als *nur ein Existenzial*. Zum Wesen der Wahrheit gehört nicht nur das gelichtete Offene, worin das Verstehen spielt, sondern auch der als unverständlich verstandene verschlossene Grund, der solches Offene trägt« (Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 174).

Daher ist der Ort der Wahrheit nicht mehr ausschließlich der Mensch, sondern sie ereignet sich im Walten des Kosmos. Das betrifft auch den Zusammenhang von Sein und Welt. Die »Entmenschung« der Welt führt dann auch zu der These, dass das Sein sich nicht im Menschen, also im Seinsverständnis des Daseins, erschöpft, sondern dass das Sein als das Übersteigende *par excellence* zu konzipieren ist. Das Sein übersteigt den Menschen in Richtung auf den Kosmos. Oder anders gesagt: Das Sein kommt zum Menschen aus dem *Chiaroscuro* des Kosmos, sodass von einem Überschuss an Sinn, dessen Ort die Spannung zwischen Welt und Erde ist, gesprochen werden kann. Dank der Welt – im kosmologischen Sinne gedacht – gibt es Sein, welches sich dann dem Menschen schenkt.

In Heideggers Auseinandersetzung mit Hölderlin, die schon ein Jahr zuvor mit der Vorlesung »Hölderlins Hymnen ›Germanien‹ und ›Der Rhein‹“ (1934/1935) beginnt, und dann auch im darauf folgenden seinsgeschichtlichen Denken nimmt der Himmel den Platz ein, der der Welt im Aufsatz über das Kunstwerk gewährt wurde. Das *Seyn* wird hier nun in Bezug auf das Geviert, also auf den widerstreitenden Zusammenhang von Himmel, Erde, Himmlischen und Sterblichen gedacht. Insofern der Mensch als Sterblicher eine Dimension des *Seyns*, des Gevierts ausmacht, verschließt sich Heidegger die Möglichkeit, die ontologisch notwendige selbstgenügsame Antezedenz des Kosmos denkerisch nachzuvollziehen, wie dies Fink in seiner Philosophie leistet. Obwohl Heidegger anerkennt, dass der Horizont des Sinns des Seins weiter ist als dasjenige Feld, das der Mensch durch sein gestimmtes Verstehen aufmachen kann, führt er die ontologische Frage immer wieder auf die menschliche Existenz zurück, sodass der Mensch wenn nicht als Ursprung, so doch als erzielter Zweck des *Seyns* aufzufassen ist. Legt man die Annahme zugrunde, dass in der existenzialen Analytik Heideggers das Sein mit der menschlichen Existenz beginnt, lässt sich sagen, dass im seinsgeschichtlichen Denken das *Seyn* mit der menschlichen Existenz »ende« oder seine Vollendung erreiche und dass demnach Welt oder die Welten als geschichtlichen Konstellationen von den Bedeutungen der menschlichen Existenz zu interpretieren sind.

Die menschliche Existenz als erfüllter Sinn des Seins (also nicht nur, dass das Dasein sich selbst Zwecke – Möglichkeiten – setzt, gegenüber denen es existiert, sondern dass der Mensch selbst ein Zweck, und zwar der höchste und der erhabenste der Seinsgeschichte ist), ist wahrscheinlich eine der bedeutsamsten Leistungen des seins-

geschichtlichen Denkens Heideggers. Fink stellt sich dieser Auffassung entschieden entgegen, da sich dadurch die Möglichkeit verschließt, das ursprünglich unabhängige Walten des Kosmos zu begreifen. Im Gegensatz zu Heidegger geht es Fink hauptsächlich um Kosmologie und nicht um Ontologie. Es geht ihm um die Verwurzelung der Ontologie in der Kosmologie. Nicht gibt es Welten, Konstellationen von Sinn, weil es das *Seyn* gibt, sondern es gibt die allumfassendste Welt, den Kosmos, welcher das Sein aufgehen lässt.¹¹

Dadurch werden auch Zeit und Raum nicht in Bezug auf die ontologische Verfassung des Menschen oder auf die geschichtliche Zeitigung und Räumung des *Seyns* gedacht – wie im Rahmen von Heideggers Ereignisdenken –, sondern hinsichtlich des Kosmos, der erst Zeit lässt und Raum gibt, damit sich das Seinsgeschehen *abspielen* kann, innerhalb dessen sich der Mensch *seinsahnend*¹² zu sich selbst, zu den anderen Seienden und zum nie vollständig gegebenen Ganzen verhalten kann. Raum und Zeit machen deswegen »das Reich des Werdens, der *genesis*«,¹³ aus, wodurch dann von dem ImRaumsein und InderZeitsein von Einzeldingen gesprochen werden kann.¹⁴ Dies fasst Fink folgendermaßen zusammen:

Die Welt »wird«: das heißt nicht, ein Ding entsteht oder ein Ereignis läuft ab, sondern es wird der Spielraum für Dinge und Ereignisse, – entsteht das Entstehenkönnen und Vergehenkönnen von Seiendem, –

¹¹ Dazu sagt Fink: »Sein ist, indem es als Welt waltet. *Welt ist das Aufgehen des Seins*« (Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 205).

¹² Für Eugen Fink ist diese Seinsahnung der Grundzug des philosophischen Denkens. In diesem Sinne drückt er auf eine fast poetische Weise Folgendes aus: »Der Mensch ist der Empfänger der ältesten Botschaft und der wunderlichsten Offenbarung, – es ist der Hörende eines Rufes, der das Schweigen der Weltnacht bricht und den Sohn der Erde ins Zeugnis der seinsauslegenden Rede hervorruft. Der Bezug des Seins zum Menschenwesen aber ereignet sich als das Hereinragen der Seinsahnung in unser endliches Dasein. Diese Ahnung ist die Bahn alles philosophierenden Denkens. Im Raume der Seinsahnung vollzieht sich die Bewegung der ontologischen Begriffe. Die Philosophie steht in das Menschenleben herein, weil zuvor und ursprünglicher wir durch die Ahnung vom Sein aufgerissen sind« (Eugen Fink, *Sein, Wahrheit, Welt. Vorfragen zum Problem des Phänomen-Begriffs*, Den Haag 1958, 18). Auch für Heidegger spielt die Ahnung eine wesentliche Rolle in seinen Analysen über die Stimmung der Dichtung und des Denkens. Dementsprechend interpretiert er sie zusammen mit der Verhaltenheit als die Grundstimmung des anderen Anfangs (vgl. Martin Heidegger, *Beiträge zur Philosophie (Vom Ereignis)*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann [GA 65], Frankfurt am Main 1989, 11–23; 33–36).

¹³ Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 191.

¹⁴ Vgl. Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 193.

es ereignet sich das Sichereignenkönnen von Ereignissen. Es »geschieht« der Raum, die Zeit, das Erscheinen. Diese Dreifalt bezeichnet nicht »stehende Verhältnisse«, vorhandene Ordnungsgefüge, in welche die Dinge und Begebenheiten eingegliedert sind; Raum, Zeit und Erscheinen sind das ursprünglich-wesende Urereignis des welthaft aufbrechenden Seins.¹⁵

Indem die Welt die Zeit lässt und den Raum gibt, schenkt sie – kosmologisch gedacht – das Sein. Fink betont: »Welt ist das, was alles ›gibt‹, was alles schenkt, von dem wir dann sagen: ›es gibt es.«¹⁶ Wenn einerseits für Heidegger die Lichtung den Grundcharakter des Seynsgeschehens darstellt, sodass Welt und Seinsereignis immer von der Lichtung her gedacht werden müssen, gleichsam als gelichtete Konstellation des Sinns, innerhalb derer der Mensch erblicken und eräugen kann,¹⁷ so stellt andererseits für Fink der Entzug die Grundstruktur der Welt dar,¹⁸ die vom Menschen als *Absolutum* nie erfasst werden kann (auch nicht durch eine Grundstimmung!). Dies verschließt in einem gewissen Sinne den phänomenalen Zugang zum Ganzen der Welt. Die Phänomenologie bedarf dann eines anderen Zugangs, den Fink spekulativ nennt und in dessen Zentrum eine Ontologie des Spiels steht.

¹⁵ Vgl. Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 205–206.

¹⁶ Vgl. Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 207.

¹⁷ Vgl. Martin Heidegger, *Identität und Differenz*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 11), Frankfurt am Main 2006, 45: »Er-eignen heißt ursprünglich: er-äugen, d. h. erblicken, im Blicken zu sich rufen, an-eignen.«

¹⁸ Vgl. Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 195 ff. Deswegen sieht Fink in der Analyse der Erde in der Schrift über das Kunstwerk das entscheidende Motiv in Heideggers Denken für eine Wandlung zum kosmologischen Weltbegriff, obwohl, wie wir zu zeigen versucht haben, dieser Heidegger'sche Weltbegriff aufgrund seiner Verankerung in der reinen Ontologie noch nicht genug der ursprünglichen Dimension des Kosmos gerecht wird. Zu dieser Wandlung äußert sich Fink folgendermaßen: »Mit dem Begriff der ›Erde‹ scheint mir eine wesentlich *gewandelte* Weltproblematik aufzuleuchten. Was Heidegger in diesem Beitrag Neues zur Weltfrage beisteuert, liegt meines Erachtens nicht in dem, was er dabei ›Welt‹ nennt, sondern was er als ihren Widerpart bezeichnet. Die Erde als der ungefüge Zusammenhalt, der alle abgerissenen, vereinzelt Seienden umfängt und in seiner verschlossenen Tiefe verwurzelt, ist *Welt im kosmischen Sinne*.« (Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, 175).

2. Von der kosmologischen Anthropologie zur spekulativ-phänomenologischen Ontologie des Spiels

Die den Menschen auszeichnende Weltoffenheit lässt den Kosmos in bestimmte Grundphänomene der ontologischen Verfassung der menschlichen Existenz zurückstrahlen. Das bedeutet für Fink, dass eine phänomenologische Anthropologie notwendigerweise in eine Kosmologie eingebettet sein muss, die die Antezedenz der Welt, ihren Überstiegs- und Entzugscharakter, aber auch ihren Überschuss an Sinn und zugleich die Bedürftigkeit des Menschen inmitten der kosmischen Mächte (Zeit und Raum) berücksichtigt. Mit einem Verweis auf Heidegger lässt sich von der Perspektive Finks sagen, dass die anthropologische Auslegung der Existenz sowohl von der menschlichen Weltoffenheit als auch vom Geworfenheitscharakter des Menschen ausgehen muss. Die Gleichursprünglichkeit von Weltoffenheit und Geworfenheit benennt diesen originären Doppelbezug des Menschen zum offenen Himmel und zur verschlossenen Erde, welcher auch eine wichtige Rolle in Heideggers Ereignisdenken spielt. Fink konkretisiert jedoch diesen Gedanken, indem er den Menschen als Naturgeschöpf und existierende Freiheit beschreibt.

Damit entwirft Fink quasi die kosmologischen Voraussetzungen für eine Ontologie des Lebendigen, wie sie Hans Jonas in *Das Prinzip Leben* entwickelt. Die Betrachtung des Menschen als Naturgeschöpf und existierende Freiheit zeigt deutlicher die von Jonas betonte Dialektik des Lebens zwischen Freiheit und Notwendigkeit auf, als es die von Heidegger thematisierten Charaktere des Entwurfs und der Geworfenheit leisten, welche zusammen mit dem Charakter des Verfallens das Sein des Daseins als Sorge ausmachen. Trotzdem kann man von Heideggers existenzialer Ontologie über die kosmologische Anthropologie Finks bis hin zu Jonas' Ontologie des Lebendigen eine auffällige Entwicklung in der Konkretisierung der phänomenologischen Analysen der menschlichen Existenz und des Lebens erkennen. Fink, der sehr stark Heideggers Diktion verbunden bleibt, spricht fast ausschließlich von der menschlichen Existenz. Aber in der Anerkennung der Verwurzelung dieser Existenz im übersteigenden, entzogenen und allumfassenden Kosmos begreift er sie nicht mehr von der ontologischen Neutralität des Daseins her, sondern er interpretiert sie als Existenz eines durch die Dialektik von Freiheit und Notwendigkeit gleichursprünglich ausgezeichneten und bedürftigen Lebewesens.

Über dies hinaus gibt es für Fink keinen ontologischen Vorrang des Entwurfs vor dem Geworfenheitscharakter, der Zukunft vor der Vergangenheit oder des Todes vor der Geburt wie bei Heidegger. Durch den Bezug der menschlichen Existenz zur Erde und Natur schenkt Fink der Geburt und der Zeugung genauso viel Aufmerksamkeit wie dem Tode. Beide Phänomene – Geburt und Tod – sind »existenzielle« Zeugnisse des Entstehenlassens und Vergehenlassens des Kosmos, des ständigen kosmischen Ringens zwischen Sein und Nichts. Indem der Mensch seinsahnendes Zeugnis des Kosmos ist, kann die phänomenologische Analyse die Strahlung des Weltalls in den Grundphänomenen der menschlichen Existenz empfinden. Das führt zu einem spekulativ phänomenologischen Verfahren, welches Fink 1957 gegen Ende seines Textes *Oase des Glücks* wie folgt erklärt: »Wo immer der Kosmos seine Verfassung, seinen Bau und Grundriß in einem innerweltlichen Ding gleichnishaft wiederholt, ist damit ein philosophisches Schlüsselphänomen bezeichnet, von dem aus sich eine spekulative Weltformel entwickeln läßt.« (29) Und kurz davor heißt es: »Spekulation ist Kennzeichnung des Wesens des Seins *im Gleichnis eines Seienden*, ist eine begriffliche Weltformel, die von einem *innerweltlichen* Modell abspringt.« (29)

Es gibt deswegen keinen möglichen hermeneutischen Übergang vom Menschen zur »Innigkeit« des Kosmos. Diese bleibt und muss gewissermaßen verschlossen bleiben, insofern sie den Kosmos »wesentlich« auszeichnet. Die Verbergung muss nicht von einer Entbergung gerettet werden. Fink scheint mit der These Heideggers hinsichtlich des Geheimnisses der Wahrheit des Seins nicht übereinzustimmen. Man könnte sogar sagen, dass die kosmische Dialektik von Verschlossenheit und Offenheit nicht mit der ontologischen Dialektik von Verbergung und Entbergung äquivalent ist. In dieser ist die Entbergung vorherrschend. Sie braucht das, was sich verbirgt, jedoch lediglich, damit es nicht mehr verborgen bleibt. Der Sinn der Verbergung liegt außerhalb ihrer selbst, das heißt, in der Entbergung, während die von Fink betrachtete Verschlossenheit des Kosmos ihr Recht auch in sich selbst hat und *nicht nur* in der auf den Himmel bezogenen Offenheit. Weil es keine Verbergung zu entbergen gibt, gibt es im wesentlichen Sinne auch keine hermeneutische Aufgabe für die kosmologische Frage. Die Phänomenologie muss nicht versuchen, diese ursprünglich kosmische Verbergung hermeneutisch zu eröffnen, sondern sie auf sich selbst ruhen zu lassen und sich an sie gleichnishaft anzunähern. Es sieht so aus – und es sieht widersprüchlich aus –, als

wäre die phänomenologische Hauptaufgabe, wie die Verbergung in ihrem Verborgenheitscharakter »gezeigt« werden kann oder anders formuliert: wie ein Geheimnis zu zeigen ist, ohne es zu entweihen, also, ohne dass es aufhört, ein Geheimnis und zwar *dieses* – und kein anderes – Geheimnis zu sein. Eine solch hochspekulative Aufgabe hält sich im Zentrum der Fink'schen kosmologischen Phänomenologie auf. So, wie die Hermeneutik davon ausgeht, dass der Sinn immer menschlicher Sinn sei oder Sinn für ein existierendes Dasein, so bricht die von Fink konzipierte phänomenologische Spekulation mit jedem Rest von Anthropozentrismus, indem sie einen *Überschuss an Wahrheit* anerkennt, der nicht notwendig auf den Menschen gezielt ist. *Der Mensch ist Zeugnis des Kosmos, aber nicht ausschließlich*. Die spekulative Phänomenologie ruft daher auch ein bescheideneres Vorgehen hervor. Wenn es z. B. um Ausübung der Sorge geht – und das ist, wie alle wissen, zentral für Heidegger und nicht nur für den Heidegger von *Sein und Zeit* –, ist die eigentliche Sorge um den Kosmos diese, die ihn nicht zu entmachten versucht, sondern ihn in seiner überwältigenden Größe walten lässt. Wir Menschen sind höchstens ständige Wiederholung und Bestätigung des Kosmos und daher können die Grundphänomene der menschlichen Existenz zu einer phänomenologisch spekulativen Annäherung dienen, welche seine Dialektik auch begrifflich zu bewahren beabsichtigt.

Von diesen Grundphänomenen, also Arbeit, Kampf, Liebe, Tod und Spiel, hebt Fink das letztere hinsichtlich der kosmologischen Frage hervor. Dieses sei ein existenzielles Modell, von welchem her das Ganze des Seins – der Kosmos – sich wiederholend spiegle (vgl. 29). Obwohl Fink 1957 erst eine anthropologisch-ontologische Analyse des Spielphänomens durchgeführt hat, in welcher eine Resonanz von Heideggers Ontologie des Daseins gespürt werden kann, geht es Fink nicht ausschließlich um Anthropologie oder Ontologie. Diese sind nur Stationen auf seinem Weg zu einer spekulativ kosmologischen Weltformel. Der phänomenologische Übergang von der anthropologischen Analyse des Spiels zur kosmologischen ist nur spekulativ möglich, insofern wir Menschen nicht Erzeuger, sondern viel eher *Produkte* der Welt sind. Das heißt, wir spielen und können nur deswegen spielen, weil der Kosmos mit uns spielt. Nach Fink sind wir nicht Hüter des Seins – wie Heidegger denkt –, sondern bestenfalls mit der Seinsahnung gestimmte und ausgezeichnete Spielzeuge des Weltspiels. So wie wir durch das Spiel immer eine gegenwärtige Welt bzw. eine Spielwelt produzieren, eine Sphäre von Schein, welche

jedoch nicht *nichts* ist (vgl. 26), da wir innerhalb dieser Sphäre handeln, d. h. darin also ernsthaft spielen und dadurch Sinn eröffnen, mit dem wir uns mit anderen, mit der Spielgemeinde, über konkrete Bedeutungen und Spielregeln verständigen, erzeugt der Kosmos immer wieder verschiedene Welten, die sich – wie das heraklitische Feuer – nach »unerkennbaren« Massen entzünden und auch wieder erlöschen werden. Über die von Fink thematisierten anthropologisch-ontologischen Grundcharaktere des Spiels (Spielstimmung, Spielsinn, Spielgemeinde, Spielregel, Spielzeug, Spielwelt) hinaus ist die offenkundige Willkür des Beginns und Ende des Spiels das, was es Fink ermöglicht, nicht nur auf die Heraklitische Metapher des Feuers, sondern auch auf sein Fragment 52 zurückzugreifen, um die zeit-räumliche Willkürlichkeit des Kosmos zu zeigen, der wie »ein spielendes Kind [sei], das hin und her die Brettsteine setzt«¹⁹ oder – um eine andere Metapher aus der Mystik zu verwenden – wie die Rose ohne Warum sei und blühe.

Diese These ist auch das, was Fink maßgeblich von Heidegger unterscheidet. In der gesamten Heidegger'schen Ontologie ist der Mensch im Wesentlichen ein Adressat des Seins und daher kommt ihm die Aufgabe zu, über es zu wachen. Die Seinsgeschichte ist daher stets zweckhaft orientiert und ihre Epochen widerrufbar und gleichzeitig auch überwindbar, indem der Mensch dem Zuspruch des Seins zuhört und ent-spricht, so abstrakt dies auch klingen mag. Der von Fink entworfene spielende und blühende Kosmos, welcher ohne Warum und bestimmt auch ohne Wozu Spielwelten entzündet und auch wieder erlöschen lässt und sich dabei des Menschen als eines Spielzeugs bedient, erlaubt alles – und muss das tun –, was der Mensch innerhalb dessen machen kann und will. *Aus einem willkürlich agierenden Kosmos folgt keine Pflicht.* Mit dem »Ohne Warum« des spielenden Kosmos, also seiner Willkür, sucht Fink, sich phänomenologisch an seinen Entzugscharakter und seine ursprüngliche Verslossenheit anzunähern. Aber – so wollen wir eindringlich zum Schluss fragen – müssen wir nicht in dem, was der Kosmos offenbart, eine sinnhafte kontinuierliche Tendenz im Abenteuer der wechselnden kosmischen Welten zu entdecken versuchen? Fink scheint mit »Nein« darauf zu antworten, womit er in seinen größten Widerspruch gerät: Er entmenschet die Welt mit seiner kosmologischen Perspektive,

¹⁹ Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 48.

wie dies Ronald Bruzina beschrieben hat,²⁰ zugleich entleert er sie jedoch aller Sinnhaftigkeit, die im Menschen eine Drohung oder auch eine Entsprechung finden und von der sich Menschen eine »Orientierung« für seine Handlung aneignen könnten.

²⁰ Vgl. Ronald Bruzina, »Die Auseinandersetzung Fink – Heidegger: das Denken des letzten Ursprungs«.

Heraklit und das Spiel in *Oase des Glücks* im Blickfeld der Begegnung von Eugen Fink und Martin Heidegger

In diesem kurzen Aufsatz möchte ich auf zentrale Bemerkungen Eugen Finks zum Spiel in seiner kleinen Schrift *Oase des Glücks* aufmerksam machen. Am Ende dieses Textes geht Fink auf die kosmologischen und ontologischen Tiefenbereiche des Spiels unter Einbezug des Denkens Heraklits ein. Dabei wird die These zu prüfen sein, inwiefern diese finalen Bemerkungen die Debatte mit Heidegger zu Heraklits Denken eröffnen, die Fink und Heidegger knapp zehn Jahre nach der Veröffentlichung der *Oase des Glücks* (1957) im Rahmen eines von ihnen geleiteten Seminars im Wintersemester 1966/67 an der Universität Freiburg entwickelten. Es lässt sich zeigen, dass Fink bereits während der Abfassung von *Oase des Glücks* in gedanklicher Nähe zu Heideggers Heraklit-Deutung steht, den jener 1943/44 in einer Vorlesung in Freiburg bereits umfassend besprochen hatte.¹ Aus dieser These lässt sich schlussfolgern, dass es sich bei dem Text *Oase des Glücks* und dem dort entwickelten Spielbegriff um eine selbstständige, bedeutsame und unterschätzte Arbeit Eugen Finks handelt, die aber gleichwohl bemerkenswerte Parallelen zu Heideggers Heraklit-Deutung aufweist und später auch das Gespräch der beiden Denker ermöglicht.

Dabei ist ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass diese Parallele zwar beachtlich sein mag, aber nicht auf Heideggers Denken reduzierbar ist, sondern wahrscheinlich vielmehr auf die voneinander unabhängige Begegnung beider Denker mit Nietzsches Texten

¹ Vgl. Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos*, hrsg. von Manfred S. Frings (GA 55), Frankfurt am Main 1979. Seit dem Sommersemester 1926 hatte Heidegger Heraklit in sein Denken mit einbezogen (vgl. Martin Heidegger, *Die Grundbegriffe der antiken Philosophie*, hrsg. von Franz-Karl Blust [GA 22], Frankfurt am Main 1993, 57 ff.).

zurückgeführt werden kann. Denn es ist Nietzsche, der zuerst den Finger auf das spielerische Moment in Heraklits Denken legt, das Dionysische in diesem Denken erblickt und die Auffassung vertritt, dass wir in den Motiven der Sehnsucht und der Lust »[...] ein dionysisches Phänomen zu erkennen haben, das uns immer von Neuem wieder das spielende Aufbauen und Zertrümmern der Individualwelt als den Ausfluss einer Urlust offenbart, in einer ähnlichen Weise wie wenn von Heraklit dem Dunklen die weltbildende Kraft einem Kinde verglichen wird, das spielend Steine hin und her setzt und Sandhaufen aufbaut und wieder einwirft.«²

Wenn wir zunächst also die Wurzel der Parallele zwischen Heidegger und Fink in der Begegnung des Spiels mit Heraklit bei Nietzsche zu suchen haben und wohl nicht erst bei einem etwaigen Einfluss Heideggers, so ist doch bemerkenswert, dass Heideggers Denken für Fink in diesem Kontext zumindest nicht ganz irrelevant zu sein scheint. Bereits in den ersten zentralen Überlegungen in *Oase des Glücks* zum Menschen und seinem Verhältnis zur Welt durch das Spiel fällt der Name Martin Heideggers in einer Referenz zu dessen Sorgeverständnis aus dem Umfeld von *Sein und Zeit*:

Menschliches Existieren ist [...] immer ein gespanntes Sich-zu-sich-selbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernung. Nur ein Lebewesen, »dem es in seinem Sein um sein Sein geht« (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen lieben und spielen. [...] Der Vollzugscharakter des Spiels ist spontane Handlung, aktives Tun, lebendiger Impuls; Spiel ist gleichsam in sich bewegtes Dasein. (15)

Bereits hier kündigt sich an, dass Finks Studie alles andere als eine harmlose Betrachtung des Spiels ist, wie Menschen es tagtäglich betreiben und erleben. Diese alltägliche Ebene wird über die »Bekümmernung« – eine andere Begrifflichkeit, die auch Heidegger verwendete und die im Laufe der 1920er Jahre von seinem Sorgeverständnis abgelöst wird – auf eine existenzial-ontologische Ebene gehoben.

Fink stellt zunächst einmal in Frage, ob das Spiel wirklich nur das *Ereignis* des einzelnen Menschen ist oder ob es sich vielleicht um eine

² Friedrich Nietzsche, *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari (KSA 1), München 1999, 153; vgl. Friedrich Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse / Zur Genealogie der Moral*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari (KSA 5), München 1999, 323; vgl. Andrea Orsucci, »Antike, griechische«, in: *Nietzsche Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, hrsg. von Henning Ottmann, Stuttgart 2011, 373.

weltbezogene Konfiguration handelt. »Wird vielleicht das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher?« (29) Später wird Fink dieses existenzial-ontologische Motiv, das nur aus dem Spiel der Welt her zu verstehen ist, bestätigen. Im Jahre 1968, kurz nachdem er mit Heidegger das Denken Heraklits in ihrem gemeinsamen Seminar durchgearbeitet hatte, unterstreicht er noch einmal: »Das ›Welt-Theater‹ hat kein Publikum, das von den Spielern verschieden wäre, – hier spielen alle mit. In der Welt kommen wir zur Welt und in der Welt gehen wir aus der Welt.«³ Doch bei dieser indirekten Referenz zur Shakespeares Wort aus *As You Like It* bleibt es nicht. Fink geht, wahrscheinlich Nietzsches Überlegungen zu Heraklit nachsinnend, auf das antike Denken Heraklits selbst ein und hält für das Schauspiel im Aufriss einer »spekulativen Weltmetapher« fest: »Dieser verwegene, kühne Gedanke ist wirklich gedacht worden. In der Morgenfrühe des europäischen Denkens stellt Heraklit den Spruch auf: ›Der Weltlauf ist ein spielendes Kind, Brettsteine setzend – eine Königsherrschaft des Kindes‹ (Fragment 52, Diels).« (29) Im Brennglas dieses Wortes Heraklits folgen die Sätze, mit der Fink seine Schrift *Oase des Glücks* mit einem weiteren Seitenblick auf Nietzsches Heraklit beschließt:

Aber die befremdliche Weltformel, welche das Seiende im Ganzen als ein Spiel walten läßt, mag vielleicht die Ahnung erwecken, daß das Spiel keine harmlose, periphere oder gar »kindische« Sache ist – daß wir endlichen Menschen gerade in der schöpferischen Kraft und Herrlichkeit unserer magischen Produktion in einem abgründigen Sinne »aufs Spiel gesetzt« sind. Wird das Wesen der Welt als Spiel gedacht, so folgt für den Menschen, daß er das einzige Seiende ist im weiten Universum, welches dem waltenden Ganzen zu *entsprechen* vermag. Erst in der Entsprechung zum Übermenschlichen vermöchte dann der Mensch in sein einheimisches Wesen zu gelangen. (29)

³ Eugen Fink, »Weltbezug und Seinsverständnis« (1968), in: ders., *Nähe und Distanz*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Freiburg 1976, 279. Wir sind freilich an den proto-existenzialistischen Satz Shakespeares erinnert, der im Blickfeld der zeitgenössischen Vergänglichkeitsdramatik in seinem Stück *As You Like It* aus dem geschichtlichen Kontext des *Globe*-Theaters und dem Zeitalter der Entdeckungen formuliert wird. Bereits hier prognostiziert Shakespeare durch den Charakter Jacques, Sohn des Sir Rowland de Bois, Welt und Spiel als Grundzug für eine zukünftige weltgesellschaftliche Existenz und hält fest: »All the world's a stage, And all the men and women merely players; They have their exits and their entrances; And one man in his time plays many parts. His acts being seven ages [...]«. (William Shakespeare, *As you like it*, in: ders., *The Complete Works of William Shakespeare*, New York 1997, 239).

Auch wenn diese Konklusion klingt, als habe Heidegger sie höchstpersönlich verfasst, so ist doch klar festzuhalten, dass der Fink'sche Gedanke des »weiten Universums« eine kosmologische Transformation der integrierten Gedanken Heideggers impliziert, die in gewissem Sinne auch über Heideggers Verständnis des Menschen als zwischen Himmel und Erde seiend hinausgeht. Gleichwohl weist die Referenz zu Heraklits spielendem Kind und die daraus gezogene Konklusion gewisse Parallelen zu Heideggers Deutung des Spiels in Heraklits Denken auf.

Dies lässt sich an Heideggers eigener Auseinandersetzung mit Heraklit zeigen: 1943/1944 entwickelt Heidegger selbst seine Gedanken zu besagtem Heraklit-Fragment 52. Diesen Teil der Vorlesung überschreibt er mit dem Titel: »Das Denken Heraklits im Umkreis von Feuer und Streit und in der Nähe zum Spiel«. ⁴ Hier ist bereits vorgezeichnet, dass das Spiel mit Heraklits polemischer Deutung des Weltgefüges im Blickfeld des Weltfeuers zusammengedacht wird. Es ist daher kein Zufall, dass Fink und Heidegger das Spiel später in ihrem Seminar aufgreifen und zum Hauptmotiv ihrer gemeinsamen Heraklit-Interpretation unter dem Begriff des »Gegenspiels« aufwerfen werden. ⁵

Wir können nur vermuten, dass Fink die Vorlesung Heideggers von 1943/44 möglicherweise gekannt hat. Ein Quellenbeleg konnte bis dato aber nicht zur Bestätigung ermittelt werden. Doch immerhin ist es beachtenswert, dass auch Heidegger hier zunächst auf eine andere Anekdote referiert, nach der Heraklit mit den Kindern ein Würfelspiel spielt und die Epheser zurechtweist, da sie das Spiel geringzuschätzen scheinen. Heidegger fragt: »Liegt in diesem durchaus vertrauten und geheueren Spielen mit den Kindern die Nähe zu einem ungeheueren Spiel?« ⁶ Heidegger entwickelt dann den Fingerzeig, den Fink mit anderen Worten, aber mit einer sehr ähnlichen Intention wie Heidegger in *Oase des Glücks* entfaltet: »Wir werden im Folgenden darauf achten müssen, ob und in welchem Sinne das Denken Heraklits stets aus der Nähe zu einem Spiel bestimmt ist, ob

⁴ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 6.

⁵ Vgl. Martin Heidegger / Eugen Fink, *Heraklit*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann (GA 15), Frankfurt am Main 1970, 216 ff.

⁶ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 12.

sich ihm gar das im denkerischen Denken Zu-denkende als so etwas wie ein Spiel enthüllt.«⁷ Fassen wir also zusammen: Sowohl Fink und Heidegger zeigen, dass das Spiel nichts Harmloses, sondern vielmehr ein Grundmoment ist, in das das Denken selbst hineingehört – und zwar als ein enthüllendes Sich-Zeigen, d. h. als Phänomen der Wahrheit von Welt selbst (vgl. 14).⁸ Dies komplementiert auch eine Bemerkung Heideggers zu den Göttlichen, wenn er diese im streitenden Zuspiel von Licht und Finsternis erblickt. Das Spiel steht für Heidegger im direkten Bezug zum Leierspiel der Götter. Gemeint ist insbesondere die Artemis – jene Göttin, deren Leier zwischen Leben und Tod spielt. Sie ist als Göttin des Lichts zugleich die lichtbringende Göttin des Aufgangs, was im Griechischen *phosphorus* oder *phos*, heißt. Diese Begriffe assoziiert Heidegger mit *physis*.⁹ Diese Wortbedeutungen versteht Heidegger im Sinne des sich lichtenden Aufgangs. Doch in diesem Aufgang lauert auch schon der Tod. Heidegger fragt entsprechend:

Wie soll also die Göttin des Sichlichtens, Aufgehens und Spielens zugleich die Göttin des Todes, d. h. des Finsternen, des Untergehens und der Starre, sein? Leben und Tod sind das Gegenwendige. Allerdings. Aber das Gegenwendige wendet im äußersten Entgegen eines dem anderen sich innigst zu. Wo solches waltet, ist der Streit, die *ἔρις*. Für Heraklit, der den Streit denkt als das Wesen des Seins, ist Artemis, die Göttin mit Bogen und Leier, die Nächste. Aber ihre Nähe ist die reine Nähe – d. h. die Ferne.¹⁰

Nähe und Ferne und der Streit zwischen Lichtung und Finsternis sind auch jene Motive, die Fink in *Oase des Glücks* andeutet (vgl. 14, 17 f.). Offensichtlich wird die Parallele zu Heideggers Heraklit, wenn auch Heidegger die Nähe zwischen Spiel und Streit (dem *polemos*) im Motiv des Feuers (*pyr*) wiedererkennt, dessen Spiel zwischen Licht (Aufgang) und Schatten (Untergang und Tod) oszilliert.¹¹ Dieses performative Moment ist als Aufriss der Wahrheit gedacht – als Enthüllung und Verdeckung, als Entbergen und Verbergen. Dessen logische

⁷ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 13.

⁸ Fink selbst bezeichnet hier das Spiel als »Grundphänomen«.

⁹ Die philologische Herleitung Heideggers ist bis heute fraglich.

¹⁰ Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 18.

