

# Interpretationen



Cathrin Nielsen

## Hin zu einer Ontologie des Spiels. *Oase des Glücks* im Kontext von Finks Denkweg



Eva Schwab, *Der Kirchgang* (2005; Privatbesitz)

### 1.

Entscheidend an der schmalen Schrift *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* (1957), als deren große, tiefer ausholende Schwester man *Spiel als Weltsymbol* (1960) betrachten kann, ist für mich vor allem das, was der Untertitel zum Ausdruck bringt: das Kreisen um eine »Ontologie des Spiels«. Die Frage nach der Ontologie des Spiels wiederum lässt sich als eine Vertiefung und kritische Reformulierung der phänomenologischen Methode begreifen, deren

Grundriss Eugen Fink in nuce bereits in seiner 1929 bei Husserl und Heidegger eingereichten Dissertation *Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit* vorgezeichnet hat.<sup>1</sup> Ausgangspunkt ist hier die Bildwahrnehmung: Jedes Bild (zum Beispiel als Gemälde an der Wand) bringt in den Ort, in den es eingefügt wird, eine spezifische »Unwirklichkeit« ein, eine imaginäre Welt, die sich nicht aus dem Gefüge unserer alltäglichen Wirklichkeit ableiten lässt. So erkenne ich beispielsweise in der kleinen Enkaustik oberhalb meines Schreibtisches, gleich neben der Lampe, den braunen Hinterkopf einer Person, die ihrerseits auf Dutzende junger Mädchen blickt, die aus dem dunklen Bauch einer Kirche strömen. Manche von ihnen halten die Köpfe gesenkt, andere Gesichter leuchten hell hervor und rufen in mir ein Haiku von Ezra Pound wach: »Das Erscheinen dieser Gesichter in der Menge: Blütenblätter auf einem nassen schwarzen Ast.«<sup>2</sup> Alles in diesem Bild ist in eine »bildweltliche Gegenwart«<sup>3</sup> gebannt, in der nichts »aussteht«: Ich muss auf nichts außerhalb ihrer rekurrieren, alles strömt mir entgegen, ist auf seine Weise *da*. Die imaginäre Welt des Bildes ist »gegenwärtig, an ihr selbst zugänglich«<sup>4</sup> – und doch ist sie zugleich auf spezifische Weise *unwirklich*. Sie ist nicht unwirklich oder imaginär wie etwas, das wir erinnern oder uns eigens in der Vorstellung vergegenwärtigen müssen, da es sich unserer Wahrnehmung entzieht. Diese in der Zeitlichkeit verwurzelten, nicht wahrnehmungsmäßig gegebenen intentionalen Akte bedürfen ja, anders als das Bild, gerade einer nachträglichen Vergegenwärtigung. Die Unwirklichkeit des Bildes ist vielmehr eine, die sich im Rahmen einer bestimmten *Wirklichkeit* einstellt, die ebenfalls wahrgenommen wird. Oder, mit Finks Worten: »[D]ie Unwirklichkeit einer Bildwelt ist nur, solange sie umgriffen wird von der Gesamt-

---

<sup>1</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, in: ders., *Studien zur Phänomenologie 1930–1939*, Den Haag 1966, 1–78.

<sup>2</sup> Ezra Pound, »In einer Station der Metro«, in: ders., *Personae / Masken. Gedichte*, übersetzt aus dem Englischen von Eva Hesse, München 1992, 175 (»The apparition of these faces in the crowd: / Petals on a wet, black bough«).

<sup>3</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 74.

