

EINFÜHRUNG

Wie aus dem Titel dieses Buches hervorgeht, soll es im folgenden darum gehen, Heideggers Denken insgesamt anhand der Grundfigur des Spiels auf seine innere Struktur und Einheit hin zu untersuchen. Da die genaue Absicht sowie die Grenzen dieser Unternehmung damit jedoch nicht schon unmittelbar einsichtig werden, sind einige klärende Vorbemerkungen zur Vorgehensweise angebracht.

Wenn das Spiel als Leitfaden für die Betrachtung der Heideggerschen Philosophie als ganzer genommen wird, so ist damit zunächst gemeint, daß den folgenden Darlegungen im wesentlichen eine chronologische Ordnung zugrundeliegt, die sich grundsätzlich über die Gesamtheit der bisher veröffentlichten Schriften Heideggers erstreckt und seine frühesten Veröffentlichungen damit ebenso umfaßt wie Texte aus den letzten Lebensjahren. Im Gegensatz zu so vielen Abhandlungen, die sich zum Ziel setzen, Heideggers gesamtes Denken unter dem Gesichtspunkt eines bestimmten Grundbegriffes oder Hauptthemas zu untersuchen, wurde jedoch vermieden, die Analyse der unterschiedlichen Schriften auf rein mechanische Weise in das Schema der Abfolge ihrer zeitlichen Entstehung zu pressen. Abgesehen von den Nachteilen, die eine solche Vorgehensweise für den Leser mit sich bringt – namentlich die häufigen Wiederholungen, die die Darstellung langatmig und schwerfällig werden lassen –, gerät der Autor dabei nur allzu oft in die Gefahr, über der Nachzeichnung der chronologischen Entwicklungslinie das sachliche Profil des von ihm betrachteten Themas aus den Augen zu verlieren. Die Problematik der Sachfragen kann nur dann mit hinreichender Deutlichkeit hervortreten, wenn sich der Autor zumindest bis zu einem gewissen Grade dem Mechanismus der Chronologie entzieht und auch in ihrer zeitlichen Entwicklung zerdehnte Themenstränge sowie mehr oder weniger weit auseinanderliegende Motivzusammenhänge in ihrer inneren Zusammengehörigkeit zu erkennen und darzulegen vermag.

Aus diesem Grunde ist die im Hauptteil der vorliegenden Arbeit zum Tragen kommende chronologische Ordnung weitgehend makroskopischer Natur. So wird Heideggers Philosophie insgesamt anhand dreier Großabschnitte betrachtet, die der zeitlichen Aufeinanderfolge der großen Entwicklungs- und Umbruchsphasen seines Denkens entsprechen. Die erste Phase setzt dabei mit den frühesten Veröffentlichungen des jungen Heidegger (d. h. ab 1912) ein und findet mit den 1929 entstandenen Schriften bzw. der zu dieser Zeit gehaltenen Vorlesung ihren Abschluß. Der Beginn des zweiten Großabschnittes wird mit den Jahren 1929/30 angesetzt und endet etwa Mitte der 40er Jahre. Diese letztgenannte Abgrenzung *a parte post* ist jedoch insofern nicht immer streng durchzuhalten, als sich bestimmte Entwicklungen und Themenstränge, die in der Spätphase massiv zur Geltung kommen, teilweise schon in der ersten Hälfte der 40er Jahre ankündigen, während umgekehrt andere Denkschemata sich noch einige Zeit über das Orientierungsdatum 1946 hinaus durchhalten. Der Beginn der dritten und letzten Phase läßt sich daher nur mit

einem ungefähren Richtwert bezeichnen, während ihr Ende sich auch noch über die letzten Jahre der Heideggerschen Denkentwicklung erstreckt.

Innerhalb dieser chronologischen Grobunterteilung wird die Darstellung jedoch insofern differenzierter, als nunmehr für uns nicht primär die einzelnen Schriften in ihrer zeitlichen Abfolge, sondern bestimmte Leitthemen im Mittelpunkt stehen. Die Problematik der Identität der Philosophie, das Wesen des Daseins, die Rolle der Welt bzw. des welthaften Seienden, die Bedeutung der Kunst, um nur einige Beispiele zu nennen, geben die thematischen Schwerpunkte ab, um die herum unsere Darstellung des Heideggerschen Denkens angeordnet ist. Jedes dieser Themen wird dabei innerhalb der einzelnen drei Hauptabschnitte zwar wiederum in grundsätzlich chronologischer Ordnung betrachtet, doch bleibt die Einheit des thematischen Gesichtspunktes dabei maßgebend: Nur, insofern die sachliche Einheit der unterschiedlichen Schriften schon erkannt ist, kann es einen Sinn haben, sie in einen zeitlichen Entwicklungszusammenhang eingeordnet zu sehen, nicht umgekehrt.

Die ungleiche Gewichtung der drei der Entwicklung des Heideggerschen Spieldenkens gewidmeten Hauptabschnitte dieser Abhandlung entspringt sowohl äußerlich-interpretatorischen als auch inneren, sachlichen Gründen. Zum einen fällt auf, daß in der Literatur über das Heideggersche Spieldenken die Spätphase stets eine bevorzugte, wenn nicht ausschließliche Behandlung erfährt, während der mittlere Entwicklungsabschnitt allenfalls am Rande Erwähnung findet und die Frühphase so gut wie immer ausgeklammert wird. In der Absicht, dieses wie selbstverständlich vorausgesetzte Deutungsschema in Frage zu stellen, wurde daher der umgekehrte Weg gewählt, um gerade die Gegenwart des Spielmotivs in Heideggers früher Phase eingehend und in allen Richtungen zu beleuchten. Zum anderen ist es jedoch auch aus inneren Gründen unvermeidlich, daß unsere Ausführungen zur mittleren und späten Periode knapper ausfallen, als von ihrer zeitlichen Erstreckung her eigentlich zu vermuten wäre. Dies ist dadurch bedingt, daß vor allem die während des mittleren Entwicklungsabschnittes (etwa 1930-1946) entstandenen Texte trotz ihres oft erheblichen Umfangs nur sehr detaillierte und ausführliche Entfaltungen einiger weniger Grundmotive darstellen, in denen sich das Spiel während dieser Zeit manifestiert. Während in der Frühphase das Spielmotiv aufgrund seiner noch im Fluß befindlichen Herausbildung in sehr vielen verschiedenen Themenbereichen anklingt und erst als solches zur Sprache gebracht werden muß, verfestigt es sich im Laufe der Zeit zu einer Denkfigur, deren Strukturen – Geviert, Sprung, Abgrund usw. – bereits eine derart lange Erprobung erfahren haben, daß Heidegger ihre Anwendung gezielt und fast wie selbstverständlich vornehmen kann, ohne nochmals auf die grundsätzliche Bedeutung und Entstehung dieser Denkkategorien zurückzukommen.

*

Nach diesen Erläuterungen zur Gewichtung des thematischen Aspektes dieser Arbeit gegenüber dem chronologischen Gesichtspunkt bedarf das formale Statut des Spielmotivs einer genaueren Klärung. In der Tat ist die interpretatorische Valenz des Spiels nicht einheitlich, sondern wandelt sich sowohl im Hinblick auf den jeweils im Mittelpunkt stehenden Zeitabschnitt des Heideggerschen Denkens als auch in bezug auf die Frage nach der möglichen Einheit seines Denkens insgesamt.