¹¹ Vgl. Martin Heidegger, *Heraklit. Der Anfang des abendländischen Denkens. Logik. Heraklits Lehre vom Logos* (GA 55), 24 ff.

Grundfigur entwickelt Heidegger im Rest der Vorlesung an der sogenannten Als-Struktur des Verstehens, die besagt, dass alles Deuten der sich zeigenden Welt als ein Nehmen von *etwas als etwas anderes* operiert. In diesem Als erscheint die ontische Differenz zwischen Tag und Nacht und schließlich die ontologische Differenz einer vervierfachen Dimension der Zeit, die sich im *Spiel* von Gewesenheit, Gegenwart und Zukunft im ontologischen Aufriss des Augenblicks verspiegelt.

Es ist daher also gut nachvollziehbar, dass Fink und Heidegger – nach Finks wichtigem Intermezzo der Deutung des Spiels in *Oase des Glücks* – nun gemeinsam den Faden ihrer jeweiligen Heraklit-Interpretationen im Seminar von 1966/67 aufnehmen und für ein Wahrheitsverständnis fruchtbar machen.

Dass diese Deutung nicht ohne die Auseinandersetzung mit den Göttern zu machen ist, scheint auch Fink zu denken, auch wenn seine Stoßrichtung eine ganz andere als die Heideggers ist. Während Heidegger das Motiv des Göttlichen durchdringt, um im Streit zwischen Himmel und Erde das Spiel mit Heraklit zu entdecken, so scheint Fink zu versuchen, sich von dem Motiv des Göttlichen, insofern es metaphysisch geprägt ist, zu lösen, um das Spiel ohne Spieler im Grundlosen zu suchen, in der der Mensch zwar spielt, aber das Spiel »[...] als Symbol der waltenden Welt aufscheint.«¹² Im Spiel zeigt sich nicht nur die Weltoffenheit des Menschen, sondern im Spiel wird das *Phänomen* des Waltens der Welt für Fink sichtbar. Und hier gibt es wieder Berührungspunkte mit Heideggers Heraklit-Deutung. Denn auch Heidegger sieht in seiner Heraklit-Interpretation im Spiel als Streit zwischen Himmel und Erde keine personalen Götter, sondern das Phänomen der Welt als Wechselspiel von Verborgenheit und Unverborgenheit, als Anwesen und Abwesen, d. h. als *Maß* dieses Weltphänomens und als dessen *durchdringende* Verhüllung. Auch Finks Interpretation kommt der Heidegger'schen nun nahe, wenn er mit indirekter Bezugnahme zu Nietzsches Überlegungen bezüglich des dionysischen Moments des Spiels hervorhebt: »Aber Welt ist auch der namenlose Bereich des Anwesens, aus dem her die Dinge ins Erscheinen einrücken und wohin sie wieder verschwinden – gesetzt das Hades und Dionysos derselbe sind. Das Spiel der Welt muß, wenn es überhaupt einen denkbaren Sinn haben kann, begriffen werden als

¹² Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 221.

das Verhältnis von Weltnacht zum Welttag.«¹³ Das Spiel erscheint also bei beiden Denkern parallel – mit durchaus verschiedenen Zugängen, Definitionen und Schlussfolgerungen – als Spiel im Sinne des Streits zwischen Erscheinen und Verhüllung, Helle des Tages und Dunkel der Nacht, Leben und Tod. Oder, wie Heraklit es selbst versinnbildlicht, als Brettspiel des Kindes, das die Steine setzt. Für Fink wie auch für Heidegger scheint es sich hier nicht um ein personales Kind, sondern um das Spiel selbst zu handeln, dass die Welt erspielt im Streit der Spielsteine auf dem Brett.

Wir haben nur andeuten können: Auch wenn Fink und Heidegger gerade im ontologischen Zugang differieren, greifen ihre Interpretationen im phänomenologischen Motiv einer aleithologischen Ambivalenz des Spielcharakters von Welt ineinander. Auch wenn es Brüche zwischen Eugen Finks und Martin Heideggers Zugängen zum Spielverständnis in Auseinandersetzung mit Heraklit geben mag, so eröffnen sich doch auch jede Menge Berührungspunkte, die auf diesem wechselseitigen und ineinandergreifenden Hineinragen ihrer Wahrheitsverständnisse beruhen.

Vielleicht liegt auch der Reiz der Begegnung mit Finks und Heideggers Heraklit-Lektüren in deren Heraklit-Seminar darin, dass in ihrem eigenen *Zuspiel*, in ihrer gegenseitigen Auseinandersetzung und in ihrem *Zusammenspiel* Texte und Texturen aufscheinen, die das Komplexe eines ganzen *Gewebes* vorbereiten, in dessen Ereignis und Parcours wir uns nun gewissermaßen *en passant* gedanklich vermögen einzufädeln. Den Ariadnefaden gibt uns Fink aus seinen weiteren Überlegungen zum *Spiel als Weltsymbol* an die Hand, wenn er im »[...] Gesamtstil des unaufhörlichen Wechsels [...]«, der für Heraklit immer auch das oben charakterisierte Spiel ist, das verharrende »[...] Gewirk der Wirklichkeit [...]«, in dem »[...] die zeitweise wirklichen Dinge kommen und gehen, auftauchen und verschwinden, blühen und verdorren«,¹⁴ sieht. In diesem Spiel des Waltens der Welt erscheint das *durchdringende* Gewebe selbst, das wiederum vom Spiel abhängt. So notiert auch Fink: »Die Dinge sind in einen einzigen, allumspannenden Gesamtzusammenhang verwoben, haben darin ihren Ort und ihre Frist, ihre Blüte und ihren Verfall.«¹⁵ Ausgehend von diesem *grundlosen*, weil performativ sich ständig wandelnden Grund, gibt uns

¹³ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFAG 7), 223.

¹⁴ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 219.

¹⁵ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 219.

das Spiel zu denken – und zwar im Ausgang von Heideggers Vorlesungen, Eugen Finks Überlegungen in der *Oase des Glücks* und ihrem gedanklichen Horizont. Zunächst je eigenständig, doch mit einer unverkennbaren Parallelität in ihrer jeweiligen Blickbahn, erörtern Heidegger und Fink schließlich zu zweit in einem gemeinsamen Seminar die verbliebenen Fragmente Heraklits, eines der ältesten Philosophen überhaupt, hinsichtlich der Zukunft des Denkens. Wie auch sie fragen wir im Ausgang vom »Gewirk« und dem »verwobenen« Gesamtzusammenhang« erneut nach dem Spiel. Damit wäre nicht nur die These, dass Fink und Heidegger parallel über den Denker Heraklit das Spiel in nicht unähnliche Weise phänomenologisch bzw. aleitheologisch in den Fokus rücken, verdeutlicht worden, sondern auch der Faden des Anfangs eines weiteren Nachdenkens ausgeworfen. Dieser Faden lässt sich dann weiterausrollen, wenn wir fragen: Was heißt es zukünftig für das Spiel, wenn wir im Zuge umfassender Einsichten in die Ausführungen Hesiods, Homers und der orphischen Fragmente weiter in die Kindheit des Denkens zurückgehen, als Heidegger und Fink es taten und – Finks und Heideggers Spielverständnis dennoch *im Vorbeigang* im Auge behaltend – im Entlanggang fragen: Was heißt das Spiel für die Griechen, wenn Penelope mit dem Hin und Her der Fäden die Geduld der sie bedrängenden Freier auf die Probe stellt, um sich so vor ihnen bis zur Ankunft des Odysseus *verbergend* zu enthalten? Inwiefern zeigt sich das Spiel, wenn die Schicksalsgöttinnen, die Moiren, webend den Menschen wohl oder übel *mitspielen* und ihnen somit ihr Schicksal aufwickelnd *enthüllen*? Wie *webt* sich dieses Zuspil uns zu, wenn wir an diesen *Beispielen* entlang nun auch im Zeitalter der digitalen Netze fragen: Was heißt *Spiel*?

Die »Wüste wächst«? Zu einem bemerkenswerten Schweigen Finks in *Oase des Glücks*

1. »Oase« in Eugen Finks *Oase des Glücks*: Bedeutung einer Metapher

Oase des Glücks. *Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* gehört zu den bekanntesten und auch international rezipierten Texten des Philosophen und Pädagogen Eugen Fink.¹ Das verwundert nicht, ist doch das Spiel ein Phänomen, das nicht nur in verschiedenen akademischen Disziplinen von Bedeutung ist. Es ist auch ein Phänomen, das im außer-akademischen Kontext von großem Interesse ist. Das Spiel hat, wie Fink eingangs betont, eine »große Bedeutsamkeit [...] im Gefüge des menschlichen Daseins« (9). Wenn, wie Friedrich Schiller betonte (was Fink ausdrücklich zitiert), der Mensch nur da ganz Mensch sei, wo er spiele (vgl. 14 f.), gehört das Spiel zu den Phänomenen, mit denen sich ein jeder auseinandersetzen sollte, der sich aus anthropologischer Perspektive für den Menschen interessiert oder die Frage nach sich selbst – nach dem eigenen Leben und seinem Sinn – stellt.

Wenn Fink das Spiel als »Oase des Glücks« bezeichnet oder mit einer Oase vergleicht, hat der Freiburger Denker ein überzeugendes Bild gefunden für das, was im Spiel geschieht. Er erklärt diese Charakterisierung des Spiels folgendermaßen: »Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner unruhigen Dynamik, dunklen Fragwürdigkeit und forthetzenden Zukunftsweisung den Charakter beruhigter ›Gegenwart‹ und selbstgenügsamen Sinnes [...]« (17). Allerdings taucht das Wort »Oase« – vom Titel abgesehen – im

¹ Vgl. u. a. die englische Übersetzung Eugen Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, translated by Ian Alexander Moore and Christopher Turner, Bloomington and Indianapolis 2016.

gesamten Text insgesamt nur zweimal auf. Einmal im Anschluss an die gerade zitierte Beschreibung des Spieles: »[...] – es gleicht einer ›Oase‹ angekommenen Glückes in der Wüstenei unseres sonstigen Glückstrebens und tantalischen Suchens.« (17) Was mit einer solchen »Oase« gemeint ist, erklärt Fink im Folgenden noch ausführlicher – und verwendet dabei das zweite Mal das Wort »Oase«:

Für den Erwachsenen aber ist das Spiel seltsame Oase, verträumter Ruhepunkt auf ruheloser Wanderung und ständiger Flucht. Das Spiel schenkt Gegenwart. Nicht jene Gegenwart zwar, wo wir, in der Tiefe unseres Wesens still geworden, den ewigen Atem der Welt vernehmen, die reinen Bilder schauen im Strome der Vergänglichkeit. Spiel ist Aktivität und Schöpfertum – und doch steht es in einer Nähe zu den ewigen und stillen Dingen. Das Spiel »unterbricht« die Kontinuität, den endzweckbestimmten Zusammenhang unseres Lebensganges; es tritt aus der sonstigen Weise der Lebensführung eigentümlich heraus, es ist in Distanz. (17 f.)

Das Spiel ist für Fink also ein relationales Phänomen, das sich allerdings nicht in den »populären Antithesen von ›Arbeit und Spiel‹, von ›Spiel und Lebensernst‹ und so fort« fassen lässt (13). Es bedarf einer vertieften Interpretation, um es in seinem Distanzverhältnis zum nicht-spielerischen Alltag zu erörtern. Dieser, so Finks Charakterisierung, sei von kontinuierlicher Bewegung und Zweckorientierung gekennzeichnet und wird von ihm nicht neutral, sondern eher kritisch beschrieben: die »Dynamik« ist »unruhig«; die »Fragwürdigkeit« ist »dunkel«; die Zukunftsweisung ist »forthetzend«; das Leben ist eine »ruhelose Wanderung«; der Mensch ist auf »ständiger Flucht«; die sonstige Tätigkeit des Menschen ist »endzweckbestimmt«, findet also ihren Zweck nicht in sich selbst, sondern in anderem. Insofern sich im Spiel ein Gegenpol zum Leben in seiner Alltäglichkeit eröffnet – Ruhe statt Unruhe, Traum statt Wirklichkeit, Gegenwart statt Zerstretheit oder Zukunftsorientierung, Selbstzwecklichkeit statt instrumenteller Orientierung an Endzwecken (vgl. 16) –, stößt Fink auf einen Abstand, eine Distanz des Spiels zu den anderen Grundphänomenen des menschlichen Daseins. Die Metapher der Oase ist daher äußerst passend. Denn auch eine Oase wird relational von der Wüste her verstanden und steht als ein Ort des Ausruhens, der Erfrischung und Erholung, der Begegnung und der Fruchtbarkeit in Distanz zu ihrer Umgebung. Und so, wie im menschlichen Leben der Alltag dominant ist und das Spiel die Ausnahme darstellt, so ist im Verhältnis zur Wüste die Oase auch nur ein kleiner Ort; sie ist die Ausnahme von

der Regel, die Unterbrechung der »Kontinuität«, ein Raum des Lebens in einer lebensfeindlichen Umgebung.

Es ist erstaunlich, dass Fink selbst in seinem Text dieses kräftige Bild nicht explizit noch näher erläutert und es seinen Leserinnen und Lesern überlässt, die Metapher in ihrer Tiefe, in ihrer Angemessenheit und in ihrem Anspielungsreichtum zu deuten. Die Tatsache, dass das Wort »Oase« in einem Text, der unter dem Titel *Oase des Glücks* steht, so selten auftaucht, könnte darauf hinweisen, dass Fink mit der Metapher »Oase« zu fremdeln scheint. Darauf könnte auch hindeuten, dass er einmal »Oase« in Anführungszeichen setzt – was bei einer Metapher eigentlich nicht notwendig wäre – und ein anderes Mal von einer »seltsame[n] Oase« spricht. Bestätigt wird dieser Befund durch einen Blick in andere Texte Finks zum Spiel.

In *Spiel als Weltsymbol* – wesentlich umfangreicher als die *Oase des Glücks* – taucht das Wort »Oase« überhaupt nicht auf. In der Vorlesung »Das philosophische-pädagogische Problem des Spiels« aus dem Jahr 1954 interpretiert Fink das Spiel an sehr wenigen Stellen und überdies nur sehr kurz mit Bezug auf die »Oase«: »Spielen als Tun?«, so fragt er in der 2. Stunde, um folgendermaßen zu antworten: »Spielen als eine ›Oase‹ in der zweckstrebigen Unruhe und Jagd nach der Eudaimonie. Eine ›Seligkeit‹ (allerdings noch nicht die Glückseligkeit).«² In der dritten Stunde greift Fink kurz die Kennzeichnung des Spiels als »Oase« auf: »Grundzug unseres Daseins: Last, Sorge, Entbehrung, Unruhe. – Mehr als die Not der Bedürfnisse. – Vergessen, Entspannung, Muße – Langeweile – Oasen der ›Entspannung‹: das Spiel.«³ Zu Beginn der 4. Stunde wiederholt Fink seine Überlegungen der zweiten und dritten Stunde noch einmal: »Spiel: des Lebens Leichtwerden, Beschwingtheit. Oasen des Glücks. Spontaneität, die freudig gestimmt ist.«⁴ Und im abschließenden »Rückblick auf den Gang unserer Überlegungen« heißt es: »Analyse des menschlichen Tun u. Lassens, sofern es durch den Vorblick auf ein Endziel u. die darin gründende Architektur von Mittelzielen gesteuert wird. Spiel fällt aus dieser Verweisungstendenz heraus; Oase des Glücks;«⁵ Auch in dieser Vorlesung spricht Fink also vom Spiel nur *en passant*: in

² Eugen Fink, »Das philosophisch-pädagogische Problem des Spiels« (1954), in: ders., *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 262–282, 263.

³ Eugen Fink, »Das philosophisch-pädagogische Problem des Spiels« (1954), 263.

⁴ Eugen Fink, »Das philosophisch-pädagogische Problem des Spiels« (1954), 264.

⁵ Eugen Fink, »Das philosophisch-pädagogische Problem des Spiels« (1954), 280.

kurzen Anspielungen und Andeutungen, ohne jedoch diese Metapher tiefer zu entfalten.

Es gibt also eine Spannung zwischen dem Titel *Oase des Glücks* und der faktischen Bedeutung der »Oase« innerhalb von Finks Denken zum Phänomen des Spiels. Eine solche Spannung könnte auf einen Zufall zurückgehen – vielleicht auf eine sehr späte Wahl des Titels vor der Veröffentlichung des Textes – oder auch darauf, dass für Fink implizit die Kennzeichnung des Spiels als »Oase« so selbstverständlich ist, dass er sie nicht immer neu zu erklären braucht. Aber es könnte sich in diesem »Schweigen« über die Oase auch mehr zeigen. Bevor dazu einige Überlegungen angestellt werden, ist es notwendig, zunächst zwei wichtige Assoziationsräume der Metapher »Oase« zu erschließen.

2. Assoziationsräume der »Oase«: Eine doppelte Erfahrung der Wüste und der Oase

Man kann die Oase mit Michel Foucault als einen Gegenraum oder eine Heterotopie bezeichnen. Für Foucault findet das Leben nicht in einem neutralen Raum statt, sondern »in einem gegliederten, vielfach unterteilten Raum mit hellen und dunklen Bereichen, mit unterschiedlichen Ebenen, Stufen, Vertiefungen und Vorsprüngen, mit harten und mit weichen, leicht zu durchdringenden porösen Gebieten.«⁶ In seiner Betrachtung dieses Raumes menschlicher Existenz stößt er auf Orte,

die vollkommen anders sind als die übrigen. Orte, die sich allen anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen. Es sind gleichsam Gegenräume. Die Kinder kennen solche Gegenräume, solche lokalisierbaren Utopien sehr genau. Das ist natürlich der Garten.⁷

Und man könnte auch sagen: »Das ist natürlich die Oase.« Geistes- und ideengeschichtlich wurde auf die »Heterotopie« der Oase immer wieder Bezug genommen. So zum Beispiel bei Friedrich Nietzsche,

⁶ Michel Foucault, »Die Heterotopien«, in: *Die Heterotopien / Les hétérotopies. Der utopische Körper / Le corps utopique. Zwei Radiovorträge*, zweisprachige Ausgabe, übersetzt von Michael Bischoff, mit einem Nachwort von Daniel Defert, Frankfurt am Main 2014, 7–22, 9 f.

⁷ Michel Foucault, »Die Heterotopien«, 10.

dessen Werk und insbesondere dessen Diagnose der Gegenwart für Fink bekanntermaßen äußerst wichtig gewesen sind (vgl. auch 24, 29). Dieser hatte in einem berühmten Wort im *Zarathustra* gleich zweimal – nämlich am Anfang und am Ende eines Gedichtes im Abschnitt »Unter Töchtern der Wüste« – erklärt (bzw. den Wanderer und Schatzen Zarathustras deklamieren lassen): »Die Wüste wächst: weh Dem, der Wüsten birgt!«⁸ Dieses Gedicht über die wachsende Wüste wird in einer Oase – und d. h. aus der Perspektive einer Oase, die den Blick auf die Wüste erlaubt – geschrieben:

Wunderbar wahrlich! / Da sitze ich nun, / Der Wüste nahe und bereits / So fern wieder der Wüste, / Auch in Nichts noch verwüstet: / Nämlich hinabgeschluckt / Von dieser kleinsten Oasis –: / sie sperrte gerade gähnend / Ihr liebliches Maul auf. / Das wohlriechendste aller Mäulchen: / Da fiel ich hinein, / Hinab, hindurch – unter euch, / Ihr allerliebsten Freundinnen! Sela.⁹

Ohne Frage ist Nietzsche zunächst einmal ein Denker der Wüste als Heterotopie. Denn »[i]n der Wüste wohnten von je die Wahrhaftigen, die freien Geister, als der Wüste Herren; [...]«¹⁰ Die Oasen, wo »auch Götzenbilder«¹¹ sind, gilt es daher zu verlassen: »Wahrhaftig – so heiße ich Den, der in götterlose Wüsten geht und sein verehrendes Herz zerbrochen hat.«¹² Doch scheint auch die Oase für ihn ein heterotoper Ort zu sein, der – als Ort *in* der Wüste, fern der Städte und der europäischen Zivilisation und Kultur und als Ort des »Menschlichsein« – die Erkenntnis der wachsenden Wüste ermöglicht. In einer Notiz, die er nach Abschluss des *Zarathustra* verfasst hat, verweist er darauf, dass auch die »Wüsten-Denker« auf Oasen angewiesen sind: »— denn auch wir haben zeitweilig Oasen nöthig, Menschen-Oasen, in denen man vergißt, vertraut, einschläft wieder träumt wieder liebt wieder ›menschlich‹ wird ... «¹³

⁸ Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra* (KSA 4), hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1999, 380; 385. Nietzsche greift dieses Wort in den Dionysos-Dithyramben wieder auf (vgl. Friedrich Nietzsche, *Dionysos-Dithyramben* [KSA 6], hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1999, 382).

⁹ Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra* (KSA 4), 381.

¹⁰ Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra* (KSA 4), 133.

¹¹ Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra* (KSA 4), 133.

¹² Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra* (KSA 4), 133.

¹³ Friedrich Nietzsche, *Nachgelassene Fragmente 1885–1887* (KSA 12), hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1999, 200.

Martin Heidegger hat Nietzsches »Die Wüste wächst« in seiner Vorlesung »Was heißt denken?« aus dem Wintersemester 1951/52 – also nur wenige Jahre vor Abfassung von *Oase des Glücks* – diskutiert und folgendermaßen gedeutet:

Er [scil., Nietzsche, H. Z.] hat in dieses Wort alles geschrieben, was er wußte. Denn das Wort ist der Titel eines Liedes, das Nietzsche dichtete, als er »am fernsten vom wolkigen, feuchten, schwermutigen Alt-Europa war«. Das Wort lautet vollständig: »Die Wüste wächst: weh dem, der Wüsten birgt!« Wem gilt dieses »weh«? Hat Nietzsche hier an sich selbst gedacht? Wie, wenn er gewußt hätte, daß gerade sein Denken erst eine Verwüstung bringen müsse, inmitten derer einmal und anderswoher hier und dort Oasen aufgehen und Quellen springen? Wie, wenn er gewußt hätte, daß er ein vorläufiger Übergang sein müsse, voraus- und zurückweisend und darum überall zweideutig, so gar noch in der Art und im Sinne des Übergangs?¹⁴

Aus der Ferne – fern von Europa – treffe, so Heidegger, Nietzsche als Denker des Übergangs eine selbst verwüstende Diagnose der zunehmenden Verwüstung. Im von ihm verkündeten Nihilismus vollendet sich die abendländische Metaphysik. Für Heidegger kann jedoch ein anderes oder andersanfängliches Denken zu Oasen innerhalb der Verwüstungen der sich vollendenden Metaphysik führen, die freilich andere Oasen sind als jene, die Nietzsche selbst erfahren oder gesucht hat. So nahe Fink Nietzsche und Heidegger war, erschließt er in seinen Überlegungen zum Spiel als Oase des Glücks diesen ihm sicherlich bekannten Assoziationsraum jedoch nicht, auch wenn er, wie sich bereits gezeigt hat, das, zu dem die Oase in »Distanz« steht, keinesfalls neutral, sondern in einer durchweg (kultur-)kritischen Weise beschreibt (vgl. hierzu auch 9).

Mit der Metapher der »Oase« eröffnet sich noch ein zweiter Assoziationsraum, den Fink nur implizit thematisiert: jener der biblischen Welt. Diese Welt ist von Oasen- und Wüstenerfahrungen bestimmt – anders als die für Fink so wichtige Welt der griechischen Mythologie, Religion und Philosophie. »Oase« geht zwar auf das griech. Wort *oasis* zurück; dieses Wort ist jedoch die gräzisierte Fassung eines ursprünglich ägyptischen Wortes für fruchtbare Gebiete innerhalb von Wüsten. In den Texten beider Testamente wird auf diese Gebiete als Teil der Lebenswelt Bezug genommen. So gilt die Wüste

¹⁴ Martin Heidegger, *Was heißt Denken?*, hrsg. von Paola-Ludovika Coriando (GA 8), Frankfurt am Main 2002, 54 (Erstauflage: Tübingen 1954).

zum einen als Ort der Gottessuche und -erscheinung. Gott erscheint Moses am Gottesberg Horeb – also in einer Wüste (hebr. »horeb« bedeutet das wüste oder öde Land; vgl. Ex 3; vgl. auch Apg 7,30). Johannes der Täufer tritt in der Wüste auf (vgl. Mt 3; Lk 3). Jesus verbringt vierzig Tage in der Wüste (vgl. Mt 4; Mk 1; Lk 4). Die Wüste gilt aber auch als Ort des Hungers (vgl. Ex 16,3), der Gefährdung (vgl. Dtn 1,19; Klgl 5,9; 2 Kor 11,26) und der Bestrafung – und die Oase als entsprechender »Gegenort«. Das Volk Israel wandert auf seinem Weg von Ägypten ins verheißene Land zur Strafe vierzig Jahre in der Wüste (vgl. Num 14,33 ff.). Ein Bild für das Heil ist, dass die Wüste fruchtbar wird (und jubeln wird): »Jubeln werden die Wüste und das trockene Land, jauchzen wird die Steppe / und blühen wie die Lilie. Sie wird prächtig blühen / und sie wird jauchzen, ja jauchzen und frohlocken.« (Jes 35, 1–2). Und Gottes Güte zeigt sich darin, dass er Oasen schafft: »Er macht [...] verdorrtes Land zu Oasen.« (Ps 107,35) Mit dem Begriff oder der Metapher der Oase (als Gegenpol zur Wüste) befindet man sich also in einem komplexen Gewebe von biblischen Anspielungen.

In *Oase des Glücks* gibt es zwar vereinzelt Referenzen auf biblische Texte. Allerdings bleiben diese implizit.¹⁵ So fragt Fink angesichts der großen Bedeutung der Arbeit und des Ernstes in der Gegenwart: »Bedürfen wir ein wenig des göttlichen Leichtsinns und der fröhlichen Leichtigkeit des Spiels, um wieder den ›Vögeln des Himmels‹ und den ›Lilien des Feldes‹ nahezukommen?« (12; vgl. Mt 6,26; Mt 6,28; und auch Lk 12, 24 ff.) Auch in Finks Bezug auf die »heillose Sprachverwirrung« (16) könnte noch die biblische Geschichte vom Turmbau zu Babel (Gen 11,1–9) eine Resonanz gefunden haben. Und Fink beendet die *Oase des Glücks* mit einer weiteren – ebenfalls nicht ausgewiesenen – biblischen Referenz. Wir sollten nämlich »eingedenk sein jenes Wortes: daß wir nicht in das Himmelreich eingehen können, wenn wir nicht werden wir die Kinder.« (30; vgl. Mt 18,3) Auf die durch die biblischen Texte eröffneten Bedeutungsdimensionen der Metapher »Oase« geht Fink in seinen Überlegungen allerdings gar nicht ein – obwohl mögliche Bezüge deutlich auf der Hand lägen.

Wenn Fink in *Oase des Glücks* ausdrücklich von Religion spricht (und er muss dies, da er explizit die Frage stellt, »ob der Mensch als

¹⁵ Vielleicht klingt in Eugen Finks These, »daß wir verstehen wollen, wozu wir auf Erden sind« (16) die Katechismusfrage »Wozu sind wir auf Erden?« (vgl. *Katholischer Katechismus der Bistümer Deutschlands*, Freiburg i. Br. 1955, 6) an.

Spieler im Menschenland verbleibt oder ob er sich dabei notwendig auch zu einem *Übermenschlichen* verhält« [24]), spielen Judentum und Christentum und ihre Erfahrungs- und Metaphernreservoir keine Rolle. Ganz im Gegenteil bezieht sich Fink, wenn er auf Religion Bezug nimmt, auf geschichtlich frühe Formen der Religion und des Spiels, die in der Gegenwart des 20. Jahrhunderts keine Bedeutung mehr haben (oder auf eine abstrakt-philosophische Form von Religiosität, wenn er zum Beispiel »der Gott« schreibt [16]). Zum Abschluss des zweiten Teils von *Oase des Glücks* geht er beispielsweise auf die »bindende« und »gemeinschaftsstiftende« Macht des Spiels ein und verdeutlicht dies anhand der »frühmenschlichen Spielgemeinschaft«. Diese

umgreift alle diese genannten Formen und Gestalten des Miteinanderseins und bewirkt eine Gesamtvergegenwärtigung des ganzen Daseins; sie schließt den Kreis der Lebensphänomene zusammen als die Spielgemeinde des *Festes*. (25)

Das zeige sich am archaischen Fest: Dieses sei

mehr als Volksbelustigung, es ist die erhöhte, in die magische Dimension erhöhte Wirklichkeit des Menschenlebens in allen seinen Bezügen, ist kultisches Schauspiel, wo der Mensch die Nähe der Götter, der Heroen und der Toten verspürt und sich in die Gegenwart aller segnenden und furchtbaren Mächte des Weltalls gestellt weiß. (25)

Auf der Grundlage dieser Beobachtung kommt Fink zu folgendem Schluss:

So hat das urtümliche Spiel auch einen tiefen Zusammenhang mit der Religion. Die Festgemeinde umfängt die Schauenden, die Mysterien und Epopten eines kultischen Spiels, wo die Taten und Leiden der Götter und Menschen über die Schaubühne gehen, deren Bretter in der Tat die *Welt* bedeuten. (25)

Fink beschwört – im Präsens – eine längst vergangene Welt, als sei sie noch aktuell. Auch seine Bezugnahme auf die Magie oder das Magische wirkt unzeitgemäß und bedürfte einer tieferen Klärung dessen, wie im 20. Jahrhundert »Magie« verstanden werden kann. So spricht Fink vom »magischen Charakter« (21) des Spielzeugs, vom »magische[n] Umgang mit dem Spielzeug« (22), von der »magische[n] Produktion einer Spielwelt« (22), von »magischen Riten« (25), »magischen Spiele[n]« (25), der »in die magische Dimension erhöhte[n] Wirklichkeit des Menschenlebens« (25), von der »magi-

schen Dimension des Scheins« (28) oder von der »magischen spielweltlichen Spiegelung« oder von unserer »magischen Produktion« (29).

Finks Fokus liegt also auf religiösen Traditionen, in denen Wüste und Oase keine Rolle spielen. Und obwohl sie in den biblischen Traditionen eine bedeutende Rolle spielen (und obwohl Finks eigener kultureller und geistesgeschichtlicher Horizont von diesen Traditionen geprägt ist), gibt es keine explizite Referenz auf die biblischen Wüsten- und Oasenerfahrungen. Dies erstaunt, und zwar auch deshalb, weil Fink ausdrücklich von der Vieldeutigkeit des Spiels spricht (vgl. 18) und das Spiel auch in der christlichen Theologie des 20. Jahrhunderts »entdeckt« wurde.¹⁶

3. Verschwiegene Assoziationsräume: Gründe und Konsequenzen

Es kann also ein doppelter »Ausfall« festgestellt werden: So sehr Fink von Nietzsche und Heidegger beeinflusst ist, so wenig erschließt er mit diesen beiden Denkern – oder zumindest in expliziter Auseinandersetzung mit ihnen – die Metaphern von Oase (und Wüste). Und so sehr er selbst zumindest kulturell in einem biblisch geprägten Metaphernraum steht, so wenig geht er explizit auf die biblischen Dimensionen von »Oase« und »Wüste« ein. Der Grund für das letztgenannte Schweigen liegt in einer methodologischen Beschränkung. Fink zieht – u. a. mit Heidegger – eine scharfe Trennlinie zwischen philosophischen Wissen und religiösem Glauben. Das erklärt auch, warum er sich nur gelegentlich oder, wie er selbst bekannt, nur oberflächlich mit dem religiösen Kult beschäftigt:

Wenn wir nun das Kultspiel verlassen, müssen wir uns bewußt bleiben, daß eine große, kaum angeritzte Problematik zurückbleibt. [...] Der Kult ist nicht nur ein Problem des Spiels – er ist allem zuvor ein theologisches Problem. Um die eigentlich theologische Frage ging es uns nicht; sie übersteigt den Rahmen einer philosophierenden Selbstverständigung des endlichen Menschen – übersteigt ihn: wie der lautere

¹⁶ Vgl. neben der *Theodramatik* von Hans Urs von Balthasar (Einsiedeln 1973–1983; vgl. hierzu auch den Beitrag von Stephan Grätzel in diesem Band) u. a. auch Romano Guardini, *Vom Geist der Liturgie*, 23. Auflage, Ostfildern/Paderborn 2013, 57–67 (»Liturgie als Spiel«).

Sonnenglanz die Höhlendämmerung, in der wir wohnen, oder wie die Fata Morgana den Wüstensand? Wer kann das wissen – außer Gott allein oder denen, die er zu den Hörern Seines Wortes beruft?¹⁷

Dass eine Referenz auf die biblische Wüsten- und Oasenerfahrung allerdings nicht im Widerspruch zu seiner phänomenologischen Zugangsweise gestanden hätte, zeigen die impliziten Referenzen auf biblische Texte. Fink musste sie nicht als Glaubenszeugnisse lesen, sondern hätte sie als kulturelle Referenzpunkte betrachten können. Dies blieb angesichts der Differenzen von Philosophie und Theologie aus. Das mag bedauerlich sein, ist aber nachvollziehbar.

Philosophisch bemerkenswerter und fraglicher ist Finks Schweigen zum von Nietzsche und Heidegger eröffneten Assoziationsraumes. Darin zeigt sich zunächst eine bestimmte Perspektive oder Fragestellung Finks in seinem Nachdenken über das Spiel. Sein Anliegen besteht darin, »vom Spiel aus den Sinn des Seins zu bestimmen« (28). Ihm geht es zwar um das Spiel als ein »existenzielles Grundphänomen« (14), aber immer mit Blick auf einen »spekulativen Spielbegriff«, der in sich anthropologische, kosmologische und ontologische Dimensionen vereinigt. Dieses Anliegen ist eng damit verbunden, dass Fink den Nihilismus als eine philosophische »Chance« interpretiert:

Solange man den Nihilismus nur vom Phänomen der Religion her charakterisiert, also als die wachsende Wüste der modernen Gottlosigkeit umschreibt und beklagt, ist die in ihm verborgene Chance noch nicht erblickt. Diese besteht nicht bloß darin, daß erstmals in seiner Geschichte der Mensch den Versuch unternehmen kann, sich allein und ausschließlich auf seine Produktivkraft zu gründen und die Europäische Aufklärung zu vollenden in einer freien, durch keine metaphysischen Vorbilder gefesselten Selbstproduktion. Die Chance liegt mehr noch in einer möglichen Weltoffenheit, die nicht mehr durch ein höchstes Seiendes »vermittelt« und nicht mehr durch dessen Vermittlung auch verstellt wäre. Zu einer solchen Weltoffenheit führt das Durchdenken des Menschenspiels, wenn dieses von seinem kultischen Ursprunge gänzlich abgelöst wird und – was besonders wichtig ist – wenn diese Ablösung nicht als eine Profanation des Kultspieles sich vollzieht.¹⁸

Während für Nietzsche und Heidegger der Nihilismus ein radikales Phänomen ist und die »wachsende Wüste« sich nicht allein im reli-

¹⁷ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 184.

