

Eugen Fink

## A boldogság oázisa. Gondolatok egy játékontológiához<sup>1</sup>

A gépek zsvajától morajló évszázadunkban a kultúrkritika vezető szellemei, a modern pedagógia úttörői, az antropológiai diszciplínák tudósai egyre inkább betekintést nyernek abba, hogy a játéknak milyen nagy jelentősége van az emberi ittlét<sup>2</sup> struktúrájában. E betekintés lenyűgöző mértékben hatja át a mai ember irodalomban reflektált öntudatát, és még a tömegek játék és a sport iránt tanúsított szenvedélyes érdeklődésben is megmutatkozik. A játékot önálló értékű és sajátos rangú életimpulzusként igenljük és ekként van gondunk rá. A játék szemünkben gyógyír az újkori technokrácia civilizációs ártalmaira. Megfitalodást, az élet megújódását hozó erőként méltatjuk – úgyszólván a hajnali frissességű eredetiségbe és plasztikus teremtő tevékenységbe való visszamerülésként. Bizonytal voltak az emberiség történelmének olyan korszakai, amelyek a jelenleginél sokkal inkább magukon hordozták a játék jegyeit, korszakok,

- 
- 1 A szöveget Fink 1957-ben jelentette meg először, abban az évben, amelynek nyári szemeszterében *Das menschliche und weltliche Problem des Spiels* címmel tartott előadást a Freiburgi Egyetemen. Három évvel később ezen előadás szövege alapján jelenik meg a *Spiel als Weltsymbol*. Az ötvenes években a játék és a játéktevékenység egyre inkább Fink érdeklődésének középpontjába kerül. Az '55-ben tartott *Grundphänomene des menschlichen Daseins* című előadásában, amely '77-ben jelenik csak meg először, Fink a játékot már az ittlét egyik alapfenoménjeként határozza meg a munka, az uralom, a szeretet és a halál mellett. A játék ellenben nem csak egy fenomenológiai antropológia számára kitértetett fenomén, hanem egy sajátos kozmológiai gondolkodás megalapozásának lehetőségét is hordozza mint világmétaphora (lásd a német kiadás utószavát: Fink 2010, 326–7). A *boldogság oázisában* e két megközelítés – az ontológiai és a kozmológiai – egyaránt felfedezhető annak ellenére, hogy a hangsúly kétségkívül az elsőre esik. A szöveg zárógondolataiként megjelenő kozmológiai perspektíva azonban Fink világfenomenológiájának egy új korszakát harangozza be, így az '49 nyári szemeszterében tartott *Welt und Endlichkeit* kozmológiai perspektívája a játék metaforáján keresztül már új fényben tűnik fel. Az itt közölt fordítás alapjául vett szöveg a Cathrin Nielsen és Hans Rainer Sepp által szerkesztett kritikai összkiadás hetedik kötetében található, melynek nem képezik részét az itt olvasható lábjegyzetek. E kiadás alapjául a Fink által már '57-ben megjelentetett verzió szolgált. A szövegnek több változata is létezik, melyek közül az első '55-ből származik és a herrenalbi Evangélikus Akadémián tartott előadás szövege: összesen tizenhárom géppel írott oldal és egy címlap. Ezen első és az '57-ben megjelent változat között még két géppel írott verziót találhatunk, melyekhez Fink tollal és ceruzával fűzött megjegyzéseket. E változatok közül az egyik *Gedanken zur Ontologie des Spiels* címmel egy gyűjteményes kötetben elérhető (lásd: Kaiser – Pleines 1986; Fink 2010, 307–8).
- 2 Fink a *Dasein* terminus használatával feltehetőleg Heideggerre utal, de mivel néhol úgy tűnik, hogy a *Dasein* kifejezés „hagyományos” értelemben szerepel, célravezetőbbnek tartottuk a magyar *Lét és idő* fordítások gyakorlatától eltérően egységesen az „ittlét” fordítást alkalmazni. A szöveg további terminusai: *Besinnung* – ráeszmélés | *Bewegtheit* – mozgatottság | *Entsprechung* – megfelelés | *Entwurf* – projekció | *Gefüge* – illeszkedés | *Gemeinde* – közösség | *Gemeinschaft* – koegzisztencia | *Kunstding* – artefaktum | *Lebensernst* – életkomolyság | *Produktion* – létrehozás | *Sinnfülle* – értelemtelítettség | *Sinnhaftigkeit* – értelemgazdagság | *Spiel* – játék | *Spielen* – játszás | *Spielende* – játszó ember | *Spieler* – játékos | *Spielwelt* – játékvilág | *Unwirklichkeit* – nem-valóság(osság) | *Vergegenwärtigung* – megjelenítés | *Versuch* – kísérlet | *Völlzug* – végbemenés | *Vorstellung* – képzet | *Wesen* – mivolt.

amelyek derűsebbek, oldottabbak, játékosabbak voltak, amelyek még jobban ismerték a szabadidőt, és az égi múzsákkal bizalmasabb viszonyt ápoltak, azonban egyik korszak sem rendelkezett olyan sok objektív játéklehetőséggel és ajánlattal, mint a mostani. Hiszen még egyik korszaknak sem volt ilyen gigantikus méreteket öltő életapparátusa. A játszótereket, sportpályákat városépítészeti szinten tervezik, a nemzetközi érintkezés révén minden ország és nemzet játékhagyománya találkozik egymással, a játékszereket ipari tömegtermelésben állítják elő. Az azonban mindmáig nyitott kérdés, hogy vajon sikerült-e korunknak mélyreható megértésre szert tennie a játék *mivoltával* [Wesen] kapcsolatban. Rendelkezik-e vajon áttekintéssel a sokrétű játékjelenségekről? Elégéséges módon betekintést nyert-e már a játékfenomén *létértelmébe*? Az is nyitott kérdés, hogy vajon korunk tudja-e filozófiai értelemben, hogy mi [ist] a játék és a játszás [*Spielen*].<sup>3</sup> Ezzel a játék ontológiájának problémáját érintjük.

Amit a következőkben megkísérlünk, az az emberi játék különös és sajátos létjellegére vonatkozó *részelmélés* [Besinnung]. Mindeközben megkíséreljük fogalmi alakra hozni a struktúramozzanatokat, és ideiglenes érvénnyel rámutatunk a spekulatív játékkfogalomra is. Némelyek szemében kísérletünk talán száraz és absztrakt dolognak tűnhet. Jobban szeretjük közvetlen módon érezni a játékba merülő élet lebegő könnyedségének, produktív teljességének, forrásként feltörő gazdagságának és kimeríthetetlen vonzerejének fuvallatát. Úgy tűnik, egy játékról szóló értékezés számára a szellemdús esszé volna a megfelelő stílári közeg, az jelesül, amely bizonyos mértékig játszik a hallgatóval és az olvasóval, és amely a szavak és dolgok varázslatos mélyértelmét meglepő szójátékban csalja elő. Hisz végtére is merő ellentmondásnak vagy durva játékkrontásnak tűnik, ha a játékról *komolyan* kezdünk el beszélni, méghozzá a szörszál- és fogalomhasogató komolyságával. A filozófia, például a platóni,<sup>4</sup> még a nagy gondolatok esetében is megkockáztatta ezt a könnyed, szárnyaló mozgást, miközben *olyannyira* eltöprengett a játékon, hogy töprengése maga a szellem magasztos játékkává vált. Ehhez persze szükség van attikai sóra.

Egyszerű és józan elmélkedésünk menete három lépésből áll: 1. a játékfenomén ideiglenes karakterisztikája, 2. a játék struktúraanalízise, 3. a játék és lét összefüggéseire vonatkozó kérdés.

3 Fink a *Spiel* és a *Spielen* szavakat különböző értelemben használja. A *Spiel* szó magát az életfenomént jelöli, egy eredendő, önálló, nem levezetett, ugyanakkor rejtélyes egzisztenciális alapfenomént. A *Spielen* ezzel szemben az a történet, cselekményegész, valóságos magatartás, foglalatosság vagy tevékenység lesz, amelyet játékot játszva ténylegesen „megélünk”, amelyben találjuk magunkat. Ezt az elkülönítést követik a játék (*Spiel*) és kissé szokatlan játszás (*Spielen*) fordítások.

4 Itt leginkább a *Phaidrosz* azon játékkal (*paidia*) kapcsolatos passzusaira gondolhatunk, melyek a mítoszalkotást és az írásbeliség problémáját tematizálják, lásd *Phaidrosz* 265c, 276a-e, 277e.

## I.

A játék olyan életfenomén, melyet mindenki első kézből ismer. Mindenki játszott már valaha, és mindenki saját tapasztalatból beszélhet róla. Esetében tehát nem egy olyan kutatási tárgyról van szó, amelyet előbb fel kéne fedeznünk és tárnunk. A játék közismert. Mindannyian ismerjük a játszást, de a játék számos formáját is, mégpedig saját átélésünk bizonyosságából; egyszer már mindenki volt játékos. A játék terén szerzett járatosság több pusztán individuális járatosságnál, lévén egy közösségi-nyilvános járatosság. A játék a szociális élet ismert és megszokott ténye. Az ember időről-időre a játékokban él, az ember játssza, végigjátssza a játékot, azt saját magatartása lehetőségeként ismeri fel. Benne az egyén nem zárul be vagy vették egyedülléte börtönébe. A játszásban különös intenzitással van bizonyosságunk az embertársainkhoz fűződő közösségi kapcsolatról. Minden játék, még a legmagányosabb gyermek makacs játéka is rendelkezik embertársi horizonttal. Az, hogy a játszásban élünk, hogy az nem külsődleges történésként kerül utunkba, az embert mint a játék „szubjektumát” leleplezi le. De csak az ember játszik? Vajon nem játszik-e szintúgy az állat is, vajon az élettúláradás hulláma nem csap-e fel minden eleven élőlény [*Kreatur*] szívében?<sup>5</sup> A biológiai kutatás ámulatba ejtő leírásokkal szolgál az állati viselkedésről, mely a megjelenéstípusok és motorikus kifejezésformák tekintetében hasonlít az emberi játékokra. Ám mégiscsak felvetődik a kritikus kérdés: vajon ami a külső képet illetően hasonló kinézetű, az *léte szerint* is hasonló-e? Nem vitatjuk, hogy teljes joggal rögzíthető a játékmagatartás olyan biológiai fogalma, mely az embert és állatot animális rokonságban láttatja. Ezzel azonban még nem dönt el, hogy a minden esetben hasonlóan kinéző magatartás mindenkor milyen létmóddal bír. E problémát csak azután lehet megítélni, ha már ontológiailag megvilágítottuk és meghatároztuk az ember létszerkezetét és az állatok létmódját. Véleményünk szerint az emberi játéknak sajátos, genuin értelme van – az állatok vagy antik istenek játékaról csak egy tiltott metaforában lehetne beszélni. Végül is minden épp azon múlik, *hogyan* használjuk a „játék” terminust, miféle értelemtelítettséget értünk rajta, milyen körvonalakat, milyen fogalmi áttekinthetőséget vagyunk képesek e fogalom számára nyújtani.

