

Eugen Fink

Oase des Glücks

Herausgegeben von
Annette Hilt und Holger Zaborowski

VERLAG KARL ALBER



Interpretationen und Quellen

Herausgegeben von

Holger Zaborowski

Band 7

Eugen Fink

Oase des Glücks

Herausgegeben von
Annette Hilt und Holger Zaborowski

VERLAG KARL ALBER



Die Open-Access-Veröffentlichung dieses Titels wurde durch die Dachinitiative „Hochschule.digital Niedersachsen“ des Landes Niedersachsen ermöglicht.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2023

© Die Autor:innen

Publiziert von
Verlag Karl Alber – ein Verlag in der
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden–Baden
www.verlag-alber.de

Gesamtherstellung:
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden–Baden

ISBN (Print): 978-3-495-99686-7

ISBN (ePDF): 978-3-495-99687-4

DOI: <https://doi.org/10.5771/9783495996874>



Onlineversion
Nomos eLibrary



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Oase des Glücks Gedanken zu einer Ontologie des Spiels	9
Interpretationen	31
<i>Cathrin Nielsen</i>	
Hin zu einer Ontologie des Spiels. <i>Oase des Glücks</i> im Kontext von Finks Denkweg	33
<i>Giovanni Jan Giubilato</i>	
Zur Vorgeschichte des Spiel-Begriffs auf dem frühen Denkweg Eugen Finks	43
<i>Virgilio Cesarone</i>	
Die Epoché-Funktion des Spiels bei Heidegger und Fink	57
<i>Rolando González Padilla</i>	
Der spekulativ phänomenologische Weg zwischen Ontologie und Kosmologie. Über Finks Aneignung von Heidegger	67
<i>Michael Medzech</i>	
Heraklit und das Spiel in <i>Oase des Glücks</i> im Blickfeld der Begegnung von Eugen Fink und Martin Heidegger	79
<i>Holger Zaborowski</i>	
Die »Wüste wächst«? Zu einem bemerkenswerten Schweigen Finks in <i>Oase des Glücks</i>	87

<i>Annette Hilt</i>	
Die sozialethische Dimension des Grundphänomens »Spiel«	99
<i>Stephan Grätzel</i>	
Eugen Finks theatraler Zugang zum Spiel in <i>Oase des Glücks</i>	113
<i>Guy van Kerckhoven</i>	
Medialität des Erscheinens. Eine phänomenologische Inzision in Finks Spielanalyse	123
<i>Anselm Böhmer</i>	
Anerkennung im Zwielficht. Eugen Finks <i>Oase des Glücks</i> im Kontext der Bildungswissenschaften	135
<i>Thomas Sojer</i>	
Improvisieren als Lernort der Spielregel bei Eugen Fink	145
<i>Peter Bauer</i>	
Das menschliche Dasein als Rätsel. Überlegungen zur Anthropologie des Spiels bei Eugen Fink	153
<i>Steve Stakland</i>	
Fink's <i>Oasis of Happiness</i> and John Dewey. Play, Education, and Ontology	163
<i>Martin Weber-Spanknebel, Malte Brinkmann</i>	
Spiel – Gemeinschaft – Spielzeug. Erziehungswissenschaftliche Anschlüsse an Eugen Finks Philosophie des Spiels	173
<i>Qasim Jebur Abrah</i>	
Übersetzungsschwierigkeiten bei philosophischen und poetischen Texten am Beispiel des Textes <i>Oase des Glücks</i> von Eugen Fink	183
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	187

Vorwort

Dieser Band der *Interpretationen und Quellen* stellt Eugen Finks bedeutende, auch über akademische Kreise hinaus wahrgenommene und diskutierte Schrift *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* vor. Der Primärtext wird nach der Eugen Fink Gesamtausgabe (EFGA) wiedergegeben (in: Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp [EFGA 7], Freiburg/München 2010, 11–29). Die Marginalien geben die Paginierung der Erstausgabe (1957) an. Die Interpretationen führen aus philosophischen, bildungswissenschaftlichen und übersetzungstheoretischen Perspektiven in diesen Text Eugen Finks ein. Sie bieten damit auch eine grundlegende Einführung in das Denken eines wichtigen Phänomenologen, dessen Werk zunehmend international rezipiert wird.