¹⁸ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 193.

giösen Bereich, sondern gerade auch in der Philosophie bemerkbar macht und ganz andere Formen des Denkens (und Lebens) über die Moderne hinaus oder jenseits der Moderne erfordert, entradikalisiert und domestiziert Fink gewissermaßen die nihilistische Erfahrung dieser beiden Denker. In der Wüste des Nihilismus muss er daher nicht nach Oasen suchen, die – von einem anderen Ort her – die Wüste bzw. die Verwüstungen verstehen lassen oder ein »andersanfängliches Denken« ermöglichen, sondern kann – im Nihilismus stehend – in diesem selbst die Möglichkeit der Vollendung der »Europäische[n] Aufklärung« – also der Moderne –, einer neuen »Weltoffenheit« und eines neuen spekulativen Denkens erblicken.

Doch verkennt diese Domestizierung nicht die umfassenden Konsequenzen des von Nietzsche diagnostizierten Todes Gottes – der eben, wenn man Nietzsche und Heideggers Interpretation des Nihilismus folgt, auch die Grundunterscheidung von Sein und Schein und somit eine für Finks Ontologie des Spiels zentrale Differenzierung (vgl. 25 f.) betrifft? Fink deutet die »Spielwelt« als »Schein« (26): »Spielen ist endliches Schöpfertum in der magischen Dimension des Scheins.« (28) Das Spiel kann aus genau diesem Grund als »symbolische Handlung einer Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben« (28) und als »spekulative[n] Weltmetapher« (29) verstanden werden. Ohne die Differenz von Sein und Schein gibt es also kein Spiel. Das Imaginäre des Spiels benötigt den Bezug auf das, wovon es Bild ist. Finks Ontologie macht also starke metaphysische Voraussetzungen. Nietzsche würde die Geltung dieser Voraussetzungen jedoch infrage stellen. So liest man in *Die fröhliche Wissenschaft*:

Was ist mir jetzt »Schein«! Wahrlich nicht der Gegensatz irgendeines Wesens – was weiß ich von irgendwelchem Wesen auszusagen, als eben nur die Prädikate seines Scheins! Wahrlich nicht eine tote Maske, die man einem unbekanntem X aufsetzen und auch wohl abnehmen könnte! Schein ist für mich das Wirkende und Lebende selber, das so weit in seiner Selbstverspottung geht, mich fühlen zu lassen, daß hier Schein und Irrlicht und Geistertanz und nichts mehr ist – daß unter allen diesen Träumenden auch ich, der »Erkennende«, meinen Tanz tanze, daß der Erkennende ein Mittel ist, den irdischen Tanz in die Länge zu ziehn, und insofern zu den Festordnern des Daseins gehört, und daß die erhabene Konsequenz und Verbundenheit aller Erkenntnisse vielleicht das höchste Mittel ist und sein wird, die Allgemeinheit der Träumerei und die Allverständlichkeit aller dieser Träumenden

untereinander und eben damit die Dauer des Traumes aufrechtzuerhalten.¹⁹

Für Nietzsche bricht mit der wachsenden Wüste – unter dem Vorzeichen des Todes Gottes – auch die Unterscheidung von Sein und Schein zusammen. Alles wird zum Schein – und daher auch alles zum Traum, zum Tanz und zum Spiel. Dann aber ist das Spiel keine Oase in Distanz zur Wüste mehr, sondern eine Oase, die selbst zur Wüste geworden ist bzw. eine Wüste, die nun Oase ist. Wer könnte unter diesen Vorzeichen Wüste und Oase noch unterscheiden? Aber lässt sich, so ist zu fragen, angesichts dieses Befundes der Nihilismus so leicht als »Chance« verstehen? Würde das nicht bedeuten, seine Abgründigkeit zu verkennen? Ist Heideggers Zugang zu Nietzsche und zum Nihilismus nicht radikaler – und dem Phänomen der Verwüstung angemessener? Zeigt sich vor dem Hintergrund dieses Befundes die Auseinandersetzung mit Nietzsches Wüsten- und Oasenerfahrung und mit ihrer Auslegung durch Heidegger nicht als Herausforderung für eine spekulative Ontologie des Spiels? Und können diese Fragen – nach den Bedingungen und Grenzen von Finks domestizierender »Entwüstung« der »Verwüstung« – und die Antworten auf sie nicht ein Licht darauf werfen, warum Fink mit der Metapher der »Oase« – mit dem Anderen der Wüste und Verwüstung – zu fremdeln scheint? Und lässt dies nicht auch verstehen, warum selbst in allgemein phänomenologischer und nicht spezifisch religiöser Hinsicht die biblische Wüsten- und Oasenerfahrung für Fink von keinem Interesse sind, obwohl in seinen Überlegungen zum Spiel auch diese Bezüge so nahe lägen?

¹⁹ Friedrich Nietzsche, *Die fröhliche Wissenschaft* (KSA 3), hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München 1999, § 54.

Die sozialethische Dimension des Grundphänomens »Spiel«

Gegen die von uns [...] vertretene anthropologische Konzeption könnte man einwenden, sie proklamiere ausschließlich als existenziale Grundphänomene Sozialstrukturen, gesellschaftliche Verhaltensweisen des Menschen [...] und vergesse die Individualität des Individuums. Das Miteinandersein, die humane Co-Existenz bilde die unausgesprochene Basis der Daseinsdeutung.¹

Eugen Fink greift im letzten Kapitel seiner *Grundphänomene des menschlichen Daseins* unter dem Titel »Struktur der existenzialen Anthropologie« diesen Einwand auf, um dann fortzusetzen:

Mit Absicht und Bedacht ist dieser *gesellschaftliche* Ansatzpunkt für die anthropologische Frage genommen worden. Es bedeutet eine unzulässige Abstraktion, von »dem« Menschen zu sprechen und dabei das Modell der Individualexistenz vorauszusetzen.²

Diese Erweiterung einer philosophischen Anthropologie auf konkrete – und dabei explizit im gemeinsamen Umgang vollzogene – Existenzstrukturen, die ein historisch gewachsenes Selbstverständnis von uns einer kritischen Sichtung unterziehen, ist ein Punkt, warum es sich lohnt, Eugen Fink zum Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung mit impliziten Vorannahmen in unseren Menschen- und Weltbildern wie auch deren Implikationen für sozialethische Probleme zu nehmen.³ »Sozialethik« verstehe ich hier grundlegend als eine selbstreflexive Haltung zu unseren Beziehungsstrukturen, die von einem für unsere Existenzform konstitutiven Primat der Relatio-

¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, Freiburg/München 1979, 430.

² Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 431.

³ Zur Verständigung über kulturelle Vorannahmen, die konstitutiv für Menschenbilder sind, vgl. z. B. Michael Zichy, *Die Macht der Menschenbilder. Wie wir andere wahrnehmen*, Ditzingen 2021.

nalität, in der sich erst (personale) Individualität ausprägen kann, ausgeht.

Finks phänomenologische Untersuchungen haben mehrere Stoßrichtungen, die er in den Schriften, die sich mit »Grundphänomenen menschlichen Daseins«, aber auch mit ontologischen Strukturen unserer sozialen, co-existenziellen Verfassung beschäftigt,⁴ zusammenführt. Dies ist *zum einen* eine Propädeutik zur (selbst-)reflexiven Einstellung einer sich explizit philosophisch verstehenden Frage- und Anwerthaltung im Verhältnis zu unserer Lebenswelt; dazu gehören in phänomenologischer Manier epistemologische Fragestellungen zur Einklammerung unserer »natürlichen« Einstellungen und unserer Vormeinungen wie auch hermeneutische hinsichtlich der Grundlagen des Verstehens.⁵ Beides betrifft unsere praktische Verankerung in der Welt selbst: wie sich unser Selbst- und Weltverhältnis durch Wahrnehmen wie Handeln konstituieren. *Zweitens* verhandelt Fink konkrete Dimensionen unserer Selbsterfahrung – eben die Grundphänomene –, die zum Ausgangspunkt für unsere Konzepte werden, an denen wir uns selbst im alltäglichen Umgang miteinander orientieren. Daraus erwächst *drittens* eine Genealogie, in der Fink die Genese dieser Konzepte im Rahmen der (europäischen) Geistesgeschichte nachzeichnet und zeigt, wie diese aus dem Rahmen einer bestimmten Metaphysik heraus, nämlich einer Substanzmetaphysik und einer normativen Schichtung von Prinzipien für Sein, Einheit, das Wahre und das Gute, auf andere Verstehenskonstellationen hin geöffnet werden könnten. *Viertens* ergeben sich daraus Grundlagen für sozialetische Fragestellungen, wie wir unserem Selbst- und Weltverhältnis *entsprechen*, wie wir zusammenleben können (wollen, sollten etc.). In diesen vier Aspekten finden wir stets eine Verklammerung von expliziten wie impliziten Weisen der Verständigung.⁶

Eine Verständigung über uns selbst in unseren co-existenziellen pluralen Beziehungsstrukturen auf der theoretischen wie praktischen

⁴ So z. B. in: Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz*, hrsg. von Annette Hilt (EFGA 16), Freiburg/München 2018.

⁵ Lambert Wiesing nennt dies – allerdings ohne Bezug auf Fink – eine »phänomenologische Protrepik« (vgl. Lambert Wiesing, *The Philosophy of Perception. Phenomenology and Image Theory*, London 2014, 60 f.; s. dazu auch unten).

⁶ In Anlehnung an Paul Ricœur könnte man hier von einer Folge der Prä-, Kon- und Refiguration unseres Selbstverständnisses sprechen, doch dies soll nur vermerkt, nicht jedoch weiter ausgeführt sein.

Ebene ihrer Geltung ist Grundlage für eine Sozialethik, die sich selbst in alltäglichen Umgangsstrukturen bildet und sich dabei über die Haltung von uns als co-existenziellen Wesen zueinander und zu unserer Welt auslegt, dies verhandelt und sich in solchen Auseinandersetzungen über ihre Auslegungen auch wandeln kann: Diesen hermeneutischen Zirkel greift Fink immer wieder auf und sucht ihn mit dem heuristischen Instrument der Grundphänomene auf eine reflexive Ebene zu heben.⁷

Leib, Vernunft, Sprache, Freiheit und Geschichte werden oft in anthropologischer Absicht als die Ur-Befunde des humanen Seins dargestellt. [...] Das Bedenkliche daran ist zunächst das abstrakte, *neutrale* Schema menschlicher Existenz, mit dem hier operiert wird.⁸

Gerade im Grundphänomen Spiel zeigt sich exemplarisch, inwiefern über eine dreifaltige Struktur des »Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit« (15)⁹ diese Aufgabe angegangen werden könnte.

Ich möchte diese »Eigenbedeutung des Spiels«¹⁰ im Vergleich von Eugen Finks und Hans Jonas' anthropologischen Überlegungen skizzieren, da Jonas in mehrerlei Hinsicht ähnlich verfährt wie Fink: Zum einen entwickelt er alternative Leitmodelle für die *differentia specifica* von uns Menschen – bei Jonas sind dies Werkzeug, Bild und Grab¹¹ – und kommt hier in gewisser Weise auf einer phänomenalen

⁷ Vgl. z. B.: »Das stärkste Hindernis, das sich einem solchen Unternehmen entgegenstellt, ist die Herrschaft von Lebensdeutungen, von Daseinsinterpretationen, in denen wir uns zunächst vorfinden. [...] Eine öffentliche Moral regelt das Verhalten der Menschen untereinander; sie ist das Produkt einer langen geschichtlichen Entwicklung, in der antike Motive, christliche und humanistische zusammengefloßen sind. Glaubenslehren mythischer Art bestimmen das gesellschaftliche Bewußtsein und kommen neben wissenschaftlichen Haltungen oft in einem und demselben Menschentum vor. [...] Wenn wir also nach den Wesensstrukturen des Menschen fragen, so leitet uns dabei weder die Blickrichtung auf eine in allem geschichtlichen Wandel sich durchhaltende Selbigkeit, [sic!] noch eine sogenannte ›Wesens-Schau‹, die vom Faktischen absieht. Im Gegenteil, wir müssen versuchen, alle Aussagen über ›Grundphänomene‹ unserer Existenz in einer Auslegung unseres *heutigen Daseins* zu bewähren.« (Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 26 f.).

⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 433.

⁹ Vgl. dazu den Beitrag von Stephan Grätzel in diesem Band.

¹⁰ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363.

¹¹ Vgl. Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab. Vom Transanimalischen des Menschen«, in: ders., *Philosophische Untersuchungen und metaphysische Vermutungen*, Frankfurt am Main 1994, 34–49.

Ebene den Fink'schen Grundphänomenen Tod, Eros, Arbeit, Herrschaft und Spiel nahe; zum anderen sucht Jonas, voraussetzungsreiche Konzepte wie z. B. Sprache und Vernunft zu dekonstruieren.¹² Schließlich geht es Jonas darum, die Konzepte, mit denen wir uns verstehen, nicht nur als Begrenzung unseres Umgangswissens mit der Welt, sondern in einem konstitutiv positiven Sinne als Ermöglichung für unseren Weltbezug in Freiheit aufzuzeigen: Auch hier ist diese Ermöglichung von Umgang, der sich immer auch auf andere Weisen entwerfen und ein Andersseinkönnen wie -sollen imaginieren kann, Grundlage für eine Sozialethik, die bei Jonas dann die Form einer »Zukunftsethik« annimmt.¹³

Jedoch zeigt sich in diesem Vergleich von Fink und Jonas, wie Jonas gerade beim Bild und der menschlichen Fähigkeit des Bildens in gewissen Schemata einer abstrakten – individualistischen, personalistischen, ahistorischen – Konzeption des Menschen verbleibt. Dies soll nun nicht denunziatorisch verstanden sein, sondern vielmehr mit Blick darauf, *wie grundlegend* eine kritische Sichtung unserer Vorannahmen in ebendiesen verankert ist und wie wir auf diese Problematik hin unsere Leitmodelle der Reflexion (unsere »Verstehensbahnen« der Grundphänomene) sichten müssen.¹⁴ Als Reflexionsmedium öffnet das Spiel Fragestellungen, die die Reflexion und die ihr zugrundeliegende Repräsentation aus der Polarität von Subjekt und Objekt, Innen- und Außenwelt herausdrehen und damit unser metaphysisch imprägniertes Vorverständnis einklammern.¹⁵

Nach einem kurzen Vergleich der charakteristischen Züge der Anthropologien von Jonas und Fink in *ontologischer* Hinsicht auf Bild und Spiel – in der Hinsicht dieser Konzeptionen auf ontologische Strukturen unseres Selbst- und Weltverhältnisses – komme ich dann

¹² »Vor allem aber ist der Begriff der ›Sprache‹, wie der der ›Vernunft‹ und des ›Denkens‹ der zeitgenössischen Philosophie so unsicher geworden und der Boden der Einstimmigkeit, der sich voraussetzen ließe, so fraglich, daß ›Sprache‹ sich schon darum nicht für die elementar-theoretische Absicht eignet, die wir hier im Sinne haben.« (Hans Jonas, »Homo pictor. Von der Freiheit des Bildens«, in: ders., *Das Prinzip Leben*, Frankfurt am Main 1997, 265–302, 268).

¹³ Auch hierauf kann ich in diesem kurzen Beitrag nur verweisen, dies jedoch nicht weiter ausführen.

¹⁴ Vgl. zur ontologischen Strukturbedeutung des Spiels den Beitrag von Giovanni Jan Giubilato in diesem Band, zur Kritik metaphysischer Schemata von Sein und Schein in Finks Meontik den Beitrag von Cathrin Nielsen und zur Bedeutung des Spiels für die Imagination den Beitrag von Guy van Kerckhoven.

¹⁵ Vgl. dazu in diesem Band den Beitrag von Virgilio Cesarone.

zu einigen *sozialen* Implikationen, die sich aus Finks Grundphänomen Spiel über Jonas' Konzeption hinaus ergeben: Zeigt sich doch im Spiel die Konstitution eines sozialen Sinns als Grundlage unserer Co-existenz, mit dem und angesichts dessen wir nach unserem menschlichen Sein fragen und dazu eine Haltung gewinnen können.

Was macht menschliches Leben aus, was unterscheidet es von anderen Existenzformen? Sowohl Jonas wie auch Fink setzen die Differenz zwischen Tier, Mensch und Gott als Ausgangspunkt, und zwar deswegen, weil wir immer schon in einem *mittelbaren Verhältnis* zu uns stehen und weil unsere Existenz uns zur Auslegung und Gestaltung aufgeben und daher nie biologisch geschlossen, fraglos oder überzeitlich ist. Für Jonas bedeutet dies ein Verhältnis des »Sichselbst-Gegenstand-Seins«: »Jeder von uns (muss) die Idee oder das ›Bild‹ des Menschen leben, an dem ständig weiter gearbeitet wird.«¹⁶ Diese Vorstellungen, Bilder, Objektivationen und Modelle stellen ein Medium, in dem wir leben, dar. So beginnt Jonas seine Auseinandersetzung mit dem »Homo Pictor«, dem bilderzeugenden Wesen, gegenstands- und mediumorientiert mit der Frage: »Was ist ein Bild?«¹⁷ Das Bild – neben Werkzeug und Grabmal – ist eine den Menschen charakterisierende Möglichkeit, eigens vermittelnde Instanzen zwischen sich, seinem Organismus, dem Erleben einer leiblichen Existenz und der Welt, der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen, zu schaffen. Im Erzeugen dieser vermittelnden Seinsformen betreiben wir als Menschen Ontologie, noch ehe wir eine Ontologie begrifflich aufstellen; darin besteht ein Unterschied zwischen uns und anderen Wesen, insofern wir uns als dieses Seiende nicht nur *in* unserem Sein angehen, sondern dieses Sein auch in Objektivationen *vor* uns stellen.¹⁸

Jonas setzt nicht bei Sprachlichkeit oder Vernünftigkeit, sondern am Vermögen des Menschen, Bilder hervorzuheben, an. Auf die Frage, was ein Bild in seiner ontologischen Mittlerrolle sei, entwickelt Jonas ein »heuristisches Experiment« der Betrachtung von frühesten Bildwerken, die wir kennen (ca. 40.000 Jahre alt), um daran das Bil-

¹⁶ Vgl. Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 47.

¹⁷ Hans Jonas, »Homo pictor«, 269 ff.

¹⁸ Die Anklänge an Heidegger sind deutlich; ich möchte hier jedoch nicht auf Jonas' Stellung zu Heideggers »Fundamentalontologie« (vgl. zu dieser den Beitrag von Rolando González Padilla in diesem Band) eingehen, sondern die Perspektive auf Jonas' Konzeption des bilderzeugenden Menschen fokussieren.

den und die dazu notwendigen geistigen wie auch physischen Fähigkeiten nachzuvollziehen.¹⁹ Diese frühen Zeichnungen bezeugen aufgrund ihres *repräsentativen* Charakters ein *symbolisches* Vermögen von uns Menschen. Repräsentation ist dadurch gekennzeichnet, dass das Bild, gleichsam als Zeichen, für einen abgebildeten Gegenstand steht; diese ontologische Differenz stellt eine Beziehung zwischen Bild und abgebildeten Gegenstand her – eine *Ähnlichkeitsbeziehung*, die durch *Abstraktion*, *Reduzierung*, *Idealisierung* und *Verallgemeinerung* gekennzeichnet ist: Die abgebildete Antilope ist jede Antilope, die erinnert, erwartet oder als eine Antilope ansprechbar ist. In der bildlichen Darstellung wird der Gegenstand zu einem irrealen Ding, das ich be- und ergreifen, manipulieren und verändern kann: Fink würde bei dem Status der ›Irrealität‹ sicherlich Jonas folgen, nicht jedoch bei der grundsätzlichen Vollzugsform der Abstraktion und Idealisierung; gerade letzteres werden wir für Fink gleich noch eigens hervorheben.

Mit dem bildnerischen Tun ist auch unser kognitives Vermögen verbunden: Sehen ist Bilden, »(e)in Bild zu machen setzt die Fähigkeit voraus, etwas als ein Bild wahrzunehmen; und etwas als ein Bild und nicht nur als ein Objekt wahrnehmen bedeutet, auch imstande zu sein, eines zu machen.«²⁰ Mit dem Bildvermögen entsteht so eine neue, eigene Art von Wirklichkeit und erhält Bedeutung: Wir stellen nicht nur Bilder her, sondern sehen über diese Bilder unsere Welt. Menschliche Welt ist Bildwelt, und die zeichnet sich aus durch eine erkennbare Ähnlichkeit, die intentional hergestellt²¹ und deswegen konstitutiv unvollständige Ähnlichkeit und nicht einfach nur Reproduktion ist:²² Dabei wird das nur Flüchtige in unserer Sinnenwelt, auch das Unsichtbare oder Abwesende zur Darstellung gebracht und wird »herausgehoben aus dem Kausalverkehr der Dinge«.²³

Sehen ist ein Zurücktreten von der unüberblickbaren Vielheit von Umweltreizen, verschafft die Freiheit des Überblicks, verschafft in der Bildgebung einen Möglichkeitsraum sowohl für (zukünftige) Handlungen wie auch für die Interpretation von dem, was geschehen sein mag. Es wird so Grundlage für Sprache: Ein Bild ist mitteilbar,

¹⁹ Hans Jonas, »Homo pictor«, 269.

²⁰ Hans Jonas, »Homo pictor«, 278.

²¹ »[D]as Kunstding ist Bild des Naturdinges, nicht das Naturding auch ein Bild des Kunstdinges.« (Hans Jonas, »Homo pictor«, 270).

²² Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 270.

²³ Hans Jonas, »Homo pictor«, 274.

gemeinsamer Besitz aller, die es anschauen und die es als Zeichen verwenden. Das Bild ist ablösbar von den Dingen in der Welt, für die es steht; auch diese Reduktion eines (Sinn-)Bildes auf ein Zeichen weist Fink zurück: Bild- wie Spielwelt ist eine »Als-ob-Wirklichkeit«, die sich von der umgebenden Wirklichkeit zugleich abhebt und in wie mit ihr neue Sinnfelder gestaltet; eine reine Verweisungs- oder Substitutionsstruktur einer zeichenhaften Bildwirklichkeit greift hier zu kurz und verkennt den Charakter der Bild- und Spielwirklichkeit, in unserem Vollzug mit dieser Wirklichkeit *neue und ganz eigene Erfahrungen zu machen*, und zwar gerade nicht auf eine konventionelle Weise wie im Umgang mit Zeichen, sondern in der Auseinandersetzung mit den anderen Mitspielern der Spielgemeinschaft: »Im Spiel erzeugen wir die imaginäre Spielwelt. In wirklichen Handlungen, die aber von der magischen Produktion und Sinnkraft der Phantasie durchsetzt sind, bilden wir in Spielgemeinschaft mit anderen (oder auch mitunter in einer selbst imaginären Coexistenz mit eingebildeten Partnern) die [...] umgrenzte Spielwelt – bleiben ihr jedoch nicht gegenüber, wie der Bildbetrachter dem Bilde, sondern gehen selbst in die Spielwelt ein und haben darin eine Rolle. Der Rollencharakter kann mit verschiedener Intensität erlebt werden.«²⁴

Für Jonas folgt aus der Verschränkung der Ontologie des Bildes mit unserem Bildvermögen ein nicht nur für ihn zentrales Anthropologicum – die Freiheit: »Die so gewonnene Freiheit [...] ist eine Freiheit der Distanz und der Herrschaft zugleich«, ist eine Freiheit von und eine Freiheit zu, denn »(d)er Nachschöpfer von Dingen ist aber potentiell auch der Schöpfer neuer Dinge.«²⁵ Hier führt Jonas nun den Begriff der Imagination, der Einbildungskraft, ein, gleichsam als potenziertes Bildvermögen, ohne ihn jedoch von der zuvor behandelten Zeichenfunktion des Bildens zu unterscheiden. Imagination ist »veräußerlichte Erinnerung« und »macht bis zu einem gewissen Grade tatsächliche Erfahrung überflüssig, indem (sie) etwas von ihrem wesentlichen Gehalt ohne sie verfügbar macht. [...] Was dem Fluß der Dinge abgewonnen war, wurde doch dem Fluß des Ich anvertraut. Wieder nach außen versetzt, verharrt es in sich selbst.«²⁶ Gerade für die Imagination fällt Jonas wiederum auf das Paradigma der Pro-

²⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 382. Zum Begriff der Rolle Finks theatralen Zugang zum Spiel vgl. Stephan Grätzels Beitrag in diesem Band.

²⁵ Hans Jonas, »Homo pictor«, 285 f.

²⁶ Hans Jonas, »Homo pictor«, 285.

jektion zwischen Außen- und Innenwelt, Subjekt- und Objektsphäre zurück.

Jonas sieht in der Freiheit zum Bilden einen weiteren epistemologischen Aspekt menschlicher Existenz: das Urteilen im Sinne eines Maßstabes für theoretische Wahrheit. Mit dem Bild erlangt das Abgebildete auch Geltung im Urteil über die Angemessenheit der Darstellung.²⁷ »Diese Dimension transzendiert die aktuelle Wirklichkeit als ganze und bietet ihr ein Feld unendlicher Variationen als ein Reich des *Möglichen* an, das vom Menschen wahr gemacht werden kann nach seiner Wahl.«²⁸ Diese *adaequatio imaginis ad rem* lässt sich für ihn jedoch nicht auf die Wahrhaftigkeit im Umgang mit anderen Menschen im Sinne eines *aletheuein*, eines In-die Unverborgenheit-Bringens, übertragen. Hier führt Jonas das »Versprechenkönnen« ein: dass wir uns das Wort geben, uns an das, was wir (von uns für andere) zeigen und bezeugen, auch in Zukunft zu halten,²⁹ setzt diese Wahrhaftigkeit im Umgang von Personen miteinander von einem reinen, an eine Projektionstheorie angelehntes Bildvermögen, das Bilder in die Welt entlässt, ab.³⁰

Gerade an dieser Unterscheidung eines theoretischen und praktischen Weltverhältnisses lässt sich mit Finks Konzeption des Spiels als eines Grundphänomens ansetzen. Generell gilt für die Grundphänomene: Sie »machen nicht nur die ontologische Verfassung des menschlichen Seins aus, sie sind auch Möglichkeiten und Bahnen menschlicher Seinserkenntnis. Die Ontologie des Menschen führt zu einer wesenhaft-menschlichen Ontologie,³¹ einer Ontologie vom Menschen als Fragment, nicht vom Menschen als einem Absolutum.³² Sie zeigen den »Spannungsbogen« unserer Existenz zwischen »Vereinzelung und Allgemeinheit«³³, die sich nicht auf eine Seite, auf

²⁷ Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 286.

²⁸ Hans Jonas, »Homo pictor«, 286.

²⁹ Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 300 f.

³⁰ Jonas verweist am Ende seines Aufsatzes auf Genesis 2,19: Gott lässt den Menschen den anderen Geschöpfen Namen geben, mit dieser Benennung geht der Mensch über die Schöpfung hinaus und setzt seine eigene Überlegenheit über die Natur an: Im Benennen wie im Bilden machen wir uns Natur verfügbar – mit all den Folgen, die dies nach sich ziehen kann, vor allem mit den Folgen, »Natur«, die Wirklichkeit jenseits der Bilder, zu verkennen. Wir treten damit ein in ein epistemisches und daraus resultierend auch in ein handelndes Gewaltverhältnis ein: Zur Welt, den Dingen und Menschen – so Jonas' These, die er hier jedoch nicht weiter entwickelt, gleichwohl jedoch in seinen ethischen Schriften weiter verfolgt.

³¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 436.

eine konstitutive Auslegung unserer Existenz als Individuum einerseits, als Gattungswesen andererseits festlegen lässt. Die Form unserer Existenz muss immer wieder aufs Neue hervorgebracht wie auch ausgelegt werden, und dies geschieht von einem intersubjektiven Boden aus.

Fink entwickelt nicht nur eine Anthropologie entlang sozialer Befunde, zu denen sowohl das Bilden wie auch das Spielen in ihren Ausdrucksdimensionen zählen, sondern zielt ab auf die konstitutive Weltoffenheit von uns Menschen – das Vermögen, uns über ein Hier und Jetzt zu transzendieren; für Fink ist dies nicht ohne ein Aufbrechen unserer festverankerten Subjektivitätsvorstellungen durchführbar. Spielen bedeutet, an der Welt (am »Schauspiel der Welt«) teilzunehmen;³⁴ Wahrnehmen ist eine Beziehung *nicht nur zur Welt*, sondern *in der Welt*, eine Beziehung *zwischen uns und der Welt*, die auf ein bereits vorhandenes »Zwischen« baut, das nie von uns alleine hervorgebracht, sondern erspielt wird – was Fink zu seiner »kosmologischen Anthropologie«, dem spekulativen Spielbegriff der Welt selbst führen wird.³⁵ Wahrnehmen wie Spielen machen uns einer Welt angehörig – von etwas, das größer ist als wir und das wir deshalb nie vollständig überblicken können. Doch diese Teilhabe an Welt ermöglicht erst, dass *wir* etwas wahrnehmen, das wirklich ist und Bedeutung für *uns* über unsere Vereinzelung als einzelne Subjekte hinaus hat;³⁶ dies wird von Fink noch gesteigert auf eine kosmologische Differenz, die die Unterscheidung von »wirklich« und »möglich« unterläuft: Diese Unterscheidung konstituiert sich erst aus unseren Erfahrungsfeldern, in der uns Welt zur Erscheinung kommt, »sich uns zuspiziert«, und sich daher metaphysisch nicht mehr zu einem »Gesamtinbegriff von Gegenständen möglicher Erfahrung und Erfahrungserkenntnis, von Gegenständen, die auf Grund aktueller Erfah-

³² »Weil die Begriffe der »Vernunft« und der »Freiheit« so neutral fixiert werden, daß sie einer Steigerung fähig gedacht werden von einer begrenzten Vernunft und einer begrenzten Freiheit bis zur absoluten Vernunft und absoluten Freiheit, deswegen wird die in ihrer Führung vorgehende Anthropologie über das reine Selbstverständnis des Menschentums hinausgetrieben. Darin sehen wir eine methodologische Entfremdung.« (Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 435).

³³ Vgl. Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1995, 45.

³⁴ Vgl. dazu den Beitrag von Virgilio Cesarone in diesem Band.

³⁵ Vgl. dazu die Beiträge von Cathrin Nielsen und Guy van Kerckhoven in diesem Band.

³⁶ Vgl. dazu Lambert Wiesing, *The Philosophy of Perception*, 100.

rungen in richtigem theoretischen Denken erkennbar sind«,³⁷ schließen lässt, um hier kurz Edmund Husserl anzuführen, von dem sich Fink in seiner kosmologischen Phänomenologie immer wieder abstößt.

Die Struktur des Spiels – in der Spielstimmung der Lust, dem Spielsinn, der Spielgemeinde, der Spielregel, dem Spielzeug und der Spielwelt – führt immer wieder zum »Imaginären« (vgl. 25): Doch was meint dies? Das Imaginäre als Schein gegenüber einer Wirklichkeit zu fassen, geht von der Überzeugung aus, dass Imaginäres gemacht und nachgebildet sei anhand dessen, was ist; doch wie kommt dann solches Wirkliche ›ins Sein? Hier zeigt sich gerade etwas für das Spiel, aber eben auch für unser Weltverhältnis Grundlegendes, das Medium unserer Erfahrungen ist, aber nicht wie etwas Gegenständliches gefasst werden kann: Etwas, was in Differenz zu allem anderen Binnenweltlichen steht. Für Fink stellt sich die Frage, wie sich dieses Medium zeigt, wie wir uns in diesem Medium zeigen und uns zu ihm verhalten. »Das Spiel ist schöpferische Hervorbringung, ist eine Produktion. Das Produkt ist die Spielwelt, eine Sphäre von Schein, ein Feld, mit dessen Wirklichkeit es offenbar nicht gut bestellt ist. Und doch ist der Spielweltschein nicht einfach nichts. [...] Solcher ›Schein‹ hat mitunter eine stärkere erlebnishafte Realität und Eindruckskraft als die massiven Alltagsdinge in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit.« (26) Schein hat einen besonderen Seinsrang: »Schein solcher Art ist eine *eigenständige* Sorte von Seiendem³⁸ und enthält als konstitutives Moment seiner Wirklichkeit ein spezifisch ›Unwirkliches‹ in sich« (27); dieses gleicht einem Bild, das nicht nur in einer Ähnlichkeits- oder Repräsentationsbeziehung zur Wirklichkeit steht, sondern *diese zeigt* oder noch mehr als dies: *zur Erscheinung bringt* im Sinne eines Symbols; es geht weniger um die Ähnlichkeit, sondern um die Beziehungen, die hier entstehen.³⁹ Es zeigen sich nicht Dinge bzw. Sachverhalte in abstrakter Bild- oder Zeichenhaftigkeit, sondern es zeigt sich Sinn, indem wir Erfahrungen mit dieser

³⁷ Edmund Husserl, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie, Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie 1*, hrsg. von Karl Schuhmann, The Hague 1977, 11.

³⁸ Wobei Fink in der weiteren Argumentation diese Begrifflichkeit des Seienden weiter dekonstruieren wird.

³⁹ Vgl. zu der für Fink charakteristischen Stufung der Imagination von *Imitatio* über *Repräsentatio* qua symbolischer Dimension des Spiels zur metaphorischen Begriffsbildung Guy van Kerckhoven in diesem Band.

eigenständigen Art von imaginativem Schein machen und dabei erfahren, wie wir Erfahrungen machen.

