

Kann man eine Comic-Figur lieben?

Über das Paradox der Fiktionalität

1 Einleitung

Taichi Takashita will Mikuru Asahina heiraten, doch er darf nicht. Das Gesetz verbietet es ihm. Man sagt, zwischen den beiden existiere eine unüberbrückbare Barriere. Mehr noch: Man behauptet, die beiden lebten in zwei völlig unterschiedlichen Welten. Mikuru Asahina ist nämlich keine echte Frau. Sie ist eine Comic-Figur. Offenbar ist das für Taichi kein Grund, sie nicht zu lieben. „Wenn er könnte, würde er am liebsten selbst in die Welt der Comics einziehen“ (Welt Online 2008). Der Wunsch, mit einem fiktiven Charakter den Bund der Ehe einzugehen, scheint absurd. Warum? Ganz einfach deswegen, weil wir eben nicht in die Welt eines Comics einsteigen können. Das ist ein Ding der Unmöglichkeit. Taichi kann seine geliebte Mikuru weder berühren, noch kann er mit ihr sprechen. Peter Lamarque würde sagen, es gibt eine logische Lücke (*logical gap*) zwischen der wirklichen Welt und der Welt des Comics (vgl. Lamarque 1981, 292). Das Seltsame an dieser Lücke ist nun aber, dass sie nicht ganz unüberbrückbar ist. Es stimmt zwar, dass Taichi Mikuru in keiner Weise beeinflussen kann. Er kann ihr keine Komplimente machen, ihr keine Geschenke geben und sie nicht auf ein Rendezvous einladen. Kurz: Er kann sie nicht dazu bringen, Gefühle für ihn zu entwickeln. Allerdings *scheint* es möglich zu sein, dass Mikuru den jungen Japaner beeinflusst. Zumindest sein Verhalten spricht dafür. Taichis Gefühle scheinen tatsächlich von Mikuru verursacht zu sein, von einer Comic-Figur. Und wenn er sagt „Ich liebe Mikuru“, dann scheint dieser Satz auf eben diese Figur zu verweisen. Aber wie ist das möglich, wenn Mikuru erwiesenermassen nicht real existiert?

Mit einigem Recht könnte man einwenden, dass Taichis angebliche Liebe zu Mikuru einen Extremfall darstellt. Daraus könnte man schliessen, dass Taichi nicht wirklich in Mikuru verliebt ist, sondern sich in einen verquerten Wahn hineingesteigert hat. Im Falle von Taichi könnte diese Behauptung ihre Berechtigung haben. Eines allerdings ist keineswegs so absurd, wie es auf den ersten Blick scheint: nämlich Taichis Behauptung, Gefühle für eine fiktive Figur zu hegen. Wenn wir auch selten eine fiktive Figur ernst-

haft lieben, so ist es nicht ausgeschlossen, eine solche zu mögen, zu achten, oder sympathisch zu finden. Fiktive Figuren können auch gefürchtet, verachtet, verlacht und bemitleidet werden – zumindest sprechen wir so, als wäre dies möglich. Aber machen wir mit dieser Annahme nicht denselben Fehler, wie Taichi, wenn er sagt, er wolle Mikuru heiraten? Vermengen wir damit nicht zwei Welten, die strikt getrennt voneinander existieren?

Ein Paradox zwischen zwei Überzeugungen (*paradox about beliefs*) zeichnet sich ab (vgl. a. a. O., 291). Einerseits sind wir nur äusserst selten im Glauben, fiktive Figuren seien real. Selbst Taichi ist sich bewusst, dass seine Geliebte lediglich in der „zweidimensionalen Welt“ (Welt Online 2008) Existenz hat. Andererseits glauben wir oft, fiktiven Figuren gegenüber Emotionen zu empfinden. Wenn wir jetzt noch annehmen, dass wir unsere Gefühle nur auf reale Entitäten beziehen können, ist das Rätsel perfekt. Der vorliegende Essay beschäftigt sich mit Peter Lamarques Lösungsvorschlag auf dieses so genannte Paradox der Fiktionalität. Lamarque wird dafür argumentieren, *dass die fiktiven Figuren unsere Welt betreten* (vgl. Lamarque 1981, 292). Dadurch wird es möglich, ihnen gegenüber Gefühle zu empfinden. Was hinter diesem zunächst befremdlich wirkenden Vorschlag steckt, soll im Folgenden erläutert werden.