<sup>4</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

wirklichkeit des Bildes, das die medienbildende Einheit von Bildwelt und Träger ist.«<sup>5</sup>

Wenn ich mich in den »Kirchgang« versenke, beziehe ich mich nämlich in einem, wie Fink sagt, »medialen Akt«<sup>6</sup> auf beides: auf die Bildwelt dort mit ihren ganz eigenen Koordinaten wie zugleich auf den Träger, an dem sie mir entgegentritt. Beide Gegebenheiten »überdecken« sich: Die Farbtöne sind sowohl Pigmente auf dem Nesselgewebe als auch die hellen Gesichter, Blumenkränze und Gewänder des aus dem dunklen Kircheninneren hervorquellenden festlichen Zuges, der das Bild rechts unten zu verlassen und oben wieder in es einzutreten scheint. In ihrem Zusammenfall mit Leinwand und Farbe wird »Der Kirchgang« zu einem »wirklichen ›Schein‹«,<sup>7</sup> während die Wirklichkeit von Leinwand und Farbe ihrerseits »durchsichtig« wird auf das Erscheinen des Bildes.

Es ist dieses »Durchsichtigwerden«, das Fink interessiert. Die besondere Mitgegenwart des Bildträgers *in der Weise der Transparenz* erlaubt es der Bildwelt nämlich, »an ihm« in den Raum einzutreten, und zwar als etwas, was in ihn zugleich einen Riss, eine unableitbare, ursprüngliche Dimensionalität einschreibt. Auf der anderen Seite legt sich die Bildwelt ihrerseits so über den Träger, dass dessen Wirklichkeit durch sie hindurch weiterhin gegenwärtig bleibt und die Bildwelt dadurch verortet (so wie das Wasser in der Spiegelung eines Baumes auf seiner Oberfläche der Wahrnehmung gegenwärtig bleibt). In diesem »Zwischen« von »trägerhafter« Verortung und Aufriss kommt zum Ausdruck, was der frühe Fink die »Fensterhaftigkeit«<sup>8</sup> des Bildes nennt, sein »Sichöffnen«, in dem zugleich eine »eigenartige ›Ichspaltung« des Bildbetrachtenden« wurzle: Wenn ich in die Welt von »Der Kirchgang« eintauche, bleibe ich zum einen das (am Schreibtisch sitzende) Subjekt der realen Welt, der das Bild »als Korrelat eines medialen Aktes angehört«. Durch seine Fensterstruktur fungiere ich jedoch

---

<sup>5</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75. Vgl. hierzu Hans Rainer Sepp, »Ort der imaginären Dinge«, in: ders., *Philosophie der imaginären Dinge*, Würzburg 2017, 420–448.

<sup>6</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

<sup>7</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 75.

<sup>8</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 77.

zugleich als »das Zentrum der Orientierung der Bildwelt«,<sup>9</sup> also als *ihr* Subjekt. Ich bin empirisch in der Wirklichkeit und *zugleich* »Einklasstor« und Nullpunkt der Orientierung für etwas, das dieser Wirklichkeit nicht zugehört und ihre Gegebenheitsweise übersteigt.

## 2.

Die im Zugleich von Träger und Bildwelt aufscheinende Fensterstruktur des Bildes – oder das »Sichöffnen« – wird in der VI. *Cartesianischen Meditation* wie in den umfangreichen Notizen, die ihre Genese begleiten, weitergedacht. Wie kann, so Fink, etwas beschrieben werden, dessen »Unwirklichkeit« einerseits analog zur »Wirklichkeit« wahrgenommen wird, andererseits aber den Bedingungen dieser Wirklichkeit radikal widerstreitet, ja sie im Grunde durchstreicht (Fink verwendet hierzu die griechische Negationspartikel *me-*)? Bedarf die besondere Gegenwart der Bildwelt, die sich in ihrer *Totalität* gerade nicht im Rekurs auf die Wirklichkeit fassen lässt, sondern mir in ihrem Erscheinen vollgültig entgegentritt, nicht einer anderen, ihrerseits inchoativen Herangehensweise und Begrifflichkeit, die ihrem ursprünglich-eröffnenden Charakter korrespondiert? Eine solche »genetische« Aufklärung müsste, statt auf eine entsprungene Wirklichkeit zu rekurrieren, auf den Ursprung selbst zurückgehen, und diesen lokalisiert Fink zunächst mit Husserl in der transzendentalen Subjektivität. Der Durchbruch auf diesen »Urboden« wird in der Epoché vollzogen, in der das Ich sich »entmenschet«, das heißt, »den transzendentalen Zuschauer in sich frei[legt]«, in ihn »vergeht«.<sup>10</sup> Es »vergeht« in ein anonymes Bewusstsein, das jeden individualisierenden Zug (jede ontische Wirklichkeit) von sich abgestreift hat. Dadurch nimmt es, so Fink, den Charakter einer »ontologische[n] Undurchsichtigkeit«,<sup>11</sup> ja »ontologischen Irrealität« an; es erscheint als etwas *Me-ontisches*, »auf das hin alles Seiende (Welt) relativ ist, [...] ein