Fink fasst, anders als Jonas, das spielerisch Schöpferische menschlicher Existenz nicht in einem Paradigma des technischen Hervorbringens (wenn auch des Produzierens, aber dies bezieht sich auf ein nicht-imitatorisches »Hervorführen ins Wirklichsein«⁴⁰), sondern mit einem Bezug auf ein Ideal,⁴¹ das weder aus einem von uns erschauten pragmatischen *eidos*⁴² noch aus einem Bezug zu einer Sphäre *meta ta physika* gewonnen werden kann. Ich will hier nur kurz auf den Rückschein des Ideals im Spiel verweisen: Fink greift bei der Entwicklung des für ihn konstitutiven Konzepts des Ideals immer wieder auf Immanuel Kants Gedanken in dessen »Transzendentaler Dialektik« zurück:⁴³ In der Reihe der Kategorien und der Ideen, wo reine Verstandesbegriffe entweder *in concreto* in der Struktur der Anschauungsformen, in den sinnlichen Erscheinungen, aufgewiesen werden können oder aber eben reine Verstandesbegriffe bleiben – wie Gott, Freiheit und Unsterblichkeit – und als transzendente Voraussetzungen unserer Vernunftbegriffe fungieren, ist das Ideal eine »Idee, nicht bloß *in concreto*, sondern *in individuo*, d.i. als ein einzelnes durch die Idee allein bestimmtes, oder gar bestimmtes Ding« (KrV A 838/B866): ein Ur- oder Sinnbild, das sich für das Ideal bei Kant im stoischen Weisen konkretisiert.

Fink legt dieses Ideal weiter auf »moralische Sinnbegriffe«⁴⁴ aus, die sich jedoch nicht aus einem letzten Telos, dem konzeptuellen Gehalt des Sinnbildes, ergeben, sondern vielmehr aus unseren »notwendige(n) Hoffnungen«⁴⁵ auf Glückseligkeit.⁴⁶ Jedoch: »Es kommt darauf an, den Bereich, worauf das Hoffen sich bezieht, zu bedenken.

⁴⁰ Vgl. dazu Annette Hilt, »Nachwort der Herausgeberin«, in Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), 979–1024, 999 f.

⁴¹ Eine Auseinandersetzung mit dem quasi ortlosen Ideal, das weder subjektiv noch objektiv ist, leistet Fink vor allem in seinen pädagogischen Schriften; vgl. für eine knappe Darstellung Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 60 f.

⁴² So Jonas für den Werkzeuggebrauch in Anlehnung an die Platonische Mimesis-Lehre; vgl. Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 38.

⁴³ Vgl. dazu ausführlich: Eugen Fink, *Kant: Kritik der reinen Vernunft*, hrsg. von Guy van Kerckhoven (EFGA 13, 1–3). Freiburg/München 2011; vgl. ebenso das Nachwort des Herausgebers zu diesem Band.

⁴⁴ Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 64.

⁴⁵ Bei Jonas heißt es vom Grab, es sei mit Glaubensvorstellungen verbunden; diese seien dadurch charakterisiert, »daß sie irgendwie dem Augenschein unserer Endlichkeit Trotz bieten und über alles Sichtbare hinweg ins Unsichtbare, vom Sinnlichen ins

Dieser Bereich ist kein Feld innerhalb der Erscheinungen, kein Gegenstand eines möglichen Wissens [...]; hier sind alle Worte falsch, die von einem Bereiche, einem Jenseits, also in irdischen Raum- und Zeitvorstellungen sprechen. Hier versagen alle Bilder und Gleichnisse.«⁴⁷

Geht es Fink hier um eine ›Pädagogische Kategorienlehre‹, die von ihm über die Endlichkeit – über das Grundphänomen Tod – entwickelt wird, so wird, so meine These, am Spiel, wie Fink es in der »spekulativen Weltformel« fasst, die Konzeption des Ideals in Finks Auseinandersetzung mit der Dimension des Imaginären bzw. Unwirklichen wiederaufgenommen, wenn auch unter etwas anderen Vorzeichen: Ist gerade die Spiellust, die die Spielwelt mit öffnet, nicht auch ein Hoffen? Etwas anderes als ein Wissen um Regeln, Glauben an einen bestimmten Ausgang, an eine Fortsetzung des Spiels oder eine Intention, etwas zu erreichen? Das spezifisch Imaginäre ist nicht ein Bild, das wir uns im Modus des ›Als ob‹ oder der Fiktion gemacht haben. Anders als der Bezug auf die Glückseligkeit, wie er im Grundphänomen des Todes auf eine zukünftige Erfüllung unseres Lebens bestimmend ist, stellt sich die Hoffnung im Spiel gerade auf dieses gemeinsam erspielte Feld ein: auf die Offenheit dieses Raums, auf diese »Oase des Glücks« und des Glückens unseres gemeinsamen Umgangs darin.

Dies zeigt sich in Finks Charakterisierung des Spiels jenseits der Zweck-Mittel-Beziehungen des alltäglichen Lebens; in dieses Schema fügt sich das Spiel explizit nicht: »Auffällig hebt es sich von dem ganzen futuristischen Lebenszug ab. Es läßt sich auch nicht ohne weiteres eingliedern in die komplexe Architektur der Zwecke, es geschieht nicht um des ›Endzweckes‹ willen, wird nicht beunruhigt und gestört wie unser Handeln sonst durch die tiefe Unsicherheit in unserer Aus-

Übersinnliche fortschreiten.« (Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 45) Nicht vom Hoffen ist hier die Rede, sondern von einem Glauben, was m. E. eine entscheidende Differenz zu Fink und dem Spiel als einem Umgang mit dem Möglichen *und* Unwirklichen ausmacht, die sich nicht mehr in einem metaphysischen Kosmos feststellen – d. h. glauben – lassen.

⁴⁶ Vgl. Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 65, wo Fink dies noch im Kontext der Kantischen Lehre vom Ideal verhandelt, um sich dann jedoch im weiteren Verlauf der Vorlesung von der individualistischen Konzeption Kants abzustoßen, der eben nicht den coexistentiellen Feldcharakter menschlicher Existenz strikt genug fasst, sondern auch das ›Hoffen‹ als einen notwendigen Vernunftgedanken des *solus ipse* fasst.

⁴⁷ Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 65.

legung des Glückes. Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner unruhigen Dynamik [...] den Charakter beruhigter ›Gegenwart‹ und selbstgenügsamen Sinnes.« (18)

Das Imaginäre ist symbolische *Repräsentanz*: »Das Phänomen des Spiels ist [...] durch den Grundzug symbolischer Repräsentanz ausgezeichnet [...]. Wird vielleicht das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden spekulativen Weltmetapher?« (28) Im Spielen wie auch im Verstehen des Grundphänomens Spiel scheint kosmologisch Welt auf, verweist auf unser Hineingehaltensein in die Welt, die kein letztes Prinzip gibt, aber uns immer wieder wie auch das Ideal ›zieht‹, dem Leben Form zu geben – eben gemäß der »befremdliche[n] Weltformel, welche das Seiende im Ganzen als ein Spiel walten läßt« (29) Anders als der metaphysische Zug der anthropologischen ›Mittlerdinge‹ wie Werkzeug, Bild und Grab bei Jonas finden wir bei Fink einen kosmologischen Zug, der immer wieder erspielt werden muss, um Erfahrungen zu machen.⁴⁸ Erfahren wird dabei Sinn (vgl. 20), und dieser Sinn kann sich wandeln, gerade weil er jeweils immer wieder neu in der Konstellation von Spielenden und der auf sie bezogenen Spielgemeinde gelebt und ausgelegt werden muss.

Vergegenwärtigen wir uns noch einmal Jonas' Ausgangsstellung einer philosophischen Anthropologie, die ihrem Gegenstand im Angesicht der kulturell sich wandelnden Menschenbilder entsprechen könnte: Aufgabe sei, »einige ausgewählte Merkmale des Menschen auf ihren Sinn zu befragen. [...] Meine Wahl fiel auf Werkzeug, Bild und Grab. [...] Zusammen liefern sie der Auslegung so etwas wie die Grundkoordinaten einer philosophischen Anthropologie.« Diese entsprechen einem »erfolgreichen Vorbild«, das nur in der Vorstellung existiert⁴⁹ – und wiederum durch Bilder in die Welt projiziert wird, wie sich dies an Jonas' Konzeption der Imagination darstellt.

In Finks Phänomenologie des Spiels ist das Imaginäre jedoch nicht nur Vorstellung, sondern das im Spiel Erspielte: das Ideal, das sich im Spiel *in concreto* zeigt und wirklich ist. Ich komme hier auf die eingangs erwähnte »phänomenologische Protretik« zurück: Sie gibt uns zu verstehen, wie wir im ›Tun‹, nicht allein im ›Sehen‹, Erfahrungen machen, Erfahrungen prüfen, Konzepte für unsere Selbstverständigung gewinnen; das ›Tun‹ ist hierbei nicht nur eine Pragmatik

⁴⁸ Vgl. dazu oben, FN 36.

⁴⁹ Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 36 f.

im alltäglichen handelnden Umgang, sondern eine besondere Erfahrung. Lambert Wiesing zieht als Beispiel für eine solche Erfahrung die Lektüre eines phänomenologischen Textes heran, den wir nachvollziehen, es könnte auch eine Darstellung eines Sachverhaltes sein, die gerade unsere Perspektivik stört oder ver-rückt; anders als ein Bild macht ein solcher Text nicht gegenwärtig, sondern ermutigt die Lesenden, etwas für sich gegenwärtig zu machen:⁵⁰ Zeigt sich dies nicht auch im Spiel?

Eine Auseinandersetzung mit dem Spiel als Grundphänomen menschlichen Daseins wie die von Eugen Fink – verstanden nicht allein als Anthropologie, sondern eingebettet in eine Kosmologie des Miteinanderseins – lässt erfahren, was wir tun, wenn wir spielen, um dabei Erfahrungen zu machen: existenzielle, ontologische und kosmologische. Sie zeigt das Unwirkliche und Imaginäre nicht nur als ein einzelnes Feld neben anderen auf, sondern als den »Grundzug der symbolhaften Repräsentanz des Weltganzen in einem Innerweltlich-Seienden«,⁵¹ wobei das Weltganze entzogen bleibt und gerade dadurch uns herausfordert, Ideale für uns zu gewinnen: Das Spiel – die Spielstimmung, der Spielsinn und mit ihnen die Spielgemeinde – fordert Suche nach und Verständigung über die angemessenen Spielregeln und Spielzeuge, um der Spielwelt als ›Reluzenz‹ jenes Spiels der Welt zu entsprechen, das ohne (festen) Sinn, ohne Regel, ohne Zweck ist.⁵² Wir werden immer wieder aufs Neue herausgefordert, »vom Spiel aus den Sinn des Seins zu bestimmen« (28).

»Wenn wir also nach den Wesensstrukturen des Menschen fragen, so leitet uns dabei weder die Blickrichtung auf eine in allem geschichtlichen Wandel sich durchhaltende Selbigkeit⁵³ noch eine sogenannte ›Wesens-Schau‹, die vom Faktischen absieht. Im Gegenteil, wir müssen versuchen, alle Aussagen über ›Grundphänomene‹ unserer Existenz in einer Auslegung unseres *heutigen Daseins* zu bewähren«:⁵⁴ Es könnte diese Aufgabe sein, die sich uns mit Fink bei der Frage nach der sozialetischen Dimension des Spiels stellt.

⁵⁰ Vgl. Lambert Wiesing, *The Philosophy of Perception. Phenomenology and Image Theory*, 60 f.

⁵¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

⁵² Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 223.

⁵³ Etwas, was Jonas in seiner »Bildanthropologie« vorgeworfen wird: vgl. Nisaar Ulama, »Von Bildfreiheit und Geschichtsverlust. Zu Hans Jonas Homo Pictor«, in: *IMAGE 14 (Themenheft Anthropologie)* 7/2011, 11–20.

⁵⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 26 f.

Eugen Finks theatraler Zugang zum Spiel in *Oase des Glücks*

1. Das Selbstverhältnis im Spiel

Eugen Fink hat im *Spiel* ein *Grundphänomen* erkannt und ihm eine grundlegende Bedeutung im Verstehen des menschlichen Daseins zugeordnet. Das Spiel bekommt dabei den Rang eines Existenzials und wird der *Sorge* vergleichbar, die für Martin Heidegger die Grundlage einer Auslegung menschlichen Daseins bildet. Auf den ersten Blick scheint hier ein Gegensatz zu bestehen, wobei Heideggers *Sorge* für den Ernst und Finks *Spiel* für Spaß und Sorglosigkeit stehen. Obwohl Fink gleich zu Beginn von *Spiel als Weltsymbol*¹ dieser Fehleinschätzung vorbauen wollte, hat dies zu Kritik geführt, etwa dem Vorwurf von Emmanuel Lévinas, dass Finks Konzeption des Spiels verantwortungslos sei:

Im Gegensatz zu dem, was Denkern wie Eugen Fink [...] vorschwebt, die unter den Bedingungen der Welt eine Freiheit ohne Verantwortung, eine spielerische Freiheit, fordern, erkennen wir in der Besessenheit eine Verantwortung, die auf keinerlei freiem Engagement beruht. [...] Das Nichtaustauschbare schlechthin, das Ich [le Je], der Einzige steht ein für die Anderen. Nichts ist hier Spiel.²

In Lévinas' Kritik ist ein merkwürdiges Missverständnis der Konzeption Finks zu erkennen. Eine Freiheit ohne Verantwortung lag Eugen Fink völlig fern. Dagegen zeigt Lévinas' Aussage vielmehr, wie nahe er Fink ist und wie sich beide Denker ergänzen könnten. Spiel und Verantwortung kommen in dem überein, was Lévinas »Subjektivität

¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 31 f.

² Emmanuel Lévinas, *Jenseits des Seins oder anders als Sein geschieht*, Freiburg/München 1992, 257 f.

als Geisel³ und Fink »Verfallen an die Dämonie der Maske« (24) nennt. Die *Besessenheit* ist der gemeinsame Nenner, auch wenn er zu unterschiedlichen Lösungen der »Selbstaufgabe« führt. Um das zu erkennen, darf der Spielbegriff allerdings nicht von seinem geläufigen Verständnis her verstanden werden, bei dem es sich um eine Erscheinung von innerweltlichem Geschehen unterschiedlicher Spielarten handelt. Spiel muss als Beziehung des Subjekts – des Ich – zum Anderen, zur Welt und auch zu sich selbst verstanden werden. Fink hat dies in seinen Arbeiten zum Spiel, beginnend mit der *Oase des Glücks*, ausgearbeitet.

Das Spiel hat darin die Form eines *Selbstverhältnisses*. Dieses Verhältnis wäre auch in der Sorge oder in der Verantwortung zu erkennen. Fink zeigt dies aber an dem Konzept der *Stellvertretung*, das auch Lévinas zu seinem Grundkonzept gemacht hat. Fink geht hier aber schon über Lévinas hinaus, wenn er versucht, die Stellvertretung auf das *Schauspiel* zurückzuführen (vgl. 28). Im Schauspiel ist durch die Stellvertretung das Ich vom Anderen besessen: der Schauspieler von seiner Rolle, der Zuschauer vom Schauspieler und umgekehrt und der Zuschauer von der Geschichte, die gespielt wird. Das Spiel ist deshalb einerseits das kindliche oder unernste, also spielerische Verhalten, das der Mensch auch mit anderen Lebewesen teilt, soweit sie ebenfalls spielen können. Es ist andererseits aber die sich aus dem dreifachen Selbstverhältnis zur Welt, zum Anderen und zu sich selbst heraus ergebende, verbindliche und verantwortungsvolle Beziehung, die außerdem eine Perspektive »jenseits des Seins« ist, also gewissermaßen von außen zu erkennen gibt, wie wir zeigen möchten.

2. Das Spiel vor Anderen

Der Ernst des Lebens und damit auch der Ernst des Spiels wird zunächst nur innerhalb von Handlungen deutlich. Dazu muss man sich an einer Handlung beteiligen. Das gilt für das Spiel wie für das Leben insgesamt. Von außen betrachtet gibt es einen anderen Blick auf das Geschehen und damit auch eine andere Einstellung. Weiterhin gibt es unterschiedliche Perspektiven von außen. Die eine kommt von einem nicht näher beschriebenen Standpunkt, von Ungefähr oder von

³ Emmanuel Lévinas, *Jenseits des Seins oder anders als Sein geschieht*, 282.

»Nirgendwo«, wie es Thomas Nagel formulierte.⁴ Die andere ist inszeniert und kommt von definierten Positionen im Zuschauerraum. Die erste ist *physikalisch*, sie verleitet zu einer relativistischen Abwertung, durch die Existenz zu einem Nichts im unendlichen Kosmos werden kann. Diese Problematik wird immer schärfer, je mehr die Astrophysik in die Tiefe des Kosmos vordringt. Die zweite ist *theatral*, sie betrifft die Existenz des Ich in seinem Selbstverhältnis, das zugleich handelnd und zuschauend ist. Diese Perspektive ist von der Verteilung der Rollen, von Spielern und Zuschauern abhängig, die in einem dialogischen Setting mehr oder weniger aktive und passive Partien übernehmen. Dieses Setting geht auf die sprachliche Verfasstheit des Menschen zurück.⁵ Es bewirkt, dass unser Leben als Geschichte zu einem Spiel-vor-Anderen, zu einem *Vorspielen* wird. Es ist das Spiel vor den Mitmenschen, aber auch vor anderen Lebewesen und Mitspielern in einer Gemeinschaft, und auch das Spiel vor sich selbst im Denken und real vor dem Spiegel. Es ist nicht zuletzt das Spiel vor Gott, wie es das Bild vom *Welttheater* zum Ausdruck bringt. Diese unterschiedlichen Perspektiven des Spiels führen auch zu Unterschieden bei der Bewertung des Geschehens und des Spiels.

Die physikalische Position macht den Kosmos zu einem leeren Zuschauerraum. Hier schaut niemand mehr zu. Diese Vorstellung hat eine erhebliche Auswirkung auf unser Verhalten. Sie führt letztlich zu dem Glauben, dass wir gar nicht spielen, dass die Existenz kein Geschehen, kein Ereignis, keine Geschichte und insgesamt kein Spiel sei. Hier tut sich aber ein Widerspruch auf, weil bei dieser Annahme auch ein Spiel gespielt wird, bei dem es insgeheim doch Zuschauer gibt, die einen »Blick von nirgendwo« riskieren. Ein Blick setzt immer einen Blickenden, ein wahrnehmendes Subjekt voraus. Ein Erblicktsein ohne Blickende und ohne Blick gibt es nicht.

Die physikalische Perspektive ist eine mathematische Konstruktion ohne Subjekt, sie hat keinen Blick. Hier ist es unredlich, dieser Konstruktion doch einen Blick unterzuschieben und insgeheim ein Subjekt einzubauen. Die theatrale Perspektive ist dagegen ein Bekenntnis zum Blick. Hier wird kein heimlicher Voyeur unterstellt. Seine Aufstellung und Inszenierung sieht Fink vom kultischen Spiel her angelegt:

⁴ Thomas Nagel, *Der Blick von nirgendwo* (1986), Frankfurt 1992.

⁵ Vgl. Stephan Grätzel, *Versöhnung – die Macht der Sprache*, Freiburg 2018, 58–155.

Ursprünglich ist das Spiel eine darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz. Die anfänglichsten Spiele sind die magischen Riten, die großen Gebärden kultischer Prägung, in welchen der archaische Mensch sein Innestehen im Weltzusammenhang deutet, wo er sein Schicksal ›darstellt‹, die Ereignisse von Geburt und Tod, von Hochzeit, Krieg, Jagd und Arbeit sich vergegenwärtigt. (25)

Die Ideologie eines physikalischen »Blickes« wird durch das Konzept des Spiels decouviert. Es eröffnet den *theatralen Zugang* zur Welt. Dabei wird nicht nur das Objekt und seine Geschichte betrachtet, sondern die gesamte Situation des Zuschauens: der Betrachter und sein Blick auf seine Lebenswelt.

3. Das »dreifaltige Moment«

In *Oase des Glücks* gibt es eine Passage, die dieses Verhältnis weiter ausführt. Fink spricht hier von dem *dreifaltigen Moment* des *Selbstverhältnisses*, des *Seinsverstehens* und der *Weltoffenheit*:

Menschliches Existieren ist durch diese Verschränkung von Aussetzung und Bergung immer ein gespanntes Sich-zu-sich-selbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernung. Nur ein Lebewesen, dem es »in seinem Sein um sein Sein geht« (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen, lieben und spielen. Nur ein solches Wesen verhält sich zum umgebenden Seienden als solchem und zum allumfassenden Ganzen: zur Welt. Das dreifaltige Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit ist vielleicht am Spiel weniger leicht zu erkennen als bei den übrigen Grundphänomenen des menschlichen Daseins. (16)

Offenbar ist es Finks Anliegen, im *Spiel* dieses ontologische Verhältnis von Selbst, Verstehen und Welt von innen her auszuleuchten. Wie die Herausgeber im siebten Band der Gesamtausgabe anmerken, ist das Wort »dreifaltig« nachträglich eingefügt worden.⁶ Fink hat den Begriff also nachgetragen; er hätte in diesem Zusammenhang aber auch einen anderen, in unseren Augen vielleicht neutraleren Begriff, etwa den des »dreifachen« Selbstverhältnisses verwenden können. Aber er verwendet diesen theologisch konnotierten Begriff. Das ist eine Entscheidung, auf die er nicht näher eingeht, auch nicht im weiteren Text. Der

⁶ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 308.

theologische Begriff wirkt in diesem Zusammenhang deshalb vielleicht etwas fremd.

Es gibt aber eine religionsphilosophische Konzeption von Dreifaltigkeit, die auch außerhalb der Theologie verwendet wird. So hat etwa Klaus Hemmerle eine »trinitarische Ontologie« entwickelt.⁷ Dieser Ansatz ist, wie der Autor im Vorwort schreibt, aus einem längeren Brief an Hans Urs von Balthasar zu dessen 70. Geburtstag (12. August 1975) hervorgegangen. Hemmerle sieht in von Balthasars Werk, insbesondere in dessen *Trilogie*, ein modernes Verständnis von Trinität und damit eine Grundlegung einer trinitarischen Ontologie. Für von Balthasar selbst steht das Spiel dabei im Zentrum des trinitarischen Denkens. In seiner *Theodramatik* (vier Bände mit dem gewichtigen Einleitungsband der *Prolegomena*⁸), welche die Mitte seiner *Trilogie* ausmacht, sieht er den Menschen als Spieler im Welttheater. Das Spiel ist hier in erster Linie das Schauspiel, und zwar das Spiel vor Gott.

Auch für Fink ist die theatrale Position maßgeblich, wenngleich er keine so dezidierte Inszenierung des menschlichen Daseins ausgearbeitet hat wie von Balthasar. Von Balthasar hat aber in den *Prolegomena* seiner *Theodramatik* auf Fink Bezug genommen und dabei das Welttheater als »Weltsymbol« bezeichnet, das »als unmittelbarer Spiegel für die Selbstanschauung der Existenz« gelten könne.⁹ Hier liegt eine enge Verbindung der beiden Denker vor.

Finks Anliegen war aber zunächst eine rein philosophische Abklärung des Spiels auch über den theatralen Bereich hinaus. Dabei kam es ihm darauf an, das Spiel der »Zudringlichkeit des rationalen Begriffs« zu entziehen und es in die »Vieldeutigkeit seiner Masken« entfliehen zu lassen (19). Eine »Strukturanalyse« des Spiels müsse mit solchen »Verlarvungen« rechnen (19). Auch wenn Fink generell vom Spiel spricht, so verwendet er zu seiner Klärung doch diese theatralen Begriffe. Auch weitere Begriffe dieser Art werden in diesem Text eingebracht, etwa die Grundsätzlichkeit einer »Spielgemeinde« (20), die das Spiel als ein »Miteinanderspielen« (20) herausstellt. Der entscheidende Hinweis aber ist, dass das *Spielzeug* die »Stellvertretung aller Dinge überhaupt« sei (22). Dabei wird auch der Begriff der

⁷ Klaus Hemmerle, *Thesen zu einer trinitarischen Ontologie*, Einsiedeln 1976.

⁸ Hans Urs von Balthasar, *Theodramatik*, Einsiedeln/Freiburg 1973–1983 (vier Bände).

⁹ Hans Urs von Balthasar, *Theodramatik. Band 1: Prolegomena*, Einsiedeln/Freiburg 1973, 230.

»Rolle« (22) für das Spiel und die Spielwelt insgesamt reklamiert. Gegen Ende seines Textes kommt Fink zu der Frage, ob »das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher« werden könne (29).

Auch wenn er dieser Frage im Text nicht weiter nachgeht und etwas zurückhaltend vor einer »ästhetischen Weltdeutung« (29) warnt, wie wir sie dann bei Hans Urs von Balthasar vorfinden, ist die Parallele dieser beiden Autoren gleichwohl erstaunlich. Finks »Ontologie des Spiels« dürfte von Balthasar sicher stärker für seine *Theodramatik* inspiriert haben, als dies in seinen Schriften nachgewiesen ist. Hier besteht noch Forschungsbedarf.

4. Das Spiel als theatrale Ontologie

Wir wollen Finks »Ontologie des Spiels« deshalb als eine *theatrale Ontologie* begreifen, die experimentell im Schauspiel realisiert wird. Im Spiel wird das menschliche Sein realisiert, indem es erspielt wird. Dabei ist sein Ausgang offen. Die Offenheit gilt auch dann, wenn es eine feste Dramaturgie hat. Hier sind es die Inszenierung und der dramaturgische Aufbau, die die Offenheit des Spiels kennzeichnen. Das Spiel als Schauspiel findet gewöhnlich auf einer Bühne statt, auf der der Ernst des Lebens gespielt, also nachgespielt und vorgespielt werden kann. Die Bühne ist dabei die Welt selbst. Im Unterschied zur realen Welt besteht aber im Spiel die Möglichkeit, die Bühne zu verlassen, um zum Zuschauer zu werden. Auch eine Umkehrung und ein Tausch der Aufgaben ist möglich. Durch den Wechsel der Positionen wird eine Distanz zum Geschehen auf der Bühne entfaltet. Das Geschehen existiert nicht nur an sich, es ist auch ein beobachtetes Geschehen. Indem wir die Welt als eine beobachtete verstehen, öffnet sich die Welt hin zu einem externen Standpunkt bestimmter Art, also zu einem Zuschauerraum.

Damit kommen wir zu einem der drei Momente von Finks »Dreifaltigkeit«, das Weltverhältnis als *Weltoffenheit*. In der Welt selbst sind wir befangen. Ein Verhältnis zur Welt gibt es erst aus der Zuschauer-Perspektive. Diese Perspektive erzeugt einen neuen Bezug im Selbstverhältnis, weil sie einen Blick auf uns wirft und wir uns als beobachtete Akteure verstehen. Jean-Paul Sartre hat diese Verwandlung des Seinsverständnisses durch den Blick der Anderen ausführlich

behandelt.¹⁰ Als Zuschauer sehen wir uns aber nicht nur in der Rolle des Beobachteten, sondern auch in der Rolle des Akteurs, des Spielers. Erst im Schauspiel sehen wir uns selbst als Akteure auf einer Bühne. Diese Rolle wird uns sonst nicht bewusst.

Im Erblicktwerden wird uns das Selbstverhältnis, in dem wir uns bewegen, also überhaupt erst bewusst. Wir sehen uns als Akteure, die, ob vom Schicksal getrieben oder in freier Entscheidung, sich zu sich selbst verhalten. Dieses »Sich-zu-sich-selbst-Verhalten« des Selbstverhältnisses (16) ist ein weiteres »dreifaltiges« Moment. Es ist für Fink sogar die Grundlage für die Anderen.

Tatsächlich haben wir im realen Leben keine Bühne, von der wir einfach mal abtreten könnten, um uns als Akteure zu sehen. Das ist nur im Spiel möglich. Das Spiel ist also ein Experiment, es ermöglicht eine *theatrale Ontologie*. Dabei können wir uns sogar so weit von der Bühne entfernen, dass wir nicht nur Zuschauer sind, sondern die Zuschauer beobachten und uns zusätzlich in der Rolle als Zuschauer sehen. Wir sind dann Beobachter der Zuschauer und des gesamten Spiel-Geschehens und bekommen damit ein umfassendes Verstehen des Geschehens, das *Seinsverstehen* (16). Wir haben damit das dritte Moment der Dreifaltigkeit. Erst hier ergibt sich die Unterscheidung von verschiedenen Subjekten, den Spielern, Zuschauern und Objekten.

Für den modernen, wissenschaftlich orientierten Menschen ist das Seinsverstehen immer nur vom Objekt bestimmt, nicht vom Subjekt, seinem Blick, seiner Perspektive und seinen Interaktionen mit anderen Subjekten. Der moderne Blick schaut von Nirgendwo über die Subjekte und die Zuschauer hinweg ausschließlich auf die Bühne. Diese Objektivität ist also konstruiert und sieht von Zuschauern, Bühne und Regie völlig ab. Sie ist eine abstrakte Objektivität. Gleichwohl bestimmt sie das moderne Seinsverstehen.

5. Kritik an Finks Konzept

Finks Konzept des »dreifaltigen Moments« leitet sich damit aus einem theatral verstandenem Selbstverhältnis ab. Dabei werden Beziehungen aufgebaut und inszeniert. Das ist auch bei Finks Puppenbeispiel

¹⁰ Jean-Paul Sartre, *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, hrsg. von Traugott König, Reinbek bei Hamburg 1993, 457–538.

der Fall. Das »kleine Mädchen«, das seine Puppe zu einem »»leben-digen Kinde«« »ernennt« (vgl. 28), stellt eine Beziehung zur Puppe und zu sich selbst her. Hier muss nun kritisch vorgebracht werden, dass die Puppe nicht er-nannt, sondern zunächst be-nannt wird: sie bekommt nämlich einen Namen. Für Fink geschieht das etwas umständlich ausgedrückt »kraft einer imaginär durchwirkten Produktion« (27).

Bei Fink fehlt der sprachliche Anteil an dieser Verwandlung von der Puppe zum Kind. Diese geschieht in zwei sich reflektierenden Schritten: dadurch, dass das Kind seiner Puppe einen Namen gibt, also durch die Be-nennung, und dadurch, dass dem die Er-nennung folgt. Die Benennung führt zum dialogischen Reflex der Er-nennung, der sich aber nicht an der Puppe, sondern an dem Mädchen vollzieht. Sie wird aufgrund der Dialogik der Namensnennung zur Mutter. Diese Ernennung ist ein Titel und gleicht einer Berufung in ein Amt oder in eine Rolle, in dem Fall in die Rolle der Mutter. Aufgrund dieser reflexiven Zuweisung von Benennung und Ernennung kann es überhaupt zu der geschlechtsspezifischen Problematik kommen, wie sie dieses Beispiel aus unserer Sicht heute hat. Eine solche Verankerung entsteht nicht dadurch, dass ein Kind bloß mit Puppen spielt. Hier zeigt sich vielmehr die über das bloße Spielen hinausgehende Einordnung in einen sozialen Verbund durch Sprache.

Die Be-nennung ist ein sprachlicher Vorgang, den wir rituell als Taufe verstehen. Durch die Taufe wird ein Mensch in eine Gemeinschaft hineingestellt. Er bekommt einen Namen und einen Titel (Kind von) und kann damit zu sich und zu anderen eine Beziehung aufbauen. Indem die Puppe einen Namen bekommt und das Kind die Rolle der Mutter übernimmt, wird dieser Vorgang im Spiel durchgespielt. Er wiederholt sich im Schauspiel, wenn eine Rolle zugewiesen wird: der Schauspieler bekommt einen (Bühnen- bzw. Film-)Namen und übernimmt die Aufgabe (das Amt), die Rolle inhaltlich und charakterlich auszufüllen und dabei ihre Geschichte zu realisieren. Auch zu Gegenständen kann auf diesem Wege eine personale Beziehung aufgebaut werden. So werden nicht nur Schiffe im Rahmen großer Festlichkeiten getauft, sondern auch viele Gegenstände des Alltags bekommen eine persönliche und sogar intime Note, wenn sie von ihren Besitzern benannt und so gewissermaßen heimlich getauft werden. Auch hier gibt es eine Reflexion zwischen Besitzer und Ding, allerdings findet sie im inneren Dialog des Besitzers statt. Hier können auch sonst stumme Gegenstände antworten.

Diese sprachliche Macht hat Fink in den archaischen Kulturen und mythischen Schauspielen mit religiösem Hintergrund zwar gesehen. Er meint aber, dass von ihnen nur noch »Relikte«¹¹ übriggeblieben seien. Die kultische Magie hat für ihn also kaum noch Realität, obwohl sein Puppenbeispiel geradezu reine Magie aufweist. Fink folgt hier einer für seine Zeit typischen Lesart »vom Mythos zum Logos«, die gerade für das Spiel eine starke Einschränkung bedeutet. Evolutionäre Konzepte dieser Art sind für das Verstehen menschlichen Daseins wenig förderlich. Denn auch der Mythos hat seinen Logos, wie es heute nach ausgiebigen Forschungen zur Mythologie gut nachgewiesen ist.¹² Der Zugang zum Verstehen menschlichen Daseins geht immer über Sprache, über den Logos. Sprache »geschieht« dabei nicht nur im »Wort«, sondern auch in »Zeichen und Gebärden«,¹³ die ohne Sprache oder ohne ihren sprachlichen Hintergrund unverständlich wären. Hier greift Finks Sprachtheorie zu kurz. Das hat auch Auswirkung auf sein Konzept des Spiels.

¹¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 177 f.

¹² Kurt Hübner, *Die Wahrheit des Mythos*, München 1985.

¹³ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 177.

