

Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta

Girardi-Karšulin, Mihaela

Source / Izvornik: **Prolegomena : Časopis za filozofiju, 2003, 2, 79 - 82**

Journal article, Published version

Rad u časopisu, Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:261:714395>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Institute of Philosophy](#)

Eugen Fink, *Igra kao simbol svijeta*, prevela Darija Domić, priredio Damir Barbarić, Demetra, Filozofska biblioteka Dimitrija Savića, Zagreb 2000, 291 str.

Igra kao simbol svijeta jedno je od najznačajnijih djela Eugena Finka, filozofa bliskog kako fenomenologiji, tako i Heideggeru. Eugen Fink bio je poznat već i prije hrvatskoj filozofskoj publici, jer je sudjelovao u radu *Korčulanske ljetne škole* (1968, 1970), referati su mu objavljeni u *Praxisu* (1969, 1970), *Praxis* je recenzirao njegove knjige. Između 1972. i 1990. objavljeni su mu tekstovi u Zagrebu, Osijeku, Beogradu, Nišu i Nikšiću. U Hrvatskoj je 1998. objavljena njegova knjiga *Uvod u filozofiju*, u izdanju Matice hrvatske i 2000. *Igra kao simbol svijeta* u Demetri, Filozofskoj biblioteci Dimitrija Savića.

Eugen Fink rodio se 1905. u Konstanzu. Promovirao je kod Husserla i Heideggera 1929. godine s temom: *Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit (Prisjećanje i slika. Prilozi fenomenologiji nezbiljnosti)*. Potom je bio privatni asistent E. Husserla do njegove smrti 1938. godine. Godine 1946. habilitirao se na sveučilištu u Freiburgu gdje ostaje dvadeset i pet godina, od 1948. kao ordinarius za filozofiju i pedagoške znanosti. Filozofski se E. Fink oblikovao, kako je spomenuto, u fenomenološkoj filozofiji Edmunda Husserla, ali kasnije je bio blizak Heideggerovoj misli. Aktivno se zanimao i za teoriju književnosti i pedagogiju. Umro je 1975. godine. Za život i bibliografiju E. Finka usp. www.ph-freiburg.de/eufink/vita/htm i E. Fink,

Uvod u filozofiju (Matica hrvatska, Zagreb 1998, str. 227–231).

Knjiga *Igra kao simbol svijeta* (*Spiel als Weltsymbol*) objavljena 1960. godine u W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, kasno je autorovo djelo i drži se njegovim najznačajnijim djelom, no tematski se može dovesti u vezu i s najranijim Finkovim radovima o fenomenu nezbiljskog.

Knjiga je podijeljena na četiri velika poglavlja: I. “Igra kao filozofijski problem”, II. “Metafizičko tumačenje igre”, III. “Tumačenje igre u mitu”, IV. “Svjetskost čovjekove igre”. Svako od tih poglavlja obuhvaća više podpoglavljaja.

U prvom poglavlju, “Igra kao filozofijski problem”, postavlja se ustvari pitanje što je to filozofija, koji je uopće njezin predmet i u kojem smislu je igra filozofijska tema. Autor tumači filozofiju kao shvaćanje bitka. Filozofija je stoga konačna mogućnost konačnog čovjeka. U pojmu igre, međutim, razlikuje čovjekovu igru od svjetske igre. S obzirom na određenje svjetske igre poziva se Fink na Heraklita i tumači svjetsku igru kao pretpostavku poetičke sposobnosti bogova i ljudi. Pritom on očito slijeđi neke Heideggerove zamisli. Naime u tekstu *Die onto-theo-logische Verfassung der Metaphysik* (Onto-teo-loško ustrojstvo metafizike) ustvrdio je Heidegger da je “bit bitka igra sama” (M. Heidegger, *Identität und Differenz*, Günther Neske Verlag, Pfullingen 1957, str. 64),

a u tekstu *Der Satz vom Grund* to je specificirano u tom smislu da je igra bez onog "zašto". Sve stvari imaju temelj-razlog, biti i temelj-razlog je isto, ali bitak kao onaj koji utemeljuje, sam nema temelja. Bitak se odigrava kao bez-temelj onom igrom koja nam kao sudbina u igri dodjeljuje bitak i temelj (M. Heidegger, *Der Satz vom Grund*, Neske, Pfullingen 1957, str. 188).