<sup>9</sup> Eugen Fink, »Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (I. Teil)«, 78.

<sup>10</sup> Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation. Teil 1: Die Idee einer transzendentalen Methodenlehre*, hrsg. von Hans Ebeling, Jann Holl und Guy van Kerckhoven (Hua Dok 2), Dordrecht 1988, 43 f. (Hervorh. C. N.).

<sup>11</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 1. Die Doktorarbeit und erste Assistenzjahre bei Husserl*, hrsg. von Ronald Bruzina (EFGA 3.1), Freiburg/München 2006, 319.

Seiendes, das eigentlich kein Seiendes ist.«<sup>12</sup> Gleichzeitig bleibt jedoch das Ist, das Sein, als Faktum bestehen, allem voran in Gestalt des die Epoché ausübenden Ich selbst: Ich kann mich meinem eigenen Sein nicht wie ein Zuschauer gegenüberstellen (mich vergegenständlichen), ich bin ja immer schon dabei, ja noch mehr: Ich selbst *bin* dieses paradoxe Zugleich von Verortetheit, ontischer, individuierter Faktizität, und *zugleich* etwas transzendental Vorgängiges – ich selbst bin, jeder und jede von uns *ist*, so Fink, eine »Lücke im Kosmos«.<sup>13</sup>

Was seinen Ausgang von der Bildwahrnehmung als Riss der Imagination durch die Wirklichkeit nahm, führt Fink also nun über die phänomenologische Reduktion zu einer grundsätzlichen Besinnung auf den ontologisch paradoxen Seinsvollzug des Menschen oder seinen Seinsvollzug in *Freiheit*.<sup>14</sup> Genauer denkt er diesen als »Weg des Lebens zur Wahrheit seiner selbst, zur ›Vollendung seiner weltlich-fragmentarischen Existenz‹«. <sup>15</sup> Diese als auf höchste Weise *bewegt* zu denkende und prinzipiell unabschließbare Vollendung ereigne sich als »*Bemächtigung der Macht des Seinsspieles*«:<sup>16</sup> »Der Mensch als philosophierender entreißt sich der Eingelassenheit in das Seiende und wird zum selbstmächtigen Versucher des Seins, zum Weltspieler.«<sup>17</sup> Dabei mache das »Seinsspiel« nicht nur das positive Wesen der menschlichen Freiheit aus, sondern das (verbal zu denkende) Wesen des Seins schlechthin. Es ist »*in sich vergänglich*«,<sup>18</sup> und der Mensch als »Weltspieler« nun der Ort der »*kosmischen Offen-*

---

<sup>12</sup> Zit. nach Ronald Bruzina, »Unterwegs zur letzten Meditation«, in: *Eugen-Fink-Symposium 1985*, hrsg. von Ferdinand Graf, Freiburg 1987, 85. Um das Paradox der Irrealität (des Nicht-Seins) der transzendentalen Subjektivität anzuzeigen bzw. die Einsicht, dass das, von dem her und woraufhin Welt für uns Welt ist, selbst etwas von der erscheinenden Welt radikal Unterschiedenes ist, spricht der frühe Fink auch vom Projekt einer »meontischen Philosophie des absoluten Geistes« (Eugen Fink, *VI. Cartesianische Meditation*, 109 f.).