Der Band geht zurück auf eine Konferenz, die im Februar 2021 an der Universität Erfurt stattfand. Die Herausgeber des Bandes danken sehr herzlich der Universität Erfurt für ihre großzügige Unterstützung, Dr. Martin Hähnel, Maria Saam und Lukas Trabert für die angenehme und erfolgreiche Zusammenarbeit und allen Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge.

Mainz und Erfurt,
am 25. Juli 2023

Annette Hilt und
Holger Zaborowski

Oase des Glücks

Gedanken zu einer Ontologie des Spiels

(1957)

| Die Einsicht in die große Bedeutsamkeit des Spiels im Gefüge des menschlichen Daseins ist in unserem vom Lärm der Maschinen durchtosten Jahrhundert bei den führenden Geistern der Kulturkritik, bei den Pionieren der modernen Pädagogik, bei den Wissenschaftlern der anthropologischen Disziplinen im Steigen, durchdringt in einem erstaunlichen Ausmaße das literarisch reflektierte Selbstbewußtsein des heutigen Menschen, dokumentiert sich auch in dem leidenschaftlichen Interesse der Massen an Spiel und Sport. Als ein Lebensimpuls von eigenständigem Wert und eigenem Rang wird das Spiel bejaht, gepflegt, als ein Heilmittel gegen Zivilisationsschäden neuzeitlicher Technokratie verstanden, als verjüngende, lebenserneuernde Kraft gepriesen – gleichsam als ein Zurücktauchen in morgenfrische Ursprünglichkeit und plastisches Schöpfertum. Sicher gab es Zeiten in der Geschichte des Menschen, die mehr als unsere Gegenwart das Signum des Spiels trugen, die heiterer, gelöster, verspielter waren, die mehr noch die Muße kannten und mit den himmlischen Musen vertrauten Umgang hatten – aber kein Zeitalter hatte mehr objektive Spielmöglichkeiten und Spielgelegenheiten, weil keines noch über einen so gigantischen Lebensapparat verfügte. Spielplätze und Sportfelder werden städtebaulich geplant, die Spielsitten aller Länder und Nationen im internationalen Verkehr zusammengebracht, Spielzeuge in industrieller Massenfertigung hergestellt. Aber es ist eine offene Frage, ob unsere Zeit ein tieferdringendes Verständnis vom *Wesen* des Spiels erreicht, ob sie über einen Durchblick durch die mannigfaltigen Spielerscheinungen verfügt, ob sie einen zureichenden Einblick hat in den *Seinssinn* des Spielphänomens, ob sie philosophisch weiß, was Spiel und Spielen *ist*. Damit wird das Problem einer Ontologie des Spiels berührt.

Was im folgenden versucht wird, ist eine *Besinnung* auf den seltsamen und eigentümlichen Seinscharakter des Menschenspiels, eine

begriffliche Formulierung der Strukturmomente und eine vorläufige Anzeige des spekulativen Spielbegriffs. Das mag manchem vielleicht als eine dürre und abstrakte Sache vorkommen. Man würde es vorziehen, unmittelbar einen | Hauch zu verspüren von der schwebenden Leichtigkeit spielenden Lebens, von seiner produktiven Fülle, seinem quellenden Reichtum und unerschöpflichen Reiz. Der geistreiche Essay, der mit dem Hörer oder Leser gewissermaßen spielt, den zauberischen Hintersinn der Worte und Dinge in überraschenden Wortspielen herauslockt, scheint das gemäße Stilelement für einen Traktat über das Spiel zu sein. Denn über das Spiel *ernst* zu reden und gar mit dem finsternen Ernst der Wortklauber und Begriffsspalter gilt am Ende alsbarer Widerspruch und arge Spielverderbnis. Zwar hat die Philosophie, etwa bei Platon, auch in großen Gedanken den leichten, beflügelten Gang gewagt und über das Spiel *so* nachgedacht, daß dieses Denken selber zu einem hohen Spiel des Geistes wurde. Aber dazu gehört das attische Salz.