Medialität des Erscheinens. Eine phänomenologische Inzision in Finks Spielanalyse

1. Die drei Schwerpunkte der Spielanalyse Eugen Finks

Im Jahre 1957 veröffentlichte Eugen Fink die *Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, die er zuvor, am 2. Oktober 1955, in der Evangelischen Akademie von Bad Herrenalb vorgetragen hatte, beim Verlag Karl Alber als eine geschlossene Abhandlung mit dem anspruchsvollen Haupttitel *Oase des Glücks*. Während des Sommersemesters des Jahres 1955 hatte er in Freiburg eine Vorlesung mit dem Titel »Grundphänomene des menschlichen Daseins« gehalten, deren Schlusspartie »dem Seinssinn und der Seinsverfassung des menschlichen Spiels« gewidmet war. Sie erschien im Jahre 1979 dank der editorischen Arbeit von Franz-Anton Schwarz und Egon Schütz.¹ Mit der Veröffentlichung dieser Vorlesung wurde zum ersten Male die Stellung sichtbar, die die von Fink vorgetragenen »Gedanken zur Ontologie des Spiels« innerhalb des umfassenden Ganzen einer Analytik der »Grundphänomene des menschlichen Daseins« einnahmen. Im Winter des Jahres 1955/56 hatte Fink außerdem im Südwestfunk einen Rundfunkvortrag mit dem Titel »Gedanken zur Ontologie des Spiels« gehalten, der 1986 in dem Sammelband *Gedanken aus der Zeit* veröffentlicht wurde.² Im Jahre 1960 erschienen dann die beiden Bücher: *Spiel als Weltsymbol* und *Nietzsches Philosophie*.³ In der Schlusspartie von

¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, hrsg. von Egon Schütz und Franz-Anton Schwarz, Freiburg/München 1979.

² Eugen Fink, »Gedanken zur Ontologie des Spiels«, in: *Gedanken aus der Zeit. Philosophie im Südwestfunk*, hrsg. von Horst Helmut Kaiser und Jürgen-Eckardt Pleines, Würzburg 1986, 11–34.

³ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart 1960; ders., *Nietzsches Philosophie*, Stuttgart 1960.

Nietzsches Philosophie wandte sich Fink mit Nachdruck dem Weltgedanken als einem »außer-metaphysischen Problem« zu, während in *Spiel als Weltsymbol* die Spieldeutung der Metaphysik und des Mythos den Schwerpunkt seiner philosophischen Bemühungen bildete. Gewissermaßen als ein Nachtrag erschien im Jahre 1971 in dem Sammelband *Epiloge zur Dichtung* der Vortrag »Maske und Kothurn«, den Fink im Juli 1968 auf Burg Forchtensein im Rahmen des Grillparzer Forums gehalten hatte.⁴ Im Todesjahr von Fink wurde im ersten Band der *Perspektiven der Philosophie* unter dem Titel »Spiel und Feier« der Text veröffentlicht, den Fink mit dem Titel »Olympische Sicht auf Spiel und Sport« im August 1972 zu Beginn der Olympischen Spiele in München im Südwestfunk gesprochen hatte.⁵ Ein weiterer Vortrag im Südwestfunk, der aus dem Mai 1973 stammte und den Titel »Die Weltbedeutung des Spiels« trug, blieb unveröffentlicht. Auf der Basis dieser unterschiedlichen Veröffentlichungen kann man schließen, dass vorwiegend in den Jahren 1955 bis 1960 die Problematik einer »Ontologie des Spiels« in den Vordergrund der philosophischen Interessen Finks gerückt war.

Die Herausgabe des 7. Bandes der *Eugen Fink Gesamtausgabe* unter dem Titel *Spiel als Weltsymbol* durch Cathrin Nielsen und Hans-Rainer Sepp gestattet es, dieses generelle Bild von Finks Arbeiten zum Thema »Spiel« heute zusätzlich zu verfeinern.⁶ Bereits im Sommersemester des Jahres 1954 bot Fink ein Seminar zum »philosophisch-pädagogischen Problem des Spiels« an. Im Oktober 1958 hielt er in Osnabrück einen Vortrag über »Das kindliche Spiel«, von dem eine Zusammenfassung im Jahre 1959 in dem Sammelband *Das Spiel* erschien. Im Oktober 1966 sprach er in der Volkshochschule Köln über das paradoxale Verhältnis, das zwischen »Philosophie und Spiel« waltet. Dass sein Rundfunkvortrag anlässlich der Eröffnung der Olympischen Spiele im Jahre 1972 über »Spiel und Sport« keinen Seitenblick auf das Spielthema warf, bezeugen seine Beiträge zum »Sportseminar« vom Februar 1961 und vom November 1962.⁷ In

⁴ Eugen Fink, »Maske und Kothurn«, in: ders., *Epiloge zur Dichtung*, Frankfurt a. M. 1971, 1–18.

⁵ Eugen Fink, »Spiel und Feier«, in: *Perspektiven der Philosophie* 1 (1975), 193–205.

⁶ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010.

⁷ Diese Texte wurden alle aufgenommen in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7).

ihrem »Nachwort«⁸ haben die beiden Herausgeber auf überzeugende Weise dargelegt, dass die Spielthematik bis in die frühesten phänomenologischen Anfänge Finks – nämlich bis zu seiner Studie zu *Vergegenwärtigung und Bild* – zurückreicht, wie sie andererseits die existentielle Analytik sämtlicher Daseinsphänomene, die Fink ins Auge nahm, wie »Arbeit, Herrschaft, Kampf, Liebe und Tod« innerlich durchzieht, und demnach nicht auf die kleine »Oase« der Sorglosigkeit des »kindlichen Spiels« eingengt werden darf. Gerade die chronologische Anordnung sämtlicher veröffentlichter und bislang in Form unveröffentlichter Notizen vorliegender Texte und Fragmente von Finks Hand, die die Herausgeber vorgenommen haben, vermittelt uns ein genaues Bild von dem Formenreichtum spielweltlichen Verhaltens, das Fink in Rechnung gezogen hat. Die Leitfadenfunktion, die in seinen Augen die Analyse des Spielphänomens für die Entfaltung der grundsätzlich philosophischen Frage nach dem »Weltverhältnis« menschlicher Existenz besaß, demnach die »kosmologische« Richtschnur, die er im Zuge seiner Analysen des Spielphänomens niemals aus der Hand gab, hinderte ihn nicht daran, mit einem phänomenologisch unverstellten Blick der Vielseitigkeit naturwüchsiger sowie kulturell bedingter und durch technische Mittel gesteigerter spielerischer Umgangsformen zu begegnen.

Mit Recht stellten die Herausgeber die im Jahre 1957 erschienene Abhandlung *Oase des Glücks* an den Anfang ihrer Textsammlung.⁹ Sie ist in der Tat die Einbruchsstelle, an der man sich von dem Existenzphänomen »ganz rätselhafter« Art, das das Spiel darstellt, ganz unmittelbar betroffen lassen kann. Auch heute, nach mehr als sechzig Jahren, spricht Finks Abhandlung uns mit voller Kraft an. Zunächst unternimmt sie in einer »vorläufigen Charakteristik« des Spielphänomens eine Besinnung auf die seltsame Seinsnatur des Spiels. In den Vordergrund rückt dabei der besondere »Vollzugscharakter« des Spiels, der »runde, in sich geschlossene Sinn der Spielhandlung«. Im weiteren Verlauf bietet sie eine begriffliche Formulierung der »Strukturmomente« des Spiels, und zwar unter den Formbegriffen: »Spielstimmung, Spielgemeinde, Spielregel, Spielzeug und Spielwelt«. Zum Schluss enthält sie eine »vorläufige Anzeige des spekulativen Spielbegriffes«, in der die »Frage nach dem Zusammenhang von Spiel

⁸ Cathrin Nielsen / Hans Rainer Sepp, »Nachwort der Herausgeber«, in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 323–343.

⁹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 11–29.

und Sein« erörtert wird. Von besonderem Gewicht ist aber die Art und Weise, auf der in diesem dreistöckigen Aufbau der Abhandlung *sich die »ontologische« Problematik des Spielphänomens innerlich artikuliert*, d. h. entscheidende Fragen nach der Bestimmung des Seinssinnes dieses einzigartigen Phänomens innerhalb der menschlichen Landschaft aufwirft. Dazu gibt Fink selbst uns einen äußerst wertvollen Hinweis: »Die ontologischen Probleme, die das Spiel uns aufgibt, erschöpfen sich nicht in den angezeigten Fragen nach der *Seinsart* der Spielwelt und nach dem Symbolwert des Spielzeugs bzw. der Spielhandlung.« (28) Der »spekulative Spielbegriff« fasst das Spiel als ein »kosmisches Gleichnis« auf. Das Spiel wird zu einer spekulativen »Weltmetapher«. Mit diesem Hinweis werden wir auf die *drei Schwerpunkte* aufmerksam gemacht, die Finks »Ontologie des Spiels« entscheidend bestimmt haben und die in den verschiedenen Beiträgen, Vorträgen und Schriften zum »Spielthema« in unterschiedlicher Gewichtung das invariante »Grundgerüst« seines gesamten philosophischen Nachfragens bilden. Die Frage nach der Seinsart der Spielwelt bekommt ein deutliches Profil, indem mit ihr die Thematik des »ontischen Scheins« angeschnitten wird. Die Frage nach dem »Symbolwert« der Spielhandlung verdichtet sich ihrerseits zur Problematik der »symbolischen Repräsentanz«. Mit dem »spekulativen Spielbegriff«, dem »Weltspiel« als einer »begrifflichen Weltformel« (28), erhebt sich die Frage nach der binnenweltlichen »Entsprechung« des menschlichen Daseins zu dem umgreifenden »waltende[n] Ganzen« des Seienden als »spielhafte[r] Offenheit zum spielenden Seinsgrund alles Seienden« (30).

2. Eine rein phänomenologische Inzision. Die Medialität des Erscheinens als *nervus rerum* der Spielanalyse Finks

Es kann nicht die Aufgabe sein, im Rahmen dieses Beitrags die dreifache Problematik des »ontischen Scheins«, der »symbolischen Repräsentanz« und des »kosmischen Gleichnisses« erschöpfend behandeln zu wollen. Ontischer Schein, symbolische Repräsentanz und spekulative Metapher sind allerdings unterschiedliche Stufen auf einer Leiter, auf der Fink immer höher steigt, um in den feingesponnenen Gefilden der »Imagination«, der die menschliche Existenz auszeichnenden *Einbildungskraft*, heimisch zu werden und sich die konkreten Lebensfelder zu veranschaulichen, auf die ihre schöpferische

Wirksamkeit ausstrahlt. Jede der genannten »Stufen« ist in Wahrheit ein Titel für weitausgreifende Reflexionen, wie vor allem aus einem eingehenden Studium des im Jahre 1960 erschienenen Hauptwerkes *Spiel als Weltsymbol* hervorgehen kann. Denn mit der Erörterung des »spielweltlichen Scheins« stößt Fink eine Tür auf, die uns erstmals einen Ausblick verschafft auf die platonische Kritik der Dichter und die die Metaphysik Platons dabei insgeheim leitende »Optik des Entzauberten«. ¹⁰ Die sonderbare »magische Kraft des Spiels«, die uns in seinen Bann schlägt, nimmt Fink zum Anlass, um die Grundzüge des mythischen Kultspieles schärfer zu umreißen. ¹¹ Und gerade im Kontrast zu einer magischen und metaphysischen Deutung des Spielphänomens hebt Fink zum Schluss die »Weltbedeutung« des Menschenspiels hervor, ¹² indem er die *spekulativen Gleichnisse* heranzieht, die wir durch das Studium der *Fragmente* Heraklits ¹³ und die Lektüre von Nietzsches *Zarathustra* kennen, ¹⁴ und indem er ein Wort Rilkes aus dem Gedicht »Der Ball« zitiert und kommentiert. ¹⁵

Wir beschränken uns im Folgenden auf einen einzigen – gezielten – Eingriff in dieses außerordentlich reichhaltige Angebot, das Fink uns mit seiner existential-phänomenologischen »Spielanalyse« gemacht hat, deren philosophische Bewältigung auch nach mehr als 60 Jahren gewiss kein »Kinderspiel« ist. Dieser chirurgische Einschnitt wird keineswegs »willkürlich« gemacht. Er wird nicht an irgendeinem beliebigen Ort in diesem dichten philosophischen Gewebe vollzogen, in welchem der phänomenologisch geschulte Blick der Reihe nach auf die Theater- und Fernsehspiele, die circensischen Spiele, die sportlichen und gymnastischen Veranstaltungen gelenkt wird. Unsere Inzision geschieht in der Absicht, zum »phänomenologischen« *nervus rerum* vorzudringen, der Finks gesamte Analyse des »Spielphänomens« als ein einziges, einheitliches, lebendiges Corpus bestimmt. Dieser fadendünne Strang liegt gewissermaßen *unterhalb* der drei bereits erwähnten Gelenke des »ontischen Scheins«, der »symbolischen Repräsentanz« und des »kosmischen Gleichnisses«, die als Scharniere für die einzigartige »Drehbewegung« fungieren,

¹⁰ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 98–117.

¹¹ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 127–194.

¹² Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 195–224.

¹³ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 28.

¹⁴ Siehe dazu den Abschnitt »Der Weltgedanke des Spiels als außer-metaphysisches Problem«, in: Eugen Fink, *Nietzsches Philosophie*, 179–189.

¹⁵ Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 29.

die das *corpus* der Fink'schen Spielanalyse als solches macht. Es bedarf deshalb auch des Einsatzes eines Mikrotoms, um zu diesem neuralgischen Knoten vorzudringen, von dem ausgehend die drei bereits genannten Drehgelenke der Spielanalyse Finks innerviert werden. Wir möchten diesen Knoten als »Medialität des Erscheinens« kennzeichnen.

Was mit dieser »Mittelbarkeit« des Erscheinens auf dem Spiel steht, wird an den drei Beispielen, denen im Verlauf der Analyse des Spielphänomens, wie Fink sie entwickelt hat, eine »paradigmatische Rolle« zuwächst, allmählich greifbar: dem »Puppenspiel«, dem »Maskenspiel« und – weniger auffällig, aber nicht minder einprägsam – dem »Würfelspiel«. Wenn Finks umfassende Analyse des Spielphänomens uns auch heute noch philosophische Rätsel aufgibt, dann möchten wir aus einer *rein phänomenologischen Sicht* als erstes dasjenige nennen, das uns »in die Augen springt«, nämlich den seltsamen Vorgang eines im Medium des Erscheinens sich ereignenden »Aufscheinens« oder »Leuchtens« von unterschiedlichen Sinndimensionen, die die menschliche Einbildungskraft aufschließt: die Dimension des »Abbildes«, des »Sinnbildes« und der »metaphorischen« Begriffsbildung. Mit der *imitatio*, der Nachbildung, der *repraesentatio*, als Stellvertretung mittels *symbola*, und dem *conceptus* als einem begrifflichen *speculum* kommen Bereiche eines *spezifischen menschlichen* Verhaltens in Sicht, denen Fink im Zuge seiner existenzialen Analyse des Spiels große Aufmerksamkeit geschenkt hat. Wir sollten dabei der Tatsache Rechnung tragen, dass die frühkindliche Entwicklung, die mythische Welt der Primitiven, die Geburtsstunde der Philosophie auf unlösliche Weise mit der Gründung diverser privater, kollektiver und kultureller *Einrichtungen* wie etwa dem Kinderzimmer, Schulen, kultischen Szenerien, religiösen Praktiken oder Stiftungsorten der philosophischen Versammlung und Unterredung verbunden sind. Am eindrucksvollsten sind heute die geräumigen Sporthallen, die für die Wettkämpfe der Sportlerinnen und Sportler gebauten Komplexe. Wer mit offenem Blick in die Landschaft des menschlichen Spielverhaltens hineinschaut, kommt nicht umhin, sich die mannigfaltigen Formen zu vergegenwärtigen, in denen die um sich greifende Spiel Leidenschaft sich objektiviert hat. Dass die moderne Technik die Spielwelt mittlerweile grundsätzlich revolutioniert hat, ist auch Fink nicht entgangen. Von den modernsten Geräten wie zum Beispiel den Handys kann nicht mit Sicherheit ausgemacht werden, ob sie bloße Kommunikationsmittel oder nicht vielmehr Spielzeug sind.

Einzig bei der Behandlung des »Puppenspiels« des Kindes hat Fink seine Analyse des spielweltlichen Verhaltens nachdrücklich an eine *Wahrnehmungsanalytik* angebunden. Die sonderbare »faziale« Konfrontation mit der Maske nahm er ihrerseits nicht zum Anlass, um eindringlichere Analysen etwa über die Wahrnehmung von »Gesichtern« in die Wege zu leiten.¹⁶ Auch die ungewöhnliche leibliche Stellung und verwandelte Körperhaltung der Theaterspieler, die während der Aufführung des antiken Trauerspiels Bühnenschuhe mit dicken Sohlen trugen, verführten ihn nicht zu einer detaillierten Beschreibung der Perzeption von »Gestik« und von gesamtkörperlicher Geh- und Laufbewegung. Und die Gelegenheit, die Würfel- und Ballspiel ihm boten, um den besonderen Vorgang des »Werfens« einer näheren Betrachtung zu unterziehen, hat er wohl ebenfalls nicht voll ausgenutzt.¹⁷ Vielleicht liegen hier Chancen für eine produktive Weiterführung der anregenden Beiträge, die Fink zum Thema des »Spiels« geleistet hat.¹⁸

Was bedeutet »ontisch« im Umkreis des *spielweltlichen Scheins*, der das mit der Puppe spielende Kind in seinen Bann schlägt? Welcher Seinsanspruch ist mit der *Sinndimension* verbunden, die durch die lebendige Einbildungskraft des Kindes, das mit den Puppen spielend umgeht, erschlossen und von ihr ständig genährt wird? Das »Blendwerk« des sich in diesem Spielverhalten verbreitenden »Scheins« besitzt eine außergewöhnliche »Leuchtkraft«. Was in diesem Blendwerk *aufscheint*, ist in den Augen des mit der Puppe spielenden Kindes ein Sorgenkind, ein Pflegekind, ein Lieblingskind. Der »seiende« Schein ist keine Sinnestäuschung, der das spielende Kind unterliegt. Es wird durch die Puppenerscheinung nicht etwa genarrt, in dem

¹⁶ Vgl. dazu Guy van Kerckhoven, »Gesicht, Front, Antlitz. Tropen der Begegnung«, in: *Zwischen den Lebenswelten. Interkulturelle Profile der Phänomenologie*, hrsg. von Nikolaj Plotnikov, Meike Siegfried und Jens Bonneman (*Syneidos. Deutsch-russische Studien zur Philosophie und Ideengeschichte* 3), Münster 2012, 127–146.

¹⁷ Hier gilt es, auf die Bedeutung der Analysen Frederik Jacobus Johannes Buytendijks hinzuweisen (Frederik Jacobus Johannes Buytendijk, *Algemene Theorie der menselijke houding en beweging*, Antwerpen 1948; dt.: *Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung und Bewegung*, Berlin/Göttingen/Heidelberg 1956); auch die Bewegungen des »Greifens« und des »Werfens« wurden von Buytendijk eindringlich untersucht (186–202).

¹⁸ Wichtige Anregungen zu einer solchen produktiven Fortführung und inhaltlichen Bereicherung von Finks Spielanalysen enthält u. a. auch Frederik Jacobus Johannes Buytendijks Beitrag »Der Spieler«, in: ders., *Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis*, Stuttgart 1958, 208–229.

Sinne, dass diese ihm ein Kind »vortäuschen« würde (22). Wie Fink selbst betont, braucht die »Ähnlichkeit« zwischen dem Balg und dem körperlichen Aussehen eines Kindes gar nicht sehr überzeugend zu sein (21). Allerdings ist die moderne Spielindustrie ständig darum bemüht, die »Puppe« nahezu zum »Double«, zu einem vollwertigen Doppelgänger eines lebendigen Kindes zu gestalten und so die Imitation zur Perfektion hochzutreiben. Auf jeden Fall ist die Puppenerscheinung »suggestiv«. ¹⁹ Es gibt eine minimale Aspektmannigfaltigkeit, kraft derer die Puppenerscheinung das »Bild« eines Kindes »hervorruft«. Diese »Suggestion« wird durch den konkreten Umgang des spielenden Kindes mit der Puppe ständig bekräftigt und unterfüttert. Was in diesem spielenden Umgang »aufscheint«, sind alle die *Situationen*, die ein Kind *erleben* und in denen es sich jeweils befinden mag. Der »ontische Schein«, der die »Spielwelt« des mit der Puppe spielenden Kindes auszeichnet, ist im Wesen »Spiegelung« (27) der Fülle der Lebenssituationen, die es möglicherweise *selbst erleben* mag. ²⁰ Im Puppenspiel *ergreift* das spielende Kind seine *eigene, konkret erfahrene Kindheit*, seine »Kinderwelt«, die ihm als ein »Ganzes« einzig nur an dem vereinzelt Ding, das die Puppe darstellt, »fassbar« wird, ihm nur darin »aufgeht« und sich nur so ihm »offenbart«. ²¹

Damit stoßen wir erstmals zu einer *phänomenologischen Grundkategorie* vor, in der wir einen originalen Beitrag Finks erblicken, zu einem Grundbegriff, der unseres Erachtens seine gesamte Spielanalyse bis hinauf zu dem magischen Kultspiel und zum spekulativen Gleichnis innerlich durchwirkt. Wir meinen den Begriff des »Rückscheins« oder der »Reluzenz«. Er betrifft den »medialen« Charakter des Erscheinungsgeschehens. Keineswegs handelt es sich dabei um einen »Widerschein«, um ein bloß »reflektorisches« Bild ²² wie zum

¹⁹ Fink redet von der »stärkeren erlebnishaften Realität und Eindruckskraft« des »Spielweltscheins« im Vergleich mit den »massiven Alltagsdingen in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit« in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 26.

²⁰ Zum »Spiegel«-Charakter des »Spielweltscheins« vgl. auch Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 386, 396, 402, 408, 414, 415, 418, 420.

²¹ Hier taucht erstmals die *pars pro toto*-Figur auf, der Fink später bei der Analyse der »symbolischen Repräsentanz«, insbesondere beim »Darstellungsspiel«, große Aufmerksamkeit schenken wird. Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 28: »In der magischen spielweltlichen Spiegelung wird das zufällig herausgegriffene Einzelding (etwa das Spielzeug) zum Symbol. Es repräsentiert. Das Menschenspiel ist (auch wenn wir es längst nicht mehr wissen) die symbolische Handlung einer *Sinnvergewärtigung von Welt und Leben*.«

²² Vgl. dazu Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 375–377.

Beispiel das Bild, das eine am Ufer stehende Pappel auf die durchsichtige Wasseroberfläche des Teiches legt und das uns die Impression vermittelt, dass sie in der dunklen Tiefe des Teiches Wurzeln schlägt. Oder um das flüchtige Bild, das sich auf einer Fensterscheibe abzeichnet und das den Eindruck erweckt, die umgebende Landschaft erstreckt sich bis in das Wohnzimmer hinein. Der »Rückschein« ist kein *optischer Reflex*, der etwa der Gesichtswahrnehmung einen sich durch die gläserne Scheibe hindurchbohrenden »*Tiefenblick*« vorgaukeln würde, in dem wir in Wirklichkeit nur rückwärtige Dinge gewahren. – Vergleichbar mit einem »Fenster«, das die Ausblicke nach außen und nach innen miteinander vermischt.²³ Das suggestive Blendwerk des *mimetischen Umgangs* mit der Puppe instigiert eine Kette von *Simulationen*. Anhand dieser probiert das Kind *Verhaltensmuster* aus, die sich zusehends zu »*Rollen*« modellieren.²⁴ Keineswegs ist das »Puppenspiel« auf die Übernahme der Mutterrolle beschränkt.²⁵ Die stille »Oase des Glücks« einer liebevollen Kinderstube ist ein Märchen.

Wir kommen nunmehr in die Nähe der *Sinndimension*, die im Falle des Kinderspiels eine »reproduktive Einbildungskraft« erschließt. Was hier im »Medium des Erscheinens« allenfalls nur »rückwärtig« aufleuchtet, indem es gerade durch den »ontischen Schein« vermittelt wird, ist das *eigene »Dasein«*. Es wird nur so »greifbar«, »fassbar«. Denn an sich ist es »*unscheinbar*«. Wahrhaftig, das Kinderspiel ist kein *Leichtsinn*. Es ist der früheste Versuch des

²³ Das »Pappelbild« auf der Wasseroberfläche und das reflektierende »Fenster« wählt Fink tatsächlich als Ausgangspunkt für seine Analyse der zum »ontischen Schein« gehörenden »Spiegelung«; vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 27; ders., *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 376 und 380 f.

²⁴ Gerade dieses produktive Moment einer projektiven Selbstvergegenwärtigung eigener Existenzmöglichkeiten in der Form eines »Rollenspiels« unterscheidet den »Spiegel«-Charakter des Spielweltscheins grundsätzlich von jedem bloßen Reflexbild. Vgl. hierzu Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 417: »Am Kinde [...] offenbart sich am deutlichsten die Kontur des Spiels als eines *schaffend-schöpferischen Umgangs mit aufbrechenden Möglichkeiten*.«

²⁵ Gewisse Formulierungen deuten allerdings darauf hin, dass Fink gelegentlich dazu neigt, das »Puppenspiel« des Kindes vorwiegend am Leitfaden einer Übernahme der »Mutter«-Rolle zu deuten; vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 27; ders., *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 366.

menschlichen Daseins, sich seiner »mächtig« zu werden.²⁶ Das Puppenspiel entpuppt sich als das »Projektionsfeld« existentieller Erfahrungsmöglichkeiten.

Welche vielversprechenden Perspektiven sich mit diesem ersten, rein phänomenologischen Ergebnis auf die Bereiche eröffnen, die Fink mit »Maske« und »Kothurn«, mit »Würfel- und »Ballspiel« zunächst einmal angezeigt hat, können wir hier nicht vorwegnehmen. Beglückend an der »Oase des Glücks« ist – für uns – allerdings, dass sie das Licht ansteckt, das eine Phänomenologie des Daseins verbreitet.

3. Die »Schmetterlingsflügel« des Kinderspiels

Eugen Fink hat es abgelehnt, die »Schmetterlingsflügel« des Kinderspiels, wie sie sich dem frühen Morgenlicht des »Daseinsverständnisses« entgegenstreckten, »mit grober Hand« anfassen zu wollen.²⁷ »Gegen die weit verbreitete Auffassung«, dass »das Spiel ausschließlich zum Kindesalter gehöre«, verhielt er sich durchaus »skeptisch«. »Gewiß spielt das Kind offener, unverstellter und weniger maskiert als der Erwachsene.«²⁸ »Der Zauber und das Oasenglück des Spiels«, »das kleine, aber in sich runde Glück«,²⁹ das uns in den sonstigen Lebensbestrebungen kaum beschert wird, – sie sind wahrlich kein Vorrecht, das einzig nur die Kinderzeit für sich beanspruchen könnte. »Das Spiel ist nicht nur eine Möglichkeit des Kindes, sondern des Menschen schlechthin.«³⁰ Jedem Versuch, »das Spiel aus der Wesensmitte des Daseins abzudrängen, es zu ent-wesentlichen, es als ein »Randphänomen« unseres Lebens aufzufassen, ihm die Gewichte echter Bedeutsamkeit zu nehmen«³¹, trat er energisch entgegen. Dass es »nur dem Kinde noch verstattet sei, im Spiel zu leben, in heiterer Sorglosigkeit die Stunden zu verbringen, die Zeit zu vertändeln«³², dass »das Kindheitsglück, seine Spielseligkeit« im »Dahinleben in

²⁶ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 406: »Im Menschenspiel spiegelt sich unser Dasein gewissermaßen tätig in sich selbst, wir führen uns vor, was und wie wir sind. Das spielhafte Fürsichsein des Menschentums ist pragmatisch.«

²⁷ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 387.

²⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 364.

²⁹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 362.

³⁰ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 364.

³¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 358.

³² Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 359.

einer bewusstlos tiefen Gegenwart« bestünde, »getragen von der Lebensflut«, ohne »die Strömung zu erkennen«, die »dem Lebensende zuläuft«, das einzig »die reine Gegenwart der Kindheit die Zeit des Spieles sei«³³ – diese »Alltagsdeutung« des Spielphänomens hielt er für grundsätzlich verfehlt. Eine »Fixierung und zeitliche Datierung« des Spiels, die es als Kinderspiel »am Lebensanfang« legt, »übersieht«, so meinte er, dass es als »ein existenziales Grundphänomen den Menschen *jeweils ganz* betrifft«. ³⁴ Denn im Spiel offenbart sich »eine Grundweise eines menschlichen Umgangs mit dem Möglichen und Unwirklichen«. ³⁵

Wie sich dieser Umgang mit dem Möglichen und Unwirklichen *im Kinderspiel* vollzieht, wie in der Spielhandlung des Kindes ein ihr innewohnender Sinn allmählich zur Entfaltung gebracht wird, – wie der Schmetterling sich in diesem seltsam luftigen, mit Lichtreflexen erfüllten Medium zum Auffliegen aufmacht –, diese Frage nahm Fink zum Anlass, um an erster Stelle eine *rein phänomenologische* Betrachtung in die Wege zu leiten. Gleichzeitig distanzierte er sich mit Nachdruck von jenen Auslegungen, in denen nach seiner Ansicht »die *Eigenbedeutung* des Spiels«, und insbesondere des Kinderspiels, »übersehen und übersprungen wird«. ³⁶ »Vielfach glaubt man dem Spiel gerecht zu werden, wenn man ihm die *biologische Bedeutung* einer noch ungefährlichen, noch risikolosen Vorübung für die künftigen Ernsthandlungen des Lebens gibt.« »Gerade *in der Pädagogik* findet sich eine Vielzahl von Theoremen, welche das Menschenspiel zur vorläufigen Probe für einen zukünftigen Ernstfall und zum Manöverfeld der Daseinsversuche herabsetzen. Die Auffassung wird vertreten, es sei nützlich und heilsam, im gelenkten Kinderspiel das zukünftige Leben der Erwachsenen zu antizipieren und die Zöglinge sanft und durch die Spielmaske getarnt hinüberzuleiten in eine Zeit, die vor lauter Aufgaben, Pflichten, Bürden und Würden keine überflüssige Zeit mehr habe. Ob mit einer solchen Auffassung vom Spiel die pädagogische Bedeutsamkeit des Menschenspiels sich erschöpft, ja überhaupt auch nur annähernd erfaßt ist, lassen wir dahinge-

³³ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 359 f.

³⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 360.

³⁵ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 360.

³⁶ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363.

stellt.«³⁷ Es widersprach seiner freiheitsliebenden Natur, mit dem Netz Schmetterlinge fangen zu wollen.

Auf eine bislang kaum beachtete Grenze, der er seine Betrachtung des Kinderspiels ebenfalls setzte, möchten wir zum Schluss noch die Aufmerksamkeit lenken. Das zum Leitfaden seiner Analyse des Kinderspiels gewählte »Puppenspiel« trennte Fink mit Sorgfalt von der Problematik des »Darstellungsspiels«. Zwar zeigt die Marionettenbühne, dass es hier durchaus fließende Übergänge geben könnte. Aber grundsätzlich entzieht das »Kinderspiel« sich der für das »Darstellungsspiel« charakteristischen »Zuschauerperspektive«, der einzigartigen Dynamik, die sich zwischen dem Publikum und den Rollenspielern entspinnt. »Das Darstellungsspiel umfasst keineswegs nur die Mitspielenden, die in ihre Rollen sich verpuppt haben, es bezieht sich zumeist auch auf eine Spielgemeinde, auf die Zuschauer, für die die Szene aufgeschlagen wird.« »Die aufgeschlagene Szene ist wie *ein Fenster* in eine imaginäre Welt.«³⁸ Dabei befinden »die Spielenden sich ›in‹ der Spielwelt, die Zuschauer ›vor‹ der Spielwelt«.³⁹ Ihr Kulminationspunkt erreicht die Spielszene, wenn »in der Unwirklichkeit des Spiels *die Überwirklichkeit des Wesens* erscheint«. »Das Darstellungsspiel zielt auf eine Bekundung des Wesens.«⁴⁰ Ein solches »epiphanisches« Ereignisgeschehen⁴¹ scheint dem Kinderspiel wesensfremd zu bleiben, insbesondere dann, wenn das Puppenspiel uns sein *solipsistisches Gehabe* zukehrt.⁴² Die Flügel des Schmetterlings, die Fink streichelte, waren nicht dazu gespreizt, einen Höhenflug in das strahlende Sonnenlicht des Mittags zu wagen – in jene blendende Helligkeit, die erst einmal die *Metaphysik* des Daseins verbreitet.

³⁷ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363 f.

³⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 383 f.

³⁹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 392.

⁴⁰ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 394.

⁴¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 416: »[...] im Medium eines Scheines Wesenhaftes zur Epiphanie zu bringen.«

⁴² Fink selbst wählte den Ausdruck »Inseln« des Spielglücks« (Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 403).

Anerkennung im Zwielficht. Eugen Finks *Oase des Glücks* im Kontext der Bildungswissenschaften

Eugen Fink hat mit seinem *opus minor Oase des Glücks* 1957 eine Reflexion vorgelegt, die bereits deutlich seine eigenen phänomenologischen und pädagogischen Ansätze ausweist. Gewissermaßen *in nuce* werden hier einige jener Gedanken angeboten, die in späteren Großschriften ihre volle Entfaltung erst noch erfahren sollten. Dies ist insbesondere jene dynamisch-unabgeschlossene Konzeption einer philosophischen Kosmologie, die Fink im Symbol des Spiels begründet sah.¹

Wenn hier nun Eugen Finks Meditation *Oase des Glücks* in ihrer Bedeutung für die wissenschaftliche Reflexion von Bildung erschlossen werden soll, tun sich zwei Register erster Rückfragen auf: ein geschichtlich-distanziertes und ein systematisches, das stärker zeitgenössisch involviert ist. Denn einerseits ruht das Denken Finks in seiner historischen Distanz auf Grundlagen, die in mancher ihrer Strukturen nicht mehr unwidersprochen bleiben können. Andererseits lassen sich gerade nach einem solchen kritischen Abstand-Nehmen umso deutlicher jene Impulse ausmachen, die für eine gegenwärtige Bildungstheorie noch immer Relevantes beitragen können. Daher sollen im Folgenden beide Schritte erprobt werden, auch wenn zuweilen jene Perspektiven dekonstruiert werden, die bislang der Philosophie Finks ihre besondere Bedeutung zusprechen konnten. Sie nun auf den Prüfstand der aktuellen Bildungsdiskurse zu stellen, heißt nicht, Finks Philosophie in ihrer Bedeutung schmälern zu wollen, sondern sie in einen anderen zeitlichen Rahmen einfügen zu müssen als jenen, der wiederum sein zeitgenössischer war.