Az emberi játék felől kérdezősködünk. Első lépésben éppenséggel mindennapi ismertsége alapján kérdezzük e fenoménra. A játszás nem egyszerűen csak megtörténik életünkben, mint a vegetatív folyamatok, mindig *értelemgazdag módon* [sinnhaft] megvilágított történet, átélt végbemenés [*Vollzug*]. A játékcselekmény élvezetében élünk (ami mindenesetre nem előfeltételez reflexív öntudatot). Sok olyan esetben, amikor a játéknak intenzív módon adjuk át magunkat, teljesen távol áll tőlünk a reflexió – és mégis minden játék úgy zajlik, hogy benne az emberi élet megértő interakcióba lép

5 Fink a *Kreatur* szó használatával e kontextusban feltehetőleg Rilke *Nyolcadik duinói elégiájára* utal, ahol a *Kreatur* szó az „állat” értelmében szerepel.

önmagával [*Selbstumgang*]. A játékról alkotott ismeretünkhöz hozzátartozik annak mindennapi, szokásos értelmezése, egy magától értetődő, uralomra jutó, népszerű „interpretáció”. Ennek értelmében a játék az emberélet egyfajta *peremfenoménjének* minősül, perifériális jelenségnek, az ittlét csupán alkalmanként felvillanó lehetőségének. Földi létünk nagy hangsúlyai nyilvánvalóan más dimenziókra esnek. Jóllehet mindannyian látjuk, hogy a játszás milyen gyakori történés, hogy az emberek milyen heves érdeklődést tanúsítanak a játék iránt, és milyen intenzitással űzik azt – mégis e játékot „kikapcsolódásként”, „feszültségoldásként”, vidám semmivétésként rendre a komoly, felelősségteljes élettevékenységgel állítjuk szembe. Azt szokás mondani, hogy az emberek élete egy kemény és küzdelmes törekvésben teljesedik ki, amely a belátásra irányul, olyan törekvésben, amely az erényre, derekasságra, tekintélyre, méltóságra és megbecsülésre, hatalomra és gazdagságra és ehhez hasonlókra irányul. Ezzel szemben a játék az alkalmankénti megszakítás vagy *szünet* jellegét ölti, bizonyos mértékig analóg viszonyban áll a tulajdonképpeni, komoly életvégbemenéssel, mint az alvás az ébrenléttel. Az embernek időnként le kell vetnie magáról a robot igáját, végre valahára szabadulnia kell az állandó törekvések nyomása alól, mentesítenie kell magát a különböző ügyek terhétről, ki kell oldódnia az előre beosztott idő szorításából elmozdulva az idővel való lazább bánásmód felé, ahol az idő tékozzhatóvá, sőt oly bőséggé válik, hogy egy „időözéssel” újra el is hessegetjük magunktól. Életháztartásunk ökonómiájában a feszültség és a feszültségoldás, a foglalatoskodás és a szétszórtság váltogatja egymást, miközben a „sivár hétköznapok” és a „vidám ünnepek” ismert receptjét követjük. A játék tehát úgy tűnik, legitim, ugyanakkor korlátozott helyet foglal el az emberi életvezetés ritmusában. „Kiegészítésnek” minősül, komplementerfenoméennek, pihentető szünetnek, szabadidőtöltésnek, a kötelezettségek terheitől való szabadságolásnak, felderülésnek, miközben életünk sötét és kimért vidékeit járjuk. Ennek megfelelően szokás a játékot mintegy kontrasztként elhatárolni az életkomolyságtól, a kényszerítő, erkölcsi tartástól, a munkától, egyáltalán a józan valóságértelemtől. Többé-kevésbé játszadozásként, élvezetes rendbontásként fogjuk fel, kötelezettségek nélküli elkalandozásként a fantázia és az üres lehetőségek légies birodalmába, kitérésként, mely a dolgok ellenállása elől egy álomszerűen utópikus felé tér ki. Hogy mégse váljunk teljes egészében a modern munkavilág Danaida-szerű démoniségének rabjává, hogy az etikai rigorizmusban ne felejtünk el végleg nevetni, hogy ne essünk a pusztá tényszerűség fogságába, e célból a kultúrdiagnoszták a játékot javasolják – mintegy terapeutikus szerként a kor emberének beteg lelke számára. Kérdés azonban, hogy egy ilyen jóindulatú tanács esetében „hogyan” értik a játék természetét? Továbbra is peremfenoméennek minősül a komolysághoz, a valódisághoz, a munkához viszonyítva? Tényleg csak, hogy úgy mondjam, a munka túlzott mértékétől szenvedünk, a titáni módon megszállott munkadühtől, a sötét, meg nem világított komolyságtól? És csak egy kevéskére van szükségünk az

isteni könnyűségérzetből vagy a játék vidám könnyedségéből ahhoz, hogy ismét közel kerüljünk az „ég madaraihoz” és „a liliumokhoz a mezőn”? A játéknak valóban csak egy lelki görcsöt kell kibogoznia, amely a mai embert átláthatatlan életapparátusával fogva tartja? Mindaddig *nem* értjük meg a játékot léttartalmában és létmélységében, amíg efféle gondolatmenetekben naiv módon még mindig a „munka és játék” „játék és életkomolyság” stb. népszerű antitéziseivel operálunk. A játék így az állítólagos ellenfenomének kontrasztárnyékában marad, ennek folytán pedig elhomályosul, és eltorzul. Nem-komolynak hat, nem-kötöttnek, nem-tulajdonképpeninek, szeszélynek és semmittevésnek. A mód, melyben a játék gyógyhatását pozitívan ajánlgatjuk, éppen azt juttatja kifejezésre, hogy még mindig csak peremjelenségként tekintünk a játékra, periférikus ellensúlyként, úgyszólván létünk nehéz ételének fűszeradalékeként.

Azonban több mint kérdéses, hogy egy ilyen perspektíva felől legalább a játék fenoménkarakterét sikerül-e megfelelőképpen megragadni. Mindenesetre a felnőttek élete látszólag már nem túl sokat mutat a játékos ittlét mámoros bűvöletéből, „játékaik” gyakorta nem mások, mint az időűzés rutinszerű technikái, és gyakran arról árulkodnak, hogy eredetük az unalomban van. A felnőttek csak ritkán képesek felszabadultan játszani. A gyereknél azonban a játék még az ittlét sértetlen közepének tűnik. A játék a gyermeki élet elemi közegének tekintendő. De amint az élet útja kivezet ebből a „középből”, a sértetlen gyermekvilág darabokra törik, és a védtelen élet zordabb szelei veszik át az irányítást felette: a fiatal, felcseperedő ember életenergiáit a kötelesség, a gond és a munka köti le. Minél nyilvánvalóbb lesz az élet komolysága, szemmel láthatóan annál jobban elenyézik a játék is mérték és jelentőség tekintetében. „Gyermekekhez illő” nevelésként méltatják, amikor a játszó ember efféle metamorfózisát dolgozó emberré komoly és éles törések nélkül idézik elő, amikor a gyermekekhez szinte játékként hozzák közel a munkát – egyfajta módszeres és fegyelmezett játékként, amikor a nehéz és nyomasztó súlyokat eleinte fokozatosan engedik láthatóvá válni. A cél az, hogy mindeközben lehetőleg minél többet őrizzenek meg a játszás spontaneitásából, fantáziájából és kezdeményezőkézségéből; folytonos átmenetet akarnak biztosítani a gyermeki játékból egyfajta teremtő munkaörömbé. Ennek az ismert pedagógiai kísérletnek a háttérében az a közismert vélemény áll, hogy a játék elsősorban gyermekkorban tartozik az ember pszichikai alkatához [*Verfassung*], ezt követően, a fejlődés folyamán egyre inkább visszaszorul. Bizonyos, hogy az emberi játék némely lényegvonatkozását a gyermeki játék nyíltabban tárja elénk – emellett ártalmatlanabb is, mint a felnőttek játéka, kevésbé mélyrétű és palástolt. A gyermek még keveset tud a maszkok csábításáról. Ő még ártatlan módon játszik. Mennyi, de mennyi rejtett, elkendőzött és titkos játék bújik meg még a felnőttélet úgynevezett „komoly” foglalatosságaiiban is, tiszteletadásaiban, méltatásaiban, társadalmi konvenciókban, mennyi „jelenet” játszódik le a nemek találkozásánál! Végére is egyáltalán nem igaz, hogy túlnyomó többségben csak a gyermekek játszanak.