2 Lamarques Theorie der Gedankeninhalte

In *Fearing Fictions* vertritt Kendall Walton die These, dass die Furcht vor einem fiktiven Monster keine wirkliche ist, sondern eine Quasi-Furcht (vgl. Walton 1978, 6). Damit gemeint ist, dass sich etwa die Furcht vor einem grünen Schleim-Monster nur auf eine fiktionale Wahrheit (*fictional truth*) bezieht (vgl. a. a. O., 10). Das heisst, die Furcht ist Teil eines Spiels, in dem man wie ein Kind so tut, als fürchte man sich. Dementsprechend nennt Walton die fiktionale Wahrheit auch scheinbare Wahrheit (*make-believe truth*) (vgl. ebd.). Diese Konzeption will der Feststellung Rechnung tragen, dass wir auf fiktionale Wahrheiten niemals so reagieren, wie auf „echte“. Zum Beispiel rufen wir nicht die Polizei an, wenn uns in einem Horrorfilm ein Massenmörder zu bedrohen scheint. In einem solchen Falle tun wir lediglich so, als würden wir bedroht – und entsprechend tun wir so, als hätten wir ein wie auch immer geartetes Gefühl. Damit ist

nicht gesagt, dass die oder der Betreffende überhaupt nichts empfinde (vgl. a. a. O., 22). Sie oder er erlebt aber etwas, das von „echter“ Furcht unterscheidbar ist. Die Quasi-Furcht hat ihre Realität in einem fiktiven Kontext. Waltons Taktik ist somit, unsere Gefühle in die fiktionale Welt zu verschieben. Damit wird das Paradox der Fiktionalität aufgelöst, insofern es keine echten Gefühle mehr sind, von denen wir sprechen. Diese müssen dann auch nicht auf reale Entitäten verweisen.

Waltons Lösungsvorschlag überzeugt Peter Lamarque nicht. Die Rede von Quasi-Furcht sei unzulässig. Denn was wir beim Betrachten von fiktionalen Werken empfinden, seien auf keinen Fall nur scheinbare Emotionen, sondern wahrhaftige (vgl. Lamarque 1981, 295). Sein Vorschlag geht in die entgegengesetzte Richtung: „Anstatt uns fiktionale Welten betreten zu lassen [...], scheint es befriedigender zu sein, die fiktionalen Charaktere unsere Welt betreten zu lassen“ (a. a. O., 292).¹ Das ist nicht so zu verstehen, dass Mikuru Asahina plötzlich als Frau aus Fleisch und Blut über unsere Erde wandeln soll. Wie aber ist es dann gemeint? Lamarque schlägt vor, dass die fiktionalen Charaktere uns in Form von Gedankeninhalten (*thought-contents*) präsent werden (vgl. Lamarque 1981, 293). Diese Gedankeninhalte sind es dann auch, auf die sich die Gefühle richten: „Wir müssen unterscheiden zwischen [...] Furcht-Haben *durch den Schleim* und [...] Furcht-Haben *durch den Gedanken an den Schleim*“ (a. a. O., 295).² Vollkommen zu Recht sage Walton, wir fürchteten uns nicht wirklich vor dem Schleim-Monster auf der Kinoleinwand. Daraus zu schlussfolgern, dass wir uns überhaupt nicht ernsthaft fürchten, ist jedoch unzutreffend (vgl. ebd.). Denn die Furcht bezieht sich auf einen Gedankeninhalt, der alles andere als unreal ist. Nicht die fiktiven Figuren sind die realen Entitäten, sondern die Gedanken.

Aber wie kommt die Figur als Gedankeninhalt in die Welt? Fiktionale Charaktere, sagt Lamarque, „können in der realen Welt nur als Sinn [*senses*] von Beschreibungen existieren“ (a. a. O., 299)³, wobei er auf Gottlob Freges Unterscheidung zwischen Sinn

¹ Meine Übersetzung. Im Original: „Rather than having us enter fictional worlds [...], it seems more satisfactory to have the fictional characters enter our world“ (Lamarque 1981, 292).

² Meine Übersetzung. Im Original: „We need to distinguish between [Charles's] being frightened *by the slime* and [his] being frightened *by the thought of the slime*“ (Lamarque 1981, 295).

³ Meine Übersetzung. Im Original: „[I]n the real world they [the fictional characters] exist only as the senses of descriptions“ (Lamarque 1981, 299).

und Bedeutung zurückgreift (vgl. a. a. O., 297). Die Bedeutung des Namens „Mikuru Asahina“ müsste eine Frau in der wirklichen Welt sein. Wir haben aber gesehen, dass es eine solche Frau nicht gibt. Die Bedeutung von „Mikuru Asahina“ ist sozusagen eine leere Menge. Daher schlägt Frege vor, im Falle von Fiktion den Fokus auf den Sinn von Sätzen zu richten. Der Bereich der Bedeutung, und damit auch derjenige der Wahrheitswerte, wird damit verlassen (vgl. ebd.). Mit anderen Worten: Es ist unwichtig, ob Mikuru Asahina tatsächlich existiert. Taichi muss nicht glauben, dass der Gedanke „Mikuru Asahina hat rotbraune Haare“ einer Tatsache in der Welt entspricht, um emotional auf ihn zu reagieren. Analog kann uns der Gedanke „Das grüne Schleim-Monster greift an!“ durchaus Furcht einjagen – auch, wenn wir ganz genau wissen, dass es uns nicht angreift.