<sup>13</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 1* (EFGA 3.1), 296.

<sup>14</sup> Vgl. hierzu Eugen Fink, »Vom Wesen der menschlichen Freiheit« (1947), in: ders., *Sein und Endlichkeit*, hrsg. von Riccardo Lazzari (EFGA 5.2), Freiburg/München 2016, 26–190.

<sup>15</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3. Letzte phänomenologische Darstellung: Die »Krisis«-Problematik*, hrsg. von Ronald Bruzina (†), Francesco Alfieri und Guy van Kerckhoven (EFGA 3.3), Freiburg/München 2023, 705.

<sup>16</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 705.

<sup>17</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 699.

<sup>18</sup> Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 3* (EFGA 3.3), 700: »Das Spiel ist aus.«

heit«,<sup>19</sup> an dem es immer wieder neu und anders zur Erscheinung gelangt. Das Spiel des Seins lässt sich somit weder aus der Wirklichkeit des Seienden ableiten noch aus der konstituierenden Subjektivität. Vielmehr gilt es, Substanz und Subjekt gleichermaßen als etwas aufzuzeigen, das in die Struktur des Spiels zurückweist – eine Art neuerlicher Reduktion (wenn man so will), aber nun so, dass das, was eingeklammert wird, zugleich als Austragungsort bewahrt bleibt, ja mehr noch: zum *performativen Symbol* dessen wird, was entzughaft in ihm aufscheint: Welt.

### 3.

In *Oase des Glücks* (1957) nimmt Fink den Ausgang vom Darstellungsspiel. Auch hier gehen Wirklichkeit und Unwirklichkeit ein Verhältnis der paradoxen »Deckung« ein.<sup>20</sup> Die Requisiten, die Spielenden, die Gemeinschaft in der Verbindlichkeit der Dramaturgie und die daraus entspringenden Regeln schließen sich zu einer »Spielwelt« zusammen (vgl. 19 ff.), in der ein »rätselhaftes Feld« er-spielt wird, »das nicht nichts und doch nichts Wirkliches ist« (22) und in dem sich zugleich alles in (s)einer eigenen Gegenwart begründet. Der Unterschied zwischen Bild und Spiel liegt zunächst im Vollzugsmoment: Während das Bild wesentlich Produkt ist, ist das Spiel ein endliches Produzieren: Wir spielen nur, solange wir die Spielwelt hervorbringen. Sobald dieses Produzieren gestört oder beendet wird, sobald »Entzauberung« eintritt, ist das Spiel »aus«.<sup>21</sup> Im Spielen verweisen alle Zwecke auf das Spielen selbst. Durch seinen grundlosen »Zeitspielraum« entführt es uns aus dem projektiven Streben und die futu-

---

<sup>19</sup> Notiz aus dem Umkreis des Textes »Zur Weltbedeutung des Spiels« (1973), in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp (EFGA 7), Freiburg/München 2010, 301.

<sup>20</sup> Zum strukturellen Vergleich von Bildwelt und Spielwelt vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 113 ff. Je weniger abbildhaft das Bild ist, desto mehr Züge des freien, grundlosen Spiels gewinnt es und wird darin zum Symbol der Welt.

<sup>21</sup> Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 107 ff.: »Die Optik des Entzauberten«. In diesem Zusammenhang wird für Fink der »Enthusiasmus« als Gegenbewegung und beschwingende Kraft zunehmend zum Schlüssel für den die phänomenologische Reduktion ablösenden spekulativen Sprung in das Spiel der Welt; vgl. Eugen Fink, »Das Wesen des Enthusiasmus« (1947), in: ders., *Sein und Endlichkeit* (EFGA 5.2), 11–25.



ristische Architektur seiner Zwecke und »schenkt Gegenwart« (17). Fink spricht titelgebend von einer »Oase« angekommenen Glückes« (17); im Spiel findet die menschliche Freiheit »Zeit für sich selber.«<sup>22</sup> Auf diese Weise steht das Spiel den anderen Existenzphänomenen »gleichsam *gegenüber*« (18) – als »eine Dimension des Scheins, wo das menschliche Dasein in allen Formen seiner Weltbegegnung sich in sich selber spiegelt und sich vergegenwärtigt.«<sup>23</sup> Das Spielen ist als ein Verhalten *in* der Welt zugleich eines *zur* Welt.