Die erste Art und Weise, in der das Spiel für das Verständnis von Heideggers Denken relevant wird, betrifft hauptsächlich den frühen Zeitabschnitt, in dessen Verlauf die ausdrückliche Verwendung des Wortes „Spiel“ noch ganz oder praktisch zur Gänze abwesend ist. Die Verwendung des Spielbegriffs bei unserer Deutung dieses Entwicklungsabschnitts ist nichtsdestoweniger dadurch gerechtfertigt, daß die für Heidegger in dieser Zeit zentralen Grundmotive des Denkens – der existenziale „Einsatz“ des Daseins im Denken, der vorrationale, nicht weiter begründbare Grund aller Rationalität, der Freiraum des vorintentionalen Verstehens und Sich-befindens, die Kreisstruktur des Weltbezugs, die Einheit von Freiheit und Bindung – teils mit strukturellen Grundzügen übereinstimmen, die dem Spiel als konkretem Phänomen sowie seiner alltagssprachlichen Bedeutungsvielfalt eignen, teils inhaltliche Entsprechungen zu denjenigen Leitmotiven des Heideggerschen Denkens darstellen, die während der Spätphase notorisch mit dem Wort „Spiel“ bezeichnet werden. Bei der Analyse der ersten zehn bis zwölf Jahre des Heideggerschen Denkweges erfüllt das Spiel also die motivische Einheitsfunktion eines interpretatorischen Rahmens, auf den hin das Spieldenken der Spätphase hin entworfen werden muß, um seinen Sinn entfalten zu können.

Ist das Spiel in diesem ersten Fall also etwas, das in Heideggers Denken durch temporäre lexikalische Abwesenheit seine Anwesenheit behauptet, so stehen am anderen Extrem der Skala diejenigen – nicht eben zahlreichen – Textstellen, in denen das Spiel selbst *Gegenstand* der Heideggerschen Darlegungen wird. Heideggers Vorgehensweise zeichnet sich dabei dadurch aus, daß die Züge des konkreten Spielphänomens einzeln thematisiert werden, um anhand dessen das Wesen der phänomenologischen Deutung von Dasein, Denken und Wirklichkeit herauszustellen. Eine derart ausführliche, explizite Thematisierung des Spiels ist jedoch auch während der mittleren und späten Phase die große Ausnahme. In den weitaus meisten Fällen beschränkt sich Heidegger darauf, die Bezeichnung „Spiel“ in einer ihrer zahlreichen Bedeutungen zu verwenden, ohne den Sinn dieser Vorgehensweise eigens zu erläutern.

Bezüglich dieser scheinbar versprengten und unzusammenhängenden Anwendungen des Spielbegriffs in ganz verschiedenen Zusammenhängen und auf unterschiedlichen Ebenen stellt sich nun die Frage, ob man sie als mehr oder weniger planlos eingestreute Metaphern deuten oder aber diesen unterschiedlichen Verwendungsweisen einen inneren Zusammenhang und eine ganz bestimmte Aussageabsicht unterstellen will. Unter der erstgenannten Voraussetzung müßten Wendungen wie die, in denen beispielsweise von den Denkern als den „Spiel Männern des Seins“ die Rede ist, bestenfalls als die Darstellung auflockernde, pittoreske Ausschmückungen und schlimmstenfalls als sachfremde, äußerlich applizierte Begriffsornamentik gewertet werden. Die Hypothese einer inneren Zugehörigkeit auch der scheinbar isoliert verwendeten Bezeichnung „Spiel“ zu der in Frage stehenden Sache bliebe dabei in jedem Fall ausgeklammert.

Unter Zugrundelegung der entgegengesetzten Annahme bedarf es einer genauen Analyse all jener Stellen, an denen Heidegger sich des Wortes „Spiel“ und seiner zahlreichen Derivate bedient, ohne die Hintergründe dieses Begriffsregisters weiter auszuführen. Die Vereinzelung der Belegstellen hält auf diese Weise die Waage zwischen der materiell abwesenden, nur indirekt motivisch zu erschließenden Dimension des Spiels während der Frühphase und den von Heidegger selbst

vorgenommenen, ausdrücklichen Thematisierungen des Spiels als eines Grundmusters für das phänomenologische Denken. In den weitaus meisten Fällen stellt sich das Spiel damit als exemplarisch angeführte Instanz für die Einheit zwischen der materiell greifbaren Präsenz des Zeichens und der schwebenden Gegebenheitsweise des Sinnes heraus und erweist die innere Einheit des Heideggerschen Denkens zwischen den in bezug auf die Sache des Denkens wirksamen Extremen des ungesagt-vorsprachlich Gegebenen und des ausdrücklich-begrifflich Explizierten.

Insofern für Heidegger die Sache des Denkens nie von der Besinnung auf die Geschichte der Philosophie zu trennen ist, stehen die Analysen und Deutungen des Spielmotivs notwendigerweise in der Pflicht, auch auf diejenigen Vertreter des abendländischen Denkens einzugehen, die für die Entwicklung des Heideggerschen Spieldenkens von besonderer Relevanz sind. Zu beachten bleibt jedoch in jedem Falle, daß es sich bei Heidegger weder um eine Philosophie „des“ Spiels im herkömmlichen Sinne noch um eine „bloß spielerische“ Sicht des philosophischen Denkens handelt. Die Originalität seines Ansatzes besteht vielmehr darin, daß sich die Grundbedeutungen des Spiels einerseits in Auseinandersetzung mit den großen Vertretern des bisherigen philosophischen Denkens – namentlich Heraklit, Aristoteles, Leibniz und Kant – herausbilden, andererseits aber in der irreduziblen Vielfalt ihrer formalen und inhaltlichen Charakteristika wiederum auf die geschichtliche Interpretation dieser Autoren zurückwirken. Heidegger bezieht die für ihn zentralen Autoren dabei meist auf eine Weise mit ein, die sich gerade nicht auf ihre expliziten Stellungnahmen zum *Thema* des Spiels stützt, sondern die Grundstrukturen ihres Denkens mittelbar auf die Problematik des Spiels hin durchsichtig macht. Heidegger bringt also in bezug auf seine eigene Spielkonzeption die Geschichte des abendländischen Denkens zwar nicht immer, aber doch oft gerade dort ins Spiel, wo das Spielmotiv auf den ersten Blick abwesend zu sein scheint.

Aus dieser Flexibilität des Heideggerschen Spieldenkens, das Motivik und Problematik des Spiels gerade aus scheinbar weiter entfernten Themenbereichen der philosophischen Tradition schöpft, resultiert seine ungeheure innere Vielfalt und Eigenheit. Die Anpassung der Spielaspekte an den jeweiligen thematischen Kontext verwehrt es strenggenommen, das Spiel bei Heidegger als einen feststehenden Inhalt zu fassen. Vielmehr bewährt sich das Spiel in performativer Weise als Leitfaden für die Herausstellung der inneren Einheitsstruktur von Heideggers eigenem Denken, für die Deutung der Geschichte des abendländischen Denkens in seinem inneren Zusammenhang sowie schließlich für die Stellung, die Heidegger seinem eigenen Denken gegenüber dieser Tradition zuschreibt. Ebendiese Dynamik und Eigenständigkeit des Heideggerschen Spielansatzes ist es aber, die in der gegenwärtigen philosophischen Literatur, soweit sie in der einen oder anderen Weise dem Spiel gewidmet ist, nicht oder nicht ausreichend gewürdigt wird – meistens aufgrund einer unzulässigen Beschränkung der Sichtweise in thematischer oder chronologischer Hinsicht. Daher beginnt diese Arbeit mit einer Eröffnung der Perspektive auf das für uns zeitlich am nächsten Liegende, nämlich die wesentlichen zeitgenössischen Deutungsansätze zum Heideggerschen Spieldenken, bevor sie sich Heidegger selbst und mit ihm der Deutung der philosophischen Tradition im Zeichen des Spiels zuwendet.