Der Gang unserer einfachen und nüchternen Besinnung gliedert sich in drei Schritte, 1. in die vorläufige Charakteristik des Spielphänomens, 2. In die Strukturanalyse des Spiels, 3. in die Frage nach dem Zusammenhang von Spiel und Sein.

9 | I

Das Spiel ist ein Lebensphänomen, das jedermann von innen kennt. Jeder hat schon einmal gespielt und kann aus eigener Erfahrung darüber aussagen. Es handelt sich also nicht um einen Forschungsgegenstand, der erst entdeckt und freigelegt werden müßte. Spiel ist allbekannt. Jeder von uns kennt das Spielen und eine Vielzahl von Spielformen, und zwar aus dem Zeugnis seines eigenen Erlebens; jeder war schon einmal ein Spieler. Die Bekanntheit mit dem Spiel ist mehr als eine nur individuelle, es ist eine gemeinsam-öffentliche Bekanntheit. Das Spiel ist eine vertraute und geläufige Tatsache der sozialen Welt. Man lebt zuweilen im Spiel, man tut, man vollzieht es, man kennt es als eine Möglichkeit unseres eigenen Tuns. Dabei ist der einzelne nicht in seine Einzelheit eingekapselt und eingesperrt, im Spielen sind wir des gemeinschaftlichen Kontaktes mit den Mitmenschen in einer besonderen Intensität gewiß. Jedes Spiel, auch das ver-
10 | stockte Spiel des einsamsten Kindes, hat einen mitmenschlichen Horizont. Daß wir also *im* Spielen leben, es nicht als ein äußerliches

Vorkommnis vorfinden, weist auf den Menschen als das „Subjekt“ des Spieles. Spielt er allein? Spielt nicht auch das Tier, steigt die Woge des Lebensüberschwangs nicht in das Herz jeder lebendigen Kreatur? Die biologische Forschung gibt verblüffende Schilderungen von tierischem Benehmen, das im Erscheinungstyp und in der motorischen Ausdrucksgestalt dem Menschenspiel gleicht. Aber die kritische Frage erhebt sich, ob das, was im äußeren Bilde gleich aussieht, *seinsmäßig* gleich ist. Es wird hier nicht bestritten, daß mit gutem Rechte ein biologischer Begriff des Spielbenehmens fixiert werden kann, der Mensch und Tier in animalischer Verwandtschaft erscheinen läßt. Doch ist damit noch nicht entschieden, welche Seinsweise das ähnlich aussehende Benehmen jeweils hat. Dieses Problem könnte erst spruchreif werden, wenn zuvor die Seinsverfassung des Menschen und die Seinsart des Tieres ontologisch erhellt und bestimmt sind. Wir sind der Meinung, das menschliche Spiel habe einen eigenen, genuinen Sinn – nur in unerlaubten Metaphern könne man von einem Spiel der Tiere oder auch der antiken Götter sprechen. Schließlich kommt es | eben darauf an, *wie* wir den Terminus „Spiel“ gebrauchen, welche Sinnfülle wir damit meinen, welchen Umriß und welche begriffliche Durchsichtigkeit wir diesem Begriff zu geben vermögen. 11

Wir fragen nach dem Menschenspiel. Und dabei fragen wir zunächst an gerade bei der alltäglichen Bekanntheit dieses Phänomens. Spielen geschieht nicht einfach schlechthin in unserem Leben wie die vegetativen Prozesse, es ist immer ein *sinnhaft* aufgehelltes Geschehen, ein erlebter Vollzug. Wir leben im Genuß der Spielhandlung (was allerdings kein reflexives Selbstbewußtsein voraussetzt). In vielen Fällen intensiver Hingegebenheit an das Spiel sind wir von jeder Reflexion weit entfernt – und doch hält sich jedes Spiel in einem verstehenden Selbstumgang des menschlichen Lebens. Zur Bekanntheit des Spiels gehört auch die alltägliche, gängige Auslegung, eine zur selbstverständlichen Herrschaft gekommene, landläufige „Interpretation“. Ihr zufolge gilt das Spiel als ein *Randphänomen* des Menschenlebens, als eine periphere Erscheinung, als eine nur gelegentlich aufleuchtende Daseinsmöglichkeit. Offenbar auf anderen Dimensionen liegen die großen Akzente unseres irdischen Daseins. Man sieht zwar die Häufig | keit des Spielens, das heftige Interesse der Menschen am Spiel, die Intensität, mit der sie es betreiben – aber man setzt doch üblicherweise das Spiel als „Erholung“, als „Entspannung“, als heiteren Müßiggang der ernsthaften und verantwortlichen Lebenstätigkeit gegenüber. Man sagt, das Leben der Menschen erfülle 12

