

## Die sozialethische Dimension des Grundphänomens »Spiel«

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

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

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

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

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

<sup>2</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 431.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ich möchte diese »Eigenbedeutung des Spiels«<sup>10</sup> im Vergleich von Eugen Finks und Hans Jonas' anthropologischen Überlegungen skizzieren, da Jonas in mehrerlei Hinsicht ähnlich verfährt wie Fink: Zum einen entwickelt er alternative Leitmodelle für die *differentia specifica* von uns Menschen – bei Jonas sind dies Werkzeug, Bild und Grab<sup>11</sup> – und kommt hier in gewisser Weise auf einer phänomenalen

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

<sup>8</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 433.

<sup>9</sup> Vgl. dazu den Beitrag von Stephan Grätz in diesem Band.

<sup>10</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 363.

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

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

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

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

---

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

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

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

<sup>15</sup> Vgl. dazu in diesem Band den Beitrag von Virgilio Cesarone.

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

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

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

<sup>16</sup> Vgl. Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 47.

<sup>17</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 269 ff.

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

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

Mit dem bildnerischen Tun ist auch unser kognitives Vermögen verbunden: Sehen ist Bilden, »(e)in Bild zu machen setzt die Fähigkeit voraus, etwas als ein Bild wahrzunehmen; und etwas als ein Bild und nicht nur als ein Objekt wahrnehmen bedeutet, auch imstande zu sein, eines zu machen.«<sup>20</sup> Mit dem Bildvermögen entsteht so eine neue, eigene Art von Wirklichkeit und erhält Bedeutung: Wir stellen nicht nur Bilder her, sondern sehen über diese Bilder unsere Welt. Menschliche Welt ist Bildwelt, und die zeichnet sich aus durch eine erkennbare Ähnlichkeit, die intentional hergestellt<sup>21</sup> und deswegen konstitutiv unvollständige Ähnlichkeit und nicht einfach nur Reproduktion ist:<sup>22</sup>. Dabei wird das nur Flüchtige in unserer Sinnenwelt, auch das Unsichtbare oder Abwesende zur Darstellung gebracht und wird »herausgehoben aus dem Kausalverkehr der Dinge«.<sup>23</sup>

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

---

<sup>19</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 269.

<sup>20</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 278.

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

<sup>22</sup> Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 270.

<sup>23</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 274.

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

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

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

<sup>25</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 285 f.

<sup>26</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 285.

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

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

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

---

<sup>27</sup> Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 286.

<sup>28</sup> Hans Jonas, »Homo pictor«, 286.

<sup>29</sup> Vgl. Hans Jonas, »Homo pictor«, 300 f.

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

<sup>31</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 436.

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

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

---

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

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

<sup>34</sup> Vgl. dazu den Beitrag von Virgilio Cesarone in diesem Band.

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

<sup>36</sup> Vgl. dazu Lambert Wiesing, *The Philosophy of Perception*, 100.

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

Die Struktur des Spiels – in der Spielstimmung der Lust, dem Spielsinn, der Spielgemeinde, der Spielregel, dem Spielzeug und der Spielwelt – führt immer wieder zum »Imaginären« (vgl. 25): Doch was meint dies? Das Imaginäre als Schein gegenüber einer Wirklichkeit zu fassen, geht von der Überzeugung aus, dass Imaginäres gemacht und nachgebildet sei anhand dessen, was ist; doch wie kommt dann solches Wirkliche ‚ins Sein‘? Hier zeigt sich gerade etwas für das Spiel, aber eben auch für unser Weltverhältnis Grundlegendes, das Medium unserer Erfahrungen ist, aber nicht wie etwas Gegenständliches gefasst werden kann: Etwas, was in Differenz zu allem anderen Binnenweltlichen steht. Für Fink stellt sich die Frage, wie sich dieses Medium zeigt, wie wir uns in diesem Medium zeigen und uns zu ihm verhalten. »Das Spiel ist schöpferische Hervorbringung, ist eine Produktion. Das Produkt ist die Spielwelt, eine Sphäre von Schein, ein Feld, mit dessen Wirklichkeit es offenbar nicht gut bestellt ist. Und doch ist der Spielweltschein nicht einfach nichts. [...] Solcher ›Schein‹ hat mitunter eine stärkere erlebnishaft Realität und Eindruckskraft als die massiven Alltagsdinge in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit.« (26) Schein hat einen besonderen Seinsrang: »Schein solcher Art ist eine *eigenständige* Sorte von Seiendem<sup>38</sup> und enthält als konstitutives Moment seiner Wirklichkeit ein spezifisch ›Unwirkliches in sich« (27); dieses gleicht einem Bild, das nicht nur in einer Ähnlichkeits- oder Repräsentationsbeziehung zur Wirklichkeit steht, sondern *diese zeigt* oder noch mehr als dies: *zur Erscheinung bringt* im Sinne eines Symbols; es geht weniger um die Ähnlichkeit, sondern um die Beziehungen, die hier entstehen.<sup>39</sup> Es zeigen sich nicht Dinge bzw. Sachverhalte in abstrakter Bild- oder Zeichenhaftigkeit, sondern es zeigt sich Sinn, indem wir Erfahrungen mit dieser

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

<sup>38</sup> Wobei Fink in der weiteren Argumentation diese Begrifflichkeit des Seienden weiter dekonstruiieren wird.

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>44</sup> Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 64.

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

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

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

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

---

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

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

<sup>47</sup> Eugen Fink, *Pädagogische Kategorienlehre*, 65.

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

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

Vergegenwärtigen wir uns noch einmal Jonas' Ausgangsstellung einer philosophischen Anthropologie, die ihrem Gegenstand im Angesicht der kulturell sich wandelnden Menschenbilder entsprechen könnte: Aufgabe sei, »einige ausgewählte Merkmale des Menschen auf ihren Sinn zu befragen. [...] Meine Wahl fiel auf Werkzeug, Bild und Grab. [...] Zusammen liefern sie der Auslegung so etwas wie die Grundkoordinaten einer philosophischen Anthropologie.« Diese entsprechen einem »erfolgreichen Vorbild«, das nur in der Vorstellung existiert<sup>49</sup> – und wiederum durch Bilder in die Welt projiziert wird, wie sich dies an Jonas' Konzeption der Imagination darstellt.

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

<sup>48</sup> Vgl. dazu oben, FN 36.

<sup>49</sup> Hans Jonas, »Werkzeug, Bild und Grab«, 36 f.

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

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

»Wenn wir also nach den Wesensstrukturen des Menschen fragen, so leitet uns dabei weder die Blickrichtung auf eine in allem geschichtlichen Wandel sich durchhaltende Selbigkeit<sup>53</sup> noch eine sogenannte ›Wesens-Schau‹, die vom Faktischen absieht. Im Gegen teil, wir müssen versuchen, alle Aussagen über ›Grundphänomene‹ unserer Existenz in einer Auslegung unseres *heutigen Daseins* zu bewahren«:<sup>54</sup> Es könnte diese Aufgabe sein, die sich uns mit Fink bei der Frage nach der sozialethischen Dimension des Spiels stellt.

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

<sup>51</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

<sup>52</sup> Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 223.

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

<sup>54</sup> Eugen Fink, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, 26 f.