Es gilt daher, so Fink, das Spiel über das Anthropologische hinauszuendenken, auch über die einseitige Verankerung in der Freiheit; es ist mehr als »darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz« (24). Um dieses »Mehr« zu fassen, kehrt er erneut zum Bild zurück beziehungsweise zu dem fragwürdigen Verhältnis von Wirklichkeit und Unwirklichkeit oder Sein und Schein (vgl. 27). Was ist der Seinssinn dieser imaginären Dimension? In der abendländischen Metaphysik, insbesondere seit Platon, wird das Bild als Nachahmung (*mimesis*) oder Abbild eines seismächtigeren Urbildes gedacht. Der Nachzeichnung dieser wirkmächtigen Deutung widmet Fink einen Großteil von *Spiel als Weltsymbol*. Wichtig für unseren Zusammenhang ist sein damit verbundener Versuch, zu einem Ansatz zu gelangen, der von der Auffassung des Spiels als Abbildung von Wirklichem im Medium einer »Unwirklichkeit« abweicht.<sup>24</sup> Einen solchen findet er im archaischen Kultspiel. Hier erweise sich die Irrealität des szenischen Bildes als eine Art »Einklaßraum für eine überwältigende Übermacht«. Das

als Ganzes nie sichtbare Ganze erscheint in einem Binnenfeld seiner selbst. Es ist reluzent in sich. Das *totum* geht in einen Teil seiner selbst zurück und überhöht dieses innerweltliche Stück durch den Rückschein des Ganzen. Dadurch ist hier alles anders als bei einer Auffassung des Spieles als Abbildung von Wirklichem im Medium einer »Unwirklichkeit«. Hier ist die »Unwirklichkeit« der Grundzug der symbolhaften Repräsentanz des Weltganzen in einem Innerweltlich-Seienden.<sup>25</sup>

<sup>22</sup> Vgl. Eugen Fink, »Freiheit und Zeit«, in: ders., *Sein und Endlichkeit* (EFGA 5.2), 497–508, 507.

<sup>23</sup> Eugen Fink, »Freiheit und Zeit« (EFGA 5.2), 507.

<sup>24</sup> Vgl. Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 153 ff.

<sup>25</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

## 4.

Hier nun liegt das entscheidende Moment für den kosmologischen Ansatz des Spätwerks (in nuce vorgedacht in der »Spaltung« des vor dem Bild verharrenden und zugleich in seine imaginäre Welt eintauchenden Betrachters). Die aporetische Struktur des Spiels – sein Zugleich von Wirklichkeit und Unwirklichkeit – besagt, dass der im Spiel eröffnete Schein der Immanenz des Faktischen einen Riss zufügt, sie unterbricht, wobei sich in dieser Unterbrechung zugleich eine Gegenwärtigung vollzieht, in deren medialer Struktur sich die Weltstellung des Menschen widerspiegelt. Sie wird zum Grundzug der »symbolhaften Repräsentanz« des Weltganzen in einem innerweltlich Seienden. Fink bezieht den Begriff des Symbols auf seinen griechischen Wortursprung zurück – auf das Verb *symballein* (zusammenfallen) – und deutet es als wiederum nicht statischen, sondern vollzugshaften »Zusammenfall von Bruchstückhaftem mit seiner Ergänzung«. <sup>26</sup> Der Riss ergänzt das Fragment ins Ganze, und dieses Ganze der menschlichen Existenz ist weder eine innerweltliche Ergänzung noch eine existenziale Bestimmung des Menschseins, sondern »Welt«. <sup>27</sup> Symbol ist somit ein endliches Ding »in der inneren Transparenz auf das es bedingende Walten der Welt hin«. <sup>28</sup> Durchsichtigkeit, Transparenz – hier ist die »Fensterstruktur« der Dissertation von 1929 wiederzuerkennen. Statt von »Deckung« von Leinwand und Bildwelt in der Bildwahrnehmung spricht Fink aber nun von der »Welttiefe« der Dinge im Sinne ihrer Durchsichtigkeit auf den »Grund ihrer selbst«, der sie wiederum »im Grunde« *selbst sind* – im paradoxen Modus der (vom Wirklichen her gedeuteten) Unwirklichkeit. Die