Eine Bedeutung haben solche Sätze höchstens innerhalb einer Geschichte (*within a story*), nicht aber in der realen Welt (vgl. a. a. O., 298). Innerhalb der Zeichentrickserie *Die Melancholie der Haruhi Suzumiya* ist es wahr, dass es eine Zeitreisende mit dem Namen „Mikuru Asahina“ gibt. Auf diese Figur treffen dann auch bestimmte Beschreibungen zu. Über diese könnte man mit Walton sagen, sie seien „fiktional wahr“. Nach Lamarque beziehen sich unsere Gefühle allerdings nicht auf diese fiktionalen Wahrheiten innerhalb einer Geschichte, sondern auf unsere Gedankeninhalte innerhalb der realen Welt. Von diesen ist es egal, ob sie wahr sind, oder nicht.

Aber mit welcher Berechtigung behaupten wir, unsere Gedankeninhalte hätten etwas mit den fiktiven Figuren zu tun? Spielt nicht doch zumindest die fiktionalen Wahrheit eine Rolle? Lamarque meint, es müssen zwei Verbindungen zwischen unseren Gedanken und den Beschreibungen in Fiktionen bestehen, um von Gedanken über fiktive Figuren sprechen zu können.

1. Eine lockere Verbindung (*casual connection*) ist die notwendige Bedingung: Unsere Gedankeninhalte müssen von den fiktiven Figuren verursacht sein. Von Fiktion zu Gedanke muss ein kausaler Weg feststellbar sein (vgl. a. a. O., 300). Diese Bedingung ist allerdings nicht hinreichend. Es könnte nämlich sein, dass uns eine bestimmte Figur an einen Bekannten erinnert und wir unsere Gefühle diesem gegenüber auf die Figur projizieren. Damit wären unsere Gedankeninhalte zwar von der Figur verursacht, aber nicht auf sie bezogen.

2. Die hinreichende Bedingung liefert die Paradigma-Verbindung (*paradigm connection*): Diese besteht, wenn unsere Gedankeninhalte denselben Inhalt haben, wie die Beschreibungen in der fiktionalen Welt. Zumindest wäre das der Idealfall, der jedoch nur selten erreicht wird. Denn meistens werden die Beschreibungen der Fiktion von unseren eigenen, persönlichen ergänzt (vgl. ebd.).

3 Zusammenfassung

Folgen wir Kendall Walton, wäre Taichi nicht wirklich in Mikuru verliebt; er täte nur so, als wäre er es. Auf den ersten Blick ist das keine unplausible Annahme. Man könnte sagen, Taichi spiele ein Spiel. Er empfinde dementsprechend keine wahre Liebe, sondern nur Quasi-Liebe. Was Taichis Fall aber so irritierend macht, ist die Tatsache, *dass er sich so verhält*, als wäre er tatsächlich verliebt. Mit einer Petition will er die Ehe zwischen Menschen und fiktiven Figuren erwirken (vgl. Welt Online 2008). Unter der Annahme, dass sein Anliegen ernst gemeint ist, muss man sich fragen, ob man sich so verhält, wenn man „nur spielen will“.

Demgegenüber lässt es Peter Lamarques Theorie der Gedankeninhalte zu, dass Taichis Gefühle wahrhaftig sind. Das zieht keine absurden Konsequenzen nach sich. Noch immer ist es unsinnig, Mikuru heiraten zu wollen; denn „Mikuru Asahina“ hat keine Bedeutung, keinen Bezugspunkt innerhalb der realen Welt. Eine physische Vermischung der beiden Welten wird somit vermieden. Taichis genuine Gefühle richten sich auf seine Gedankeninhalte. Es scheint so zu sein, dass die Gedankeninhalte von der Figur Mikuru verursacht sind. Die notwendige Bedingung ist erfüllt. Nun kann man sich fragen, ob Taichis Gedanken nicht vielleicht zu sehr von den Beschreibungen innerhalb der Fiktion abweichen, um die hinreichende Bedingung zu erfüllen. Wahrscheinlich hat Taichi so viel in Mikuru hinein interpretiert, dass sie ihm letztlich wie eine echte Frau erschien. Läge die Sache so, dann wäre Taichi nicht in die Gedanken an eine fiktive Figur, sondern in seine eigene, blühende Phantasie vernarrt.

4 Literaturverzeichnis

- Lamarque, Peter (1981): *How can we fear and pity fictions?* In: British Journal of Aesthetics, 21, S. 291-304.
- Walton, Kendall (1978): *Fearing Fictions*. In: The Philosophical Review, Vol. 75, No. 1. Duke University Press, S. 5-27.
- Welt Online (2008): *Manga-Wahn: Japaner will Comic-Figur heiraten*. Online: <http://www.welt.de/vermishtes/article2648608/Japaner-will-Comic-Figur-heiraten.html>, zuletzt abgerufen am: 11. Dezember 2011.