¹ Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans-Reiner Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010.

Ziel einer solchen Dekonstruktion in bildungstheoretischer Absicht ist die »Übersetzung« des Denkens in die aktuellen Debatten und ihre Denkfiguren. Dem sind die nun folgenden Überlegungen gewidmet.

1. Die Oase der Phänomenologie

Nimmt man Eugen Finks *Oase des Glücks* zur Hand, kann sich alsbald ein Befremden einstellen: Seine Termini erscheinen recht betagt, so wenn er von »Technokratie« spricht, auf »morgenfrische Ursprünglichkeit und plastisches Schöpfertum« aufmerksam macht oder »vom Wesen des Spiels« sprechen möchte (alle 9). Zudem ist seine Auffassungen zu Spekulation als »Kennzeichnung des Wesens des Seins *im Gleichnis eines Seienden*« (29) wenig dazu angetan, eine aktuelle Annäherung an bildungsphilosophische oder gar bildungstheoretische Problemstellungen erwarten zu lassen. So ein erster Eindruck.

Doch auch ein zweiter Blick erleichtert die bildungsphilosophische Rezeption nur wenig. Denn wenn Fink, nach einigen alltagsnahen Phänomen-Variationen, denn doch auf seine Fünffalt der Grundphänomene des menschlichen Daseins zu sprechen kommt (vgl. 14 f.), ist kaum erkennbar, wie, warum und wozu er diese fünf aufruft und deren Verhältnis zueinander zu justieren sucht. So verwundert man also vor dieser Systematik verweilen mag, auch die inhaltliche Inkonsistenz gibt insofern Rätsel auf, als der Herold des Nihilismus² in der vorliegenden Schrift doch noch einiges an Sinnkonstruktion durch die Menschen formuliert (vgl. 16). Es zeigt sich weiter, dass eben aus der Uneinheitlichkeit dieser Sinnkonstrukte zumindest keine Einheitlichkeit der philosophischen Sicht auf die existentielle Antwort des fragenden Menschen mehr gewonnen werden kann. Damit ist die philosophische Reflexion der menschlichen Existenz nah an dem, was Fink für diese menschliche Existenz selbst darlegt:

Die *fatale* Situation des Menschen aber zeigt sich daran, daß er von sich aus des Endzwecks nicht absolut gewiß werden kann, daß er in der wichtigsten Frage seiner Existenz, wenn ihm keine übermenschliche Macht hilft, im Dunkeln taumelt. (16)

² Vgl. etwa Eugen Fink, *Zur Krisenlage des modernen Menschen. Erziehungswissenschaftliche Vorträge*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1989.

So findet man also in aller rationalen und von der *phronesis* angeleiteten Pluralität keine endgültige und eindeutige Antwort mehr, es sei denn, man könnte sich auf eine »übermenschliche Macht« beziehen. Doch welche das auch nur im Entferntesten sein könnte, kann man dem Text nicht mehr abringen. Die Antwort bleibt »im Dunkeln« und »taumelt« dort wohl ebenso wie der Mensch, der sie zu entwerfen hätte.

Kurzum: Die Metaphysik der Ontologie, die Fink hier noch im Gefolge Heideggers andeutet (vgl. u. a. 15), oder jene der Kosmologie, die sich dann später in der *Oase des Glücks* artikuliert (vgl. 29 f.), vorstellen beide einigermassen den Nachvollzug seines denkerischen Ansatzes für eine Bildungsphilosophie, nun zu Beginn des 21. Jahrhunderts. Doch so vielgestaltig die Thesen Finks in der *Oase des Glücks* dargeboten werden, so unübersichtlich seine Systematik und so rationalistisch seine philosophische Ausrichtung verbleiben mögen – gerade darin könnten sie, gewissermaßen in einer »Rezeption dritter Ordnung«, doch noch einige Auswege für spätmoderne Denkversuche und einige Eingänge für bildungsphilosophische Bemühungen bieten.

2. Die Anerkennung der Bildung

Nimmt man die derzeitige bildungsphilosophische Sachlage – als philosophiebezogene Reflexionsform der Bildungswissenschaften – näher in den Blick, so kann man feststellen, dass sich kaum einheitliche Leitlinien ergeben: Neben den von expliziter Philosophie frei konzipierten Bildungsforschungen, wie sie in den *Large Scale Assessments* sichtbar werden (PISA, TIMSS etc.), finden sich unterschiedlichste Positionen der Bildungsphilosophie, die allein aufzuzählen wohl schon des Guten mehr als zu viel wäre.³

Insofern soll hier lediglich ein einziges Beispiel eines aktuellen Konzepts der Bildungsphilosophie herangezogen und daran erprobt werden, ob und inwiefern sich Anschluss- oder Absetzungstendenzen ergeben für die Perspektiven, die Eugen Fink mit seiner »Miniatur

³ Vgl. für eine erste Übersicht z. B. die Beiträge in Christine Thompson / Malte Brinkmann / Markus Rieger-Ladich (Hrsg.), *Praktiken und Formen der Theorie. Perspektiven der Bildungsphilosophie*, Weinheim/Basel 2021 sowie Gabriele Weiß / Jörg Zirfas (Hrsg.), *Handbuch Bildungs- und Erziehungsphilosophie*, Wiesbaden 2020.

eines kosmologischen Entwurfs« eröffnet. Wenn dabei von *Bildungswissenschaft* die Rede ist, so sei zugleich betont, dass damit keine Trennschärfe zur *Erziehungswissenschaft* hergestellt werden kann. Erziehung und Bildung als unterschiedliche Termini sind ein Erbe der deutschen Pädagogik und ihrer wissenschaftlichen Bemühungen, die aber insgesamt einander überschneidende semantische Felder darstellen. Im Folgenden möchte ich daher Bildung verstanden wissen als die tradierte, »im gesamten deutschen Idealismus vorfindliche Struktur, wonach Probleme der theoretischen Erkenntnis, des praktischen Handelns und der Ästhetik zwischen den Polen ›Subjekt‹ und ›Objekt‹ verhandelt und diskutiert werden«⁴.

Mit dem philosophisch viel diskutierten Terminus der Anerkennung⁵ bieten sich indes bereits im Untergrund des Denkens erste Bezüge zu Eugen Fink: Denn wenn Anerkennung ein relevanter Begriff der Hegelschen Philosophie ist,⁶ dann kann sich durch Finks Hegel-Rezeption⁷ bereits eine erste Fährte ergeben. Doch dazu später noch ein wenig mehr.

Zunächst einmal sei festgehalten, dass sich durch Judith Butler und ihre Einflüsse auf Teile der deutschen Bildungsphilosophie⁸ das Denken von Anerkennung als bildungsphilosophische Bezugsgröße erweist. Dabei wiederum werden grob zwei Richtungen unterschieden – eine normative und eine machtkritische.⁹ Die normative wird gerade für soziale Differenzkonstellationen in Anschlag gebracht, wie sie sich etwa in postmigrantischen Gesellschaften ergeben.¹⁰ Ferner werden individualtheoretische Konzepte beschrieben, die also nicht auf die gesellschaftliche Besonderheit abheben, sondern jedwede

⁴ Egbert Witte, »Pädagogisches Denken im deutschen Idealismus und Neuhumanismus«, in: *Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online*, Weinheim/Basel 2015, 15.

⁵ Vgl. allgemein Axel Honneth, *Anerkennung: Eine europäische Ideengeschichte*. Berlin 2018.

⁶ Vgl. Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Phänomenologie des Geistes*, 5. Aufl., Frankfurt am Main 1996, 145 ff.

⁷ Vgl. dazu die Hinweise in Anselm Böhmer, *Kosmologische Didaktik. Lernen und Lehren bei Eugen Fink*, Würzburg, 2002, 55 ff.

⁸ Vgl. Norbert Ricken / Nicole Balzer (Hrsg.), *Judith Butler: Pädagogische Lektüren*, Wiesbaden 2012.

⁹ Vgl. Nicole Balzer, »Anerkennung als erziehungswissenschaftliche Kategorie«, in: Ludwig Siep / Heikki Ikäheimo / Michael Quante (Hrsg.), *Handbuch Anerkennung*, Wiesbaden 2019, 1–8, hier 2.

¹⁰ Vgl. Nicole Balzer, »Anerkennung als erziehungswissenschaftliche Kategorie«, 2.

soziale Situation der Anerkennung auf ihre individuellen Folgen hin befragen.¹¹

Allerdings werden auch andere Stimmen laut, die auf die machtvolle Identifikation von anzuerkennenden Differenzen verweisen, indem auf »die performative Gewalt« hingewiesen wird, »die auch mit einem machtkritischen, aner kennenden Bezug auf Differenz einhergehen kann.«¹² Es zeigt sich somit, dass ein solches Verständnis von Anerkennung in der Bildungsarbeit einerseits umstritten ist, andererseits aber – und wie auch immer – mit der gesellschaftlichen Pluralität in den Bildungsprozessen rechnen muss.

Mehr noch: Die mit einer solchen Anerkennungsperspektive einhergehende Bildungsphilosophie und Bildungswissenschaft rechnen jeweils mit Opazität, Pluralität und sozialer Differenz, wenn gleich sie diese unterschiedlich in ihre Kontexte integrieren. Deutlich wird, dass sich eine philosophisch informierte Bildungstheorie Strukturmomen ten gegenüber sieht, die besonders für spätmoderne westliche Gesellschaften generell angesetzt werden können.

3. Die Anerkennung humaner Vorläufigkeit

Es stellt sich nun also die Frage, ob denn der Autor der *Oase des Glücks* für die gegenwärtige Bildungsdebatte etwas zu bieten habe – und falls ja, was dies sein könne. Ich hoffe, bereits gezeigt zu haben, dass nach meiner Lesart eine ontologisierende Phänomenologie mit ihrem Essentialismus hierzu einige, noch nicht gelöste Problemstellungen aufwirft. Und auch eine als »magisch« apostrophierte Kosmologie (vgl. 21) kann wohl kaum dazu beitragen, die gegenwärtigen rationalen und außerrationalen Motive von Vergesellschaftungen angemessen abzubilden oder gar über den *status quo* hinaus zu bewegen. Selbst

¹¹ Vgl. Krassimir Stojanov, »Bildungsgerechtigkeit als Anerkennungsgerechtigkeit«, in: Fabian Dietrich / Martin Heinrich / Nina Thieme (Hrsg.), *Bildungsgerechtigkeit jenseits von Chancengleichheit. Theoretische und empirische Ergänzungen und Alternativen zu »PISA«*, Wiesbaden 2013, 57–69. Für seinen Hinweis auf das Hegelsche Konzept eines »Kampfes um Anerkennung« danke ich Wolfgang Eßbach.

¹² Melanie Plößer, »Differenz performativ gedacht. Dekonstruktive Perspektiven auf und für den Umgang mit Differenzen«, in: Florian Kessl / Melanie Plößer (Hrsg.), *Differenzierung, Normalisierung, Andersheit. Soziale Arbeit als Arbeit mit den Anderen*, Wiesbaden 2010, 218–232, hier 227; vgl. ähnlich Anselm Böhmer, *Management der Vielfalt. Emanzipation und Effizienz in sozialwirtschaftlichen Organisationen*, Wiesbaden 2020.

eine Platzierung philosophischer Anthropologie ›zwischen Tier und Gottheit‹ (vgl. 16) kann in Zeiten von Tierethik sowie habitualisierter Religionskritik und Kirchenskepsis wohl ebenso wenig überzeugen.

Eher schon ließen sich bildungstheoretische Anhaltspunkte in Finks Hinweis auf die »leib-sinnliche« Konstitution des Menschen (14) finden, die zumindest als mittelbarer Verweis auf die späteren Konzepte der menschlichen »Körper« und ihre Reflexion als »Anthropologie hinter dem Rücken des Arguments« gelesen werden kann. Solche Gesichtspunkte lassen sich etwa bei Judith Butler¹³ und mit ihr in den einschlägigen bildungstheoretischen Kontexten der deutschen erziehungswissenschaftlichen Debatten¹⁴ verorten.

Doch möchte ich zwei Aspekte im Denken Finks benennen, von denen für die aktuelle Debatte um Bildung und ihre Geltung in post-migrantischen, inklusionsbezogenen und allgemein spätmodernen Gesellschaften Impulse ausgehen können:

1. das Phänomen des Schillerns (vgl. 24),
2. das daraus resultierende Vorläufige des menschlichen Selbstumgangs.

Beide Gesichtspunkte betont Fink und belegt sie – *cum grano salis* – in phänomenologischen Zugängen. Damit wiederum können beide Aspekte für die gegenwärtige Bildungsdebatte plausibilisiert und eingebracht werden, nicht zuletzt deshalb, weil Fink selbst sich bereits seit seinen phänomenologischen Anfängen¹⁵ des Bildungsbegriffs bediente, insbesondere, um sein Verständnis von Weltkonstitution in der transzendental-phänomenologischen Methode zu konzeptualisieren.¹⁶

¹³ Vgl. Judith Butler, *Körper von Gewicht*, Frankfurt am Main 1997; Judith Butler, »Politik, Körper, Vulnerabilität. Ein Gespräch mit Judith Butler«, in Gerald Posselt / Tatjana Schönwälder-Kuntze / Sergej Seitz (Hrsg.), *Judith Butlers Philosophie des Politischen. Kritische Lektüren*, Bielefeld 2018, 299–321.

¹⁴ Vgl. dazu nicht zuletzt die Beiträge in Norbert Ricken / Nicole Balzer, *Judith Butler. Pädagogische Lektüren*; ferner Nicole Balzer, »Anerkennung als erziehungswissenschaftliche Kategorie«.

¹⁵ Genauer: bereits im Jahr 1932; vgl. Samuel Ijseling, »Vorwort«, in: Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation, Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, hrsg. von Hans Ebeling, Jann Holl und Guy van Kerckhoven, Dordrecht 1988, VII.

¹⁶ »Der phänomenologische Zuschauer bleibt aber in der thematischen Hinsicht auf die transendentale Welterfahrung (Erfahrung von Seiendem, darunter Reflexionen auf immanent Seiendes) nicht stehen, sondern fragt zurück von der Welt-Erfahrung in die Welt-Konstitution, fragt zurück von den fertigen Seinsgeltungen in die Bil-

Was ist nun mit diesen Einsichten zu gewinnen? Zunächst ließe sich anschließen an die Opazität und Virtualität spätmoderner Bildungssettings, wie sie etwa – aber eben nicht allein – in Zeiten des pandemischen Fernunterrichts und der pandemischen akademischen Arbeit wie im Workshop zu diesem Band geschuldet ist. Deutlich wird ja spätestens mit solchen Phänomenen, dass sich Bildung nicht in einem eineindeutig strukturierten Lernraum ereignet. Vielmehr sind Bildungsprozesse angesichts des Flimmerns der Dinge, Identitäten und Präsenzen als permanente tentative Bemühungen zu verstehen, ein wenig von dem zu erhaschen, als was denn das oder die Andere sich zeige, folglich bezeichnet und als solche dann eben auch anerkannt werden kann. Wenngleich solche Bezeichnungserfolge wohl nur situativ gelingen dürften und kaum sehr viel weiter als über die Situation hinaus ihre Gültigkeit unter Beweis stellen können.

Doch könnte auf diese Weise auch eine »Erziehung zur (Anerkennung von) Opazität« relevant werden. So ließe sich eine Orientierung pädagogischer Interaktionen gewinnen, die nicht allein am soliden Wissen feststehender Gewissheiten festhält, sondern die Dynamik und opake Verfasstheit des Selbst-, Anderen- und Weltumganges als gegebene Konstitution pädagogischer Prozesse und damit verbundener sozialer Relationen zu berücksichtigen versteht. Ertrag einer solchen erzieherischen Vermittlung ist ein seinerseits transformiertes Verstehen von eigener und anderen Identitäten mit gegebenenfalls ebenso transformiertem Sozialverhalten.

dungsprozesse dieser Seinsgeltungen und so auch in die konstitutiven Tiefenschichten der Reflexionen.« (Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation, Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, hrsg. von Hans Ebeling, Jann Holl und Guy van Kerckhoven, Dordrecht 1988, 23) Für diesen Hinweis danke ich vielmals Guy van Kerckhoven. In diesem Zusammenhang spricht Fink übrigens von »der »egologischen« Reduktion: der Produktion des transzendentalen Zuschauers und des reduktiven Rückganges in das »letzte« (von der verweltlichenden Selbstapperzeption des Menschseins verdeckte) transzendental setzbare Welt-erfahrende und Welt-habende Leben« (Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation, Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, 4). Folglich ist in Finks Konzeption der VI. Cartesianischen Meditation nicht allein die Welterfahrung für jene Reduktion unabweisbar und erweist sich in der weiteren Analyse als grundlegende Konstitution. Sondern zugleich wird darin das Changieren von Erfahrung und Konstitution als ein Schillern sichtbar, das sich für die Erfahrungsbildung, zunächst in der phänomenologischen Reduktion, dann in der mundanen Erfahrung, als ebenso unabweisbar ausmachen lässt.

Hierbei kann gerade die eingangs schon erwähnte Hegel-Rezeption im Werk Eugen Finks von Bedeutung sein.¹⁷ Im Zuge der hier vorgelegten Überlegungen soll einerseits deutlich gemacht werden, dass sich die Hegelsche Dialektik von Herr und Knecht¹⁸ mit all ihrem inhärenten Widerstreit auch in den Aspekten der Anerkennungstheorie artikuliert. Andererseits kann Fink damit seine dialektische Pädagogik entwerfen.¹⁹ Deutlich wird, dass Fink nicht einfachhin eine Dualität konzipiert und an ihr bildungsrelevante Impulse gewinnt. Vielmehr wird ebenso sichtbar, dass – aus Finks Kosmologie abgeleitet – die *physis* eine besondere Rolle erhält, die dann bildungsphilosophisch virulent wird: Menschliches Dasein ist stets bezogen (auch) auf das *pan* als den nichtigen Grund der Welt, auf das also, was nicht mehr eigens ausgesagt werden und nicht mehr identifizierend differenziert werden kann. Dies spiegelt sich nach Fink im Selbstverhältnis des Menschen wider:

Der Mensch ist dasjenige endliche Ding, das endlicher ist als alles andere endliche Seiende, er ist das Einzelding, das um die Vereinzelnung überhaupt weiß, seiner Endlichkeit inne ist, den Tod vor Augen hat, das Rinnen der Zeit spürt und im kalten Windhauch der Vergänglichkeit erzittert.²⁰

Fink gewinnt also seinen Impuls für die Auseinandersetzung von Subjekt und Objekt, von Menschen mit Selbst – Dingen – Welt aus einer existenziellen ebenso wie (in seiner Diktion) kosmologischen Perspektive auf den Grund von Welt und damit der Menschen.

Letztlich wäre der menschliche Selbstumgang als einer des tentativen Bemühens zu verstehen, sich, die Anderen, die Dinge und letztlich die Welt (sowie jeweils das Verhältnis des reflexiven Selbst zu allen diesen) zu begreifen oder doch wenigstens in den Blick zu bekommen und zu gestalten. Ohne hier noch allzu weit ausholen zu können, ergäbe sich auf diese Weise eine *différance*²¹, die noch nicht einmal ihre Abweichung zu einem Normalen auszuweisen hätte, weil just dieses Gewohnte stets schon in seinem Schillern und Flackern

¹⁷ Vgl. allgemein Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1995.

¹⁸ Vgl. Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Phänomenologie des Geistes*, 145 ff.

¹⁹ Vgl. Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 170 f.

²⁰ Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 153.

²¹ Vgl. Jacques Derrida, »Die *différance*«, in Peter Engelmann (Hrsg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart 2007, 76–113.

auch den eigenen Selbstumgang beträfe. Und mit Finks Leibphänomenologie ließe sich zwar kein Novum mehr in die Bildungstheorie einwerben, doch könnte zumindest hier angeknüpft werden.

Auf diese Weise ist schon das Ende dieser kurzen Versuche zur Bildungsrelevanz von Finks früher Schrift erreicht: Bildung wird am Leitfaden der kritischen Auseinandersetzung mit der *Oase des Glücks* zum situativen Bezeichnungserfolg im menschlichen Umgang mit sich, den Anderen, den Dingen und der Welt. Bildung wird zur Subjektivierung in den Modi von Selbstbezug, Sozialisation und ihnen eingeschriebenen Artikulationen von Macht. Bildung in diesem Verständnis verweist zugleich auf die damit notwendig einhergehende Gelassenheit, Abweichungen weder machtvoll zu normieren noch normativ zu bewerten.

Bildung in einem solchen Sinne wäre dann vielleicht gar nicht weit entfernt von dem, was Fink nannte »die spielhafte Offenheit des menschlichen Daseins« (30) – nun eben nicht mehr zu einem »Seinsgrund alles Seienden« (30), sondern einer semiotisch zu erschließenden Welt, in der die Opazität des Selbst mit dem Flackern der Welt korrespondiert und der Vorläufigkeit jeglichen menschlichen Versuchs, sich selbst zu verstehen, entspräche.

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! Im 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.

Das menschliche Dasein als Rätsel. Überlegungen zur Anthropologie des Spiels bei Eugen Fink

»Philosophische Anthropologie ist weniger ein Lehrstück,
als vielmehr ein Weg-Stück fragenden Denkens.«¹

Im Sommersemester 1955 hält Eugen Fink das erste Mal seine aus anthropologischer Sicht wohl bedeutsamste Vorlesung: »Grundphänomene des menschlichen Daseins«.² In dieser versucht er Antworten auf die Frage nach dem Wesen des Menschen zu finden und widmet sich intensiv der »Verflechtung der elementaren Existenzmomente«³ *Tod, Liebe, Arbeit, Herrschaft* und *Spiel*. Im selben Jahr, am 2. Oktober 1955, hält Fink in der Evangelischen Akademie Herrenalb den Vortrag »Ontologie des Spiels«, der vermutlich die erste Fassung der 1957 veröffentlichten Schrift *Oase des Glücks* darstellt. Zwei weitere Jahre später, im Sommersemester 1957, hält Fink unter dem Titel »Das menschliche und weltliche Problem des Spiels« jene Vorlesung, die 1960 als *Spiel als Weltsymbol* veröffentlicht wird. In allen drei Schriften setzt sich Fink ausführlich mit dem *Phänomen* Spiel bzw. der grundlegenden und verwobenen Problemkonstellation von Mensch, Welt und Spiel auseinander. Der fundamentale Zusammenhang von Anthropologie und Kosmologie,⁴ mit dem sich Fink auf diesem Abschnitt seines Denkweges intensiv auseinandersetzt, erfährt durch das Spiel eine wesenhafte Vermittlung: *Der Mensch ist der endliche*

¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, hrsg. von Egon Schütz und Franz-Anton Schwarz, Freiburg/München 1995, 453.

² Fink wiederholt die Vorlesung im Wintersemester 1960/61 in Freiburg sowie im Sommersemester 1963 in Basel unter dem Titel »Philosophische Anthropologie«.

³ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 14.

⁴ Zu Finks Kosmologie des Spiels vgl. vor allem die Beiträge des Sammelbandes *Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp, Freiburg/München 2011.

Mit-Spieler im unendlichen Welt-Spiel. Er ist allerdings der Mitspieler, der zumeist nicht weiß, wie er mitspielen soll,⁵ weil ihm nicht nur das Spiel der Welt rätselhaft vertraut und gleichzeitig fremd erscheint, sondern er sich selbst »die dunkelste Sphinx, das verwirrteste Labyrinth«⁶ ist. Im folgenden Beitrag möchte ich mich in dieses anthropologische Labyrinth begeben und herausarbeiten, inwiefern das Spiel – im Sinne Finks – dazu beitragen kann, das rätselhafte und fragwürdige menschliche Dasein besser zu verstehen.

1. Der Rätselcharakter des menschlichen Daseins

Das menschliche Dasein ist eine merkwürdige, verwunderliche Sache: »Wir wissen nicht, woher wir kommen, was uns ins Daseins wirft, und wissen nicht, wohin wir gehen und was uns wegnimmt; wir sind uns selbst überlassen, und auf uns wartet der Tod.«⁷ Gemeinsam mit unseren Mitmenschen existieren wir für eine bestimmte Dauer in dieser Welt und versuchen, jeden Tag aufs Neue unser Leben zu bewältigen, »eine Aufgabe zu meistern, die man uns nicht einmal deutlich formuliert hat.«⁸ Für gewöhnlich kümmern uns schwerwiegende Gedanken wie diese nicht; unser Leben verläuft meistens in alltäglichen, vertrauten und gewohnten Bahnen, in denen wir uns sicher und geborgen fühlen. Doch zum menschlichen Dasein gehören auch »die jähren Umbrüche ins Unheimliche, Grauensvolle, Rätselhafte, die Stunden, in denen es uns fremder wird als der Sirius, wo wir mit Angst und Schwermut unser Hiersein und Daßsein erleben und bis ins Mark frieren.«⁹ In diesen Umbrüchen erscheint uns das Leben, die eigene Existenz, fragwürdig und problematisch, und wir Menschen versuchen dann irgendwie, mit diesen existenziellen Erfahrungen umzugehen und zurechtzukommen.¹⁰ »Menschsein«, so Fink, »ist unentrinnbar ein Umgang mit dem Lebensrätsel. Und kein Sterblicher

⁵ Vgl. Eugen Fink, *Grundfragen der systematischen Pädagogik*, hrsg. von Egon Schütz und Franz-Anton Schwarz, Freiburg 1978, 198.

⁶ Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz*, hrsg. von Annette Hilt (EFGA 16), Freiburg/München 2018, 276.

⁷ Eugen Fink, *Existenz und Coexistenz* (EFGA 16), 19.

⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 41.

⁹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 36.

¹⁰ Vgl. auch Eugen Fink, *Der Mensch – das unbestimmte Wesen* (unveröffentlichtes Vortragsmanuskript vom 19.01.1964 im Eugen Fink-Archiv Freiburg, E15/212), 1:

weiß, ob dieses Rätsel überhaupt eine »Lösung« hat.«¹¹ Dass uns das Leben, die eigene Existenz und die Welt dann und wann als rätselhaft und paradox erscheinen, hat für Fink seinen tieferen Grund darin, dass das Wesen des Menschen, als »der Ort alles Verstehens und Nichtverstehens, der Ort alles Begreifens und der Ort aller Rätsel«,¹² selbst zutiefst problematisch und fragwürdig ist.¹³ Diese Rätselhaftigkeit des menschlichen Daseins ist, kantisch gesprochen, die Bedingung der Möglichkeit dafür, dass der Mensch die Frage nach sich selbst, seiner Existenz und seinem Wesen stellen kann bzw. stellen muss: »Der Mensch lebt, indem er ständig nach sich selbst fragen muß, sich seines rätseldunklen Seins zu vergewissern sucht. Der Mensch existiert in der Frage, was der Mensch sei.«¹⁴ Die menschliche Existenz selbst fordert das Verstehen seines Daseins und die Suche nach Antworten ein, es erzwingt geradezu die Auslegung.¹⁵

Obwohl es bereits im Laufe der Geschichte eine schier unendliche Anzahl an Auslegungen, Definitionen und Antworten auf die Frage nach dem Menschen gab und ständig weitere Bestimmungen, Konstruktionen und Dekonstruktionen hinzukommen, bleibt uns unser Dasein fragwürdig und labyrinthisch. Die menschliche Existenz ist und bleibt »von Mysterien erfüllt, die nur tiefer und rätselhafter werden, je mehr er [der Mensch; PB] verstehend in sie einzudringen versucht.«¹⁶ Das Rätsel des Humanen lässt sich nicht endgültig lösen, die Fragwürdigkeit der menschlichen Existenz lässt sich nicht durch die

»Und doch wird es keinem erspart, der Fragwürdigkeit des Menschseins zu begegnen, den Rätsel-Charakter von Sein und Welt bestürzend zu erfahren.«

¹¹ Eugen Fink, *Einführung in die Erziehungswissenschaft* (unveröffentlichtes Vorlesungsmanuskript aus dem Wintersemester 1954/55 im Eugen Fink-Archiv Freiburg, E15/154), 227.

¹² Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 23.

¹³ Vgl. hierzu auch Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 437: »Von allen Dingen im Universum ist das fragende und bestimmende Lebewesen sich selber das fragwürdigste und am schwersten zu bestimmende.«

¹⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 87.

¹⁵ Vgl. Egon Schütz, *Der Mensch als Fragment. Zur Anthropologie und Pädagogik Eugen Finks* (unveröffentlichtes Vorlesungsmanuskript aus dem Sommersemester 1995 an der Universität Köln; einsehbar im Egon-Schütz-Archiv: <https://www.erziehungswissenschaften.hu-berlin.de/de/allgemeine/egon-schuetz-archiv>, letzter Zugriff: 20.11.2023), 125 f.

¹⁶ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 88. Vgl. auch Christoph Wulf, *Das Rätsel des Humanen. Eine Einführung in die historische Anthropologie*, München 2013, 22: »Je mehr wir vom Menschen wissen, desto mehr wächst auch unser Nichtwissen. Jede Erkenntnis führt zu immer neuen Fragen und offenen Problemen.«

Summe von Erkenntnissen, Begriffen und Definitionen aus der wissenschaftlichen Erforschung des Menschen beantworten. Die Worte Heideggers aus *Kant und das Problem der Metaphysik* beanspruchen vor diesem Hintergrund *anthropologische Geltung*:

Keine Zeit hat so viel und so Mannigfaltiges vom Menschen gewußt wie die heutige. Keine Zeit hat ihr Wissen vom Menschen in einer so eindringlichen und bestrickenden Weise zur Darstellung gebracht wie die heutige. Keine Zeit hat bisher vermocht, dieses Wissen so schnell und leicht anzubieten wie die heutige. Aber auch keine Zeit wußte weniger, was der Mensch sei, als die heutige. Keiner Zeit ist der Mensch so fragwürdig geworden wie der unsrigen.¹⁷

Eugen Fink gibt uns in seinen Schriften jedoch einen Hinweis darauf, wie wir mit der unaufhebbaren Fragwürdigkeit unserer Existenz umgehen, uns ihr nähern und uns besser verstehen können, wenn er schreibt: »Das menschliche Dasein *geschieht* als Auslegung, als unaufhörliche Deutung der Lebensrätsel und der Welträtsel.«¹⁸ Als die unmittelbaren Erlebniszeugen sowohl unseres individuellen als auch koexistenziellen Lebens, das sich innerhalb der »fundamentalen Existenzdimensionen«¹⁹ *zwischen Himmel und Erde* abspielt, antworten wir immerwährend auf die Rätselhaftigkeit des Daseins. Als »wesenhaft Sterblicher, wesenhaft Arbeiter, wesenhaft Kämpfer, wesenhaft Liebender und – wesenhaft Spieler« (14) legen wir unentwegt Zeugnis ab von unserer allzu-menschlichen Existenz. In der philosophischen Problemerkundung der *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, die das »elementare Spannungsgefüge und den Grundriß der rätselhaften und vieldeutigen menschlichen Existenz« (14) bilden, sieht Fink die Möglichkeit einer »radikal irdischen Anthropologie«²⁰ sowie einer »wesenhaft-menschlichen Ontologie«²¹, die das *Rätsel der humanen Existenz* zumindest partiell zu lösen vermag.²²

¹⁷ Martin Heidegger, *Kant und das Problem der Metaphysik*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm von Hermann (GA 3), Frankfurt am Main 1991, 209.

¹⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 91; vgl. auch 35: »Zum Wesen des Daseins gehört die Selbstausslegung, es ist immer durch sich selbst interpretiert.«

¹⁹ Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, hrsg. von Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1995, 118.

²⁰ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 29.

²¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 436.

²² Vgl. Christoph Wulf, *Das Rätsel des Humanen. Eine Einführung in die historische Anthropologie*, 22.

2. Das Spiel und die Menschen

Als eines von fünf existenziellen Grundphänomenen gehört das Spiel, ebenso wie der Tod, die Arbeit, die Herrschaft und die Liebe, »wesenhaft zur Seinsverfassung des menschlichen Daseins« (14). Der Mensch als Mensch spielt, genauso wie er arbeitet, kämpft, liebt und stirbt. Im Gegensatz zu den anderen Grundphänomenen, die auf ein Endziel, auf Vollendung und »Erfüllung unseres fragmentarischen Seins« (16) *hin-arbeiten*, *hin-lieben*, *hin-kämpfen* und dabei womöglich niemals ankommen werden, ist das Spiel den unruhigen und ruhelosen Strebungen, Leidenschaften und Begierden des menschlichen Lebens auf eine eigenartige Weise entrückt.

Es gehört zu den tiefsinnigen Paradoxien unserer Existenz, daß wir in der lebenslänglichen Jagd nach der Glückseligkeit sie niemals als Besitz erlangen und im vollen Sinne niemand vor seinem Tode glücklich zu preisen ist – daß wir aber, wenn wir jenes Streben zeitweilig aussetzen, unversehens ankommen in einer »Oase« des Glücks.²³

Obwohl das Spiel allbekannt ist, jeder schon einmal gespielt hat und Spieler war,²⁴ obwohl es kaum eine menschliche Tätigkeit gibt, die nicht spielerische Elemente enthält,²⁵ obwohl das Spiel als Urprinzip bzw. Urphänomen,²⁶ als »totales Phänomen«²⁷ und als »unbedingte Lebenskategorie«²⁸ bezeichnet wird, obwohl das Spiel, wie Fink ausdrücklich betont, »ein fundamentaler Zug unseres Daseins« ist und »in keiner Anthropologie fehlen kann«,²⁹ bereitet es dem rationalen und reflektierten Zugriff erhebliche Schwierigkeiten. »Vor der Zudringlichkeit des rationalen Begriffs entflieht es selber in die Vieldeutigkeit seiner Masken« (18). Es »entkommt dem Fangnetz reflek-

²³ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 362.

²⁴ Vgl. Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 357 f.

²⁵ Vgl. Johannes Bilstein / Matthias Winzen / Christoph Wulf (Hrsg.), *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, Weinheim/Basel 2004, 7.

²⁶ Vgl. Hermann Röhrs (Hrsg.), *Das Spiel – ein Urphänomen des Lebens*, Wiesbaden 1981.

²⁷ Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Berlin 2017, 215.

²⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg 2019, 11.