Talán épp ugyanannyira játszanak a felnőttek is, csak éppen másképpen, rejtettebben, jobban álcázva. Amennyiben játékfogalmunk számára az irányadó képet [*Leitbild*] kizárólag a gyermeki ittlétből merítjük, ez azzal a következménnyel jár, hogy félreismerjük a játék borzongatóan mélyrétű, kétértelmű természetét. A valóságban a játék feszítvolsága a piciny leánykák babázásaitól a tragédiáig terjed. A játék nem az emberi élet vidékének peremjelensége, nem esetleges fenomén, amely csak alkalmanként bukkan fel. A játék lényegszerűen tartozik hozzá az emberi ittlét létszerkezetéhez és mint ilyen, egzisztenciális alapfenomén. Bizonytalán nem az egyedüli alapfenomén, ám mégis sajátos és egyedülálló és nem vezethető le más életjelenségekből. Pusztán kontrasztba állítása más fenoménokkal még nem nyújt róla elégséges fogalmi áttekintést. Másrészt viszont nem tagadhatjuk, hogy az emberi egzisztencia alapfenoménjei össze vannak fonódva és kapcsolódva egymással. Nem izoláltan jelennek meg egymás mellett, hanem átjárják és áthatják egymást. Az ilyen alapfenomének mindegyike teljességgel áthangolja az embert. Az elementáris egzisztenciamozzanatok összekapcsolódására, azok feszültségére, konfliktusára, szembenállásukban kialakuló [*gegenwendige*] harmóniájára rávilágítani egy olyan antropológia még előttünk álló feladatát képezi, amely nem pusztán biológiai, lelki és szellemi tényeket ír le, hanem sokkal inkább megértő módon hatol be megélt életünk paradoxonjaiba.

Az embert ittléte teljességében – azaz nem pusztán ittléte egy területén – a beálló és előtte álló halál határozza meg és annak szele lengi körül [*gezeichnet*]. Bárhová is menjen, mindig a halálba ütközik. Testi-érzéki lényként ugyanígy egészében határozza meg a vonatkozás, mely a föld ellenállásához és bőkezű áldásához fűzi. De ugyanez érvényes embertársainkkal való együttlétünkben a hatalom és a szeretet dimenzióira is. Az ember lényegileg halandó, lényegileg dolgozó, lényegileg harcoló, lényegileg szerető – és lényegileg játszó lény. Halál, munka, uralom, szeretet és játék képezik a rejtélyes és sok értelmű emberi egzisztencia elementáris feszültségszerkezetét és alaprajzát. Ha Schiller igazat szól: „az ember csak ott teljes, ahol játszik”,<sup>6</sup> akkor az is érvényes, hogy az ember csak ott teljes, ahol dolgozik, harcol, ahol a halállal szembeszegül, ahol szeret. Se helyünk, se alkalmunk nincs arra, hogy ismertessük annak az ittlét-interpretációnak az alapvető eljárás módját, amely az alapfenoménekre kérdez vissza. Utalásként azonban megemlíthetjük, hogy az emberi egzisztencia minden lényegi alapfenoménje pislákol és kettős értelemben enigmatikusnak tűnik. Ennek mélyebb oka abban rejlik, hogy az ember egyszerre kiszolgáltatott és védett lény. Már nem a természet alapján áll, ahogy az állat, és még nem olyan szabad, mint a testetlen angyal – az ember természetbe süllyedt [*eingesenkt*] szabadság, és mint ilyen, maradandóan hozzá van láncolva egy sötét törekvéshez, amely megszállja és eluralja őt [*durchmachten*]. Az ember egyrésztől nem egyszer-

6 Schiller, *Levelek az ember esztétikai neveléséről*, 15. levél. Lásd Schiller 2005, 206: „csak akkor egészen ember, amikor játszik.”

rű és nem együgyű [ist], mindig értőn vonatkozik saját ittlétére – másrésről azonban nem képes magát teljes egészében szabadságából fakadó tettei által meghatározni. Az emberi létezés a kiszolgáltatottság és védettség kölcsönhatásai folytán mindenkor feszült önmagához-viszonyulás. Emberként végeérhetetlen önmagunkkal-törődésben élünk. Csak olyan élőlény tud meghalni, dolgozni, harcolni, szeretni és játszani, „amelynek léteben létéről van szó” (Heidegger).<sup>7</sup> Csak ilyen lény viszonyulhat az őt körülvevő létezőhöz mint olyanhoz és a mindent körülölelő egészhez: a világhoz. Az önmagához-viszonyulás, létmegértés és világnitottság hármas mozzanatát a játékban talán nehezebb felismerni, mint az emberi ittlét más alapfenoméneiben.

A spontán cselekvés, az aktív tevékenység, az eleven impulzus a játék végbeménés-karaktere; a játék úgyszólván önmagában mozgatott ittlét. A játék mozgatottsága [*Spielbewegtheit*] azonban nem esik egybe az emberi élet más mozgatottságaival [*Lebensbewegtheit*].<sup>8</sup> A többi tevékenység ugyanis mindenben, amit csak teszünk – legyen az egyszerű praxis, mely célját magában tudja, vagy előállítás (Poiesis), melynek egy alkotásban van a célja – alapvetően az emberi „végcél”, a boldogság, az eudaimonia felé mutat. Cselekvéseink – egy helyes életút mentén – a boldoguló [*glückenden*] ittlét elérésére töreksenek. Az életet tehát „feladatként” fogjuk fel. Úgyszólván egy pillanatra sincs nyugvásunk. Magunkat „útonlévőként” tudjuk. Életprojekcióink [*Lebensentwurf*] hatalma mindig kiszakít bennünket, tovább űz a jelenből a helyes és boldoguló ittlét felé. Mindannyian az eudaimoniára törekszünk, ám abban, hogy ez mit is jelent, semmi esetre sincs egyetértés közöttünk. Így tehát nem csak a [mindig] továbbragadó [*fortgerissene*] törekvés nyugtalansága lesz osztályrészünk, hanem az igaz boldogság „interpretációjának” nyugtalansága is. Az emberi egzisztencia mélyértelmű paradoxonjai közé tartozik, hogy az eudaimoniáért folytatott szakadatlan hajszában azt soha nem érjük el, és hogy halála előtt senkit sem méltathatunk boldogként a szó legteltesebb értelmében. Ameddig lélegzünk, az élet zuhanásszerű esésének fogságában élünk, elragadtat bennünket a törekvés, mely töredékes létünk kiteljesedése és teljessé tétele felé tör. Ameddig lélegzünk, úgy élünk, hogy folyton-folyvást a jövőre tekintünk előre, míg a jelent előkészítésként, stációként, átmeneti fázisként érzékeljük. Az emberi élet e figyelemreméltó futurizmusa a legszorosabb összefüggésben áll fundamentális alapvonásunkkal, jelesül azzal, hogy – az állatoktól és növényektől eltérően – mi emberek nemcsak egész egyszerűen vagyunk, hanem annál inkább törődünk ittlétünk „értelmével”, hiszen meg

7 Úgy tűnik, itt Fink nem idézi, hanem parafrázálja Heidegger *Lét és időben* olvasható mondatát, azaz „es in seinem Sein um dieses selbst geht” helyett „es in seinem Sein um sein Sein geht” szerkezetet használ. Magyar fordítás (Heidegger 2001, 60): „létében létre megy ki a játék”.

8 A *Bewegtheit* kifejezés az Arisztotelész értelmű Heidegger-szövegek egyik alpkifejezésének számít, fordítása azonban ingadozó, találkozhatunk vele például mozgalmasságként vagy mozgásként is. Jelen fordítás az *Útjelzők* Arisztotelész-tanulmánya alapján a „mozgatottság” kifejezést használja. Lásd Heidegger 2003, 234.

akarjuk érteni, mi végre vagyunk ezen a földön. Ez a rejtélyes szenvedély, mely az embert földi élete értelmezésére ösztönzi, a szellem szenvedélye. Ebben rejlik nagyságunk, de nyomorúságunk forrása is. Nincs még egy olyan élőlény, melynek létezését létének homályos értelmére történő rákérdezés zavarná meg. Az állat ugyanis nem képes önmagára kérdezni, Istennek pedig nincs szüksége arra, hogy így tegyen. Minden emberi válasz, melyet az élet értelmét firtató kérdésre adunk, egy végcél tételezését jelenti. Még akkor is, ha ez a legtöbb ember esetében nem explicit módon történik. Mégis minden tevékenységüket a számukra „legfőbb jóról” alkotott alapképzet uralja. Mindennapi céljaink a végcél megcélzásában architektonikusan vannak átfogva, foglalatosságaink valamennyi partikuláris célja egyesül az általában vett ember végsőnek hitt céljában.

A célok efféle illeszkedése [*Gefüge*] lendíti mozgásba az összes emberi erőfeszítést, lendíti mozgásba az életkomolyságot, lendíti mozgásba és igazolja a valódiságot. De az ember *fatális* szituációja abban mutatkozik meg, hogy a végcél mellett önmagától sohasem tehet szert abszolút bizonyosságra, hogy emberfeletti hatalom segítségével nélkül egzisztenciája legfontosabb kérdését illetően mindvégig sötétben tapogatózik. Ez az oka annak, hogy mihelyst afelé terelődik a szó, hogy meg kéne mondanunk, mi az emberi lény végcélja, mi a rendeltetése, igaz boldogsága, reménytelen nyelvzavarra bukkanunk. Ez az oka annak is, hogy a nyugtalanságot, a sietséget, a kínzó bizonytalanságot a projektív emberi életstílus jellemző vonásainak tartjuk.