EINLEITENDER TEIL

DER HEIDEGGERSCHE SPIELGEDANKE

IN DER PHILOSOPHISCHEN DISKUSSION

DER GEGENWART

In der zeitgenössischen philosophischen Literatur gibt es kaum eine Untersuchung zur Spielproblematik, die nicht in der einen oder anderen Weise auf Heidegger Bezug nähme. Die Bewertungen der Heideggerschen Position fallen dabei ebenso unterschiedlich aus wie die spielphilosophischen Ansätze selbst, doch lassen sich in der Vielzahl der Interpretationen insgesamt zwei voneinander hinreichend deutlich unterscheidbare Grundlinien ausmachen. Ganz allgemein gesprochen, handelt es sich hierbei einerseits um die Sichtweise, die das Spielphänomen als Gegenstand der philosophischen Betrachtung ansieht, andererseits um diejenige Haltung, die nicht das Spiel mit den Mitteln der philosophischen Reflexion analysieren und deuten, sondern umkehrt die Philosophie und das ihr eigene Denken vom Spiel her und in wesentlicher Beziehung zu ihm verstehen will. Da unter derart unterschiedlichen Voraussetzungen auch der Heideggersche Spielgedanke in jeweils ganz anderem Licht erscheinen muß, ist eine getrennte Betrachtung dieser beiden philosophischen Grundhaltungen zum Spiel angebracht.

1. DAS HEIDEGGERSCHE MOMENT IN GEGENWÄRTIGEN ANSÄTZEN ZUR SPIELTHEORIE –

1.1. Die phänomenal-empirische Grundausrichtung

Die erste Möglichkeit, auf die Heideggersche Spielkonzeption einzugehen, besteht darin, sie in den Rahmen spieltheoretischer Überlegungen im strengen Sinn einzufügen, d. h. jener Untersuchungen, die die konkret am Menschen beobachtbare Aktivität des Spielens sowie die Typologie der unterschiedlichen Spielformen zum Gegenstand haben. Die spezifische, hauptsächlich vom Ideal der Beobachtung und Beschreibung geprägte Ausrichtung dieser Deutungen des Spiels bringt es mit sich, daß Heideggers Ansatz – oft unter krasser Verkennung seiner Grundabsicht – als mehr oder minder mißlungener, jedenfalls aber mit grundsätzlichen Defiziten behafteter Beitrag zu einer Philosophie „des“ Spiels (im Sinne eines *genitivus objectivus*) aufgefaßt und meist noch in überaus fragmentarischer Weise nur anhand einiger weniger Belegstellen erläutert wird. Gemessen an der stark empirischen, an der Beobachtung ausgerichteten Vorgehensweise dieser Autoren, muß es in der Tat so erscheinen, als habe Heidegger durch die systematische Außerachtlassung der

konkreten Gegebenheit des Spiels die fundamentalsten Grundregeln der phänomenologischen Vorgehensweise mißachtet und sich eines schweren methodischen Verschümmnisses schuldig gemacht¹. Der fehlende Bezug zur Wirklichkeit des Spiels wird folgerichtig in dem Sinne gedeutet, als reduziere sich die Heideggersche Verwendung dieses Terminus auf eine mit spekulativen Implikationen beladene Metapher oder ein Symbol², dessen gedankliche Tragweite jedoch keine rationale Durchdringung im eigentlichen Sinne erfahre³.

Es ist auffallend, daß die Vertreter dieses Deutungsansatzes bei der Darlegung ihrer eigenen Spieltheorie oft zwischen der Ebene der konkreten Beschreibung des Spiels und seiner transzendentalen Deutung hin- und herwechseln, die unterschiedlichen methodischen Erfordernisse dieser beiden Niveaus theoretisch auch in gewisser Weise anerkennen⁴, Heidegger aber dennoch sowohl am Maßstab empirischer Untersuchung als auch an den Kriterien einer spekulativ-philosophischen Vorgehensweise im eigentlichen Sinne messen. Folglich nimmt es nicht wunder, daß die Kritik meist auf die Feststellung hinausläuft, Heidegger sei trotz bestimmter wichtiger Grundeinsichten auf halbem Wege stehengeblieben⁵, oder aber es wird die

1. So wirft beispielsweise J. Henriot Heidegger vor, die phänomenale Wirklichkeit des Spiels als fraglos gegeben vorauszusetzen und mit der anschließenden Verknüpfung von Sein und Spiel in die zunächst als radikal postulierte Seinsfrage ein unbefragtes und somit nicht phänomenologisch ursprüngliches Element hineinzubringen: „Heidegger, [...] loin de poser ne fût-ce qu'une fois dans son œuvre, la question du jeu, prend au contraire le Jeu comme le plus décisif élément de réponse. Il y a loin des exigences premières de la phénoménologie, telles qu'elles s'expriment dans *Être et temps*, aux ultimes spéculations sur le »Jeu du miroir du Monde«. À ce qu'il semble, Heidegger néglige ce qui se donne à voir: que le jeu n'apparaît que sous la forme d'une idée“. – „Heidegger pose le jeu comme un fait d'expérience, une manière d'être dont le sens va de soi. Le questionnement sur l'Être, nervure médiane de sa recherche, aboutit à cette formulation: »l'essence de l'être est le jeu lui-même«, dans laquelle l'idée de Jeu figure à titre de réponse. La question du jeu ne sera jamais posée“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris 1989, 16 bzw. 125; Hervorhebungen im Original). Eine noch unverhülltere, wenn auch indirekte Kritik kommt bei C. Duflo zum Ausdruck, der, ohne Namen zu nennen, eine Spielauffassung kritisiert, die maßgeblich auf Heidegger zurückgeht, aber auch bei anderen zeitgenössischen Autoren anzutreffen ist. Er schreibt: „Pourtant, étant admis que le jeu est un phénomène digne d'intérêt, il nous semble qu'il ne saurait y en avoir de pensée sérieuse que dans un retour au moins minimal au concret. Sinon, bien sûr, si l'on s'entend pour ne pas vouloir savoir de quoi on parle, la porte est ouverte à n'importe quel délire. Certes, on peut bien écrire des livres intéressants sur le *jeu du monde*. Admettons simplement qu'on ne parle simplement pas de la même chose ici et là“ (C. DUFLO, *Jouer et philosophe*, Paris 1997, 8; Hervorhebungen im Original).

2. „Nietzsche, Heidegger ne paraissent pas douter un seul instant de la réalité du Jeu auquel ils se réfèrent à titre de symbole“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 82). Als Hauptbeispiel für die angebliche Spielmetaphorik führt Henriot die Verwendung des Begriffes „Spielraum“ in *Sein und Zeit* an (vgl. ebd., 94).