- sich im harten, ringenden Streben nach Einsicht, im Streben nach Tugend und Tüchtigkeit, nach Ansehen, Würde und Ehre, nach Macht und Wohlstand und dergleichen. Das Spiel dagegen habe den Charakter der gelegentlichen Unterbrechung, der *Pause*, und verhalte sich zum eigentlichen, ernsthaften Lebensvollzug gewissermaßen analog wie der Schlaf zum Wachen. Der Mensch muß zeitweilig das Joch der Fron abschrillen, sich einmal loslassen vom Druck der unentwegten Strebungen, von der Last der Geschäfte sich entlasten, von der Enge der eingeteilten Zeit sich lösen in einen lässigeren Umgang mit der Zeit, wo sie verschwendbar, ja sogar so üppig wird, daß wir sie mit einem „Zeitvertreib“ wieder verscheuchen. In der Ökonomie unseres Lebenshaushaltes wechseln wir ab mit „Spannung“ und „Entspannung“, mit Geschäft und Zerstreung, wir praktizieren das bekannte Rezept von den „sauren Wochen“ und den „frohen Festen“. Das Spiel
- 13 | scheint so im Rhythmus menschlicher Lebensführung einen legitimen, wenn auch beschränkten Platz einzunehmen. Es gilt als „Ergänzung“, als Komplementärphänomen, als erholsame Pause, als Freizeitgestaltung, als Ferien von der Pflichtenbürde, als Aufheiterung in der strengen und dunklen Landschaft unseres Lebens. Üblicherweise grenzt man so das Spiel ab – kontrastierend – gegen den Lebensernst, gegen die verbindliche sittliche Haltung, gegen die Arbeit, gegen den nüchternen Wirklichkeitssinn überhaupt. Man faßt es mehr oder weniger als Tändelei und vergnügten Unfug auf, als ein unverbindliches Schweifen im luftigen Reich der Phantasie und der leeren Möglichkeiten, als ein Ausweichen vor dem Widerstand der Dinge ins Traumhaft-Utopische. Aber um eben nicht gänzlich der danaidenhaften Dämonie der modernen Arbeitswelt zu verfallen, um im ethischen Rigorismus nicht das Lachen zu verlernen, um nicht zum Gefangenen bloßer Tatsächlichkeit zu werden, wird dem heutigen Menschen von den Kulturdiagnostikern das Spiel empfohlen – gleichsam als therapeutisches Mittel für seine kranke Seele. Aber „wie“ wird bei einem solchen gutgemeinten Rat die Natur des Spiels verstanden? Gilt es
- 14 weiterhin als Randphänomen – | zum Ernst, zur Echtheit, zur Arbeit? Leiden wir sozusagen nur an einem Übermaß von Arbeit, an einer titanisch besessenen Arbeitswut, an einem finsternen, unaufgelichteten Ernst? Bedürfen wir ein wenig des göttlichen Leichtsinns und der fröhlichen Leichtigkeit des Spiels, um wieder den „Vögeln des Himmels“ und den „Lilien auf dem Felde“ nahezukommen? Soll das Spiel nur eine seelische Verkrampfung auflockern, in der sich der heutige Mensch mit seinem unübersehbaren Lebensapparat verfangen hat?

Solange man bei solchen Gedankengängen immer noch naiv operiert mit den populären Antithesen von „Arbeit und Spiel“, von „Spiel und Lebensernst“ und so fort, ist das Spiel in seinem Seinsgehalt und seiner Seinstiefe *nicht* verstanden. Es bleibt im Kontrastschatten der angeblichen Gegenphänomene, wird dadurch verdunkelt und entstellt. Es gilt als das Un-Ernste, das Un-Verbindliche und Un-Eigentliche, als Mutwillen und Müßiggang. Gerade in der Art, wie man positiv die Heilwirkung des Spiels empfiehlt, kommt zum Ausdruck, daß man es immer noch als Randerscheinung betrachtet, als ein peripheres Gegengewicht, gleichsam als eine würzende Zutat zu dem schweren Gerichte unseres Seins.