E stílusba mármint a játék nem illeszkedik úgy, ahogy egyébiránt minden más cselekvés. A játék ugyanis szembetűnő módon elválik a futurisztikus életmenet egészétől. Nem illeszthető minden további nélkül a célok komplex architektúrájába. A játék nem a „végcél” érdekében történik, nem nyugtalanítja és zavarja – más tevékenységekkel ellentétben – az a mély bizonytalanság, amely boldogságértelmezéseinkben lakozik. A játszás az élet folyásához és annak nyugtalan dinamikájához, sötét kérdésességéhez, tovasiető jövőbemutatásához viszonyítva a nyugodt „jelen” és az önmaga számára elégséges értelem karakterével bír – a beköszöntött boldogság „oázisához” hasonlít egyéb boldogságtörekvéseink és tantaloszi kutakodásaink sivatagában. A játék *megszöktet* minket. Játszva egy időre kimenőt kapunk az élet üzeméből – mintha áthelyeznének egy másik csillagra, ahol az élet látszólag könnyedebb, lebegőbb, boldogabb. Gyakran hangzik el: a játszás „céltalan”, „célnélküli” tevés-vevés. Ez persze nem helytálló. A játszás ugyanis mint cselekményegész mindenkor célszerűen van meghatározva, a játékmenet egyes szakaszaiban pedig mindenkor fellelhetőek partikuláris célok, melyek illeszkednek egymáshoz. Az *immanens* játékcél azonban – a többi emberi cselekvés céljaitól eltérően – nem a legfőbb végcélra tekintettel vetül ki. A játékcselekménynek kizárólag internális, önmagát meg nem haladó céljai vannak. Azokban az esetekben pedig, amelyekben netalántán testedzés, háborús kiképzés céljait szem előtt tartva vagy éppen az egészség érdekében játszunk, a játékot máris meghamisítjuk. Itt ugyanis a játék



olyan gyakorlattá válik, amelyet valami másért hajtanak végre. Ilyen gyakorlatokban a játékot idegen céltételezések irányítják, azaz a játék nem tisztán önmagáért történik. Éppen a játékcselekmény tisztán önmaga számára elégséges mivolta, kerek, önmagába zárt értelme teszi lehetővé, hogy a játékban előtűnjék az ember időben-tartózkodásának egy olyan lehetősége, amelyben az idő nem kiszakít és tovaűz [*nicht das Reißende und Forttreibende hat*], hanem sokkal inkább elidőzést nyújt és mint ilyen, az örökkévalóság fénysugara [*Lichtblick*].<sup>9</sup> Mivel a gyermek túlnyomórészt játszik, ezért még rá jellemző leginkább ez az idővonatkozás, amelyről a költő ekképpen szól:

Ó, gyermekkori órák, / amikor az alakok mögött több volt, mint / múlt csupán, s nem a jövő volt előttünk. / Persze növekedtünk, és olykor arra sarkalltuk magunkat / hogy mihamarabb nagyokká váljunk, félig azok kedvéért, / akiknek már nem volt egyebük, mint nagy-létük. / és mégis míg így egyedül jártunk szórakoztatott bennünket a maradandó, és álltunk / a világ és játékszer közötti köztes térben, / egy megálló, melyet kezdettől / egy tiszta folyamat számára alapítottak.<sup>10</sup>

A felnőttek számára azonban a játék furcsa oázisnak számít, álomszerű nyugvópontnak nyugalomnélküli vándorlásuk és folyamatos menekülésük közepette. A játék jelennel ajándékoz meg. Jóllehet nem azzal a jelennel, amelyben – lényünk mélyében elcsendesedve – a világ örök lélegzetére hallgatunk, amelyben tiszta képeket szemlélünk a mulandóság áradatában. A játék aktivitás és teremtő tevékenység, ugyanakkor az örök és csendes dolgok közelében tartózkodik. A játék „megtöri” a folytonosságot, életünk menetének összefüggését, melyet egy végcél határoz meg. A játék sajátos formában maga mögött hagyja az életvezetés egyéb módozatait, azoktól távol van. Ám úgy tűnik, amikor *kívonja* magát az egységes életfolyamból, épp akkor vonatkozik [*bezieht*] arra értelemgazdagon, még hozzá az ábrázolás módjában. Ha csak annyit teszünk – ahogyan szokás –, hogy a játékot a munka, valóság, komolyság, valóság ellenében határozzuk meg, akkor ezzel helytelen módon a többi életfenomén  *mellé* helyezzük. A játék az ittlét egyik alapfenoménje, s mint ilyen éppoly eredendő és önálló, mint a halál, a szeretet, a munka és az uralom. Nem törekszik azonban közösen a többi alapfenoménnal egy végcélra, ebben *nem* illeszkedik hozzájuk. A játék ugyanis mintegy *szemben* áll ezekkel az alapfenoménokkal – annak érdekében, hogy ábrázolva magába fogadhassa azokat. A

9 Itt Fink feltehetőleg Schelling *Szabadság*-tanulmányának *Lichtblick* fogalmára utal. A Schelling-szöveg magyar fordítói megoldásai: „fénypillantás” vagy „fénysugár” (Schelling 1992, 61, 66).

10 Rilke, *Negyedik dűinói elégia*, részlet. A fordító nyersfordítása. Rónay György fordításában (Rilke 1983): „Ó, gyermekkori órák, mikor az ablakok mögött / több volt múltnál, s nem volt jövő előttünk! / Nőttünk, igaz, s mohón is, hogy hamar / nagyok legyünk, félig értük: akiknek / egyebük sem volt már, mint hogy nagyok. / S mégis boldoggá tett a Maradandó, / utunk egyedüliségében – s csak álltunk / a senkiföldjén, játék és világ közt, / a térben, mely a kezdet kezdetétől / egy tiszta tény számára született.”

komolyságot játszunk, a valódiságot játszunk, a valóságot játszunk, a munkát és a harcot játszunk, a szeretetet és a halált játszunk. És ráadásul még a játékot is játszunk.

## II.

Az emberi játék, melyet ittlétünk már gyakran megvalósított lehetőségeként mindnyájan első kézből ismerünk, teljességgel rejtélyes egzisztenciafenomén. E játék ugyanis a racionális fogalom tolakodása elől maszkjai többértelműsége mögé menekül. Kísérletünknek, amely a játék fogalmi struktúraanalízisét célozza, számolnia kell efféle álcázásokkal. A játék aligha kínálja fel magát számunkra kristálytisza struktúra-összefüggésként. Minden játéknak kellemes hangulata van, önmagában öröm hatja át – lelkesíti fel. Amint e feltüzelő játéköröm kialszik, csakhamar elapad a játékcselekmény is. E játéköröm egy sajátságos, nehezen megragadható öröm, mely se nem pusztán érzéki, se nem pusztán intellektuális. Ez a sajátos, teremtő jellegű alkotásgyönyör önmagában többjelentésű és többdimenziójú. Képes egyaránt magába fogadni a mély bánatot [*Trauer*] és a feneketlen szenvedést, emellett arra is képes, hogy örömtelien átkarolja az iszonyatost.

A rémületes efféle átkarolásából meríti a tragédia játékcselekményét átható öröm az ember szívének elragadtatását [*Entzückung*] és borzongatóan-lelkesítő megrendülését. A játékban még a Gorgó orcája is megszépül. Mi az az elképesztő öröm, amely önmagában oly tágas, és az ellentéteket oly mértékben vegyíti, amely képes az iszonyatot és a szív keserű fájdalmát is felölelni, mindeközben mégis biztosítja az öröm túlsúlyát, hogy aztán könnyeinktől átitatva mosolyogjunk ittlétünk játékszerűen megjelenített komédiáján és tragédiáján? De vajon a játéköröm csak úgy rejt magában a bánatot és a fájdalmat, ahogyan egy jelenbéli, immáron kedélyes visszaemlékezés egy már elmúlt fájdalomra vonatkozik? Vagy csak az időbeli távolság az, amely az átélt keserőségeket, a hajdanvolt valós fájdalmakat enyhíti? Semmi esetre sem. Hiszen a játékban egyáltalán nem szenvedünk el semmiféle „valós fájdalmat”. Egyfajta szenvedés azonban jelen van benne, jóllehet nem valósként [*nicht wirklich*], olyan szenvedés, amelyet a játéköröm sajátos módon lengi át – miközben bennünket igenis megfog, hatalmába kerít, megérint és megráz. A bánatot csak „eljátsszuk”, mindazonáltal e bánat a játékoság módusában egy minket megindító hatalom.

Ez a játéköröm egy „szférától”, egy imaginárius dimenziótól való elragadtatás, így tehát nem pusztán játékban átélt öröm [*Lust im Spiel*] lesz, hanem a játék *felett* érzett öröm [*Lust am Spiel*].

A játékstruktúra további mozzanataként kell kiemelnünk a *játékértelmet*. A játékhoz mint olyanhoz az értelemgazdagság [*Sinnhafte*] eleme is hozzátartozik. Egy pusztán

testi mozgás, példának okáért egy végtaglazító, ritmikusan ismételt mozgás, szigorú értelemben véve nem játék. A zavaros szóhasználat túl gyakran nevezi az állatok és kisgyerekek efféle lazító magatartását játszásnak. Az ehhez hasonló mozgások a mozgást végző számára nem bírnak semmiféle „értelemmel”. Játékról elsősorban ott beszélhetünk, ahol a testi mozgáshoz speciálisan létrehozott értelem is társul. És itt még meg kell különböztetnünk egymástól egy bizonyos játék belső játékértelmét (azaz a játékban eljátszott dolgok, tettek és viszonyok értelemösszefüggését) és a külső értelmét (azaz azt a jelentést, melyet a játék azok számára hordoz, akik elkötelezték magukat mellette, akik szándékában áll a játékot játszani), vagy éppen egy olyan értelmet, amellyel a játék az esetlegesen benne nem résztvevő nézők számára bír. Természetesen sok olyan játék van, amelyek esetében maguk a nézők mint olyanok is beletartoznak a játékszituáció egészébe (például ilyenek a cirkuszi vagy kultikus játékok), de léteznek olyan játékok is, amelyeknél a nézők nem lényegesek [*aufserwesentlich sind*].