3. „L'hypothèse d'une gratuité antécédente correspond à ce qu'on dit en général du jeu. Celui-ci, suivant le mot de Heidegger, est »sans pourquoi«. Il n'y a d'autre fondement, d'autre raison de lui-même. Mais quand on s'exprime ainsi, on parle en poète. L'esprit rationnel, quant à lui, observe qu'une action n'est jamais sans rime ni raison. Le jeu est une activité sensée“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 184). Es fällt auf, mit welcher Selbstverständlichkeit hier die Zweckfreiheit des Spiels mit einem Fehlen von *Sinn* gleichgesetzt wird, so als sei die Selbstbegründung bzw. „Grundlosigkeit“ des Spiels kein rational verständliches Phänomen.

4. Zur Unterscheidung zwischen dem Spiel als konkreter Aktivität und dem Spiel in transzendentalen Sinne vgl. beispielsweise J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 98.

5. Nachdem Henriot die Notwendigkeit eines empirischen Ansatzes für jede philosophische Betrachtung über das Spiel herausgestellt hat, kommt er zu dem Ergebnis: „Métaphore de toute existentialité, il [sc. l'espace de jeu] désigne le paradoxal espace du dedans, l'espace de jeu qui sépare

EINLEITENDER TEIL

DER HEIDEGGERSCHE SPIELGEDANKE IN DER PHILOSOPHISCHEN DISKUSSION DER GEGENWART

In der zeitgenössischen philosophischen Literatur gibt es kaum eine Untersuchung zur Spielproblematik, die nicht in der einen oder anderen Weise auf Heidegger Bezug nähme. Die Bewertungen der Heideggerschen Position fallen dabei ebenso unterschiedlich aus wie die spielphilosophischen Ansätze selbst, doch lassen sich in der Vielzahl der Interpretationen insgesamt zwei voneinander hinreichend deutlich unterscheidbare Grundlinien ausmachen. Ganz allgemein gesprochen, handelt es sich hierbei einerseits um die Sichtweise, die das Spielphänomen als Gegenstand der philosophischen Betrachtung ansieht, andererseits um diejenige Haltung, die nicht das Spiel mit den Mitteln der philosophischen Reflexion analysieren und deuten, sondern umkehrt die Philosophie und das ihr eigene Denken vom Spiel her und in wesentlicher Beziehung zu ihm verstehen will. Da unter derart unterschiedlichen Voraussetzungen auch der Heideggersche Spielgedanke in jeweils ganz anderem Licht erscheinen muß, ist eine getrennte Betrachtung dieser beiden philosophischen Grundhaltungen zum Spiel angebracht.

1. DAS HEIDEGGERSCHE MOMENT IN GEGENWÄRTIGEN ANSÄTZEN ZUR SPIELTHEORIE -

1.1. Die phänomenal-empirische Grundausrichtung

Die erste Möglichkeit, auf die Heideggersche Spielkonzeption einzugehen, besteht darin, sie in den Rahmen spieltheoretischer Überlegungen im strengen Sinn einzufügen, d. h. jener Untersuchungen, die die konkret am Menschen beobachtbare Aktivität des Spielens sowie die Typologie der unterschiedlichen Spielformen zum Gegenstand haben. Die spezifische, hauptsächlich vom Ideal der Beobachtung und Beschreibung geprägte Ausrichtung dieser Deutungen des Spiels bringt es mit sich, daß Heideggers Ansatz – oft unter krasser Verkennung seiner Grundabsicht – als mehr oder minder mißlungener, jedenfalls aber mit grundsätzlichen Defiziten behafteter Beitrag zu einer Philosophie „des“ Spiels (im Sinne eines *genitivus obiectivus*) aufgefaßt und meist noch in überaus fragmentarischer Weise nur anhand einiger weniger Belegstellen erläutert wird. Gemessen an der stark empirischen, an der Beobachtung ausgerichteten Vorgehensweise dieser Autoren, muß es in der Tat so erscheinen, als habe Heidegger durch die systematische Außerachtlassung der

konkreten Gegebenheit des Spiels die fundamentalsten Grundregeln der phänomenologischen Vorgehensweise mißachtet und sich eines schweren methodischen Versäumnisses schuldig gemacht¹. Der fehlende Bezug zur Wirklichkeit des Spiels wird folgerichtig in dem Sinne gedeutet, als reduziere sich die Heideggersche Verwendung dieses Terminus auf eine mit spekulativen Implikationen beladene Metapher oder ein Symbol², dessen gedankliche Tragweite jedoch keine rationale Durchdringung im eigentlichen Sinne erfahre³.

Es ist auffallend, daß die Vertreter dieses Deutungsansatzes bei der Darlegung ihrer eigenen Spieltheorie oft zwischen der Ebene der konkreten Beschreibung des Spiels und seiner transzendentalen Deutung hin- und herwechseln, die unterschiedlichen methodischen Erfordernisse dieser beiden Niveaus theoretisch auch in gewisser Weise anerkennen⁴, Heidegger aber dennoch sowohl am Maßstab empirischer Untersuchung als auch an den Kriterien einer spekulativ-philosophischen Vorgehensweise im eigentlichen Sinne messen. Folglich nimmt es nicht wunder, daß die Kritik meist auf die Feststellung hinausläuft, Heidegger sei trotz bestimmter wichtiger Grundeinsichten auf halbem Wege stehengeblieben⁵, oder aber es wird die

1. So wirft beispielsweise J. Henriot Heidegger vor, die phänomenale Wirklichkeit des Spiels als fraglos gegeben vorauszusetzen und mit der anschließenden Verknüpfung von Sein und Spiel in die zunächst als radikal postulierte Seinsfrage ein unbefragtes und somit nicht phänomenologisch ursprüngliches Element hineinzubringen: „Heidegger, [...] loin de poser ne fût-ce qu'une fois dans son œuvre, la *question* du jeu, prend au contraire le Jeu comme le plus décisif élément de réponse. Il y a loin des exigences premières de la phénoménologie, telles qu'elles s'expriment dans *Être et temps*, aux ultimes spéculations sur le ›Jeu du miroir du Monde‹. À ce qu'il semble, Heidegger néglige ce qui se donne à voir: que le jeu n'apparaît que sous la forme d'une idée“. – „Heidegger pose le jeu comme un fait d'expérience, une manière d'être dont le sens va de soi. Le questionnement sur l'Être, nervure médiane de sa recherche, aboutit à cette formulation: ›l'essence de l'être est le jeu lui-même‹, dans laquelle l'idée de Jeu figure à titre de réponse. La *question* du jeu ne sera jamais posée“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris 1989, 16 bzw. 125; Hervorhebungen im Original). Eine noch unverhülltere, wenn auch indirekte Kritik kommt bei C. Duflo zum Ausdruck, der, ohne Namen zu nennen, eine Spielauffassung kritisiert, die maßgeblich auf Heidegger zurückgeht, aber auch bei anderen zeitgenössischen Autoren anzutreffen ist. Er schreibt: „Pourtant, étant admis que le jeu est un phénomène digne d'intérêt, il nous semble qu'il ne saurait y en avoir de pensée sérieuse que dans un retour au moins minimal au concret. Sinon, bien sûr, si l'on s'entend pour ne pas vouloir savoir de quoi on parle, la porte est ouverte à n'importe quel délire. Certes, on peut bien écrire des livres intéressants sur le *jeu du monde*. Admettons simplement qu'on ne parle simplement pas de la même chose ici et là“ (C. DUFLO, *Jouer et philosopher*, Paris 1997, 8; Hervorhebungen im Original).