U tom smislu svijet ili svjetska igra kao filozofijski problem ne podrazumijeva svijet kao cjelinu svih unutarsvjetskih stvari, niti kao spekulativnu misao, nego kao pretpostavku da bi se bogovi i ljudi mogli pojaviti kao igrači. Na kraju tog prvog poglavlja igra je određena kao ono nezbiljsko ili čak prividno, ali ta nezbiljskost je "nešto čudno" i predstavlja više od pukog odmaka od zbilje čvrstih stvari.

U drugom poglavlju, "Tumačenje igre u metafizici", analizira autor karakter nezbiljskosti igre kako se on formulira u horizontu zapadne metafizike. U metafizici se fenomen igre tumači pomoću fenomena slike. To tumačenje Fink u potpunosti ne odbija. Ono ima oslonca u stvari samoj, nije pogrešno, ali je jednostrano. U metafizici se igra, odnosno nezbiljskost igre tumači kao predoblik uma i pritom dolazi do ontološkog obezvređivanja igre. Nasuprot tom tumačenju upućuje Fink da se cjelina svijeta, koja je prva i posljednja, doduše ne nalazi neposredno u stvarima, ali ipak stvari mogu ponekad u najizvornijoj čaroliji kao simboli zasjati u svjetlosti svijeta. No, to se ne može po volji izazvati, nego se događa, poput prepada. Nezbiljskost igre koja je obezvređena u metafizici cijeni se, međutim, kao ono bajkovito i čudesno u kultu. Tu je nezbiljskost temeljna crta reprezentacije cjeline svijeta.

U trećem poglavlju, "Tumačenje igre u mitu", analizira autor pojam igre u oblicima kultne prakse i zaključno u kritici religije koja se rukovodi modelom "samootuđenja". U arhajskom kultu prožimaju se posvećenje i igra, kult i praksa

igre, objava, nauk o životu, naviještanje. I rad bogova predočava se kao igra. Tu igra nije obezvređena, nema značenje nečeg neozbiljnog, nego tjeskobnu crtu čarolije. Autor, međutim, konstatira da se kao rezultat povijesnog tijeka ljudskog rada i borbe za moć raspala religiozna interpretacija čovjekova života. Zemlja je postala odčarano stanište čovječanstva. Zbiva se okretanje od nadčovječanskih sila i pokušaj da se čovječnost utemelji u njoj samoj. U tom pokušaju religija se tumači kao čovjekovo samoopredmećenje u djelatnoj slobodi. Istina religije je čovjek. Pretpostavke tog tumačenja dao je Hegel, a do krajnjih konzekvencija doveli su ih Feuerbach, Marx i Nietzsche. Svjetskost igre, ističe autor, ne pojavljuje se niti u kultu, niti u kritici religije. No, suvremeno doba, odsutnost bogova, ono što se filozofijski zove nihilizam, predstavlja "priliku". Ta prilika sastoji se u tome da moguća otvorenost za svijet nije više posredovana božanstvom. Promišljanje čovjekove igre vodi u otvorenost za svijet. Svjetskost igre nastaje razgradnjom njezina izvorno religijskog karaktera. Ta razgradnja nije sekularizacija i nije profanacija koja zajedno sa svetim čini cjelinu religioznog. Svijet nije niti svet, niti ne-svet (grešan), nego je onkraj tih distinkcija.

U četvrtom poglavlju, "Svjetskost čovjekove igre", izlaže autor svoje shvaćanje svijeta, igre i igre svijeta, mimo ontoloških, kulturnih i religiozno kritičkih interpretacija. Svjetskost čovjekove igre teško je i zamršeno pitanje, jer je pojam "svjetskost" višeznačan, ponekad samo prazan zbirni pojam, mutna predodžba, intelektualno i emocionalno obojen pojam. Autor, međutim, smjera prodor svijetu kao jednom radikalno filozofijskom problemu.