Itt pedig már meg is nevezhetjük a játékszerkezet harmadik mozzanatát: a játékközösséget [*Spielgemeinde*]. A játszás a szociális egzisztencia egyik alapelehetősége. A játszás nem más, mint összjáték, egymással-játszás, az emberi koegzisztencia [*Gemeinschaft*] bensőséges formája.<sup>11</sup> Strukturális szempontból nem individuális, izolált cselekvés – a játszás embertársaink mint játékosársaink felé nyitott. Nem számít ellenvetésnek, ha arra hivatkozunk, hogy a játszó fél gyakran mégis „teljeséggel egyedül”, embertársaitól távol űzi saját játékát. Azért nem, mert a lehetséges játékosársaink iránti nyitottság már eleve benne foglaltatik a játék értelmében, másrészt pedig azért nem, mert egy ilyen magányos fél igen gyakorta játszik imaginárius partnerekkel. A játék koegzisztenciája esetében nem szükséges, hogy azt bizonyos számú reális ember alkossa. Azonban ha valós, nem csak kigondolt játékról van szó, legalább *egy* reális-valóságos játékosnak adottnak kell lennie. Lényeges továbbá a játékszabály mozzanata is. A játszást egyfajta kötöttség tartja fenn és fogja össze, a tetszőleges cselekvések önkényes módosítása terén korlátok közé van szorítva, nem korlátlanul szabad. Anélkül, hogy kötöttségeket írnanék elő és fogadnánk el, egyáltalán nem is tudunk játszani. A játékszabály azonban nem törvény. A kötöttség ugyanis nem bír a változtathatlanság jellegével. A játékosársak egyetértésével akár még a játékcselekmény menetének kellős közepén is megváltoztatható a szabály. Ezután pedig már csak a megváltoztatott szabály lesz érvényben és fogja megkötni a kölcsönös cselekvések folyását. Mindannyian ismerjük a különbséget egyrészt a tradicioná-

11 A *Gemeinschaft* fordításánál a legnagyobb gondot az okozza, hogy alapvetően két eltérő jelentéssel bír: 1. együtt- vagy egymással; 2. reális emberek egy célért egymással összegyűlő csoportosulása. Fink megfigyeléseink szerint többnyire redukálja ezt a kétértelműséget és csak az 1. értelemben igyekszik használni a *Gemeinschaft* kifejezést, a *Gemeinde* szót pedig épp a 2. jelentés számára tartja fenn. Épp ezért a *Gemeinschaft* fordítására kissé rendhagyó módon nem a „közösség” szót használjuk, hanem a Fink által más szövegekben ezzel összefüggésbe hozott „koegzisztencia” terminust mint szoros együttlétezésre utaló kifejezést. A „közösség” szóval pedig a *Gemeinde* alakot jelöljük mint közös célokkal, törekvésekkel rendelkező emberek kisebb-nagyobb csoportját.

lis játékok, melyeknek előírásait az ember átveszi, és amelyek a játékmagatartás nyilvánosan ismert és megszokott lehetőségeit képezik, másrészt a rögtönzött játékok között, amelyeket úgymond „kitalálnak”, és amelyeknél a játékközösségnek mindenekelőtt meg kell egyeznie a szabályokban. Talán azt gondolhatnánk, hogy a rögtönzött játéknak nagyobb a vonzereje, mivel itt nagyobb teret kap a szabad fantázia, mert itt az ember a pusztá lehetőségek légies birodalmába kalandozhat el, mert itt önmaga megkötését választja, mert itt az invenció, a gátlásoktól mentes ötletgazdagság tevékenykedhet. Azonban ez nem feltétlenül van így. Gyakran éppenséggel a már érvényben lévő játékszabály általi megkötöttséget éljük meg örömteliként és pozitívként. Ez csodálkozásra adhat ugyan okot, mégis abban nyeri magyarázatát, hogy az áthagyományozott játékok esetében többségében a kollektív fantázia produktumairól, a lélek archetipikus alapjainak önszabályozásáról [*Selbstbindungen archetypischer Seelengründe*] van szó. Néhány együgyűnek tűnő gyermeki játék a legősibb varázspraktikák maradványa.

Nincsen játék játékszer nélkül sem. Mindannyian ismerünk játékszereket. Mégis nehéz megmondani, hogy mi is a játékszer. Teljesen érdektelen felsorolni a játékszerek különféle típusait. A legfontosabb az, hogy meghatározzuk a játékszer természetét, illetve hogy valódi problémaként tapasztaljuk meg azt. A játékszerek, ellentétben például a művileg létrehozott dolgokkal, nem kerítik el a dolgok egy önmagába záródó körét. A természetben (a magától létező tárgy értelmében) nem fordulnak elő artefaktumok [*Kunstdinge*] az előállító embertől függetlenül. Csak a munkája során készít az ember mesterséges dolgokat, ő a környezővilág tekhnítésze [*Technit*],<sup>12</sup> ő műveli meg a szántót, szelídíti meg az állatokat, ő formálja munkaeszközzé a természetes anyagot, kancsóvá az agyagot, ő kalapálja fegyverré a vasat. A munkaeszköz olyan artefaktum, mely az emberi munka keretei között nyeri el formáját. Az artefaktumok és a természeti dolgok megkülönböztethetők ugyan egymástól, ám e két dolog egy közös és átfogó összvalóságban található.

Játékszer márpedig lehet művileg előállított dolog is, de nem szükségszerű, hogy az legyen. Még egy egyszerű fadarab, egy letört ág is betöltheti egy „baba” szerepét. A kalapács, mely nem más, mint egy fa- és vasdarabba vésett emberi értelem, éppúgy a valóságos [*Wirklichen*] egy és ugyanazon dimenziójába tartozik, mint a fa, a vas és maga az ember. Nem úgy a játékszer. Úgymond kívülről rápillantva, ami annyit tesz, hogy a nem-játszó ember perspektívájából tekintünk rá, a játékszer természetesen a szimplán valóságos világ részelemének, dolgának tűnik. Egy dolog, melynek például az a rendeltetése, hogy a gyerekeket foglalkoztassa – a játékbaba játékarúipari terméknek, árucikknek minősül, egy szövetből, dróthuzalból vagy műanyagból készített testnek [*Balg*], amelyre meghatározott áron megvásárolva szert tehetünk. A játszadozó leányka szemében márpedig a baba *gyermek*, a leányka pedig az *anyukája*. Itt azonban semmi

12 Fink itt az anyagot megformáló démiurgosz értelmében használja a *Technit* kifejezést.

esetre sem fest úgy a dolog, mintha a kisleány valóban azt gondolná a babáról, hogy az egy élő gyermek, a kisleány nincsen tévedésben efelől; nem téveszti el a dolgot családka kinézete alapján. Sokkal inkább az a helyzet, hogy egyidejűleg tud a babafiguráról és annak játékban elnyert jelentéséről. A játszadozó gyermek két dimenzióban él. A játékszer játékszerszerűsége, mivolta [*Wesen*] *mágikus* karakterében rejlik; a játékszer egy szimpla valóságban lévő dolog, ugyanakkor van egy másféle, titokzatos realitása is. Végtelenül több, mint egy szerszám a foglalatzkodásban, több, mint egy manipulálásra szolgáló, esetleges, idegen dolog. Az emberi játékhoz szükség van játékszerekre. Az ember éppen lényegi alapcselekvéseiben nem képes független maradni a dolgoktól, rá van utalva a dolgokra. A munkában a kalapácsra, az uralkodásban a kardra, a szerelemben a fekhelyre, a költészetben a lantra, a vallásban az áldozati kőre – a játékban pedig a játékszerre.

Valamennyi játékszer az egyáltalában vett dolgokat helyettesíti. A játszás mindig a létezővel való szembeheyezkedés. A játékszer esetében az egész egy dologban koncentrálódik. Minden játék életkísérlet, vitális experimentum, amely a játékszeren az általában vett ellenálló létező összességét [*Inbegriff*] tapasztalja. Az emberi játszás azonban nem csak az imént megmutatott módon, azaz a játékszerrel való *mágikus* foglalatkodásként történik. Helyénvaló volna pontosabban és szigorúbban megragadni a játszó ember [*Spielende*] fogalmát. Ugyanis e ponton teljesen sajátos, habár semmiképpen sem beteges „szizofrénia” áll előtünk, az ember hasadása. A játszó ember, aki egy játékba bocsátkozik, a valós világban meghatározott, típusát illetően ismert cselekvést hajt végre. A játék belső értelemösszefüggésében azonban egyfajta *szerepet* ölt magára. Épp emiatt kell mármint megkülönböztetnünk egymástól a reális embert, jelesül azt, aki „játszik”, és a játékon belüli szerep-embert.<sup>13</sup> A játékos [*Spieler*] a „szerepével” „fedi el” magát, mintegy elbújik benne. Sajátos intenzitással él *benne* a szerepben, ám megint csak másképp, mint az örült, aki többé már nem képes arra, hogy különbséget tegyen „valóság” és „látszat” között. A játékos vissza tudja hívni magát szerepéből. Tudása a ketős egzisztenciájáról még a játékvégbemenés során is megőrződik, jóllehet e tudás időnként erőteljesen redukált. A játszás két szférában van – azonban nem a feledékenység vagy a koncentráció hiánya miatt: e megkettőzés a játszás mivoltához [*Wesen*] tartozik hozzá. Valamennyi eddig érintett struktúramozzanat a *játékvilág* alapvető fogalmában kapcsolódik össze. Minden játszás egy játékvilág *mágikus* létrehozása. E játékvilágon múlik a játszó ember szerepe, de a játékkoezisztencia váltakozó szerepei, a játékszabályok kötelező jellege, a játékszerek jelentése is. A játékvilág olyan imaginárius dimenzió, melynek létértelme komor és komoly problémát tár elénk. Játszani az úgynevezett valós