2. „Nietzsche, Heidegger ne paraissent pas douter un seul instant de la réalité du Jeu auquel ils se réfèrent à titre de symbole“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 82). Als Hauptbeispiel für die angebliche Spielmetaphorik führt Henriot die Verwendung des Begriffes „Spielraum“ in *Sein und Zeit* an (vgl. ebd., 94).

3. „L'hypothèse d'une gratuité antécédente correspond à ce qu'on dit en général du jeu. Celui-ci, suivant le mot de Heidegger, est ›sans pourquoi. Il n'y a d'autre fondement, d'autre raison de lui-même. Mais quand on s'exprime ainsi, on parle en poète. L'esprit rationnel, quant à lui, observe qu'une action n'est jamais sans rime ni raison. Le jeu est une activité sentée“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 184). Es fällt auf, mit welcher Selbstverständlichkeit hier die Zweckfreiheit des Spiels mit einem Fehlen von *Sinn* gleichgesetzt wird, so als sei die Selbstbegründung bzw. „Grundlosigkeit“ des Spiels kein rational verständliches Phänomen.

4. Zur Unterscheidung zwischen dem Spiel als konkreter Aktivität und dem Spiel in transzendentelem Sinne vgl. beispielsweise J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 98.

5. Nachdem Henriot die Notwendigkeit eines empirischen Ansatzes für jede philosophische Betrachtung über das Spiel herausgestellt hat, kommt er zu dem Ergebnis: „Métaphore de toute existentialité, il [sc. l'espace de jeu] désigne le paradoxal espace du dedans, l'espace de jeu qui sépare

Tatsache bemängelt, daß seine Thematisierung des Spiels nicht auch in einer spielerischen Grundhaltung seines eigenen Denkens ihre Fortsetzung und Bestätigung gefunden habe¹. In beiden Fällen erscheint Heideggers Spielkonzeption allenfalls als vielversprechender, aber leider unvollendet gebliebener Torso, in dem mehr angelegt gewesen sei, als Heidegger tatsächlich daraus gemacht habe.

Es ist aufschlußreich, daß die gegen Heidegger vorgebrachte Kritik sich vor allem auf die aus der Spätzeit stammenden, rätselhaften Ausführungen über das „Spiegelenspiel der Welt“ konzentriert, während die in *Sein und Zeit* angedeutete Verbindung zwischen Spiel und Existenz auf grundsätzliche Zustimmung stößt. Das Interesse an der Heideggerschen Sicht des „Subjektes“ vor dem Hintergrund des Spiels ist ganz offensichtlich darauf zurückzuführen, daß die Kritiker in ihrer eigenen Spieltheorie dem Subjekt eine unverzichtbare Rolle zugestehen, die gleichwohl nicht einfach mit den Kategorien herkömmlichen Subjektdenkens erklärt werden kann. Das Spiel ist in dem Moment ans Subjekt gebunden, wo es den Akt bewußter Sinngebung verlangt² oder auch – sofern es mit Risiko und Einsatz behaftet ist – als Ausdruck der *condition humaine* schlechthin verstanden wird³. Unter dieser Voraussetzung muß *Sein und Zeit* insofern als maßgeblicher Referenzpunkt erscheinen, als es Heidegger dort gelingt, die Existenz des Menschen in der konkreten Vielfalt ihrer Phänomene in den Mittelpunkt zu rücken, zugleich jedoch die Subjektszentriertheit im traditionell-theoretischen Sinn aus den Angeln zu heben. Bedenkt man den eigenartigen, von Freiheit und Bindung geprägten Doppelcharakter des Spiels, so ist es nicht weiter erstaunlich, daß die verschiedenen Vertreter einer Philosophie des Spiels sich vor allem für Heideggers fundamentalontologische Konzeption des Menschen interessieren, die in besonderer Weise in der Lage ist, dessen radikale Freiheit und Ungeschützttheit einerseits und sein notwendiges Eingebundensein in Bedeutungs- und Sinnzusammenhänge andererseits in gleichem Maße herauszustellen.

le *Dasein* de ce qu'il a à être et qui le fait ainsi à distance de soi, en avance sur soi. Ce jeu-là va sans doute plus loin, offre le moyen d'une interprétation plus riche que les spectaculaires jeux de miroirs auxquels Heidegger se laissera prendre par la suite“. (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 94; Hervorhebungen im Original).

1. Diese Kritik einer mangelnden „existentiellen Folgerichtigkeit“ Heideggers wird etwa von A. Dal Lago und P. A. Rovatti vorgebracht: „Heidegger non vede nel destino una necessità, ma un dono. [...] Eppure, c'è qualcosa che manca nelle sottili analisi di Heidegger, quell'elemento ludico e avventuroso che invece è presente in Simmel o Bergson o Goffman“. – „[Heidegger] è disposto [...] a lasciar essere la verità, ma non è quasi mai disposto a lasciar essere, nella sua filosofia, [...] lo spazio del gioco e della finzione“ (A. DAL LAGO – P. A. ROVATTI, *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano 1993, 50 bzw. 111).

2. So betont Henriot: „[...] il n'est pas possible de construire un modèle du jeu pris en tant que structure. Le jeu est affaire de sens, non de forme“. – „[...] je dis seulement que, si l'on refuse de parler de conscience, de capacité de choix – en un mot: de subjectivité – alors il faut du même coup renoncer à parler de Jeu“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 102 bzw. 109). In ähnlicher Weise sehen auch A. Dal Lago und P. A. Rovatti das spielende Subjekt als unverzichtbare „essenza del gioco“ an (A. DAL LAGO – P. A. ROVATTI, *Per gioco*, 17).

3. „S'il [Heidegger] avait accepté de poser la question du jeu à partir des analyses de *Sein und Zeit*, Heidegger aurait pu l'appeler un 'existential': à n'en point douter, la chose du monde la plus sérieuse, la plus grave, puisqu'elle représente la prise en charge de l'existence par l'existant“ (J. HENRIOT, *Sous couleur de jouer*, 204).

HAUPTTEIL

URSPRÜNGE UND WANDLUNGEN

DES SPIELMOTIVS IN HEIDEGGERS DENKEN

I. DAS DASEIN IM SPIEL VON WELT UND ZEIT

Bei eingehender Betrachtung der ebenso bekannten wie schwer verständlichen Ausführungen in *Der Satz vom Grund* und »Das Ding« wird deutlich, daß das Spiel auf zwei zunächst durchaus verschiedene Weisen eine zentrale Stellung in Heideggers Denken einnimmt, nämlich zum einen in bezug auf das Problem des geschichtlichen Ursprungs des rational-begründenden, abendländischen Denkens, zum anderen im Zusammenhang mit der Frage nach dem Entfaltungsraum für die wesentlich welthafte Phänomenalität des Dinges. Obwohl diese beiden Aspekte des Spiels jedesmal aus einer Infragestellung des herkömmlichen Verständnisses von „Grund“ erwachsen, nimmt diese kritische Einstellung doch zwei verschiedene Wendungen: Das Spiel im Sinne der „Abwesenheit des Grundes“ stellt das rationale Denken dem abgründigen Charakter seines Ursprungs gegenüber, indem es die Vorstellung von der Stabilität und beständigen Gegenwart eines letzten Grundes durch die Betonung des qualitativen Bruches und vertikalen Sprunges unterläuft, der zwischen dem letzten Grund und dem von ihm Begründeten verläuft. Demgegenüber bezieht sich die Konzeption des „Weltspiels“ nicht so sehr auf das Paradigma der beständigen Gegenwart des Grundes als vielmehr auf das Postulat seiner absoluten Einheit. Folglich steht hier das Bemühen im Mittelpunkt, die Einheit des Grundes alles Seienden dadurch zu brechen, daß der welthafte Ursprung des Dinges nunmehr auf die vier Komponenten des „Gevierts“, nämlich Himmel und Erde, Sterbliche und Göttliche, zurückgeführt wird, die alle in gleicher Weise die Welt ausmachen.