Ob aber in einer solchen Blickbahn auch nur | der Phänomencharakter des Spiels angemessen erfaßt wird, ist mehr als fraglich. 15
Dem Anschein nach zeigt allerdings das Leben der Erwachsenen nicht mehr allzuviel von der beschwingten Anmut spielerischen Daseins; ihre „Spiele“ sind zu oft routinierte Techniken des Zeitvertreibs und verraten ihre Herkunft aus der Langeweile. Selten vermögen die Erwachsenen noch unbefangen zu spielen. Beim Kinde aber scheint das Spiel noch heile Daseinsmitte zu sein. Spiel gilt als Element des kindhaften Lebens. Bald aber führt der Lebensgang aus solcher „Mitte“ heraus, die heile Kindheitswelt zerbricht, und die rauheren Winde des ungeschützten Lebens nehmen überhand: Pflicht, Sorge, Arbeit binden die Lebensenergie des jungen, heranwachsenden Menschen. Je mehr der Ernst des Lebens offenbar wird, desto mehr schwindet auch offensichtlich das Spiel nach Umfang und Bedeutung. Als „kindgemäße“ Erziehung wird gepriesen, wenn diese Metamorphose vom spielenden zum arbeitenden Menschen ohne harte und schroffe Brüche bewirkt, wenn die Arbeit dem Kinde fast als Spiel nahegebracht wird – als eine Art methodischen und disziplinierten Spiels, wenn man langsam erst die schweren und drückenden Gewichte zum Vorschein kommen läßt. 16
Dadurch will | man möglichst viel erhalten von der Spontaneität, von der Phantasie und Initiative des Spielens; man will vom kindlichen Spielen her einen kontinuierlichen Übergang schaffen zu einer Art schöpferischer Arbeitsfreude. Als Hintergrund dieses bekannten pädagogischen Experiments finden wir die gängige Meinung, das Spiel gehöre vor allem im Kindesalter zur psychischen Verfassung des Menschen und trete dann im Gang der Entwicklung immer mehr zurück. Sicher zeigt das kindliche Spiel bestimmte Wesenszüge des Menschenspieles offener – aber es ist auch zugleich harmloser, weniger hintergründig und versteckt als das Spiel der

- Erwachsenen. Das Kind weiß noch wenig um die Verführung der Maske. Es spielt noch unschuldig. Wieviel verborgenes, verstelltes und heimliches Spiel ist auch noch in den sogenannten „ernsten“ Geschäften der Erwachsenenwelt, in ihren Ehren, Würden, in den gesellschaftlichen Konventionen – wieviel „Szene“ in der Begegnung der Geschlechter! Am Ende ist es gar nicht wahr, daß vorwiegend nur das Kind spielt. Vielleicht spielt ebenso sehr auch der Erwachsene, nur anders, nur heimlicher, maskierter. Wenn wir das Leitbild unseres Spielbegriffs dem kindlichen Dasein allein entnehmen, hat das zur
- 17 Folge, daß die | unheimlich-hintergründige, zweideutige Natur des Spiels verkannt wird. In Wahrheit reicht seine Spannweite vom Puppenspiel des kleinen Mädchens bis zur Tragödie. Das Spiel ist keine Randerscheinung in der Lebenslandschaft des Menschen, kein gelegentlich nur auftauchendes, kontingentes Phänomen. Das Spiel gehört wesentlich zur Seinsverfassung des menschlichen Daseins, es ist ein existentielles Grundphänomen. Gewiß nicht das einzige, aber doch ein eigenes und eigenständiges, das von anderen Lebenserscheinungen nicht abgeleitet werden kann. Die bloße Kontrastierung zu anderen Phänomenen ergibt noch keine zureichende begriffliche Durchsicht. Doch kann andererseits nicht geleugnet werden, daß die entscheidenden Grundphänomene der menschlichen Existenz miteinander verflochten und verklammert sind. Sie kommen nicht isoliert nebeneinander vor, sie durchdringen und durchmachen sich. Jedes solche Grundphänomen durchstimmt den Menschen ganz. Die Verflechtung der elementaren Existenzmomente, ihre Spannung, ihren Widerstreit und ihre gegenwärtige Harmonie zu erhellen, bleibt die noch offene Aufgabe einer Anthropologie, welche nicht biologische, seelische und geistige Tatsachen bloß abschildert, die viel-
- 18 mehr ver | stehend in die Paradoxien unseres gelebten Lebens ein-dringt.