13 Az előbbire (a reális ember, aki „játszik”) innentől Fink következetesen a *Spielende* kifejezést fogja használni, az utóbbi szerep-emberre pedig a *Spieler* alakkal utal. A *Spielende* és a *Spieler* megkülönböztetést a „játszó ember” (*Spieler*) és a „játékos” (*Spielende*) szó használatával kívánjuk fordításunkban érzékelteni.

világban játszunk, jóllehet a játékkal olyan területhez, rejtélyes mezőhöz jutunk hozzá [erspielen], amely nem semmi, de nem is valami valóságos [nichts Wirkliches]. A játékvilágban mi magunk a szerepünknek megfelelően mozgunk, a játékvilágban azonban léteznek imaginárius figurák, létezik a „gyermek”, mégpedig teljes életnagyságban – ám a szimpla valóságban csak egy baba vagy talán egy fadarab lesz. A játékvilág projekciójában [Entwurf] maga a játész ember a „világ” teremtőjeként elfedi magát, átadja magát képződményének, szerepet játszik, és a játékvilágon belül rendelkezik a játékvilágbeli, őt körülvevő dolgokkal és a játékvilágbeli embertársakkal is. A megtévesztő ebben az, hogy magukat a játékvilági dolgokat imaginatíve „valóságos dolgokként” fogjuk fel, mivel e játékvilágban akár többszörösen is megismétlődhet [wiederholen] a valóság és látszat közötti eltérés.

Ám mégsem úgy fest, mintha a játékvilágbeli karakterekkel úgy elfednénk mindennapi környező világunk tulajdonképpeni és igazán valóságos dolgait, hogy ennek következtében azok befedetté [zugedeckt], tehát többé már fel nem ismerhetővé válnának. Korántsem ez a helyzet. A játékvilág nem kerül falként vagy függönyként a minket körülvevő létező elé, nem sötétíti és fátyolozza el azt. A játékvilágnak, szigorú értelemben véve, egyáltalán nincs helye és időtartama a tér és idő valóság-összefüggésében – van viszont saját belső tere és saját belső ideje. Játzás közben persze valós időt használunk fel, és valós térre van szükségünk. A játékvilág tere azonban soha nem megy át folytonosan abba a térbe, amelyben egyébként lakozunk. Ugyanez érvényes az időre is. A valóság és játékvilág dimenziójának figyelemreméltó egymásba [Ineinander] hatolása soha nem világítható meg a tér és időbeli közelség máskülönben ismert modelljén keresztül. A játékvilág nem a pusztá gondolat birodalmában lebeg, mindig van reális [reelen] helyszíne, de sohasem egy reális dolog más, szintén reális dolgok között. Ám hogy támaszra leljen, szükségképpen szüksége van reális dolgokra. Ez márpedig azt jelenti, hogy a játékvilág imaginárius jellege nem világítható meg egy merőben szubjektív látszat fenomenjeként, nem határozható meg káprázatként, amely csak a lélek belsejében van jelen, míg a dolgok körében és között egyáltalán semmilyen módon nem fordul elő. Minél több kísérletet teszünk a játék elgondolására, úgy tűnik, annál rejtélyesebbé és kérdésesebbé kezd válni.

Néhány alapvetést rögzítettünk és szert tettünk néhány megkülönböztetésre. Az emberi játék nem más, mint egy imaginárius játékvilág örömteli hangulatú létrehozása, egy „látszatban” lelt rejtélyes öröm. A játékot mindig az ábrázolás, az értelemgazdagság mozzanata is jellemezi. A játék mindenkor átváltoztat: az „élet könnyűvé válását” okozza, ideiglenes, kizárólag földi szabadulást hoz, már-már megvált az ittlét terhének súlyaitól. A játék megszóktet bennünket egy faktikus helyzetből, a szorongató és nyomasztó szituáció fogságából. A fantázia boldogságát nyújtja azokon a lehetőségeken keresztülszárnyalva, amelyeket nem gyötör a valódi választás kínja. A játék végbemenetele során az

ember két végletet is elér, hogy azokban létezzen. A játék egyrészt az emberi szuverenitás csúcscaként élhető meg: ekkor az ember majdhogynem korlátlan kreativitásnak örvend. Mivel itt nem a dologi [reellen] valóság terében hoz létre, ezért produktívan és gátlások nélkül alkot. A játékos imaginárius produktumai „urának” érzi magát. A játszás az emberi szabadság kitüntetett – ugyanis alig korlátozott – lehetőségévé válik. És valóban, a szabadság tényezője a játékban igen nagy mértékben dominál [walten]. Az azonban továbbra is nehéz kérdés, hogy vajon a játék természetét alapvetően és kizárólagosan a szabadság egzisztenciahatalma felől kell-e megragadnunk – vagy esetleg az ittlét egészen más alapjai is megnyilatkoznak benne és kihatással bírnak rá. És valóban, a játékban megtaláljuk a szabadsággal ellentétes végletet is: időnként azt a dologi világvalóságból való kiemelést [Enthebung], amely egészen az elragadtatásig, a megbabonázottságig, a maskok démonisága általi rabul-ejtettségig [Verfallen] fokozódhat. A játék magában rejtheti a szabad önmaga-lét világos apollói mozzanatát, de a páni önfeladás sötét diónüszoszi mozzanatát szintűgy.

A játékvilág rejtélyes látszatához, imaginárius dimenziójához az ember viszonya kétértelmű. A játék olyan fenomén, amelyhez aligha állnak rendelkezésre egyértelműen a megfelelő kategóriák. A játék pislákoló, belső poliszémiája leginkább talán egy olyan dialektika gondolati eszközeivel közelíthető meg, amely soha nem nivellálja a paradoxonokat. Míg a közönséges értelem sohasem ismeri el a játék eminens lényegiségét, és a játékot mint komolytalant, nem-valódit, nem-valóságot [Unwirklichkeit] és mint léhaságot értelmezi, a nagy filozófia mindig felismerte ezt a lényegiséget. Így Hegel például azt mondja, hogy közömbössége és legnagyobb könnyelműsége dacára, a játék mindennél fennköltebb és egyedülállóan igaz komolyság.<sup>14</sup> Nietzsche pedig az *Ecce homo*ban a következőképpen fogalmaz: „Nem ismerem más módját a nagy feladatokkal való érintkezésnek, csak a játékot.”<sup>15</sup>

Most pedig arra kell rákérdeznünk, hogy vajon megvilágítható-e a játék úgy, ha csak és kizárólag antropológiai fenoménként vesszük számításba? Nem kéne inkább az emberen túlmutatóan gondolkodnunk? Ez nem jelenti azt, hogy más élőlényeknél is játékmagatartás után kéne kutakodnunk. Az azonban problematikus, hogy vajon meg lehet-e érteni a játékot létszerkezetében anélkül, hogy közelebbi meghatározását adnánk az imaginárius különös dimenziójának. Még ha abból a feltevésből indulunk is ki, hogy a játék valami olyasmi, amire egyedül az ember képes, továbbra is kérdéses marad, hogy vajon az ember játékosként még mindig emberországban [Menschenland] marad-e, vagy szükségképpen egy emberen-túlhoz [Übermenschlichen] is viszonyul.

14 A Hegelnek tulajdonított mondás („der erhabenste [...] und einzig wahre Ernst”) az *Aufsätze aus dem kritischen Journal der Philosophie* hasábjain jelent meg, Lásd Hegel 1986a, 184.

15 *Ecce homo* II/10. (Nietzsche 2003, 51): „A játék a nagyság jele, nélküle nem vágthatjuk nagy földadatokba a fejszénket.”

Eredetileg a játék nem más, mint az önmagát e játékban értelmező emberi egzisztencia ábrázoló szimbólumcselekvése. A legkezdetlegesebb játékoknak a mágikus rítusok, a kultikus jellegű nagy gesztusok számítanak, amelyekben az archaikus ember a világösszefüggésében való benneállását értelmezi, amelyekben sorsát „ábrázolja”, és amelyekben a születés és halál, a házasság, harc, vadászat és munka eseményeit jeleníti meg önmaga számára. A mágikus játékok szimbolikus reprezentációja a szimpla valóság köréből meríti elemeit, ugyanakkor az imaginárius köd Birodalmából is. Az ősi időkben a játékon nem olyan elkülönült egyének vagy csoportok örömteli életvégbemenését értették, akik időnként eloldják magukat a szociális kapcsolataiktól és belakják az efemer boldogság aprócska szigetét. A játék őseredetileg a legerősebb *kötőerő*. A játék az elhunytak és élők egymássalététől, az uralmi berendezkedéstől, de éppúgy az elementáris családtól eltérően koegzisztenciát teremt [*gemeinschaftstiftend*]. A korai ember játékban való koegzisztenciája [*Spielgemeinschaft*] átfogja az egymássalét valamennyi imént megnevezett formáját és alakját, és olyan komplett megjelenítést eszközöl, amely az ittlét egészét jeleníti meg. Ez a játékban való koegzisztencia ugyanis az életfenomének körét az ünnep játékközösségeként fogja egybe [*schließt zusammen*]. Az archaikus ünnep több pusztai népi mulatságnál, az ünnep egy kiemelt [*erhöhte*], minden vonatkozásban az emberi élet mágikus dimenziójába emelt [*erhöhte*] valóság; kultikus színjáték, melyben az ember istenek, hősök, halottak közelségét érzi meg és magára a világmindenség valamennyi áldáshozó és rémisztő hatalmának jelenlétébe állítottként ismer rá. Az őskori játék tehát a vallással is mély összefüggésben áll. Az ünnepi közösség magába foglalja a kultikus játék nézőit, műsztészeit, epotészeit. Ebben a kultikus játékban az istenek és emberek tettei és szenvedései kerülnek színpadra. A színpad deszkái ily módon tényleg a *világot* jelentik.