Wenn somit der Bezug zwischen dem Spiel und der Problematik des Grundes in den beiden obengenannten Texten das eine Mal unter dem Vorzeichen des Geschichtlichen, das andere Mal unter dem der Phänomenalität steht, so bedeutet dies doch nicht, daß sie ohne innere Verbindung nebeneinanderstünden; vielmehr haben beide ihre gemeinsame Wurzel in der Phänomenologie des Daseins, wie sie Heidegger während der 20er und frühen 30er Jahre entwickelt. Im Rahmen der ontologischen Betrachtung des Menschen als des besonderen, mit Seinsverständnis ausgestatteten Seienden finden die für die Spielproblematik zentralen Begriffe wie „Grund“, „Abgrund“ und „Welt“ mit ihren unterschiedlichen Bedeutungsnuancen ein für allemal Eingang in Heideggers Denken.

Schon zu diesem Zeitpunkt lassen sich, wenn auch noch *in nuce*, die beiden Fragen nach Identität und Grenzen des bisherigen abendländischen Denkens einerseits und dem Weltcharakter des Dinges andererseits ausmachen. Beide Problembereiche treffen in der Frage nach der Gegenständlichkeit aufeinander, insofern der Begriff des „Gegenstandes“ zum einen an die Grenzen des traditionellen Verfahrens führt, die Begründungsordnung der Wissenschaften an ihrem jeweiligen „Gegenstandsgebiet“ zu orientieren, zum anderen aber ebenso die Gelegenheit bietet, zentrale Grundmuster der herkömmlichen Objekttheorie in Frage zu stellen, die sich auf eine bestimmte, in ihren ungeklärten Voraussetzungen befangene Dingontologie gründet.

1. DIE PROBLEMATIK DER PHÄNOMENOLOGIE ALS GRUNDWISSENSCHAFT

1.1. Heideggers frühe Lehrtätigkeit als Spiegel zeitgenössischer Ansätze zur Ursprungs- und Begründungsproblematik

Von Beginn seiner Lehrtätigkeit an und über mehrere Jahre hinweg sind Heideggers wissenschaftliche Bemühungen von der Absicht getragen, seine eigene Position gegenüber den Hauptströmungen der zeitgenössischen Philosophie, vor allem der Phänomenologie und dem Neukantianismus, zu bestimmen. Wenn sich sein Interesse dabei auf die Art und Weise konzentriert, in der diese beiden philosophischen Richtungen die Problematik philosophischer Letztbegründung angehen, so ist diese Akzentsetzung keineswegs nur durch persönliches Interesse motiviert, sondern entspricht durchaus einer grundsätzlichen Ausrichtung der damaligen Philosophie insgesamt. Sowohl bei den verschiedenen Vertretern des Neukantianismus als auch bei Husserl spielt die Suche nach dem schlechthin Ersten eine zentrale Rolle, was sich auf unübersehbare Weise schon in der notorischen Verwendung einschlägiger Komposita wie „Ur-rätsel“, „Ur-relation“, „Ur-sprungsgebiet“ usw. widerspiegelt¹. Die genaue Fassung des gesuchten Ursprünglichen sowie das Statut der mit ihm befaßten Philosophie unterscheiden sich allerdings oft erheblich, was auch in Heideggers Stellungnahme seinen entsprechenden Niederschlag findet – unbeschadet der Tatsache, daß beide Strömungen für seine eigene philosophische Entwicklung von herausragender Bedeutung sind.

Wenn es auch sicher verfehlt wäre, Heidegger nur vor dem Hintergrund der Husserlschen Phänomenologie zu verstehen und seine große Vertrautheit, ja sogar Nähe zur südwestdeutschen, d. h. Badener Schule des Neukantianismus auszuklammern², so erscheint es doch nicht haltbar, die Periode seiner ersten Freiburger Lehrtätigkeit vor allem unter das Zeichen der Standortsuche gegenüber dem Neukantianismus gestellt zu sehen und seine eigentliche Auseinandersetzung mit

1. Auf die terminologische Manifestation dieser im wahrsten Sinne des Wortes grundlegenden Gemeinsamkeit zwischen Husserl und den Neukantianern, vor allem Natorp und Lask, macht G. Imdahl aufmerksam (vgl. G. IMDAHL, *Das Leben verstehen. Heideggers formal anzeigende Hermeneutik in den frühen Freiburger Vorlesungen*, Würzburg 1997, 90).

2. Vgl. G. IMDAHL, *Das Leben verstehen*, 70f.

Husserl erst während der Jahre in Marburg stattfinden zu lassen¹. Vielmehr nimmt Heidegger von Anfang an sowohl gegenüber dem Neukantianismus als auch gegenüber der Husserlschen Phänomenologie kritisch Stellung, doch mit den Mitteln, die ihm die Phänomenologie selbst an die Hand gibt. Bei allen inhaltlichen Divergenzen ist seine methodische Grundoption damit schon eindeutig bestimmt, und seine einzelnen Stellungnahmen zu Husserl wie zu anderen zeitgenössischen Vertretern philosophischen Denkens lassen sich nur unter dieser Voraussetzung richtig verstehen².

Sowohl im Neukantianismus als auch in der Phänomenologie steht die Problematik der Letztbegründung in engem Zusammenhang mit den diversen Formen organisierter Erkenntnis, die sich in der Vielzahl der Einzelwissenschaften darbietet. Die konkrete Fassung dieses Bezuges nimmt jedoch unterschiedliche Ausprägungen an, je nachdem, ob die gesuchte Ursprungswissenschaft gegenüber den übrigen Wissenschaften im Hinblick auf den sie bestimmenden Horizont als grundsätzlich homogen gilt oder aber aus einer unveräußerlichen Andersartigkeit heraus nicht nur den faktisch existierenden, sondern auch allen nur möglichen Einzelwissenschaften ihren Horizont erst vorgibt. Ausgangspunkt für Heideggers Beurteilung der beiden Ansätze ist die Differenzierung der Grundlegungsproblematik anhand der Richtschnur phänomenaler Ursprünglichkeit. Die von Heidegger an die Grundwissenschaft gestellten Anforderungen erschöpfen sich keineswegs darin, durch die Herausarbeitung möglichst umfassender Kategorien innerhalb einer rationalen Begründungsstruktur lediglich die formale Essenz einzelwissenschaftlichen Denkens bereitzustellen. Es gilt, die urwissenschaftliche Valenz struktureller Kategorien, wie etwa der Begriffe „Subjekt“ und „Objekt“ oder der formalen Bestimmung „Gegenstand überhaupt“, nicht am Kriterium wissenschafts- und somit systemimmanenter Grundsätzlichkeit, sondern an ihrer realen Ursprünglichkeit zu messen, d. h. der Herkunft wissenschaftlicher Einstellung überhaupt ihren Rang innerhalb der ihr vorausgehenden Ordnung des unmittelbar Phänomenalen zuzuweisen.