²⁹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 369.

tierter Bestimmungen«. ³⁰ Aufgabe einer philosophischen Anthropologie des Spiels im Sinne Finks ist es, aus der inneren Zeugenschaft unseres Daseins als eines spielenden »die prinzipielle Struktur, die Seinsverfassung und das immanente Seinsverständnis des Spiels«³¹ herauszuarbeiten und damit sowohl ontologisch, anthropologisch als auch kosmologisch nach dem Spiel zu fragen.³² Ausgangspunkt bildet die Analyse der Strukturverfassung des Spielphänomens bzw. die Auslegung seiner wesenhaften Züge resp. Momente,³³ die sich im »fundamentalen Begriff der *Spielwelt*« (22) zusammenschließen.

Jedes Spiel, so Fink, »ist lustvoll gestimmt, in sich freudig bewegt – beschwingt« (18). Die *Spießlust* ist jene eigentümliche Gestimmtheit bzw. Stimmung, die wir Menschen *im* und *am* Spiel empfinden.³⁴ Sie umspannt nicht nur die Lust an der Freude, am Spaß und am Wettkampf, sondern auch die Lust an der Trauer, am Entsetzen und am Grauen.³⁵ Sie ist die Lust »an dem seltsamen Gemisch von Wirklichkeit und Unwirklichkeit«³⁶, die Lust daran, »dem gewöhnlichen Leben zu entfliehen«.³⁷ Denn das Spiel, so lässt sich an *Johan Huizinga*

³⁰ Eugen Fink, »Die Weltbedeutung des Spiels«, in: ders., *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 243. Dieser Sachverhalt lässt sich auch an der Mannigfaltigkeit der Spielauffassungen, Spielbegriffe und Spieltheorien ablesen. Vgl. hierzu Hans Scheuerl, »Einführung«, in: ders., *Das Spiel. Theorien des Spiels*, Weinheim/Basel 1997, 11: »Dadurch wird der Gang durch die Geschichte der Spieltheorien zu einem Weg entlang an Bruchstücken, die sich nur selten ergänzen, oft in Widerspruch zueinander stehen oder sich reiben, oft auch verbindungslos und ihrer Widersprüche gar nicht bewußt ohne Relation zueinander bleiben.« Vgl. auch Stefan Deines, »Formen und Funktionen des Spielbegriffs in der Philosophie«, in: *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis*, hrsg. von Regine Strätling, Bielefeld 2012, 23–38.

³¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 370.

³² Diese Denkbewegung, die sich zwischen Ontologie, Anthropologie und Kosmologie bewegt, findet man auch in *Oase des Glücks* wieder. Vgl. auch Eugen Fink, »Die Weltbedeutung des Spiels« (EFGA 7), 246 f. Dort spricht Fink davon, dass das Spiel nach seinem *anthropologischen Rang*, der *Problematik seiner Seinsweise* und seiner *Weltbedeutung* zu befragen ist.

³³ Fink nennt neben der *Spielwelt* insgesamt sechs wesenhafte Strukturmomente des Spiels: *Spießlust*, *Spießsinn*, *Spielgemeinde*, *Spielregel*, *Spielzeug* und *Spielrolle*.

³⁴ Vgl. hierzu auch Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, 26: »Gespielt wird nur da, wo die Spieler Lust haben zu spielen.«

³⁵ Vgl. Eugen Fink, »Maske und Kothurn«, in: ders., *Epiloge zur Dichtung*, Frankfurt am Main 1971, 7.

³⁶ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 364. Vgl. auch Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 211 f.

³⁷ Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, 26.

anknüpfen, »ist nicht das ›gewöhnliche‹ oder das ›eigentliche‹ Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.«³⁸ In dieser sonderbaren Sphäre »haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung«,³⁹ hier, so Roger Caillois, »verliert alles, was sich außerhalb dieser idealen Grenze ereignet, seinen Wert.«⁴⁰ Gerade weil das Spiel mit seinen eigenen Regeln »außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden«⁴¹ bzw. außerhalb des gewöhnlichen Lebens steht und den alltäglichen Lebensgang in seiner »unruhigen Dynamik, dunklen Fragwürdigkeit und forthetzenden Zukunftseinsicht« (17) unterbricht, stellt es eine »Oase« angekommenen Glückes« (17) dar, die nicht nur erlebt sondern auch spielend produziert wird: »Das menschliche Spiel ist lustvoll gestimmte Produktion einer imaginären Spielwelt, ist eine wundersame Freude am ›Schein‹.« (23)⁴² Die Spielenden erspielen sich einen Bereich, der sowohl real und wirklich als auch imaginär und unwirklich ist, der »nicht nichts und doch nichts Wirkliches ist.« (22)⁴³ In diesem »rätselhaften Schein der Spielwelt« (24) macht der Mensch *unmittelbare* anthropologische bzw. ontologische Erfahrungen, die es ihm ermöglichen, sein fragwürdiges Dasein in der Welt anzuschauen, zu erkunden und vielleicht auch besser zu verstehen. *Eine* dieser Erfahrungen liegt im Spielweltschein des Darstellungsspiels verborgen.

³⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 16.

³⁹ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 21.

⁴⁰ Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, 27.

⁴¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 17.

⁴² Vgl. auch Eugen Fink, »Vom Wesen der menschlichen Freiheit«, in: ders., *Sein und Endlichkeit*, hrsg. von Riccardo Lazzari (EFGA 5/2), Freiburg/München 2016, 163: »Alle Lust des Spielens läuft hinaus auf die Hervorbringung dieses Scheins, auf die Erschaffung einer Spielwelt.«

⁴³ Vgl. auch Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 379: »Die Spielwelt ist weder draußen noch drinnen, sie ist sowohl draußen, nämlich als ein abgegrenzter imaginärer Bezirk, dessen Grenzen die vereinten Spieler kennen und respektieren, und ist zugleich drinnen, in den Vorstellungen, Gedanken und Phantasien der Spielenden selbst.«

3. Das Schauspiel als Beispiel

Während sich im Darstellungsspiel die Spieler gemäß ihrer Rollen *in* der Spielwelt bewegen, schauen die Zuschauer *von außen* hinein und sind »ausdrücklich eingestellt auf das, was das Spiel für sie kundgibt«. ⁴⁴ Für die Dauer des Spiels sind beide Teil einer *Spielgemeinde*, gemeinsam bewegen sie sich »lustvoll im Labyrinth von Sein und Schein«. ⁴⁵ Gebannt und betroffen vom Leben und Leiden, von den Handlungen und Taten der Rollenfiguren des Schauspiels, die sich im Spielweltraum lieben und hassen, die arbeiten und kämpfen, töten und sterben, erkennt der Zuschauer, so Fink, nicht nur sich und sein eigenes Leben in den Schauspielcharakteren wieder, sondern er »erkennt [...] das wesenhafte Menschenlos – er wird erschüttert vor der Einsicht, daß er selbst in der Wesenstiefe identisch ist mit den fremden Figuren«. ⁴⁶ In den verschiedenen Rollenfiguren wird nicht nur das individuelle Schicksal eines einzelnen Menschen und seiner Mitmenschen zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort dargestellt, sondern es ist immer *der wesenhaft endliche Mensch*, der versucht mit dem Rätsel des Daseins zurechtzukommen: »Die Unwirklichkeit der scheinewebten Spielwelt ist einmal die Entwirklichung, die Negation des bestimmten Einzelfalls, und ist zugleich der erhöhte Kothurn, auf dem die Spielweltfigur Repräsentanz gewinnt.« ⁴⁷ Es sind die »großen Inhalte unserer Existenz«, ⁴⁸ die auf den kleinen und großen Bühnen der Welt dargestellt werden: »[M]an spielt das Sterben, das Leichenbegräbnis, das Totengedächtnis – spielt die Liebe, den Kampf, die Arbeit.« ⁴⁹ Das Schauspiel führt uns vor, wie paradox und widersprüchlich, schön und hässlich, fragil und brutal unser menschliches Dasein ist, wie wir miteinander, wie wir mit Himmel und Erde, allem dazwischen und jenseits davon umgehen, in der

⁴⁴ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 392.

⁴⁵ Eugen Fink, »Maske und Kothurn«, 4.

⁴⁶ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 396.

⁴⁷ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 395. Vgl. auch Eugen Fink, »Maske und Kothurn«, 16: »Der Sinn des Darstellungsspiels ist unwirklich und überwirklich zugleich, imaginär und wesenhaft in einem.«

⁴⁸ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 400.

⁴⁹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 400 f.; vgl. auch 401 f.: »Das Spiel umfaßt und umgreift alle anderen [scil. Grundphänomene; P. B.], vergegenwärtigt sie im seltsamen Element des Imaginären und leistet damit für das menschliche Dasein eine reine Selbstdarstellung und Selbstanschauung im seltsamen Spiegel des reinen Scheins.«

Vergangenheit umgegangen sind und vermutlich in Zukunft damit umgehen werden. Jedes Schauspiel »ist wesentlich ein Bei-Spiel, ein Paradigma, eine exemplarische Darstellung dessen, was und wie wir sind.«⁵⁰

Das Beispielhafte des menschlichen Spiels liegt in der sinnhaften Vergegenwärtigung des Daseins in allen seinen Lebensfeldern für es selber. Weil der Mensch das Vermögen des Spiels hat, kann er sich anschauen, das Bild des eigenen Lebens in allen Höhen und Tiefen gewinnen, längst ehe er über sich nachzudenken beginnt und die Wahrheit seiner Existenz im Begriffe erfaßt. Das Spiel reflektiert bildhaft und bringt das Wesen ins Erscheinen bereits vor dem ausdrücklichen Gedankenverhältnis.⁵¹

Im Spiel haben wir zwar nicht die Möglichkeit, das Rätsel unseres Daseins endgültig zu lösen oder auf den Begriff zu bringen, aber wir können es uns im imaginären Schein der Spielwelt anschauen, es unmittelbar erleben, vergegenwärtigen und besser verstehen. Ob wir dann entsetzt sind über unser bitteres Los und unser fragwürdiges Wesen mit all seinen tragisch-komischen Abgründen oder aber herzhafte über unser endliches Schicksal lachen,⁵² bleibt jedem selbst überlassen. *Nietzsches Zarathustra* rät den höheren Menschen folgendes:

Was Wunders, dass mancher Topf zerbricht! Lernt über euch lachen, wie man lachen muss! Ihr höheren Menschen, oh wie Vieles ist noch möglich! Und wahrlich, wie Viel gerieth schon! Wie reich ist diese Erde an kleinen guten vollkommenen Dingen, an Wohlgeratenem! Stellt kleine gute vollkommene Dinge um euch, ihr höheren Menschen! Deren goldene Reife heilt das Herz. Vollkommenes lehrt hoffen.⁵³

⁵⁰ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 408.

⁵¹ Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 408.

⁵² Vgl. Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 398 f. Vgl. auch Eugen Fink, »Maske und Kothurn«, 16: »Scherz, Humor, Ironie die Elemente spielerischer Heiterkeit bilden einen Weg zeitweiliger Befreiung des Menschen im lachenden Überstieg seiner selbst.«

⁵³ Friedrich Nietzsche, *Also sprach Zarathustra*, hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari (KSA 4), München 1999, 364.

Fink's *Oasis of Happiness* and John Dewey. Play, Education, and Ontology

1. Introduction

Eugen Fink and John Dewey (1859-1952) share important overlapping influences and concerns. Dewey and Fink were both markedly shaped by Hegel. Dewey began his career steeped in Hegelian idealism but gradually began to react against all types of metaphysics as he became more pragmatic. And as one discovers in *Sein und Mensch* (1977) and other writings, Fink was an expert on Hegel. Besides both writing about play, Dewey and Fink were also philosophers of education. Dewey stands in a tradition of educational concern that was initiated by German thinkers who Fink was also familiar with. In his analysis of play in *Schools of To-morrow* (1915), Dewey notes that the inspiration for integrating play into the curriculum came from the German educational tradition, Friedrich Froebel (1782–1852) in particular.

This chapter is an introductory reading of Fink's *Oasis of Happiness* and how it compares and contrasts with Dewey's most important engagement with play: chapter 15 of his major philosophy of education book *Democracy and Education* (1916), titled »Play and Work in the Curriculum,“ and chapter 5 »Play« in *Schools of To-morrow*. Fink was familiar with Dewey's work but did not specifically elaborate on his use of play. In *Oasis of Happiness* Fink could have Dewey in mind as one of »the pioneers of modern pedagogy.« The engagement in this chapter with each will be specifically on the topic of play and education (9/14).¹

¹ All translations from Eugen Fink, *Play as Symbol of the World and other Writings*, trans. I. A. Moore and C. Turner, Indiana 2016; in brackets, I provide the page number for the German text in this book first, followed by the page number of the English translation.

Though both philosophers work either implicitly or explicitly toward a phenomenology of play, their depth of inquiry varies. Dewey's analysis overlaps with Fink, but it does not approach the ontological level that *Oasis of Happiness* explores. For example, Dewey does not worry about the distinction between being »at play« versus »in play« though this does relate to the ambiguity of the phenomenon which both address (18/22). Dewey bases his analysis off firsthand reports of how American schools in the early 20th century were using play as part of the curriculum. He carefully observes play in the school and draws on his own experience as a child and as a teacher. Fink does not use any firsthand external observations to construct his phenomenology of play in *Oasis of Happiness*. Though he mentions pedagogy, Fink primarily leaves practical educational applications to the side by striving to succeed to the ontological level of analysis. At the beginning of »*Oasis of Happiness* he presents the need to question the ontological sense [*Seinssinn*] of play (9/14). However, Fink's ontological ambitions with play touch on the communal aspect of the phenomenon that support Dewey's educational and political concerns.² For example, Fink's account of the structure of play supports Dewey's idea that the best form of educational preparation is to always make the most of the present moment. To support this interpretative connection, I also draw on Dewey's arguments about preparation from his 1938 book *Experience and Education*.

2. Comparison of Some Shared Insights

Despite their distinct approaches to the phenomenon of play, there are many points of concurrence between Dewey and Fink. For example, recall the instance of two children at play in *The Adventures of Tom Sawyer* (1876) when Tom meets his friend in the woods, and they play Robin Hood. In this scene the two boys use toys and imagination to constitute what Fink calls a »playworld.« Such a world, as Fink says, is never merely imaginary since it relies on real things, ontic entities, i.e., toys or things that can serve as the jumping off point for the playworld, e.g., the actual forest becomes Sherwood Forest (22/25).

² John Dewey, *Democracy and Education*, 2012, 213–216; John Dewey, *Schools of To-morrow*, Hawaii 2003, 114.

Dewey makes a similar point about the importance of toys insofar as they carry the activity of play forward.³ The description of Tom playing also shows the distinction both philosophers make between playing with certain material equipment and the construction of dramatic plays. In dramatic play Fink and Dewey agree that though play is a manifestation of freedom it also follows rules, e.g., Tom corrects his friend's performance (20/23). Moreover, they both understand play to be a conserving activity. It is conserving because when children play it is a manifestation of their urge to imitate the adult world even if what they are imitating is fantasy. When Tom and his friend copy what they think adults do they are on the path of maturation and preparation. It is in this mimetic aspect of play that both Fink and Dewey understand play to be symbolic (25/27 and 28 f./30).⁴

Dewey understands play to be a ubiquitous human activity and so it is impossible for him to ignore its role in education.⁵ Since few things appeal to students as much as play, engaging in play is vital to gaining what Dewey counts as knowledge. His educational goal is primarily guided by the idea that formal education should be a time where students learn by doing:⁶ »It is the business of the school to set up an environment in which play and work shall be conducted with reference to facilitating desirable mental and moral growth.«⁷ He emphasizes the activities of the school should not be »mere exercises for acquiring skill for future use« and should provide »immediate satisfaction [...] together with preparation for later usefulness.«⁸

Though Fink also notes the possible pedagogical import of play in *Oasis of Happiness*, he is intent to go deeper than practical concern (13/17). What makes his philosophy of play distinct from Dewey's is his contention that a phenomenology of play can show it to be a of fundamental ontological significance for understanding human *being*. Fink repeatedly includes play in a group of existential features, i.e., working, ruling, being mortal and loving (14/18). For Fink play is a significant way of uniting these fundamental phenomena because in play we can play at all of these, »it stands over and against

³ John Dewey, *Democracy and Education*, 217.

⁴ John Dewey, *Democracy and Education*, 217.

⁵ John Dewey, *Democracy and Education*, 212; see also John Dewey, *Schools of To-morrow*, 105 f.

⁶ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 120.

⁷ John Dewey, *Democracy and Education*, 210.

⁸ John Dewey, *Democracy and Education*, 210.

them« (18/21). Fink pushes his inquiry to engage with as many aspects of human experience, culture, and history in a way that is not part of Dewey's engagement with play. For example, in *Oasis of Happiness* Fink engages with the »magical« many times and discusses the seductive role of masks to extend his analysis (cf. for the »Magische« 21, 25, 28, 29/23, 24, 25, 27, and for »Maske« 14, 18, 24/18, 22, 26).

3. The Ambiguity of Play

Both Dewey and Fink engage with the polysemous nature of play. For example, both discuss how play can mean the kind of imaginative activity of a child occupied with their toys. Each also recognizes that play carries the meaning of dramatization. Play is engagement in the production and performance of theatrical plays. For example, when Tom Sawyer plays with his friend in the woods, they exhibit the seamless connection between these two senses of play. They have their toys, rough approximations of real weapons which become props in their performance.

Dewey's chapter on play in *Schools of Tomorrow* is divided into an analysis of play in kindergarten which is characterized by activity with toys and their production. The rest of the chapter is about how the play of older children is dominated by drama. Dewey characterizes drama as playing with abstractions, i.e., ideas.⁹ Fink switches between these two senses of play, but takes play itself as a way of being. »We play seriousness, play genuineness, play actuality, we play work and struggle, play love and death. And we even play play« (18/21). Fink seems to play with the ambiguity itself as it is not always clear exactly which sense he means, e.g., imaginative activity with playthings or drama.

Fink considers questions about play to be some of the greatest of philosophy because play is so ordinary (26/27). Dewey does not have any equivalent insight. What is so vital and provocative about Fink's interpretation of play is that he takes it, along with a small collection of other phenomena to be essential features that constitute human *being* (14/18). Because of the essentiality of play and its closeness to our being, it is difficult to analyze. Like all existential features of our

⁹ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 120.

being, it »shimmer[s] and appear[s] enigmatic in an ambiguous way« (15/19). For Fink even after a thorough categorization of play is complete and all its modes and manifestations are examined, it will still survive unexhausted because, »[p]lay is a phenomenon for which the appropriate categories do not easily and unambiguously present themselves« (24/26). Dewey does not explicitly discuss the ambiguity of play other than comparing the two types. His analysis does not consider the phenomenon to be as deep as Fink. A third sense of the meaning of play will be discussed later, which adds to the ambiguity of the phenomenon, but helps to show how the phenomenon can lead to the kind of ontological understanding that Fink seeks.

4. Play as Conserving

Fink and Dewey both regard the play of children as analogous to adulthood. In their attempt to copy adult behavior, children who are set up with space, toys, and time for play are dedicated to copying the world of adults. Dewey explains that the play of children is dominated by imaginatively working out adult activities on their own scale in a way that is within their capacities.¹⁰ He says, »[a]ll little children think of playing house, doctor, or soldier, even if they are not given toys which suggest these games.«¹¹ Even though he does not explain it this way, it is interesting that some of Dewey's examples coincide with Fink's fundamental phenomena of our being, e.g., house relates to loving, doctor to working or ruling, and soldiering to ruling (*Herrschaft*) and mortality (25/27).

In *Democracy and Education* Dewey says, »[c]hildren are anxious to engage in the pursuits of adults which effect external changes.«¹² From an educational¹³ perspective Dewey's analysis makes note of the distinct conservative quality of play and its power to inculcate modes of life.¹⁴ In *Democracy and Education* Dewey defines all education as being to some degree conservative, i.e., something that has aspects of tradition and is a product of what those who have lived longer think is best. Because he is focused on the use of play in the educational

¹⁰ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 123 f.

¹¹ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 108.

¹² John Dewey, *Democracy and Education*, 218.

¹³ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 108.

¹⁴ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 109.

domain, Dewey immediately notices that though the play of children is imitative, it is also preserving and perpetuating their way of being. The life of a child is a »replica of the life of his parents.«¹⁵

The conserving aspect of play is not fully explored by Dewey because he is only concerned with the educational aspect of play. Fink engages with the conserving feature of play only insofar as it relates to his discussion of the representational or mirroring quality of play as he pursues the ontological significance of the phenomenon. However, Fink's analysis shows that the child does not think of play in a conserving way, »[p]lay is conspicuously set apart from the whole futural character of life« (16/20). Children do not experience play as being necessarily imitative. The »serious absorption« required for »really playing« drives out such comparative notions in the mind of the child.¹⁶ Whether some play is non-imitative is not addressed directly by either Dewey or Fink in these works.

The mimetic character of play makes the play of children, as opposed to that of adults, the emphasis for both philosophers. For Fink the examination of the play of children is primary because it is still »an intact sphere of existence,« but in adults it is subordinated and distorted. »Seldom are adults able to play without inhibition« (13/17). Fink argues that the play of children reveals the essence of the phenomenon because adult play is more enigmatic and concealed (13 f./18). Dewey has a sequential scheme by which children become adults in part through play and has little to say about adult play itself, except as it relates to work, leisure, fooling, and drudgery.¹⁷ One could say Dewey believes when children play they are learning about the flexibility of the adult realm, which relates to the ambiguity of play. If play is conserving what are adults copying when they play, children or perhaps God (29/27)?

It is in the conserving quality of play that a third meaning of play illuminates the polysemic character of the phenomenon. This sense of play is not directly addressed by either philosopher but helps to show how the phenomenon can reach to the ontological level that Fink seeks. When »play« is understood to mean »give« or »wiggle« as in the mechanical sense that there is »play in the hinge« or the gear »has a certain amount of play.« Heidegger makes much of the »es

¹⁵ John Dewey, *Schools of To-morrow*, 109.

¹⁶ John Dewey, *Democracy and Education*, 218.

¹⁷ John Dewey, *Democracy and Education*, 218 f.

gibt« (»there is«) formulation of the »to be« verb in German because of its connections to gratitude and how being is given to us. For example, in his essay »The Question Concerning Technology« Heidegger writes, »Every destining of revealing comes to pass from out of a granting [...] it is granting that first conveys to man that share in revealing which the coming-to-pass of revealing needs.«¹⁸ The »give« of the adult world which children play at in their imitation of that realm is part of how they come to understand their place in existence as beings-in-the-world. Play then in a double sense, in its ambiguous revealing, is how the young are educated into being. They play in the conserving sense, i.e., with toys and drama, but they also experience the play or give of being.

5. Conclusion: Preparation as Obtaining the Present

One crucial point of contact to emphasize between Fink's ontological concerns and Dewey's educational quest is their similar temporal teleological characterizations of play and how it relates to preparation. Fink explains that children do not experience play as imitative, because it is not experienced as having a »futural character« (16/20). Fink has another way of describing the non-futural character of play, it »has only internal purposes, not ones that transcend it« (17/20). Similarly, Dewey says, »[i]n play the activity is its own end, instead of its having an ulterior result.«¹⁹ For this reason Dewey writes, »[p]lay is free, plastic.«²⁰ Fink says play is »plastic creativity« (9/14). This shared teleology of play shows how Fink's ontology of play supports Dewey's argument for how to regard the futurally oriented concept of preparation. For example, because of our sense of the future Fink says, »[w]e conceive the present as preparation« (16/19).

In *Democracy and Education*, Dewey makes this comment about preparation, »[t]he only sufficient preparation for later responsibilities come by making the most of immediately present life.«²¹ He is making a point about how the futural character of life can intrude on the appropriate form of education that is necessary to prepare for what

¹⁸ Martin Heidegger, *The Question Concerning Technology*, trans. by William Lovitt, New York, 1977, 32.

¹⁹ John Dewey, *Democracy and Education*, 216 f.

²⁰ John Dewey, *Democracy and Education*, 217.

²¹ John Dewey, *Democracy and Education*, 329.

will happen. In his subsequent book *Experience and Education*, he examines the implications of using education as a means of preparation:

What, then, is the true meaning of preparation in the educational scheme? In the first place, it means that a person, young or old, gets out of his present experience all that there is in it for him at the time in which he has it. When preparation is made the controlling end, then the potentialities of the present are sacrificed to a suppositious future. When this happens, the actual preparation for the future is missed or distorted. The ideal of using the present simply to get ready for the future contradicts itself. It omits, and even shuts out, the very conditions by which a person can be prepared for his future. We always live at the time we live and not at some other time, and only by extracting at each present time the full meaning of each present experience are we prepared for doing the same thing in the future. This is the only preparation which in the long run amounts to anything.²²

Dewey's explanation of the flaws of educationally oriented preparation agrees with Fink's view that play takes us out of our common futural orientation and has only internal purposes. In so doing, play is an oasis or as Dewey puts it a »recuperation of energy.«²³ It is a possibility of our essence, an existential, that counteracts or relieves us of other dimensions of our essence, e.g., the work of seeking *eudaimonia*, ruling, loving and mortality (14, 15, 18/18, 21, 24). For education to prepare students, it must enter this oasis. The educative value of play is not necessarily, as Dewey observes, what is done during play, but rather the state of being itself that is entered into during play. The hoped-for results or value of education, just like play itself, cannot be sought or aimed at directly.

Fink's ontological analysis of play supports Dewey's argument about the true preparatory nature of education. In *Oasis of Happiness* Fink explores how our being, Dasein, as temporally structured, is always fragmentary (16/19). We live always trying to complete our being or at least understand it from a synoptic point of view. Play is done for its own sake and absorbs the players into the timeless moment not the »suppositious future« of our »Tantalus-like seeking« (17/20). We ceaselessly exist with this tension, always trying to complete what necessarily remains incomplete, but in play we attain

²² John Dewey, *Experience and Education*, New York 1938, 49.

²³ John Dewey, *Experience and Education*, 219.

what we seek, »[p]lay gives us the present [...] Play is activity and creativity.« (17 f./21) To possess the present is to have the eternal life we seek and hope for as a heaven. However, as both philosophers recognize, we cannot enter into a fully harmonious earthly political order or divine realm if we are perpetually preparing for it.

Spiel – Gemeinschaft – Spielzeug. Erziehungswissenschaftliche Anschlüsse an Eugen Finks Philosophie des Spiels

1. Hinführung

Die Phänomene Spiel und Spielen gehören zum Grundbestand erziehungswissenschaftlicher Reflexion seit Schiller und Fröbel. Spiel gilt im Zusammenhang ästhetischer bzw. kultureller Bildung als Kernelement unserer Kultur und Gesellschaft,¹ das in frühkindlicher und schulischer sowie außerschulischer Bildung entsprechend beachtet und gefördert werden soll.² In bildungstheoretischen Überlegungen gilt Spiel als anthropologisches »Ur-Prinzip«³⁴ oder als ästhetische Praxis mit Widerstands- und Überschreitungspotenzial.⁵ In einer kulturwissenschaftlich orientierten Perspektive wird Spiel neuerdings verstärkt auf seine sozialen, produktiven, sinnbildenden Aspekte hin diskutiert und mit Fragen nach dem Verhältnis von Wirklichkeit und Imagination in Beziehung gesetzt.⁶⁷ Nicht zuletzt wird Spiel im Kontext von Digitalisierung und veränderten technischen Möglichkeiten bzw. in seiner Medialität z. B. als Gamification und im Zusammen-

¹ Leopold Klepacki und Jörg Zirfas (Hrsg.), *Geschichte der ästhetischen Bildung*, 4 Bände, Paderborn 2019–2012.

² Vgl. Rat für Kulturelle Bildung, *Perspektiven für die kulturelle Bildung in Deutschland*, 2021.

³ Hans Scheuerl, *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim 1986.

⁴ Andreas Flitner, *Spielen-Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels*, Weinheim 1972.

⁵ Gabriele Weiß, »Spiel«, in: *Handbuch der Bildungs- und Erziehungsphilosophie*, hrsg. von Gabriele Weiß und Jörg Zirfas, Wiesbaden 2019, 77–88.

⁶ Alfred Schäfer und Christiane Thompson (Hrsg.), *Spiel*, Paderborn 2014.

⁷ Steffen Wittig, *Die Ludifizierung des Sozialen. Differenztheoretische Bruchstücke des Als-Ob*, Paderborn 2018.

hang von kritischen Reflexionen zu digitalisierten Spielen thematisiert.

Es scheint also zunächst nahezuliegen, Eugen Finks *Oase des Glücks* aus einer erziehungswissenschaftlichen Perspektive in den Blick zu nehmen, zumal Fink selbst seinem Selbstverständnis nach als Philosoph und Erziehungswissenschaftler⁸ gilt. Fink wählt in seinem Entwurf in Abgrenzung zu subjektivistischen und anthropologischen Zugängen eine andere Zugangsweise, deren Implikationen und Anschlussstellen für die Erziehungswissenschaft bislang kaum ausgearbeitet worden sind: Seine Analyse ist kosmologisch und meontisch orientiert.⁹ Sie versucht, die Transzendenz des Spiels einzuholen. Allerdings scheint die spekulative Zugangsweise Finks zum kosmologischen Charakter des Spiels phänomenbezogene, binnenweltliche bzw. erfahrungsbezogene und damit eben auch pädagogische Anschlussmöglichkeiten zu erschweren. Zugespitzt formuliert: Finks spekulativer Spielbegriff lässt sich kaum in binnenweltliche Praxen bzw. Praktiken »übersetzen«. Erziehung etwa, verstehen wir als eine solche leibliche und koexistenzielle Praxis, die binnenweltlich stattfindet.¹⁰ Folgt man dieser These, dann kann es nicht mehr darum gehen, detektivisch eine »verborgene Pädagogik«¹¹ in Finks Ontologie und Kosmologie des Spiels zum Vorschein zu bringen. Vielmehr wären über den Text hinaus Anschlusspunkte zu markieren, in, mit

⁸ Fink kann als Philosoph und als Erziehungswissenschaftler gelten. Davon zeugt die mehrere Bände umfassende Abteilung »Sozialphilosophie und Pädagogik« der Eugen-Fink-Gesamtausgabe. Fink wird innerhalb der deutschen Erziehungswissenschaft hauptsächlich als bildungspolitisch Engagierter und als Bildungsphilosoph und Bildungstheoretiker, kaum aber als Erziehungsphilosoph und Erziehungstheoretiker rezipiert. In diesem Zusammenhang sind Finks Untersuchungen zu Geschichte der Pädagogik, zur Didaktik, zur Technik und zur technischen Bildung sowie zur Gemeinschaftlichkeit unter Bedingungen technischer Produktion in postindustriellen und postdemokratischen Wissensgesellschaften nur wenig oder unzureichend erschlossen. (vgl. dazu ausführlicher: Malte Brinkmann »Einleitung«, in: *Phänomenologische Erziehungswissenschaft von ihren Anfängen bis heute. Eine Anthologie*, hrsg. von ders., Wiesbaden 2019, 11).

⁹ Vgl. dazu Hans Rainer Sepp, »Medialität und Meontik. Eugen Finks spekulativer Entwurf«, in: *Internationale Zeitschrift für Philosophie* 1 (1998), 85–93, sowie auch Giovanni Jan Giubilato, *Freiheit und Reduktion. Grundzüge einer phänomenologischen Meontik bei Eugen Fink (1927–1946)*, Nordhausen 2017.

¹⁰ Martin Weber-Spanknebel / Johannes Türistig / Malte Brinkmann (Hrsg.), *Praxen des Erziehens. Zugänge zum Allgemeinen der Erziehungswissenschaft*, Wiesbaden 2024.

¹¹ Clemens Bach (Hrsg.), *Pädagogik im Verborgenen. Bildung und Erziehung in der ästhetischen Gegenwart*, Wiesbaden 2019.

und an denen sich erziehungstheoretische Fragen thematisieren und reflektieren ließen.

Dafür werden wir im ersten Schritt mit Fink den spekulativen Charakter des Spiels herausstellen. Anschließend möchten wir in einem zweiten Schritt potenzielle Anschlüsse erziehungswissenschaftlicher Reflexion für eine Philosophie und Theorie der Erziehung aufzeigen. Danach werden wir unter den Stichworten »Spielzeug« und »Spielgemeinschaft« zwei davon näher in den Blick nehmen. Am Ende dieses Beitrages steht ein Ausblick.

2. Der spekulative Charakter des Spiels

Zu Beginn des dichten Textes macht Fink deutlich, dass es ihm um eine »*Besinnung* auf den seltsamen und eigentümlichen Seinscharakter des Menschenspiels« (9, Herv. i. O.) geht. Fink geht also nicht primär um anthropologische oder ästhetische Perspektiven, sondern um eine ontologische und, wie noch zu zeigen sein wird, kosmologische Bestimmung des Spiels als »Spiegelung« (27) des »waltenden Ganzen« (29). Denn anders als in einer alltägliche Begriffsverwendung, die Spiel als eine Art »Komplementärphänomen« (12) zu Ernst und Arbeit nimmt, sieht Fink das Spiel als ein (co)existenzielles Grundphänomen. Das heißt, Spielen als koexistenzielle Praxis ist mehr als nur eine Pause im Ernst des Lebens, mehr als nur ein Randphänomen, es gehört vielmehr wesentlich zur Seinsverfassung des Menschen: »Spielen ist eine Grundmöglichkeit sozialer Existenz« (19). Spielen meint dann ein sich praktisch vollziehendes Tun, welches dadurch ausgezeichnet ist, dass es gerade nicht auf einen Endzweck – für Fink die *Eudaimonia* – ausgerichtet ist, ohne aber dabei zwecklos zu sein. Spielen bezieht sich in Distanz auf das Leben, »nämlich in der Weise der Darstellung« (18). Das Spiel changiert zwischen Wirklichkeit und Unwirklichkeit – Fink spricht von einem »ontischen Schein« (27). Darin zeigt sich ein Spannungsverhältnis zwischen der »wirklichen Welt« und der Spielwelt. In letzterer übernimmt der Spieler eine Rolle im imaginären Raum und in der imaginären Zeit des Spiels, während dies zugleich im Zeitraum der Wirklichkeit stattfindet. Wenn ein Kind beispielsweise mit einer Puppe spielt, dann befindet es sich im Schein der Spielwelt. Es übernimmt eine Rolle als Mutter, Vater oder als Geschwisterkind. Zugleich ist es in der Wirklichkeit. Es ist darin verzeitlicht und verräumlicht. Das Spiel findet zu einer konkre-

ten Zeit und in einem konkreten Raum statt. Schein und Erscheinung, Wirklichkeit und Unwirklichkeit fallen auf eigentümliche Weise zusammen. Das Verhältnis von Unwirklichkeit und Wirklichkeit ist kein Dualismus, denn »es gibt Wirkliches, das Unwirkliches als vorausgestellten Sinngehalt in sich enthält.«¹² Das Spiel ist also zugleich unwirklich – in Finks Worten: Schein – und durch seine Verortung und Verzeitlichung sowie durch seinen Bezug auf das praktische Leben wirklich.