Der Mensch ist in der Gänze seines Daseins, und eben nicht bloß in einem Bezirk, bestimmt und gezeichnet durch den hereinstehenden und bevorstehenden Tod, dem er entgegenght, wohin immer er auch geht. Als leib-sinnliches Wesen ist er ebenso im Ganzen bestimmt durch den Bezug zum Widerstand und zum schenkenden Segen der Erde. Und gleiches gilt für die Dimensionen der Macht und der Liebe im Mitsein mit Mitmenschen. Der Mensch ist wesentlich Sterblicher, wesentlich Arbeiter, wesentlich Kämpfer, wesentlich Liebender und – wesentlich Spieler. Tod, Arbeit, Herrschaft, Liebe und Spiel bilden das elementare Spannungsgefüge und den Grundriß der rätselhaften und

vieledeutigen menschlichen Existenz. Und wenn Schiller sagt: „... der Mensch ist nur da ganz, wo er spielt ...“, so gilt auch, daß er nur da ganz ist, wo er arbeitet, kämpft, wo er sich dem Tod entgegenhält, wo er liebt. Es ist hier nicht Ort und Gelegenheit, den grundsätzlichen Stil einer auf die Grundphänomene zurückfragenden Daseinsinterpretation darzulegen. Als Andeutung aber kann bemerkt werden, daß alle wesenhaften Grundphänomene der menschlichen Existenz schil-
 | lern und in zweideutiger Weise ängstlich scheinen. Das hat seinen tieferen Grund darin, daß der Mensch zugleich ausgesetzt und geborgen ist. Er ist nicht mehr wie das Tier gehalten im Naturgrund und noch nicht frei wie der körperlose Engel – er ist eine in die Natur eingesenkte Freiheit, er bleibt gebunden an einen dunklen Drang, der ihn einnimmt und durchmachtet. Er *ist* nicht einfach und einfältig, er bezieht sich verstehend auf sein eigenes Dasein – aber er kann andererseits sich nicht völlig bestimmen durch die Aktionen seiner Freiheit. Menschliches Existieren ist durch diese Verschränkung von Aussetzung und Bergung immer ein gespanntes Sich-zu-sichselbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernng. Nur ein Lebewesen, dem „es in seinem Sein um sein Sein geht“ (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen, lieben und spielen. Nur ein solches Wesen verhält sich zum umgebenden Seienden als solchem und zum allumfassenden Ganzen: zur Welt. Das dreifaltige Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit ist vielleicht am Spiel weniger leicht zu erkennen als bei den übrigen Grundphänomenen des menschlichen Daseins.

19

Der Vollzugscharakter des Spiels ist spon | tane Handlung, aktives Tun, lebendiger Impuls; Spiel ist gleichsam in sich bewegtes Dasein. Aber die Spielbewegtheit fällt mit aller anderen Lebensbewegtheit des Menschen nicht zusammen. Das sonstige Tun hat in allem, was jeweils getan wird, ob es einfache Praxis, die ihr Ziel in sich selber hat, oder ob es Herstellung (Poiesis) ist, die ihr Ziel in einem Werkgebilde hat, grundsätzlich eine Vorweisung auf das „Endziel“ des Menschen, auf die Glückseligkeit, auf die Eudaimonia. Wir handeln, um im rechten Lebensgang dem glückenden Dasein zuzustreben. Wir nehmen das Leben als eine „Aufgabe“. Wir haben sozusagen in keinem Moment einen ruhigen Aufenthalt. Wir wissen uns „unterwegs“. Immer werden wir aus jeder Gegenwart weg- und vorwärtsgerissen von der Gewalt unseres Lebensentwurfes auf das rechte und glückende Dasein hin. Alle streben wir nach Eudaimonie – aber wir sind uns keineswegs einig in dem, was sie sei. Wir haben nicht nur die