Die Ansätze zur Entwicklung einer Grundwissenschaft sind in Heideggers Augen also um so angemessener, je weniger sie die Absicht einer systematischen Abrundung des Gebäudes der Wissenschaften insgesamt verfolgen, sondern vielmehr das in den Versuchen vollständiger Konstitution Unbewältigte als Hinweis auf den

1. So bei G. IMDAHL, *Das Leben verstehen*, 126. Wenn die Marburger Vorlesungen auch der eingehenden Erörterung der Husserlschen Phänomenologie sicher quantitativ mehr Raum geben als die ganz frühen Vorlesungen, heißt dies jedoch noch nicht, daß Husserls Bedeutung dort hinter der des Neukantianismus zurückträte. Dies wird schon daran erkennbar, daß Heidegger von Anfang an *alle* erörterten Autoren am Kriterium der urwissenschaftlichen Phänomenologie mißt und sich beständig an Husserls „Prinzip der Prinzipien“ orientiert (vgl. dazu auch E. ORTH, »Martin Heidegger und der Neukantianismus«, *Man and World* 25 [1992] 421-441, hier 423).

2. Auf der Grundlage der thematischen Ausrichtung der ersten Freiburger Lehrveranstaltungen kommt T. KISIEL zu der Einschätzung, Heideggers wissenschaftliche Ausrichtung in den Jahren nach dem Ersten Weltkrieg zeuge von einem „phenomenological provincialism with a proclivity for seminars on Descartes [...] and Aristotle [...], but not the German ›classics‹“ (T. KISIEL, *The Genesis of Heidegger's 'Being and Time'*, 409). Wenn diese Auffassung auch der ausgeprägt phänomenologischen Ausrichtung Heideggers einen tendenziell negativen Aspekt, nämlich den der methodischen Einseitigkeit und Enge, beilegt, so macht sie doch auf unübersehbare Weise deutlich, daß kein anderer Philosoph und keine andere Denkrichtung auf Heideggers frühes Denken einen derart beherrschenden Einfluß genommen haben wie die Husserlsche Phänomenologie.

II. DAS EREIGNIS DES SEINS ZWISCHEN

ZUSPIEL UND STREIT

Obwohl Heidegger selbst das Jahr 1936 (den Beginn der Abfassung des posthum veröffentlichten Manuskripts *Beiträge zur Philosophie*) als entscheidenden Einschnitt und Beginn einer neuen Wegstrecke in seinem Denken ansieht¹, ist der Beginn der zweiten Periode in Heideggers Spieldenken doch schon früher anzusetzen, und zwar etwa um das Jahr 1930. Auch wenn es wegen der überaus großen Aspektvielfalt der Heideggerschen Spielproblematik und ihres bisweilen von chronologischen Überschneidungen geprägten Entwicklungsprofils nicht möglich ist, ein in jeder Hinsicht zufriedenstellendes Einteilungsschema zu finden, läßt sich der vorgeschlagene Einschnitt doch im Hinblick auf die neuen Grundansätze rechtfertigen, die die spekulative Valenz des Spiels fortan bestimmen².

1. GRUNDLINIEN DER SEINSGESCHICHTLICHEN WENDUNG DES SPIELMOTIVS

1.1. Das Spiel und die Problematik der Metaphysik als solcher im Ganzen

Der Beginn der zweiten Hauptperiode innerhalb der Entwicklung des Heideggerschen Spieldenkens stellt nicht in erster Linie deshalb einen Einschnitt gegenüber dem Vorangegangenen dar, weil der Ausdruck „Spiel“ im einzelnen um inhaltliche Aspekte bereichert wird, sondern weil sich der Bereich seiner expliziten wie impliziten Anwendung als ganzer ändert und eine neue Qualität annimmt. War während der ersten Phase das Spiel ein zentrales Motiv in Heideggers Kritik der bisherigen innerphilosophischen Deutung bestimmter Grundphänomene, so wird es nun zum maßgeblichen Leitfaden seiner Sicht der Geschichte der Metaphysik als ganzer

1. Vgl. die bekannte Anmerkung im Humanismusbrief (GA 9, 313 Anm. a).

2. Wengleich Heidegger das mit dem Jahr 1936 einsetzende Ereignisdenken naturgemäß als besonderen Markstein in seinem Denken ansetzt, läßt er an anderer Stelle doch durchscheinen, daß es Entwicklungslinien gibt, die eine andere Artikulation nahelegen. So bemerkt er im Vorwort zum ersten der beiden Nietzsche-Bände, mit dieser Veröffentlichung einen Blick auf den Denkweg zwischen 1930 und 1947 verschaffen zu wollen, woraus sich schließen läßt, daß dieser Zeitabschnitt offensichtlich in gewisser Hinsicht als Einheit empfunden wird (vgl. Ni I, 10). Als roter Faden zumindest der Jahre von 1936-1946 kann dabei die anhand der intensiven Beschäftigung mit Nietzsche entwickelte Problematik des europäischen Nihilismus und der Deutung des neuzeitlichen Phänomens der Technik als der konsequenten Umsetzung des „Willens zur Macht“ gelten, auch wenn diese Fragestellungen mit dem Übergang zu Heideggers Spätphase keineswegs verschwinden (bezüglich der Schwierigkeit dieser chronologischen Abgrenzung vgl. G. B. SMITH, *Nietzsche, Heidegger and the transition to postmodernity*, Chicago – London 1996, 244f.).

in ihrem Verlauf zwischen dem ihr eigenen Anfang und Ende sowie der veränderten Möglichkeiten und Erfordernisse des Denkens vor dem Hintergrund dieses ebenso einzigartigen wie unabwendbaren Geschehens. Der Schritt von einer Betrachtung gewisser – wenn auch grundlegender – Einzelphänomene im Lichte des Spiels hin zu einer entsprechenden Deutung der Philosophiegeschichte als ganzer ist deshalb nicht rein quantitativer Natur, weil eine solche vom Gedanken des Spiels – d. h. des in sich vollständig sinnerfüllten Vollzuges – beherrschte Geschichtsdeutung von der Sache her keine geschehenstranszendenten Restbestände des Denkens dulden kann und folglich auch selbst dem Anspruch auf jegliche aus einem transzendentalen Niemandsland her ausgeübte Sonderrolle *gegenüber* dem von ihm Durchdachten entsagen muß. Ist die Philosophie als ganze in ihrer Geschichte wesentlich aus dem Spiel her zu begreifen, dann kann auch das diese Gegebenheit betrachtende Denken selbst sich nicht auf einen diesem Geschehen äußerlichen Standpunkt zurückziehen, sondern ist im gleichen Atemzug mit der von ihm vorgenommenen Deutung des Denkens insgesamt vor dem Hintergrund des Spiels in dieses Spiel selbst mit hineingenommen¹.

