

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 gescheit 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 Kollegheften 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 wohlgemerkt 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 *Einführung 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.

Zweifelloos 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.