Polazeći od onog unutarsvjetskog, za predfilozofijsko mišljenje svijet je nešto samorazumljivo, ali u toj samorazumljivosti nedomišljeno. Međutim, predfilozofijska samorazumljivost širi se i na filozofiju, kad kažemo da je svaka stvar svjetska, da pripada svijetu. To se zbiva

u iskazu o biću kao takvom, o biću kao biću, kako se to formulira u prvoj filozofiji ili metafizici. Pritom metafizika zaboravlja na to pitanje, odnosno tretira ga kao samorazumljivost. Svijet je naziv za sveopćost bitka. U povijesti zapadne filozofije to vodi u sudbonosnu vladavinu metafizike kao onto-teo-logije. Tu svijet postaje igra jednog igrača, a panteizam je najjasnija forma metafizike u kojoj se iskrivljuje i vjera i mišljenje. Temeljna pitanja o svijetu ostaju i dalje otvorena.

U posljednja dva podpoglavlja: 'Svjet-skost igre – nasuprot metafizičkom i mitologijskom tumačenju' i 'Igra kao čovjekova ekstaza prema svijetu i kao odsjaj svijeta u biće otvoreno prema svijetu – Svijet kao igra bez igrača' nastoji autor odgovoriti na temeljna pitanja o svijetu, mimo metafizičkih, mitologijskih, religijskih i kritičkih određenja i mimo samorazumljivosti i neupitnosti svijeta. Pritom se pokazuje da igra nije proizvoljna tema filozofije, jedna tema među mnogim drugima, nego je tema koja ima istaknut položaj – i to zato jer je igra temeljni egzistencijalni fenomen, jednako izvoran kao i smrtnost, ljubav, rad ili borba. I još značajniji. U igri čovjek stvara irealni svijet igre i imaginarno biće, irealnu sferu smisla. Taj privid koji stvara igra razlikuje se od i inače poznatog privida danosti stvari kao i od iznimnog ophođenja s božanskim silama. Igra je u tom smislu odnos prema svijetu čovjekova tubitka, odnos prema nečemu što nije stvar. Taj odnos autor metaforički zove igrom bez igrača – upozoravajući pritom na neadekvatnost svih konačnih modela ili metafora kojima bi se igra mogla odrediti.

Čovjekova igra je istaknuti način kako se tubitak (čovjek) odnosi prema cjelini onoga što jest. To odnošenje je u stvari puštanje da čovjeka prožme cjelina. U igri cjelina svijeta baca odsjaj u sebe samu. U igri čovjek transcendirira sebe i svoje odluke u temelj praiskonskih mogućnosti. Nezbiljskost, imaginarnost igre

znači da se unutar sebe same pojavljuje cjelina (svijet) u mediju nezbiljnosti. Odnos čovjeka i svijeta u igri nije odnos između dvojega, nego taj odnos pretihodi i čovjeku i svijetu koji su u tom odnosu. Nezbiljskost, imaginarnost igre nije niti nešto "manje" od realnog, od stvari, niti je nešto "više" od realnog, od božanstva.

Problem se sastoji u tome da se svijet, cjelina svijeta kao cjelina, ne može naći u "umanjenom mjerilu", tj. "u svijetu". No, svijet se ipak odražava u čovjeku – koji je biće otvoreno prema svijetu – i to u čovjekovoj igri. Analogija između svijeta i igre sastoji se u sljedećem: Sve u svijetu ima temelj, ali za sam svijet se ne može reći niti da ima temelj, niti da ima svrhu. Svijet je bez temelja i bez svrhe i njegova neutemeljenost je garancija utemeljenosti i svršnosti svega u svijetu. Ali ta neutemeljenost nije "bezvrijednost", "neznatnost" svijeta, nego znači da je svijet nešto izvornije od stvari u svijetu. Te karakteristike svijeta mogu se prepoznati i u čovjekovoj igri.

Čovjek je biće u svijetu, ali odrednice svijeta pokazuju se u čovjekovoj igri. Zato je čovjekova igra simbol svijeta. No, čovjek je biće u svijetu i ništa u svijetu ne može uistinu sličiti svijetu. Zato je čovjekova igra simbol svijeta u mediju privida. Stoga je čovjekova igra samo nezbiljska, prividna slika, jer njoj uvijek pripada igrač igre, dok je svijet igra – bez igrača.

