

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, Rätselhaftes, 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 »wesenshaft-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 *Spiellust* 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: *Spiellust*, *Spielsinn*, *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., *Epilog 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 scheinengewebten 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 herzhaft 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.