20

Unruhe der fortreisenden Strebung, auch die Unruhe der „Interpretation“ des wahren Glücks. Es gehört zu den tiefsinnigen Paradoxien menschlicher Existenz, daß wir in der unablässigen Jagd nach der Eudaimonie sie nicht erreichen und im vollen Sinne niemand vor dem

21 Tode glücklich zu prei | sen ist. Solange wir atmen, sind wir in einem sturzartigen Lebensgefälle befangen, sind wir hingerissen von dem Drang nach Vollendung und Erfüllung unseres

fragmentarischen Seins, leben wir im Vorblick auf die Zukunft, empfinden wir die Gegenwart als Vorbereitung, als Station, als Durchgangsphase. Dieser merkwürdige „Futurismus“ des Menschenlebens hängt aufs engste zusammen mit dem fundamentalen Grundzug, daß wir nicht nur einfachhin und schlicht sind wie Pflanze und Tier, daß wir vielmehr uns um einen „Sinn“ unseres Daseins bemühen, daß wir verstehen wollen, wozu wir auf Erden sind. Es ist eine unheimliche Leidenschaft, welche den Menschen zur Interpretation seines irdischen Lebens antreibt, die Leidenschaft des Geistes. In ihr haben wir die Quelle unserer Größe und unseres Elends. Keinem Lebewesen ist das Bestehen dadurch verstört, daß es nach dem dunklen Sinn seines Hierseins fragt. Das Tier kann nicht, und der Gott braucht nicht nach sich selbst zu fragen. Jede menschliche Antwort auf die Frage nach dem Lebenssinn bedeutet die Setzung eines „Endzweckes“. Bei den meisten Menschen geschieht dies zwar nicht ausdrücklich; aber immer regiert all ihr Tun und Lassen eine Grundvorstellung von dem,

22 was ihnen das „höchste | Gut“ ist. Alle alltäglichen Zwecke sind architektonisch verspannt in der Zielung auf den Endzweck – alle Sonderzwecke der Berufe einigen sich im geglaubten letzten Zweck des Menschen überhaupt.

In diesem Gefüge der Zwecke bewegt sich die ganze menschliche Arbeit, bewegt sich der Lebensernst, bewegt und bewährt sich die Echtheit. Die *fatale* Situation des Menschen aber zeigt sich daran, daß er von sich aus des Endzwecks nicht absolut gewiß werden kann, daß er in der wichtigsten Frage seiner Existenz, wenn ihm keine übermenschliche Macht hilft, im Dunkeln taumelt. Deswegen finden wir unter den Menschen eine heillose Sprachverwirrung, sobald es darum geht, zu sagen, was der Endzweck, was die Bestimmung, was das wahre Glück des menschlichen Wesens sei. Deswegen finden wir auch die Unruhe, die Hast, die quälende Ungewißheit als kennzeichnende Züge des projektiven menschlichen Lebensstils.

In diesen Stil fügt sich nun das Spiel nicht ein wie sonst jede andere Handlung. Auffällig hebt es sich von dem ganzen futuristi-