Zudem: Im Schein des Spiels zeigt sich etwas an, indem es sich entzieht: die Welt. Die Welt aber – und das ist eine schwierige spekulative Frage, die hier nicht weiter vertieft werden kann – ist für Fink im Unterschied zum frühen Heidegger kein Phänomen. Sie zeigt sich nicht als Erscheinung und nicht in einem Verweisungszusammenhang als Phänomen, und schon gar nicht wie ein Gegenstand oder Ding. Welt lässt sich nicht zeigen, sondern nur in ihrem Entzug erfahren und denken. Spielen ist damit wesentlich durch Negativität bestimmt. Im Spielen scheint die Welt als Ganzes durch im Modus »symbolischer Repräsentanz« (29). Dies geschieht aber gerade darin, dass sie sich nicht zeigt. Die Welt lässt sich nicht in einem Schema oder Begriff repräsentieren. Die innerweltliche Ebene wird vielmehr im Spiel überschritten auf etwas hin (die Welt), die sich aber nicht mit innerweltlichen Mitteln repräsentieren lässt. Das Spiel wird so zu ausgezeichneten Medium der Transzendenz. Es wird selbst zum Welt-symbol, zur »spekulativen Weltmetapher« (29): »Wird das Wesen der Welt als Spiel gedacht, so folgt für den Menschen, daß er das einzige Seiende ist im weiten Universum, welches dem waltenden Ganzen zu entsprechen vermag.« (29). Spiel als Symbol der Welt und als »Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben« (28) entspricht dem ewigen Wandel von Schaffen und Vergehen, von Feststellung und Auflösung – einem Werden, das Fink mit Nietzsche als Grundzug der Welt ausweist. Ein solcherart gedachter Spielbegriff ist spekulativ, weil er nicht nach dem Sinn des Spiels fragt, sondern umgedreht, das Phänomen des Spiels vom Sinn des Seins und der Welt her zu entschlüsseln versucht.

Die Ausführungen zu Finks spekulativen Spielbegriff lassen sich an dieser Stelle aus Platzgründen nicht weiter vertiefen und bleiben daher fragmentarisch. Sie können jedoch genügen, um den spekulati-

¹² Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Hans Rainer Sepp und Cathrin Nielsen (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 29.

tiven Zugriff Finks deutlich zu machen. Von hier aus kann die eingangs beschriebene Problematik deutlich werden, dass sich aus der Philosophie des Spiels keine dezidiert erziehungswissenschaftliche Perspektive aufdrängt. Spiel ist aufgrund Finks kosmologischer Bestimmung weder mit Praxen oder Praktiken der Erziehung zusammenzubringen noch auf einen Begriff zu bringen, der sich erzieherisch vermitteln ließe bzw. der in der erzieherischen Vermittlung sinnvoll zu verwenden wäre. In diesem Sinne bleibt zunächst zu konstatieren, dass Finks *Oase des Glücks* keine erziehungstheoretische Perspektive anbietet, sondern vielmehr aus der Spekulation nachgängig nach Anschlussstellen für die Erziehungswissenschaft sucht. Diesem wollen wir im folgenden Kapitel nachgehen.

3. Anschlusspunkte

Wenngleich sich Finks spekulativer Spielbegriff nicht in erster Linie für erziehungswissenschaftliche, genauer: bildungstheoretische und erziehungstheoretische Perspektiven anbietet, so lassen sich doch Anschlusspunkte markieren, an denen es durchaus lohnenswert erscheint, pädagogisch ›weiterzudenken‹.

Eine erste mögliche Anschlussstelle liegt in der Thematik von Wirklichkeit, Unwirklichkeit und Repräsentation. Mit Fink kann es gelingen, vertraute Duale von wirklich und unwirklich zu überschreiten. In Rückgriff auf Finks spekulativen Spielbegriff und mit Hinzunahme seiner Phänomenologie des Bildes¹³ kann das Zusammenfallen von ontischer Wirklichkeit (Realität) und ontischem Schein (wirkliche Unwirklichkeit) für Fragen nach ästhetischer Bildung, Digitalität und digitaler Bildung¹⁴ oder digitalen Spielen und Gamification¹⁵ fruchtbar gemacht werden.

¹³ Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild«, in: *Phänomenologische Werkstatt 1. Die Doktorarbeit und erste Assistenzjahre bei Husserl*, hrsg. von Roland Bruzina (EFGA 3,1), Freiburg/München 2006, 239–309.

¹⁴ Malte Brinkmann »Bildung als Imaginierung. Zur Humantechnologie des Digitalen mit Eugen Fink«, in: *Digitalisierte Lebenswelten – Bildungstheoretische Reflexionen*, hrsg. von Marc Fabian Buck und Miguel Zulaica y Mugica, Stuttgart 2022. Siehe auch: Malte Brinkmann, »Embodiment and Mediality of Touch and Bildung – Or: Why there cannot be a natural experience in Lifeworld, Online and Bildung«, Presentation (Keynote), *Annual Conference of the Korean Philosophy of Education Society: A Pedagogy of »Touching« in the Viral Era: Re-thinking of Teaching and Learning*, Seoul

Die von Fink aufgeworfene Frage nach der Welt kann eine weitere Anschlussstelle bilden. Hier wäre die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Welt zu stellen und dabei besonders auf letztere hin zu fokussieren.¹⁶ Welt bzw. Weltlichkeit sind nicht zuletzt bildungstheoretisch wichtige Bezugspunkte, die, etwa bei Humboldt oder Horkheimer, auf einen bestimmten Begriff von Welt angewiesen sind. Finks Begriffe von Welt und Weltlichkeit lassen sich auch für erziehungstheoretische Überlegungen zu einer pädagogischen Vermittlung von Welt fruchtbar machen.¹⁷

Die daseinsentlastende Funktion des Spiels ließe sich auch bildungstheoretisch aufnehmen und für eine bildungstheoretische fundierte Theorie der Sorge und Fürsorge fruchtbar machen. Denn nach Fink ist Spielen keineswegs zwecklos. Fink grenzt sich damit von der ästhetischen Tradition Kants und Schillers ab. Viel eher könnte das Spiel als Entlastung aufgefasst und so als eine Art Selbstsorge verstanden werden, mit der ein Verweilen im Wirklich-Unwirklichen möglich wird und damit, wie an anderer Stelle ausgeführt, kulturelle Bildung.¹⁸ Spiel könnte dann auch zu einer Frage der Lebenskunst werden, die zu kultivieren und zu üben wäre.¹⁹ Pädagogisch würde damit die Frage adressiert werden, wie und ob Spiel sich in diesem Sinne als eine sorgende Praxis verstehen ließe und wie und ob sie als solche geübt werden könnte.

Zuletzt erscheinen noch zwei weitere Anschlussstellen, die sich in den Stichworten »Spielzeug« und »Spielgemeinschaft« artikulie-

National University, Korea, 25.-26.11.2022: https://www.researchgate.net/publication/365365180_Embodiment_and_Mediality_of_Touch_and_Bildung_-_Or_Why_there_cannot_be_an_authentic_experience_in_Lifeworld_as_well_as_Online (zuletzt abgerufen am 11.05.2023).

¹⁵ Marc Fabian Buck »Gamification von Unterricht als Destruktion von Schule und Lehrberuf«, in: *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik* 93 (2017), 268–282.

¹⁶ Steffen Wittig, *Die Ludifizierung des Sozialen. Differenztheoretische Bruchstücke des Als-Ob*, Paderborn 2018.

¹⁷ Malte Brinkmann »Das Zeigen der Welt. Weltlichkeit und Gegeben-sein in der Erziehung«, in: *Vierteljahrsschrift für Wissenschaftliche Pädagogik* 98 (2022), 166–184.

¹⁸ Malte Brinkmann / Carlos Willat, »Ästhetische Bildung. Eine phänomenologische und bildungstheoretische Vergewisserung«, in: *Zeitschrift für Pädagogik. Themenschwerpunkt: Ästhetische Bildung in der Schule*, Ausgabe 6/2019, 824–844.

¹⁹ Malte Brinkmann »Übungen der Selbstsorge und Achtsamkeit. Überlegungen zu einer Theorie der Bildung als koexistenzielle Praxis und Übung im Anschluss an M. Foucault und E. Fink«, in: *Geschichte und Gegenwart der Erziehungsphilosophie*, hrsg. von Dennis Sölch, Stuttgart 2023.

ren. Diese möchten wir im Folgenden etwas näher in den Blick nehmen.

3.1 Spielzeug

Ein wichtiges Strukturmerkmal des Spiels für Fink ist das Spielzeug. Auch in der Pädagogik hat die Auseinandersetzung mit Spielzeugen eine lange »Tradition«.²⁰ Dabei bietet sich in besonderer Weise ein Bezug zu Friedrich Fröbel an, der das Spiel als einen sinnlich-ästhetischen Weltzugang versteht.²¹ Fröbel beschäftigt sich in den späten 1830er Jahren mit Spielzeugen, die er »Spielgaben« nennt. Im Hintergrund seiner Ausarbeitungen der Spielgaben steht eine pädagogische Anthropologie, die davon ausgeht, »Innerliches äußerlich, Äußerliches innerlich zu machen für beydes die Einheit zu finden«.²² Diesen vermittelnden Vorgang gibt Fröbel den Namen »Lebenseinigung«²³. Er sieht darin eine bildungstheoretische Bestimmung des Menschen und zugleich ein Erziehungsziel. Für eine solche Vermittlung bedarf es etwas Drittes. Hier liegt der Bezug zum Spiel und damit auch zu den Spielgaben. Das Spiel versteht Fröbel als Idealform einer solchen Vermittlung.²⁴ Wichtig erscheint dabei, dass sich Spielen im frühen Kindesalter durch die bereits erwähnten Spielgaben (z. B. den Ball oder eine Art Baukastenprinzip) strukturieren lässt. Diesen kommen nach Fröbel drei Dimensionen zu: die materiale-funktionale Dimension, die symbolische Dimension sowie die durch leiblich-sinnlichen Erfahrungen geprägte ästhetische Dimension.²⁵

²⁰ Volker Mehringer / Wiebke Waburg (Hrsg.), *Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte*, Wiesbaden 2020.

²¹ Friedrich Fröbel, *Gesammelte Schriften Bd. 2. Friedrich Fröbel in seiner Entwicklung als Mensch und Pädagoge. Ideen Friedrich Fröbels über die Menschenerziehung und Aufsätze verschiedenen Inhalts*, hrsg. von Wichard Lange, Berlin 1966.

²² Friedrich Fröbel »Die Menschenerziehung«, in: *Friedrich Wilhelm August Fröbel*, hrsg. von Helmut Heiland, Baltmannsweiler 2002, 120–182.

²³ Friedrich Fröbel »Die Menschenerziehung«.

²⁴ Thomas Höhne »Spiel als sinnlich-ästhetischer Weltzugang. Friedrich Fröbels Spielpädagogik als Praxis Ästhetischer Bildung«, in: *Geschichte der ästhetischen Bildung. Klassik und Romantik*, hrsg. von Leopold Klepacki und Jörg Zirfas (Bd. 3/2), Paderborn 2016, 175–187.

²⁵ Exemplarisch für eine Spielgabe ist der Ball. Dieser ist rund und liegt in einer bestimmten Form in der Hand. Hinzu kommt eine symbolische Dimension. Der Ball ist auch ein Abbild eines geschlossenen Ganzen, eine ruhende Einheit und symboli-

Wie Fröbel erkennt Fink das Spielzeug als einen wesentlichen Bestandteil des Spiels. Anders als Fröbel versucht Fink zunächst nicht Typen von Spielzeugen auszuweisen oder zu differenzieren. Er fragt vielmehr nach der »Natur des Spielzeuges« (20) und nach deren Erfahrungsweisen. Für Fink ist das Spielzeug durch einen magischen Charakter gekennzeichnet. Es hebt sich dadurch von Kunst- und Naturdingen ab, denn letztere sind beides, »Dinge in einer gemeinsamen und umfangenden Gesamtwirklichkeit« (21). Das Spielzeug hat also eine Doppelbedeutung. Es ist einerseits ein Ding in der Wirklichkeit und hat darüber hinaus eine »andere geheimnisvolle ›Realität‹« (21). Dieses »Mehr« des Spielzeugs liegt darin, dass es Stellvertretung für alle Dinge überhaupt ist: »Im Spielzeug konzentriert sich das Ganze in einem einzelnen Ding« (22). Das Spielzeug gerät im Spiel in seiner schöpferischen Bezugnahme zur Welt zu einem Symbol.

So lässt sich festhalten, dass sich die pädagogische Bedeutung von Spielzeugen unmittelbar und alltagsweltlich erschließt. Sie kann zunächst mit Fröbel in mehrere Dimensionen ausdifferenziert und mit einer bildungs- und erziehungstheoretischen Perspektive zusammengebracht werden. Mit Fink lässt sich darüber hinaus der ontologische Status von Spielzeugen näher in den Blick bringen. Mit dem Hinweis auf den magischen Charakter des Spielzeugs und den damit verbundenen Weltbezug sowie auf das Spannungsgefüge von Wirklichkeit und Unwirklichkeit gelingt es Fink, über materialistische oder ästhetische Zugänge hinausgehen.

3.2 Spielgemeinde

Ein zweites Strukturmerkmal, auf das Fink hinweist, ist das der Spielgemeinschaft. Mit Gemeinschaft ist jedoch nicht auf Formen von Erlebnis- und Gemeinschaftspädagogik hingewiesen, die durch spielerische Handlungen hervorgebracht werden sollen. Fink sieht Gemeinschaft oder Gemeinde vielmehr in einer coexistenziellen Perspektive auf Spielen als Mit-Spielen. Fink kann hier an Pestalozzi

sirt damit auch die Welt bzw. wird die Welt durch den Ball repräsentiert (»B-All«). Das heißt, das Kind erfährt mit dem Ball etwas über sein Verhältnis von seinem Selbst und dem Gegenstand, aber auch zu seiner Beziehung zur Welt. Zugleich vermittelt der Ball aber im Fühlen seiner Beschaffenheit auch basale leiblich-sinnlichen Erfahrungen.

anknüpfen. Pestalozzi musste 1799 seine Erziehungsanstalt für Arme in Stans wieder schließen. Im sog. »Stanser Brief« gibt er Rechenschaft von seinem Scheitern. Und dort lässt sich bereits neben anderen pädagogischen Grundmotiven auch die Betonung des Gemeinschaftlichen finden, wenn er Erziehung als einen Umgang eines älteren Erziehers mit jüngeren Zöglingen denkt und daraus – das erscheint entscheidend – folgert, dass der Erzieher »eine Selbstverständigung mit den Zöglingen versuchen muss«²⁶. Konkret bedeutet das, dass Pestalozzi bereits dort eine Mitbeteiligung der zu Erziehenden an der erzieherischen Arbeit im Sinn hat.²⁷ Bei Pestalozzi wird also das Miteinanderleben zum bedeutenden Erziehungsmoment. Hier kann die erziehungswissenschaftliche Bedeutung des Mitmachens aufscheinen, der sich Fink sehr viel später noch einmal in *Erziehungswissenschaft und Lebenslehre*²⁸ widmen wird. Wenn Fink also festhält, dass Spielen ein »Miteinanderspielen, eine innige Form der menschlichen Gemeinschaft« (19) sei, so ließe sich mit Pestalozzi sagen, dass es im Spiel erzieherisch darum gehe, dass der Erzieher mitspiele, dass Erzieher und Zöglinge zusammen miteinander spielten. Die Spielgemeinschaft könnte dann als ein spezifisch pädagogisches Verhältnis in den Blick genommen werden, in dem sich alle auf das Spiel einlassen und es mitgestalten können. Denn jedes Spielen ist auch eine »magische Produktion einer Spielwelt« (24) in der spielerisch (unwirkliche) Wirklichkeiten, aber auch Normen (Spielregeln) und Normativität (eine Bewertung dieser Regeln im Handeln) produziert werden. Spielen könnte vor dem Hintergrund insofern pädagogisch bedeutsam werden, als dass im Mit-Spielen als erzieherische Praxis eine bestimmte Lebenslehre mit-gezeigt werden könnte.

4. Abschluss

In *Oase des Glücks*, so haben wir eingangs gezeigt, stellt Fink einen spekulativen Spielbegriff vor, der nicht unmittelbar eine erziehungs- und bildungstheoretische Perspektive bereithält. Solche kann erst gewonnen werden, wenn Finks Überlegungen als Anlass zum »Wei-

²⁶ Eugen Fink, *Geschichte der Pädagogik der Neuzeit*, hrsg. von Anselm Böhrner (EFGA 20,2), Freiburg/München 2021, 722.

²⁷ Johann Heinrich Pestalozzi *Kleine Schriften zur Volkserziehung und Menschenbildung*, hrsg. Theo Dietrich, Bad Heilbrunn 1991.

²⁸ Eugen Fink, *Erziehungswissenschaft und Lebenslehre*, Freiburg 1970.

terdenken genommen werden. Dann lassen sich Anschlussstellen markieren, von denen wir besonders zwei vertieft haben. Zum ersten lässt sich mit Fink der ontologische Status von Spielzeugen und damit ihre Bezogenheit auf die Welt ausweisen und näher beschreiben. Damit können Spielzeuge im Spannungsfeld wirklicher Unwirklichkeit reflektiert und nicht mehr nur in einer materialistischen oder ästhetischen Perspektive thematisiert werden. Zum zweiten haben wir die grundlegende gemeinschaftliche Dimension des Spiels als Anschlussstelle ausgewiesen. Mit Fink und Pestalozzi kann es hier möglich werden, die Spielgemeinschaft als ein pädagogisches Verhältnis zu beschreiben. Darüber hinaus erscheinen die von uns als Anschlussstellen markierten Themen von Bildlichkeit, Unwirklichkeit/Wirklichkeit, der Weltlichkeit sowie der Sorge ebenso für erziehungswissenschaftliche Zusammenhänge ertragreich. Auseinandersetzungen solcherart bieten einen Ausblick auf Fragen und Diskussionen zwischen Philosophie und Erziehungswissenschaft, die besonders im Kontext der Erschließung nicht veröffentlichter Schriften Finks im Rahmen der Eugen-Fink-Gesamtausgabe möglich werden.

Übersetzungsschwierigkeiten bei philosophischen und poetischen Texten am Beispiel des Textes *Oase des Glücks* von Eugen Fink

Die einzelnen Wissenschaftsgebiete sind mannigfach verzweigt, und jeder Zweig hat seine eigene Terminologie und damit eine eigene Sprache und eine eigene Art und Weise, wie Inhalte zum Ausdruck gebracht werden. Diese Sprachen unterscheiden sich von dem gewohnten, »alltäglichen« Ausdruck, damit sie ein spezifisches Wissen auf eine dieser Sache angemessene Art darlegen können. Die Übersetzung philosophischer Texte fällt im Allgemeinen in den Bereich der Fachübersetzung, da es sich bei der philosophischen Sprache um ein »Sprachspiel« ganz eigener Art handelt, das sich von denjenigen des Alltags – wie Informationsaustausch, Begrüßungen, Komplimente, Kauf- und Verkaufsvorgänge und gewöhnliche Gespräche – unterscheidet, weil es eben nicht im alltäglichen Gebrauch einer Sprachgemeinschaft geläufig ist. Die einer Sprachgemeinschaft geläufige »Alltagssprache« ist die Sprache, die in Diskursen der alltäglichen Lebenspraxis gesprochen und zur unproblematischen Verständigung bei geteiltem Hintergrundwissen jederzeit verwendet werden kann. Der alltägliche Sprachgebrauch unterscheidet sich vom Sprachgebrauch des Schriftstellers, aber auch von den durch spezialisierte Terminologien geprägten Fachsprachen von Medizinern, Ingenieuren, Juristen und anderen, wenn sie Forschungsarbeiten in oder Handreichungen zu ihren Fachgebieten verfassen.

Die Übersetzung solcher Fachtexte wirft eine Reihe von Problemen auf, die einerseits mit dem Vokabular und seiner Übertragung in die Zielsprache zusammenhängen und andererseits mit der Struktur des Textes selbst, seiner sprachlichen und inhaltlichen Schablone, die sich aus der Spezifität der eigenen Pragmatik – wie etwas zum Aus-

druck gebracht werden will – ergibt. Dies erfordert eine grundlegende Auseinandersetzung, wie bei solchen Übersetzungen vorzugehen ist.

In der Praxis der Übertragung von disziplinspezifisch geprägten Texten stellt sich die Übertragung des philosophischen Begriffs als eigene Problemstellung dar: gerade für mich persönlich, im zeitgenössischen arabischen Denken im Allgemeinen und im philosophischen Studium im Besonderen. Nicht zuletzt wird diese Problematik an den unterschiedlichen Formen der philosophischen Diskurse im arabischen und europäischen Raum ersichtlich, was dazu führt, dass weitere Probleme des interkulturellen Dialogs in der Übersetzung bedacht werden müssen.

Zweifellos hat jede Wissenschaft eine Reihe von Stützen, auf denen sie baut, sei es ihr Gegenstandsbereich, sei es ihre Methodik und schließlich ihre Terminologie. Gerade die Terminologie ist in den verschiedenen Wissenschaften von großer Bedeutung, insofern hier die Bedeutung der Begriffe bestimmt wird. Aus diesem Grund zählt die Arbeit am Begriff zu den Prinzipien der Wissenschaft und ihren Schlüsseln, die Wissenschaft Betreibende eigens betrachten müssen. Bevor ich in diesem Beitrag die zentralen philosophischen Begriffe vorstelle, die Eugen Fink in seinen Werken *Spiel als Weltsymbol* und *Oase des Glücks* verwendet und die sich deutlich vom Vokabular der Alltagssprache unterscheiden, werde ich die Frage des Begriffs in einem weiteren Kontext ansprechen: Welche Rolle spielt er im Wissenssystem und was könnte seine Funktion im Lichte kulturellen Austausches und Verständigung sein? Eine gewisse Vereinheitlichung der philosophischen Fachterminologie ist aufgrund der Vielzahl der arabischen Länder für den arabischen Raum besonders wichtig.

Der Zugang zur Wissenschaft geht von ihren Türen aus, und die Terminologie ist ihr »Schlüssel«. Al-Masdi sagt:

Die Schlüssel zur Wissenschaft sind ihre Begriffe, und die Begriffe der Wissenschaft sind ihre endgültigen Früchte. Von jeder Wissenschaft gibt es ein System von Funktionen, deren Bedeutungen nichts als die Achsen der Erkenntnis selbst und die Inhalte ihrer Bestimmung aus der Gewissheit der Erkenntnis und der Wahrheit der Terminologie sind.¹

Für die Übersetzung ist es daher wesentlich, sich bewusst zu machen, warum die sprachwissenschaftliche Reflexion über Begriffe so wichtig

¹ Abd al-Salam Al-Masdi, *Foundational Investigations in Linguistics*, United Dar al-Kitab al-Jadeed, Libyen 2010, 43 (meine eigene Übersetzung).

ist, da mit ihnen Konzepte in der alltäglichen Kommunikation wie auch in der wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeit vermittelt werden. Daher muss immer mitbedacht werden, wie durch die Übersetzung Sinn und Bedeutung der Begriffe definiert werden. Bei meiner Übersetzung der Werke *Metaphysik und Tod* und *Oase des Glücks* habe ich festgestellt, dass das arabische philosophische Vokabular durch eine Vielzahl von scheinbaren Synonymen bestimmt ist, die man als große terminologische Streuung oder als einen terminologischen Pluralismus bezeichnen kann, was schnell zu einem idiomatischen Chaos bei der Übertragung philosophischer Begriffe vom Deutschen ins Arabische führt. Dazu trägt insbesondere bei, dass es keine Lexika für philosophische Begriffe gibt und dass es schwierig ist, ein korrektes und genaues arabisches Äquivalent für den westlichen philosophischen Begriff zu finden. Dies ist auf die unterschiedliche intellektuelle und philosophische Ausbildung derjenigen zurückzuführen, die den Begriff übersetzen. Philosophische Begriffe werden in der arabischen philosophischen Literatur durch die Gestaltung, Arabisierung oder Ableitung in Umlauf gesetzt. Es gibt somit viele Begriffe in der arabischen Philosophie, die aus dem abendländischen Denken importiert wurden. Diese Begriffe wurden in das arabische philosophische Werk übernommen, stehen damit jedoch in einem Kontext ihrer ursprünglichen Tradition, der womöglich gar nicht bekannt ist.

In der Tat habe ich versucht, mit Hilfe einiger linguistischer Wörterbücher Äquivalente für zentrale von Fink geprägte Begriffe zu finden, aber ich habe keine Entsprechung für sie gefunden. Folglich musste ich neue philosophische Begriffe entwickeln, die zu den Bedeutungen der aus dem Deutschen übersetzten Begriffe hinführen. Das setzt voraus, dass ich die Begriffsgeschichte und seine vielfältigen Konnotationen verstehe, gleichzeitig bin ich aber auch verpflichtet, das entsprechende arabische Äquivalent gemäß den Regeln der arabischen Wortwahl und seiner Bedeutung zur Verfügung zu stellen. Die Übersetzung des Begriffs erfordert in jedem Fall nicht nur die Beherrschung der Sprache, sondern auch die genaue Kenntnis der umfassenden Bedeutungen, die ein Text sowohl in der Herkunfts- als auch in seiner Zielsprache hat. Manchmal entdecken arabische Übersetzer, dass bei der Sprache des übertragenen philosophischen Textes Ambiguität vorliegt. Dann versuchen sie, sich in irgendeiner Weise durch die Auswahl der passenden Wörter die Bedeutung des übersetzten Textes mit äußerster Genauigkeit zu treffen. Dann wird zum Beispiel eine Gruppe von Synonymen oder ähnlichen Begriffen

genutzt, um die unterschiedlichen Bedeutungen zu erfassen. Aber die Entwicklung der philosophischen Terminologie führt oft zum Aufbau einer anderen philosophischen Struktur, um den sprachlichen Charakter des Arabischen nicht zu ignorieren. Was in der Sprache der Philosophie geschieht, ist eine strukturelle sprachliche Umwandlung, da die meisten arabischen Übersetzer Wortbedeutungen kombinieren und die Übersetzung dem Stil des Arabischen gemäß durchführen.

Es gibt viele Gründe, die mich dazu veranlasst haben, die Übersetzung von Finks Werk ins Arabische zu wählen, zwei aber sind besonders wichtig: Zum einen führt schlicht die Tatsache, dass es keine Übersetzungen der philosophischen Werke Eugen Finks ins Arabische gibt, dazu, dass Bemühungen um neue Übersetzungen gering bleiben, da sich niemand auf bereits vorhandene Ansätze, Finks philosophische Begrifflichkeit zu erschließen und zu übersetzen, stützen kann. Zum anderen ist Eugen Finks Denken auch in der Tradition der europäischen Philosophie verankert und setzt sich explizit damit auseinander, so dass durch seine Übersetzung vom Deutschen ins Arabische zudem die Vermittlung dieser Tradition selbst vorangebracht würde. Die Übersetzung war und ist noch eine der notwendigen Methoden für den intellektuellen und kognitiven Fortschritt der Nationen. Durch diese intellektuelle Praxis können die Nationen andere Nationen betrachten und deren philosophisches geistiges Erbe kennen lernen.

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren

Qasim Jebur Abrah Alhachami wurde 1967 in Thi Qar im Irak geboren und studierte ab 1985 Deutsch an der Sprachfakultät der Bagdader Universität. Er promovierte 2016 an der Universität Mannheim zum Thema »Das gesungene Wort im DaF-Unterricht«. Seit 2008 arbeitet er als Dozent an der Übersetzungsabteilung des College of Arts der Universität Wasit. Er beschäftigt sich u. a. mit der Übersetzung der philosophischen Texte von Eugen Fink und hat bereits die Texte *Metaphysik und Tod*, *Oase des Glücks* und *Spiel als Weltsymbol* übersetzt.

Peter Bauer machte 2020 seinen Masterabschluss in Erziehungswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz mit der Arbeit *Philosophie – Kosmologie – Anthropologie. Der Denk-Weg Eugen Finks*. Gegenwärtig promoviert er an der Technischen Universität Dresden zu Finks pädagogischer Anthropologie und Erziehungsphilosophie.

Anselm Böhmer ist Professor für Allgemeine Pädagogik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Seine Forschungsschwerpunkte sind Allgemeine Erziehungswissenschaft, Bildung in der späten Moderne, soziale Ungleichheit, Migration und Digitalität.

Malte Brinkmann ist Professor für Allgemeine Erziehungswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin. Seine Forschungsgebiete liegen in den Bereichen Theorie der Bildung und Erziehung, Theorie und Empirie des Lehrens und Lernens und der Übung, Qualitative Videographie und Unterrichtsforschung sowie in der Phänomenologischen Erziehungswissenschaft.

Virgilio Cesarone ist ordentlicher Professor an der Universität »G. D'Annunzio« in Chieti-Pescara, wo er Religionsphilosophie und soziale Ontologie lehrt. Seine Veröffentlichungen und Forschungsinteressen konzentrieren sich auf die Verflechtung von Anthropologie,

Religion und Politik auf der Grundlage eines hermeneutisch-phänomenologischen Leseschlüssels.

Giovanni Jan Giubilato studierte Philosophie, Anthropologie und Ästhetik in Bologna, Padova und Freiburg. Seit 2011 hat er mit verschiedenen Universitäten in Mexiko, Kolumbien, Italien und Brasilien kooperiert. Er promovierte über Eugen Fink, ist Autor verschiedener Studien und Artikel zum Werk Eugen Finks und Mitglied des *Eugen-Fink-Zentrums Wuppertal* (EFZW).

Stephan Grätzel war von 1998 bis 2018 Universitätsprofessor für Philosophie an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und leitete den Arbeitsbereich *Praktische Philosophie* sowie die internationalen Forschungsstellen zu *Maurice Blondel* und *Eugen Fink*. Zahlreiche Veröffentlichungen u. a. *Philosophie des Weins* (mit P. Rehm-Grätzel), Würzburg 2022, *Versöhnung. Die Macht der Sprache*, Freiburg 2018.

Annette Hilt vertritt die Professur für Philosophie und ihre Didaktik an der PH Karlsruhe. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Phänomenologie und Hermeneutik sowohl in ihren historischen Kontexten als auch in zeitgenössischen Herausforderungen ihrer Anwendung. Thematisch arbeitet sie an Fragen der Philosophischen Anthropologie, der Kultur- und Sozialphilosophie, der Philosophie der Bildung und der Ethik.

Guy van Kerckhoven ist seit 2015 emeritierter Professor für Philosophie der Fakultät für Architektur an der Universität Leuven. Er veröffentlichte zahlreiche Werke u. a. zu Wilhelm Dilthey, Edmund Husserl, Eugen Fink und Hans Lipps.

Michael Medzech unterrichtet Philosophie und Englisch an einem Gymnasium bei Minden und promovierte mit einer Arbeit zu Martin Heidegger in Vallendar. Er nahm unter anderem universitäre Lehraufträge an den Universitäten Braunschweig und Bielefeld wahr und ist derzeit Research Associate an der Universität Erfurt. Seine derzeitigen Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Phänomenologie, der Logik und der Sozialphilosophie sowie der Didaktik und der allgemeinen Pädagogik.

Cathrin Nielsen studierte Philosophie, Ältere Germanistik und Musikwissenschaft in München, Berlin und Tübingen und wurde mit einer Arbeit über Martin Heidegger promoviert. Nach langjähriger Lektoratstätigkeit sowie Lehr- und Forschungsaufenthalten in Freiburg, Prag, Kyoto, Wien und Berlin ist sie derzeit Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Phänomenologie und Theoretische Philosophie an der Bergischen Universität Wuppertal. Sie ist Mitbegründerin der Eugen Fink Gesamtausgabe und seit 2019 Wissenschaftliche Geschäftsführerin des Eugen Fink Zentrums Wuppertal.

Rolando González Padilla studierte Philosophie in Havanna (Kuba), Puebla (Mexiko) und Barcelona (Spanien) und promovierte nach einem einjährigen Forschungsaufenthalt in Freiburg i. Br. in Philosophie an der Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Gegenwärtig habilitiert er sich in Philosophie an der Universität Erfurt und ist dort Lehrbeauftragter. Seine Forschungsschwerpunkte liegen u. a. in der Ontologie des Lebendigen, der Umweltethik, der Phänomenologie, der philosophischen Kosmologie und der Philosophie der Biologie.

Thomas Sojer hat Katholische Theologie, Klassische Philologie und Philosophie in Graz, Innsbruck, Luzern und London studiert und arbeitet aktuell als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Philosophie der Katholischen Fakultät der Universität Erfurt.

Steve Stakland is Professor of Philosophy at the Northern Virginia Community College. He is the author of *Exploring What is Lost in the Online Undergraduate Experience: A Philosophical Inquiry Into the Meaning of Remote Learning* and the editor of a forthcoming volume of essays from Bloomsbury press *The Phenomenology of Play: Encounters with Eugen Fink*.

Martin Weber-Spanknebel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Allgemeine Erziehungswissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin. Seine Forschungsinteressen umfassen die Theorie Eugen Finks für die erziehungswissenschaftliche Reflexion, Gemeinschaft, Sozialität und Teilen aus grundlagentheoretischer Perspektive, Pädagogische Metaphorologie und Theorien des Erzählens in der Pädagogik.

Holger Zaborowski hat Philosophie, katholische Theologie und klassische Philologie in Freiburg, Basel und Cambridge studiert und in Oxford und Siegen promoviert. Seit 2020 ist er Professor für Philosophie an der Katholisch-Theologischen Fakultät der Universität Erfurt. Schwerpunkte seiner Arbeit sind Religionsphilosophie, politische Philosophie, Philosophie der Kunst, Phänomenologie und Hermeneutik.