### III.

Eddigi kísérletünk – mely arra irányult, hogy a játék struktúráját néhány formafogalom, mint például a játékhangulat, játékközösség, játékszabály, játékszer és játékvilág segítségével ragadja meg – újra és újra az „imaginárius” szót vette igénybe. E szót „látszat”-ként fordíthatjuk, jöllehet e szóban eminens szellemi határozatlanság koncentráldódik. A „látszat” terminust ennek folytán csak körülbelül értjük, kiváltképpen bizonyos konkrét szituációkban. Ám így is fáradságos és nehézkes marad megfogalmaznunk, hogy tulajdonképpen mit is értünk látszaton. A filozófia leghatalmasabb kérdései és problémái a legmindennapibb szavakban és dolgokban rejtőznek. A látszat fogalma pont ugyanolyan homályos és feltáratlan, mint a lét fogalma – e fogalmak átláthatatlan, zavaros, egyenesen labirintusszerű módon tartoznak össze, járják át egymást és játszanak



egymásba. Annak a gondolkodásnak az útja, amely e fogalmakkal foglalkozik, az elgondolhatatlanba vezet, egyre mélyebben és mélyebben.

Amennyiben az emberi játszáshoz hozzátartozik a látszat, úgy látszatra vonatkozó kérdésünkkel filozófiai problémát érintünk. A játék teremtő jellegű előállítás, a játék létrehozás. A produktum pedig a játékvilág lesz, azaz a látszat olyan szférája, terepe, amelynek valóságosságával kapcsolatosan egészen nyilvánvalóan nincsen minden rendben. Mindazonáltal a játékvilág látszata mégsem egyszerűen csak semmi. Amíg játszunk, e látszatban mozgunk. Benne élünk, bizonytalán néha oly könnyedén és lebegve, mint ahogy egy álombirodalomban tesszük, néha pedig szerfelett buzgó odaadással és elmerültséggel. Az ilyesféle „látszat” olykor-olykor erősebb élményszerű realitással és benyomást keltő erővel bír, mint elcsévelt szokványosságukban a hétköznapi dolgoké. Ekkor tehát *mi* az imaginárius? Hol található e furcsa látszat helye, mi a státusza? Nem utolsósorban a hely- és státuszmeghatározástól függ, hogy betekintést nyerhetünk-e a játék ontológiai természetébe.

A látszatról rendszerint többféle értelemben beszélünk. Érthetjük rajta példának okáért egy bizonyos dolog külső megjelenését, felszíni kinézetét, a pusztá előterét és hasonlót. E látszat magához a dologhoz tartozik – miként héj a maghoz, megjelenés a lényeghez.<sup>16</sup> Máskor pedig megtévesztő, szubjektív megállapításra, téves véleményre, zavaros képzetre tekintettel beszélünk látszatról. Ilyenkor a látszat bennünk, azaz a tévesen felfogóban van – a „szubjektumban”. Emellett azonban létezik olyan szubjektív látszat is, amelyet nem a képzetalkotó fél magához a dologhoz fűződő igazság-, illetve tévedésviszonylatai alapján gondolunk el – látszat, mely legitim módon van otthon lelkünkben, éppenséggel a képzelőerő, a fantázia képződményeként. Ezekre az absztrakt megkülönböztetésekre azért van szükségünk, hogy kérdésünket megfogalmazhassuk. Miféle látszatként *van* [ist] a játékvilág? A dolgok egyfajta előtereként? Egyfajta megtévesztő képzetként? Lelkünkben lévő fantazmaként? Azt senki sem kívánja vitatni, hogy a fantázia különösképpen kihatással van valamennyi játékra és magát bennük éli ki. No de, a játékvilágok *csak és kizárólag* fantáziaképződmények volnának? Túlontúl olcsó magyarázat volna azt mondani, hogy a játékvilág imaginárius birodalma kizárólag az emberi képzeletben létezik, illetve hogy a privát kényszerképzetek vagy privát fantáziaaktusok egy kollektív tévképzetbe és egy interszubjektív fantáziába mennek át [*Übereinkunft*]. A játszás mindig játékszerekkel való foglalatoskodás. Már a játékszerre tekintve is belátható, hogy a játszás nem kizárólag a lelki belsőben történik az objektív külvilág támasza nélkül. A játékvilág egyaránt tartalmaz szubjektív fantáziaelemeket és objektív, ontikus elemeket is. A fantáziát lelki képességeként ismerjük, de éppígy ismerjük az álmod, a belső szemléleteket, a tarka fantáziatartalmakat is. Mégis mit kéne

16 Mivel itt Fink feltehetőleg Hegelre utal, ezért ez esetben a *Wesen* szót a hagyományosnak mondható módon „lényeg”-nek fordítjuk. Megjelenés és lényeg összefüggéséhez lásd Hegel 1986b, 261–264.

jelentsen egy objektív, ontikus látszat? Bár különösen és meglepően cseng, a valóságban léteznek olyan nagyon is különös dolgok, amelyek bár tagadhatatlanul valóságosak, mégis a „nem-valóságosság” mozzanatát tartalmazzák magukban. Mindenki ismer ilyeneket, csak ezeket nem szokás ilyen aprólékos és absztrakt módon jellemezni. Léteznek egész egyszerűen objektív módon rendelkezésünkre álló képek. Például amikor a tóparti nyárfa a csillámló vízfelszínre veti tükörképét. Mármint maguk a tükröződések is hozzátartoznak a körülményekhez, melyek közt a valóságos dolgok egy fényvel telített környezetben léteznek. Fényben a dolgok árnyékot vetnek, a parti fák visszatükröződnek a tóban, egy sima, tiszta fémen is az azt környező dolgok visszatükröződésére bukkanunk. Mi tehát egy tükörkép? Képként valóságos valami, a valóságos, eredeti fa valóságos képmása. A kép-„ben” azonban egy bizonyos fa kerül ábrázolásra, egy fa jelenik meg a vízfelszínen, ám úgy, hogy eközben nem a valóságban, hanem csak a tükröződő látszat médiumában kerül oda. Az efféle látszat a létezők önálló fajtáját képezi, és valóságának konstitutív mozzanataként tartalmaz magában olyan specifikus valamit, ami „nem-valóságos” – és ily módon pedig egy másik, szimplán valóságos létezőn nyugszik. A nyárfa képe nem takarja el azt a vízfelületdarabot, amelyen tükörszerűen tűnik fel. A nyárfa tükröződése tükröződésékként, azaz meghatározott fényfenoménként, valóságos dolog, és mint ilyen, magába foglalja a „nem-valóságos”, tükörvilágbeli nyárfát. Ez talán túlságosan mesterkélt hangozhat – és mégsem félreeső, hanem mindenki számára ismerős dologról van szó, amely nap mint nap a szemünk előtt van. A teljes platonikus létten, amely a nyugati filozófiát nagymértékben meghatározta, méghozzá mértékadó módon, állandóan a képmás mint árnyék és tükröződés modelljével operál és annak segítségével magyarázza a világ felépítését.<sup>17</sup>

Az ontikus látszat (tükröződés és hasonlók) nem pusztán a játékvilág egy analogonja, több ennél. E látszat többnyire strukturális mozzanatként fordul elő a játékvilágban. A játszás valóságos magatartás, amely „tükröződést”, azaz a szerepeknek megfelelő játékvilágbeli magatartást foglal úgyszólván magába. Egyáltalán annak lehetősége, hogy az ember a maga részéről produktívan létrehozasson egy játékvilágbeli látszatot, nagymértékben attól a tényről függ, hogy már önmagában a természetben is létezik valóságos látszat. Az ember nemcsak általában vett artefaktumokat [*Kunstdinge*] csinálhat, hanem olyan művi dolgokat [*künstliche Dinge*] is készíthet, amelyekhez a *létező látszat* egy mozzanata tartozik hozzá. Az ember imaginárius játékvilágokat vetít ki. A leányka – imagináriusan átszőtt létrehozásának [*Produktion*] köszönhetően – a babadolog anyagtestét „eleven gyermek”-nek titulálja, magát pedig az „anya” szerepébe ülteti. A játékvilághoz mindig valóságos dolgok tartoznak, azonban e valóságos dolgok egyrészlől

17 Ehhez lásd az *Allam* vonal- és barlanghasonlatát (509d–517a), különösen a bábjátékosok látszatteremtő tevékenységét, illetve a X. könyv ontológiai fejtegetéseit (596a–598d). A látszat, a létező és a nem-létező kapcsolatához pedig lásd *Szofista* 260b–261c.

az ontikus látszat karakterével rendelkeznek, másrésről pedig olyan szubjektív látszattal vannak felruházva, amely az emberi lélekből származik.

A játszás nem más, mint a látszat mágikus dimenziójában helyet kapó véges teremtő tevékenység.

Egy, a leghatalmasabb mélység és a legkeményebb gondolkodási nehézség fajtájából származó problémát képez annak pontos kibontása, hogy hogyan járja át egymást az emberi játékban a valóságosság és a nem-valóságosság. A játék létfogalmi meghatározása a filozófia kardinális kérdéseire vezet vissza, a létéről, a semmiről, a látszatról, a léte-sülésről folytatott spekulációhoz. Ezt azonban e ponton nem áll módunkban kifejteni. Az azonban mindenféleképpen belátható, hogy a szokványos beszéd a játék nem-valóságosságáról téves, elhamarkodott marad, hacsak nem kérdez rá az imaginárius rejtélyes dimenziójára. Milyen emberi és milyen kozmikus értelemmel bír ez az imaginárius? Vajon csak egy elkerített körzetet képez a többi dolog sűrűjében? A nem-valóságos furcsa vidéke talán kiemelt helyszín volna *minden* általában vett dolog *lényegiségének* megidéző megjelenítése [*Vergegenwärtigung*] számára? A mágikus, játékvilágbeli tükröződésben a véletlenszerűen kiragadott egyes dolog (például a játékszer) *szimbólummá* válik. Reprezentál. Az emberi játék (még akkor is, ha erről már régóta nincs tudomásunk) a világ és élet értelemmegjelenítésének szimbolikus cselekvése.