schen 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 Auslegung des Glückes. Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner unruhigen Dynamik, dunklen Fragwürdigkeit und forthetzenden Zukunftsweisung den Charakter beruhigter „Gegenwart“ und selbstgenügsamen Sinnes – es gleicht einer „Oase“ angekommenen Glückes in der Wüstenei unseres sonstigen Glückstrebens und tantalischen Suchens. Das Spiel *entführt* uns. Spielend sind wir für eine Weile entlassen aus dem Lebensgetriebe – wie versetzt auf einen anderen Stern, wo das Leben leichter, schwebender, glückender scheint. Man sagt oft, Spielen sei ein „zweckloses“, „zweckfreies“ Tun und Handeln. Das trifft nicht zu. Es ist als Gesamthandlung zweckhaft bestimmt und hat auch in den einzelnen Schritten des Spielverlaufs jeweils Sonderzwecke, die sich zusammenfügen. Aber der *immanente* Spielzweck ist nicht, wie die Zwecke der übrigen menschlichen Handlungen, auf den höchsten Endzweck hin entworfen. Die Spielhandlung hat nur interne, keine sie überschreitenden Zwecke. Und wo wir etwa spielen „zum Zwecke“ der Leibesertüchtigung, der kriegerischen Ausbildung oder um der Gesundheit willen, ist das Spiel bereits verfälscht, zu einer | Übung für etwas anderes geworden. In solchen Praktiken wird das Spiel von fremden Zielstellungen geführt, geschieht dann nicht klar um seiner selbst willen. Gerade das reine Selbstgenügen, der runde, in sich geschlossene Sinn der Spielhandlung läßt im Spiel eine Möglichkeit des menschlichen Aufenthalts in der Zeit aufscheinen, wo sie nicht das Reißende und Forttreibende hat, vielmehr Verweilen gewährt, gleichsam ein Lichtblick der Ewigkeit ist. Weil das Kind vorwiegend spielt, ist ihm am meisten noch dieser Zeitbezug eigentümlich, den der Dichter ansagt: „O Stunden der Kindheit, / da hinter den Figuren mehr als nur / Vergangnes war und vor uns nicht die Zukunft. / Wir wuchsen freilich und wir drängten manchmal, / bald groß zu werden, denen halb zulieb, / die andres nicht mehr hatten, als das Großsein. / Und waren doch, in unserem Alleingehn, / mit Dauerndem vergnügt und standen da / im Zwischenraume zwischen Welt und Spielzeug / an einer Stelle, die seit Anbeginn / gegründet war für einen reinen Vorgang.“ (Rilke, 4. Duineser Elegie).

Für den Erwachsenen aber ist das Spiel seltsame Oase, verträumter Ruhepunkt auf ruheloser Wanderung und ständiger Flucht. Das Spiel schenkt Gegenwart. Nicht jene Gegen | wart 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 Schöpfertum – 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. Aber indem es sich dem einheitlichen Lebensfluß zu *entziehen* scheint, *bezieht* es sich gerade sinnhaft auf ihn: nämlich in der Weise der Darstellung. Wenn man das Spiel, wie es üblich ist, nur abgrenzt gegen Arbeit, Wirklichkeit, Ernst und Echtheit, wird es fälschlich nur *neben* andere Lebensphänomene gestellt. Spiel ist ein Grundphänomen des Daseins, ebenso ursprünglich und eigenständig wie der Tod, wie die Liebe, wie Arbeit und Herrschaft, aber es ist *nicht* mit den anderen Grundphänomenen verfußt durch eine gemeinsame Strebung auf den Endzweck. Es steht ihnen gleichsam *gegenüber* – um sie darstellend in sich aufzunehmen. Wir spielen den Ernst, spielen die Echtheit, spielen Wirklichkeit, wir spielen Arbeit und Kampf, spielen Liebe und Tod. Und wir spielen sogar noch das Spiel.

27 | II

Das Spiel des Menschen, das wir alle von innen her als eine oft schon verwirklichte Möglichkeit unseres Daseins kennen, ist ein Existenzphänomen von ganz rätselhafter Art. Vor der Zudringlichkeit des rationalen Begriffs entflieht es selber in die Vieldeutigkeit seiner Masken. Unser Versuch einer begrifflichen Strukturanalyse des Spiels muß mit solchen Verlarvungen rechnen. Es wird sich uns wohl kaum als ein glasklares Strukturgefüge darbieten. Jedes Spiel ist lustvoll gestimmt, in sich freudig bewegt – beschwingt. Wenn diese befeuernde Spielfreude erlischt, versiegt alsbald die Spielhandlung. Diese Spiellust ist eine seltsame, schwer begreifliche Lust, weder nur sinnlich noch nur intellektuell; sie ist eine schöpferische Gestaltungswonne eigener Art und in sich vieldeutig, vieldimensional. Sie kann die tiefe Trauer und das abgründige Leid in sich aufnehmen, sie kann das Entsetzliche noch lustvoll umklammern.

28 | Die Lust, welche die Spielhandlung der Tragödie durchwaltet, schöpft ihre Entzückung und ihre schauernd-beseligende Erschütterung des Menschenherzens aus solchem Umgriff des Furchtbaren. Im