Die Einsicht, daß die von einem Denker entwickelte Konzeption der Philosophie in der einen oder anderen Weise auf sein eigenes Denken zurückschlägt, ist indes nicht neu; vor allem da, wo – etwa wie bei Hegel – die Entwicklung der Philosophie als ganze auf dem Prüfstand steht, befindet sich der betreffende Philosoph in der schwierigen Lage, nicht nur seinen eigenen Platz innerhalb dieser in bestimmter Weise als folgerichtig verstandenen Entwicklung zu bestimmen, sondern gleichzeitig plausibel machen zu müssen, wie sich diese von „ihm selbst“ vorgenommene Ortsbestimmung des eigenen Ansatzes mit der in seinem Denken ausgesprochenen Eigengesetzlichkeit verträgt, die laut eigenem Bekunden in der Philosophie am Werk sein soll. Bei Heidegger stellt sich die Lage noch insofern um einiges schwieriger dar, als seine Sicht der abendländischen Metaphysikgeschichte nicht dem Paradigma einer mit vernunftgemäßer Notwendigkeit abrollenden Selbstentfaltung des Absoluten folgt, sondern im Gegenteil den freien und d. h. spielerischen

1. Bezüglich der Einstellung Heideggers zur Metaphysik ist natürlich zu unterscheiden zwischen der Metaphysik im doktrinal-inhaltlichen Sinne und der Metaphysik als Teil der Seinsgeschichte. Insofern ist auch die Aussage zu nuancieren, Heideggers Proklamation des „Endes der Metaphysik“ bestehe nicht darin, sich als Schlußstein in das Gebäude des bisherigen metaphysischen Denkens einzufügen, sondern vielmehr darin, mittels einer sich in der Destruktion manifestierenden Entscheidung *über* die Metaphysik deren Ende zu konstatieren (so die Deutung bei J.-L. MARION, »La fin de la fin de la métaphysique«, *Laval Théologique et Philosophique* 42 [1986], n. 1, 23-33, hier 27). Einerseits gibt Heidegger selbst zu, in *Sein und Zeit* (und somit in dem Werk, das die Destruktion in großem Stil anwendet) noch der Sprache der Metaphysik verhaftet gewesen zu sein (vgl. GA 65, 93), andererseits fällt der Moment, wo es ihm gelingt, sich von diesen metaphysischen Restbeständen freizumachen, mit dem Durchbruch zum Ereignisdenken zusammen, das ihn dazu bringt, Beginn und Ende der Metaphysik als ein Geschehen der Seinsgeschichte selbst zu deuten, die keineswegs mehr der willkürlichen Entscheidung eines Denkers unterliegt, heiße er nun Martin Heidegger oder wie auch immer. Dadurch fällt aber auch die Möglichkeit einer distanzierenden Gegenüberstellung vis-à-vis der Metaphysik dahin, so daß Heidegger sich zwar nicht als Figur *innerhalb* der verschiedenen metaphysikgeschichtlichen Grundstellungen verstehen kann, aber sich zusammen mit diesen im gemeinsamen Raum des Verhältnisses von Sein und Denken angesiedelt weiß. Bezüglich dieser Doppeldeutigkeit der „Metaphysik“ bei Heidegger vgl. F. DASTUR, »La fin de la philosophie et l'autre commencement de la pensée«, in: *Heidegger. Questions ouvertes* (Le Cahier du Collège international de philosophie), Paris 1988, 125-141, insbesondere 131ff.

Charakter des Ursprungs der vernunftgeprägten Sinnbestimmtheit der Philosophie wie des Denkens überhaupt betont. Dementsprechend läßt sich zumindest an einigen der aus dieser Epoche stammenden Schriften Heideggers die Tendenz ausmachen, auch im eigenen Schreibstil die traditionell vorausgesetzte Transzendenz des Wortsinnes gegenüber dem Zeichen zugunsten einer immanenten, stets neu zu vollbringenden Sinnstiftung im jeweiligen Geschehen der Sprache selbst zu überwinden. Bei aller Analyse der unterschiedlichen Bedeutungsnuancen, die Heidegger der Konzeption des Spiels in bezug auf die Metaphysikgeschichte insgesamt beimißt, muß man also immer zugleich auch die Frage im Hinterkopf behalten, ob und inwieweit seine eigenen Darlegungen das in bezug auf das Denken ausdrücklich thematisierte Paradigma des Spiels bereits selbst ins Werk setzen oder – wie Heidegger selbst eher widerwillig einräumt – aus Gründen der Verständlichkeit genötigt sind, noch diesseits der Schwelle der vollständigen performativen Kohärenz mit dem eigenen Gedachten und Gesagten zu verharren¹.

Abgesehen von den interpretatorischen Schwierigkeiten, die diese zeitweilige Durchbrechung der Ebene eines das Spielmotiv *verwendenden* zu einem selbst spielerisch *geprägten* Denken mit sich bringt, hat eine Erörterung des Heideggerschen Spielgedankens in seiner zweiten großen Entwicklungsperiode jedoch auch damit zu kämpfen, daß während dieser Zeit die thematische Nähe zu traditionellen philosophischen Ansätzen der Spielthematik und damit auch die Gefahr einer mißverständlichen Deutung besonders groß ist. Während die in der Frühphase vorherrschende Motivik des Spiels als Synonym für die vortheoretische, alles welthafte Verhalten bedingende Offenheit des Daseins sowie für die unableitbare Freiheit seines wesentlich zeitlich geprägten, ontologischen Grundvollzugs weitgehend als ein Heideggersches Spezifikum angesehen werden kann, zwingt die jetzt mehr und mehr in den Vordergrund tretende Verbindung des Spiels mit der Frage nach dem Wesen des Kunstwerks und der Dichtung zu einer ausdrücklichen Auseinandersetzung mit den herkömmlichen Ansätzen einer philosophischen Ästhetik.

Darüber hinaus befindet sich die von Heidegger vorgenommene Deutung der Geschichte der Metaphysik als ganzer im Zeichen des Spiels in der mißlichen Lage, sich gegen die in der Folgezeit aus ihr hervorgegangenen oder doch sich auf sie berufenden Denkansätze abgrenzen zu müssen, die im Zeichen einer wie auch immer verstandenen „Überwindung (bzw. Verwindung) der Metaphysik“ das Spiel zum Leitparadigma eines postmodernen, postmetaphysischen oder ganz einfach unmetaphysischen Denkens erheben, das die bisherige Dominanz des Prinzipiellen, die vereinheitlichende Zusammenfassung durch die *ratio* sowie die Deutung der Wirklichkeit gemäß den Kategorien von Substanz bzw. Subjekt abgestreift und hinter sich gelassen hat². Dabei wird vorausgesetzt, daß Heidegger nach der im *Kantbuch* bzw. in »Was ist Metaphysik?« entwickelten Konzeption einer „Meta-

1. Vgl. dazu GA 65, 8. 10. 12. 59. 86. 423f. 430.

2. Für eine solche Einreihung Heideggers in die Schiene der postmodernen Denker, für die das Motiv des Spiels die Konzeption von Sein als Grund ablöst bzw. aus ihr hinausführt, vgl. beispielsweise das bereits zitierte Buch von R. SCHÜRMAN, *Le principe d'anarchie. Heidegger et la question de l'agir*, G. VATTIMO, *La fine della modernità. Nichilismo ed ermeneutica nella cultura postmoderna*, Milano 1985, außerdem W. SCHULZ, *Subjektivität im nachmetaphysischen Zeitalter*, Pfullingen 1992 (vgl. z. B. 216. 228) sowie in gewisser Weise auch T. KÜCHLER, *Postmodern Gaming. Heidegger, Duchamp, Derrida* (Studies in Literary Criticism and Theory 1), New York 1994 (vor allem 1ff. 42. 138).