<sup>26</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 126.

<sup>27</sup> Fink grenzt das, was er den »kosmologischen Weltbegriff« nennt, bereits 1934 strikt von Heideggers existenzialem Weltbegriff ab: Dieser sei »keineswegs der eigentlich *kosmologische*, ist auch *nicht ursprünglicher*. [...] Nicht weil das *Dasein* als *Transzendenz* über alles Seiende hinaus »ekstatisch« ist, gibt es die *Welt*, sondern weil die Welt als der kosmische Enthalt auch das *Dasein* einbegreift, ist die *ekstatische Struktur des Daseins erst möglich*.« Dabei widerspricht die »Weltunendlichkeit als metaphysische Verfassung des Menschen [...] nicht seiner *Endlichkeit*, da diese der Gegenbegriff gegen die *spekulative Unendlichkeit* ist.« (Eugen Fink, *Phänomenologische Werkstatt 2* [EFGA 3.2], 253) Zur Weltauffassung des späten Heidegger und deren Nähe zu Finks Kosmologie vgl. Damir Barbarić, »Das Spiegelspiel. Zur Weltauffassung beim späten Heidegger«, in: »Welten« – *Zur Welt als Phänomen*, hrsg. von Günther Pöltner und Martin Wiesbauer, Frankfurt am Main 2008, 112–127.

<sup>28</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 141.

»wie Blüten auf einem nassen schwarzen Ast« aufleuchtenden Gesichter in der kleinen Enkaustik »Der Kirchgang« weisen also jetzt in die »Weltbewegung des Erscheinens« als »in sich selber gegenläufige Bewegung«, »Strom und Gegenstrom«, »Kommen und Gehen [...], Aufgang und Untergang«. <sup>29</sup> In der Simultaneität des »Hinauf und Hinab«, <sup>30</sup> die Fink auch als Zwiefalt der zeit- und raumgebenden Welt qua *physis* kennzeichnet, sind sie *reines Erscheinen*. Sobald sie aus diesem herausfallen (es beispielsweise auf einen außerbildweltlichen Grund übersteigen), ist »das Spiel aus«.

Da hier die Einbruchsstelle von Welt ins Binnenweltliche aufscheint, bildet das menschliche Spiel für das kosmologische Denken das Nadelöhr, das den spekulativen Sprung ins Ganze fest an die Bezeugung durch das endliche Individuum – das faktische, leibliche Ich im Hier und Jetzt – als Austragungsort knüpft. Die Weltbedeutung des menschlichen Spiels ist, wie Fink in einem gleichnamigen Text aus dem Jahre 1973 schreibt, immer »eine Zutat des schöpferischen Bewusstseins, das sich die Totalität von allem, was ist, im Symbol vergegenwärtigt«. <sup>31</sup> Das wäre der *genetivus objectivus*: Im Spiel wird die Welt symbolisch »erspielt«, und die ontologische Herausforderung liegt darin, das Sein dieses schöpferischen Bewusstseins (Einbildungskraft), das Sein des Scheins, die Wirklichkeit des Imaginär-Unwirklichen näher zu bestimmen. Die größere und nach-metaphysisch drängendere Herausforderung aber liegt für Fink in der Umkehrung beschlossen, im *genetivus subjectivus*, also in dem von ihm als »spekulativ« gekennzeichneten Versuch, »vom Spiel aus den Sinn des Seins zu bestimmen« (28). Vom Spiel als Symbol der Welt (und jetzt ist die Welt das »Subjekt«) zu sprechen, als »spekulativer Weltmetapher« (29), erfordert gewissermaßen einen zweiten sym-

