

## 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Im Jahre 1960 erschienen dann die beiden Bücher: *Spiel als Weltsymbol* und *Nietzsches Philosophie*.<sup>3</sup> In der Schlusspartie von

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup> In

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

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

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

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

ihrem »Nachwort«<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup> 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

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

<sup>9</sup> 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«. <sup>10</sup> 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. <sup>11</sup> Und gerade im Kontrast zu einer magischen und metaphysischen Deutung des Spielphänomens hebt Fink zum Schluss die »Weltbedeutung« des Menschenspiels hervor, <sup>12</sup> indem er die *spekulativen Gleichnisse* heranzieht, die wir durch das Studium der *Fragmente* Heraklits <sup>13</sup> und die Lektüre von Nietzsches *Zarathustra* kennen, <sup>14</sup> und indem er ein Wort Rilkes aus dem Gedicht »Der Ball« zitiert und kommentiert. <sup>15</sup>

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,

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

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

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

<sup>13</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 28.

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

<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup> Vielleicht liegen hier Chancen für eine produktive Weiterführung der anregenden Beiträge, die Fink zum Thema des »Spiels« geleistet hat.<sup>18</sup>

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

<sup>16</sup> 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.

<sup>17</sup> 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).

<sup>18</sup> 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«. <sup>19</sup> 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. <sup>20</sup> 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«. <sup>21</sup>

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 <sup>22</sup> wie zum

<sup>19</sup> 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.

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

<sup>21</sup> 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 Einzel Ding (etwas 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*.«

<sup>22</sup> 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 erstrecke 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.<sup>23</sup> 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.<sup>24</sup> Keineswegs ist das »Puppenspiel« auf die Übernahme der Mutterrolle beschränkt.<sup>25</sup> 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

<sup>23</sup> 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.

<sup>24</sup> 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*.«

<sup>25</sup> 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.<sup>26</sup> 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.<sup>27</sup> »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.«<sup>28</sup> »Der Zauber und das Oasenglück des Spiels«, »das kleine, aber in sich runde Glück«,<sup>29</sup> 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.«<sup>30</sup> 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«<sup>31</sup>, 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«<sup>32</sup>, dass »das Kindheitsglück, seine Spielseligkeit« im »Dahinleben in

<sup>26</sup> 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.«

<sup>27</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 387.

<sup>28</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 364.

<sup>29</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 362.

<sup>30</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 364.

<sup>31</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 358.

<sup>32</sup> 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«<sup>33</sup> – 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«.<sup>34</sup> Denn im Spiel offenbart sich »eine *Grundweise eines menschlichen Umgangs mit dem Möglichen und Unwirklichen*«.<sup>35</sup>

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«.<sup>36</sup> »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-

<sup>33</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 359 f.

<sup>34</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 360.

<sup>35</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 360.

<sup>36</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363.

stellt.«<sup>37</sup> 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.«<sup>38</sup> Dabei befinden »die Spielenden sich ›in‹ der Spielwelt, die Zuschauer ›vor‹ der Spielwelt«.<sup>39</sup> Ihr Kulminationspunkt erreicht die Spielszene, wenn »in der Unwirklichkeit des Spiels die *Überwirklichkeit des Wesens* erscheint«. »Das Darstellungsspiel zielt auf eine Bekundung des Wesens.«<sup>40</sup> Ein solches »epiphanisches« Erscheinungsgeschehen<sup>41</sup> scheint dem Kinderspiel wesensfremd zu bleiben, insbesondere dann, wenn das Puppenspiel uns sein *solipsistisches Gehabe* zukehrt.<sup>42</sup> 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.

<sup>37</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363 f.

<sup>38</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 383 f.

<sup>39</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 392.

<sup>40</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 394.

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

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