

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 Schöpfung – 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 Zerstreuung 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 philosophisch-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 zweckstrebigsten 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, sogar 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 Mysten und Epopoten 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 unbekannten 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 Träumeri 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.