Glavna Finkova teza o svijetu (tj. bitku) kao igri bez igrača očito se oslanja, kako je spomenuto, na Heideggera i uključuje, kako njegovu analitiku tubitka, tako i kasnije izvode o čistini u kojoj svijetli i osvjetljena je prisutnost bogova i ljudi. S druge strane, u samoj Finkovoj argumentaciji uočljiv je i utjecaj Husserla, ali i pokušaj pozitivne valorizacije (neo)marksističke kritike religije kao jedne "antropologije" u smislu filozofije čovjekove biti. U kontekstu "samootuđenja" čovjek se pokazuje kao "na neki način sve". Transcendencija

bića tu je protumačena kao transcendentni horizont smisla čovječnosti. Fink ipak daje prednost jednom drugom tumačenju prema kojem je čovjek moguća otvorenost za svijet. U pojmu svijeta, međutim, čini se da Fink lavira između Heideggerova shvaćanja bitka i Husserlova određenja svijeta kao horizonta. To je temeljno nediferencirano dvojstvo koje autor ne rješava, nego u njemu izdržava.

Hrvatskom prijevodu knjige Eugena Finka *Igra kao simbol svijeta* dodan je "Osvrt na djelo" u kojem Damir Barbarić ocjenjuje Finkov tekst kao pokušaj zadobivanja iskonske svjetske mudrosti koja je prije teologijski obilježene ontologije. Time je Finkov tekst sagledan u horizontu Heideggerovih poticaja i i njegova učenja. Na kraju zaključuje Bar-

barić da se Fink u stvari vraća na Hege-lovu poziciju jednog sveobuhvaćajućeg bitka koji kao subjekt i supstancija proizvodi sebe sam – na pozicije, dakle, zapadne metafizike. Pretpostavka te interpretacije je Heideggerova ocjena da fenomenologija ostaje napokon ipak u okvirima tradicionalne metafizike.

Knjiga Eugena Finka *Igra kao simbol svijeta* svakako je jedno od važnih filozofskih tekstova dvadesetog stoljeća. Nastala na razmeđu između fenomenoloških korijena i kasnijeg pristajanja uz Heideggerovu misao u njoj se uz to reflektiraju i aktualna filozofska pitanja druge polovice dvadesetog stoljeća.

Mihaela Girardi-Karšulin

Institut za filozofiju

Ulica grada Vukovara 54

HR-10000, Zagreb

mihaela.girardi-karsulin@zg.hinet.hr

Simon Blackburn, *Poziv na misao: poticajni uvod u filozofiju*, prevela Lada Jurica, AGM, Biblioteka "Sintagma", Zagreb 2002, 240 str.

Knjiga *Poziv na misao* (u izvorniku: *Think*) Simona Blackburna, profesora filozofije na Sveučilištu u Cambridgeu, predstavlja svojevrsnu apologiju zdravog razuma, što je u ovim vremenima njegovog podcjenjivanja od posebnog značaja. Namijenjena je onima koji hoće razmišljati o velikim filozofskim temama na jednostavan, razumljiv način, ali i na jedan začudan način. Naime, filozofske teme se ne nižu naprosto jedna iza druge već su izložene tako da čine jednu koherentnu strukturu u kojoj problemi vezani uz jednu temu nailaze na svoj potporanj unutar druge teme. (Zbog toga su neke velike teme filozofije, na primjer filozofija umjetnosti, izostavljene jer ne bi bile prikladne za uključivanje u cjelinu koju knjiga želi izreći.) Takav

način pisanja ima svoje obrazloženje u prirodi samog mišljenja. Ono ima svoju strukturu. Da bismo se njome mogli služiti, potrebno ju je razložiti. Blackburn to čini kroz knjigu kao cjelinu, ali i unutar svakog od njenih osam dijelova. Filozof mora razumjeti "djelovanje strukture i međusobnu povezanost njezinih dijelova, on mora prepoznavati što bi se dogodilo dobro ili loše u slučaju promjena (...) S nekim strukturama možemo biti zadovoljni, a neke bi možda trebalo razoriti i početi iznova. No najprije moramo znati što one jesu" (str. 7). Ljudi najčešće žive neispitanim životom za kojeg je Sokrat rekao da nije vrijedan življenja. Povlače se u prisno, ugodno življenje i mišljenje, ne brinući se o njegovoj strukturi i podrijetlu i ne podvrgava-