Az ontológiai problémát, melyet számunkra a játék képez, nem merítjük ki azzal, ha a korábban bemutatott módon rákérdezzünk a játékvilág *létmódjára* és a játékszer, illetve játék-cselekvés szimbólum-értékére. A gondolkodás történetében nem csak a játék *létét* kísérelték meg megérteni – hanem egyúttal megkockáztatták azt a rendkívüli irányváltást is, amelynek alapján a *játékból kiindulva* kell a *lét értelmét* meghatározni. Az efféle spekulatív játékfogalomnak nevezzük. Röviden: a spekuláció a lét mivoltának [*Wesen*] *egy létező példáján* való felmutatása [*Kennzeichnung*]. A spekuláció fogalmi *világképlet*, mely egy *világonbelüli* modelltől rugaszkodik el. A filozófusok már sok ilyen modellt elhasználtak: Thalész a vizet, Platón a fényt, Hegel a szellemet és így tovább. Egy ilyen modell megvilágítóereje azonban nem azon az önkényen múlik, amelyet a mindenkori gondolkodó választása során tanúsít – hanem döntően inkább azon, hogy vajon a lét egésze valóban ismétlődően visszatükrözi-e magát önmagánál fogva az egyes létezőben. Ahol a kozmosz saját alkatát, felépítését és alapvonalait egy világonbelüli dologban példaszzerűen megismétli, ott mindig olyan filozófiai kulcsfenomén kerül megnevezésre, amelyből kiindulva egy spekulatív világképlet válik kifejthetővé.

A játék fenoménja mármost megjelenés, s mint ilyet már mindenkor a szimbolikus reprezentáció alapvonása tünteti ki. Ennek folytán a játék talán az egész példaszzerű színjátékává változik? Megvilágító, spekulatív világmetaforává? Az európai gondolkodás hajnalán Hérakleitosz a következő szólást ejtette meg: „A világ folyása játszó gyermek,

ostáblát felállító – a gyermek királyi uralkodása”<sup>18</sup> (52. töredék). Nietzsche-nél ez a gondolkodástörténet huszonöt évszázada múltán a következőt jelenti: „Örökké azonos ártatlanságban – itt minden morális besorolást mellőzünk – való keletkezése és elmúlása, épülése és pusztulása e világon egyedül a művész és a gyermek játéka van”<sup>19</sup> – „a világ Zeusz játéka...” (*A filozófia a görögök tragikus korszakában*).

E helyen nem áll módunkban kifejtetni egy ilyen koncepció mélységét, de veszélyét és csábítóerejét sem, amely egyfajta esztétikai világmagyarázat felé terel. Azonban a sejtést, hogy a játék közel sem jámbor, perifériális vagy éppen gyermeki dolog, hogy mi, véges emberek – mágikus létrehozásaink teremtő erejében és nagyszerűségében – mélysegesen mély értelemben „játékra vagyunk ítélve”, talán az a meghökkentő világgéplet is felébresztheti, amely játékként működteti a létezőt az egészben. Amennyiben a világ mivoltát [*Wesen*] játékként gondoljuk el, úgy ebből az következik az emberre nézve, hogy a tág univerzumban egyedüli létezőként csak ő képes *megfelelni* [entsprechen] a működő egésznek. Majd csak az emberen túlinak [*Übermenschlichen*] való megfelelésben válhatna képessé az ember arra, hogy eljusson őshonos mivoltához.

Az emberi ittlét játékszerű nyitottságával – mely az összes létező játszó létalapjára nyitott – kapcsolatosan mondja a költő a következőt:

Míg a magad(nak) dobottat kapod el, minden  
 ügyeskedés és gyarló nyereség;  
 csak ha olyan labda elkapója leszel hirtelen,  
 amelyet egy örök játszótársnő  
 dob feléd, kebled [*Mitte*] felé, éppen  
 abban a szakszerű dobóívben [*Schwung*], mely egy  
 Isten hatalmas hídjának ívei közül:  
 csak majd akkor lesz elkapni-tudásod képesség [*Vermögen*],  
 nem a tiéd, hanem egy világé. És mégha –  
 birtokolnád is az erőt és a merszet a visszadobáshoz,  
 nem, csodásabb volna, ha az erőt és merszet felednéd  
 és már dobtál is volna... ahogy az év  
 a madarakat repíti, a vándormadárakrajokat,  
 melyeket a régebbi egy ifjú melegségnek  
 hajít át a tengerek felett – csak  
 ebben a kockáztatásban játszol együtt érvényes módon;

18 Görögül: αὐτὸν παῖς ἐστὶ παῖζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληῆς. Kerényi Károly fordításában: „Idő gyermek, aki játszik, ostáblát: gyermekkirályé az uralom.”

19 Nietzsche 2000, 78: „Egyedül a művész és a gyermek játéka jön létre és múlik el, épül és pusztul örökké azonos ártatlansággal, mindenfajta morális járulék nélkül ezen a földön.” Az idézet második része korábban olvasható a szövegben, e kiadás 75. oldalán.

többé már nem könnyíted meg a dobást magad számára,  
többé már nem nehezíted meg magadnak. Kezeid közül lép ki  
a meteor és száguld tereibe...” (Rilke, *Kései versek*)<sup>20</sup>

Ha már a gondolkodók és költők ilyen emberi módon és mélyen utalnak a játékról mélyen jelentőségére, emlékezetünkbe kéne vésni a következő szavakat is: addig nem nyerünk bebocsátást a mennyeknek országába, míg nem leszünk olyanok, mint a gyermek.<sup>21</sup>

Fordította: *Horváth Dávid*

20 A fordító nyersfordítása Bacsó Béla néhány tanácsa alapján. Tandori Dezső fordításában (Rilke 1983): „Míg azt fogod el, mit kezded hajít, / ügyeskedés az, csekély nyereség -: / ha hirtelen oly labdát fogsz, amit / egy örök játészó-társnő dob feléd, / bensőd felé, ama sosem-hibázott / lendülettel, melyben Isten kiméri / hatalmas hídja íveit, - fogásod, / kapni-tudásod így fog kincset érni; / – nem téged, egy világot gyarapít. / S ha lesz erőd vagy merszed, mely visszavesse, / nem! csodásabb erőt és merszet feledve. / *már dobtál is...* (ahogy az év repít / rajokat vándormadaraiból, / melyeket egy hűlő ég odaszór, / tengeren át, egy ifjabb, meleg égnek. –) / így ér a játék, ha nyílra vált. Ha / többé nem könnyíted, nem nehezíted. / a röptetést tenyeredből kiszállva / száguld terein át a meteor...”

21 Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak Forczek Ákosnak, Rosta Kosztaszknak, Fazakas Istvánnak és Gyöngyösi Megyernek, akik tanácsaikkal, javaslataikkal, észrevételeikkel, kritikai jellegű megjegyzéseikkel nagy segítséget nyújtottak a fordítási munkálatokban. *H.D.*

## Hivatkozott irodalom

- Fink, Eugen. 1986. „Gedanken zur Ontologie des Spiels.” In *Gedanken aus der Zeit. Philosophie im Südwestfunk*, szerk. Helmut Kaiser – Jürgen-Eckardt Pleines, 11–34. Königshausen & Neumann: Würzburg.
- Fink, Eugen. 2010a. „Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels.” In *Spiel als Weltsymbol*, 11–29. Karl Alber: München–Freiburg.
- Fink, Eugen. 2010b. *Spiel als Weltsymbol*. Gesamtausgabe, Band 7. Karl Alber: München – Freiburg.
- Hegel, G. W. F. 1986a. „Aufsätze aus dem Kritischen Journal der Philosophie (1802/03).” In *Gesammelte Werke*, szerk. Eva Moldenhauer – Karl Markus Michel, Band 2., 168–530. Suhrkamp: Frankfurt am Main.
- Hegel, G. W. F. 1986b. *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse, (1830) I. Gesammelte Werke* Band 8., szerk. Eva Moldenhauer – Karl Markus Michel. Suhrkamp: Frankfurt am Main.
- Heidegger, Martin. 2001. *Lét és idő*. Ford. Vajda Mihály et al. Osiris: Budapest.
- Heidegger, Martin. 2003. „A φύσις lényegéről és fogalmáról. Arisztotelész *Fizika* B,1.” Ford. Bacsó Béla et al. In *Útjelzők*, szerk. Pongrácz Tibor, 225–282. Osiris: Budapest.
- Nietzsche, Friedrich. 2000. „A filozófia a görögök tragikus korszakában.” Ford. Molnár Anna. In *Ifjúkori görög tárgyú írások*, szerk. Tatár György, 43–130. Európa: Budapest.
- Nietzsche, Friedrich. 2003. *Ecce homo*. Ford. Horváth Géza. Göncöl: Budapest.
- Rilke, Rainer Maria. 1983. *Rilke versei*. Európa: Budapest.
- Schelling, F. W. J. 1992. *Filozófiai vizsgálódások az emberi szabadság lényegéről és az ezzel összefüggő tárgyakról*. Ford. Jaksa Margit – Zoltai Dénes. T-Twins: Budapest.
- Schiller, Friedrich. 2005. „Levelek az ember esztétikai neveléséről.” Ford. Mesterházi Attila – Papp Zoltán. In *Művészet- és történelemfilozófiai írások*, szerk. Miklós Tamás, 155–260. Atlantisz: Budapest.