<sup>29</sup> Eugen Fink, *Alles und Nichts. Ein Umweg zur Philosophie*, in: ders., *Sein, Wahrheit, Welt*, hrsg. von Virgilio Cesarone (EFGA 6), Freiburg/München 2018, 333–533, 528.

<sup>30</sup> Vgl. hierzu Finks wiederholten Rekurs auf das Heraklit-Fragment DK 22 B 60: »Der Weg hinauf und hinab ist ein und derselbe« (*hodos ano kato mia kai houte*), in dem Heraklits »tiefste philosophische Einsicht« in die »Bewegtheit des Seins selbst« ausgesprochen sei: »[...] das Sein wirft aus sich zugleich den Raum der Helle und hüllt sich in Nacht; es ist ein einziges und unaufteilbares ›Geschehnis‹.« (Eugen Fink, *Grundfragen der antiken Philosophie*, hrsg. von Simona Bertolini und Riccardo Lazzari [EFGA 11], Baden-Baden 2023, 7–226, 183) Vgl. *Die Fragmente der Vorsokratiker. Griechisch und deutsch*, Bd. 1, unveränderter Nachdruck der 6. Auflage von 1951, hrsg. von Hermann Diels und Walther Kranz, Zürich 2004, 266.

<sup>31</sup> Eugen Fink, »Die Weltbedeutung des Spiels« (1973), in: ders., *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 243–258, 253.

bolischen Akt, da in diesem der konkrete Austragungsort (Raum, Zeit, Spieler, Dinge, »Subjekte«/»Zugrundeliegende« usw.) selbst allererst zur Erscheinung kommt. Der Anhalt im Ontischen, der für das Imaginäre des Spiels unabdingbar war – als Bildträger oder konkreter Ort des Schauspiels, dessen imaginärer Dimension sich Spieler und Zuschauer stets bewusst sind –, ist nun wiederum nur in einer »zerbrochenen ›Gleichung« (also seinerseits symbolhaft) herzustellen: Nur in einer

zerbrochenen »Gleichung« können wir von einem *Spiel der Welt* reden. Das Spiel der Welt ist niemandes Spiel, weil es erst darin Jemande, Personen, Menschen und Götter gibt, und die Spielwelt des Weltspiels ist nicht ein »Schein«, sondern die *Erscheinung*. Die Erscheinung ist der universelle Ausgang aller Seienden, aller Dinge und Begebenheiten in ein gemeinsames, alles Vereinzelte zusammenschließendes Anwesen, in ein Anwesen – bei uns.<sup>32</sup>

Sich aus einer solchen zerbrochenen »Gleichung« heraus zur Welt zu verhalten, bezeichnet nach Fink die Aufgabe einer heutigen Ontologie. Der »spekulative Spielbegriff« ziele daher auf eine »begriffliche *Weltformel*, die von einem *innerweltlichen Modell* abspringt« und in der zugleich (im Absprung) das »Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt« (29). So liege auch die Weltbedeutung des Spiels ihrerseits nicht in seinem möglichen *Modell*-Charakter für ein universales Weltverständnis. »Was« Spiel »ist« ergibt sich vielmehr immer wieder neu und anders aus dem performativen Vollzug der Ergänzung – des Spielens selbst –, mit anderen Worten: aus unserer eigenen schöpferischen Kraft, in der wir zugleich »in einem abgründigen Sinne ›aufs Spiel gesetzt‹ sind« (29).

---

<sup>32</sup> Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol* (EFGA 7), 223.