

lockern und somit der Rede von der *Ingenieurskunst* (wieder) Sinn geben.<sup>18</sup> Zudem wurde bereits die Ökonomie auf ihre fiktionalen und narrativen Dimensionen untersucht (Bronk, 2009; Beckert, 2016; Fischer und Stedman, 2020). Aufgrund der engen Wechselwirkungen zwischen Technikgestaltung und Wirtschaft motiviert dies eine genauere Untersuchung der Rolle von Fiktionen in beiden Domänen. Eine ähnliche Motivation könnte man für die Themen Recht und Gerechtigkeit vorbringen. Diesbezüglich hat Martha Nussbaum dafür plädiert, gewisse Dimensionen literarischer Fiktionen im ökonomischen und rechtlichen Denken aufzusuchen bzw. gezielt einzubinden (Nussbaum, 1995). Auch die Technikgestaltung findet natürlich im Rahmen gewisser rechtlicher Rahmenbedingungen statt und unterliegt bestimmten Gerechtigkeitsvorstellungen. Wie verhalten sich also die entsprechenden fiktionalen Dimensionen zueinander? – Jedoch auch hiergegen könnte man kritisch einwenden: Ist es wirklich die Aufgabe der Philosophie, einen Beitrag zur interdisziplinären Einordnung der Technikwissenschaften zu leisten? Dies ist zweifellos nicht die *einige* Aufgabe der Technikphilosophie, aber vermutlich trotzdem eine legitime.<sup>19</sup>

Zuletzt mag es nicht nur Beiträge der Fiktionstheorie zum Verständnis der technischen Gestaltung geben; anregende Impulse können sich auch in die entgegengesetzte Richtung ergeben. Vielleicht kann also eine Analyse der Technikgestaltung aus einer fiktionstheoretischen Perspektive einen Beitrag zum Diskurs der Fiktionstheorie leisten. Denn nicht (oder noch nicht) realisierte Techniken wurden bisher nicht als Fiktionen betrachtet. Und ein solcher neuer Anwendungsfall bringt auch neue Herausforderungen für die zugrunde gelegte Theorie mit sich. Dies kann im Nachgang vielleicht Anlass bieten, die ein oder andere Erweiterung vorzunehmen oder Begrifflichkeit nachzuschärfen – und sei es nur durch die Empörung »Technik kann unmöglich als Fiktion gelten!« sowie das Bestreben, diesen Fall auszuschließen.

### 3.2.2 Erste Annäherung und begriffliche Vorklärungen

Die Fiktionstheorie ist ein intensiv beforschtes Gebiet. Dabei herrscht über viele zentrale Konzepte und Modelle keine Einigkeit. So äußerte Howell (1979, S. 130) sich über die Forschung zu fiktiven Objekten: »[I]ssues surrounding the proper treatment of fictional objects are intricate, deep, and perhaps not capable of any definitive resolution given the state of our present knowledge. All views of fictional objects that I know, including my own, seem defective in various ways.« Und auch 35 Jahre später kommentiert Konrad (2014a) die Forschungssituation in der Fiktionstheorie noch als »uneinheitliche Gemengelage« (S. 22) sowie »kaum mehr durchsichtig[es] Dickicht« (S. 32). Es kann und soll hier entsprechend nicht darum gehen, eine neue oder innovative Fiktionstheorie

- 
- 18 Wobei hier Vorsicht geboten ist. In der Selbsteinschätzung scheint die Ingenieurstätigkeit seit ihrer Verwissenschaftlichung ab Mitte des 19. Jahrhunderts stetig zwischen »Wissenschaft« und »Kunst« zu oszillieren; vgl. Heymann (2005), v.a. die anschauliche Darstellung dieser Bewegung auf S. 519; für die frühen Entwicklungen im 19. Jahrhundert vgl. König (1999). Allerdings wird dabei häufig ein anderes Kunstverständnis zugrunde gelegt; hierauf gehe ich genauer unten in Abschnitt 3.5.3 ein.
- 19 Ich knüpfe in den letzten beiden Absätzen explizit an die einleitenden Gedanken in Abschnitt 1.5 an und spalte sie auf das Thema dieses Kapitels zu.

vorzulegen. Mein Ziel ist es vielmehr, eine klare Positionierung innerhalb der gegenwärtigen Fiktionstheorie herauszuarbeiten und diese Position anschließend für die technische Gestaltung fruchtbar zu machen. Der Neuheitswert ist daher in erster Linie in der Übertragung auf die Technikgestaltung zu sehen; wobei auch nicht auszuschließen ist, dass diese Übertragung – wie angesprochen – neue Herausforderungen für die Fiktionstheorie zutage fördert.

Ich gehe von einem einfachen Modell aus, das ich als *Fiktionsspiel* bezeichne. Fiktionsspiele sollen Kommunikationshandlungen sein, die sich in die folgende Form bringen lassen:

(F) »Stell dir x vor, aber beachte, dass x nicht real ist.«

Anhand dieses Modells sollen nun einige begriffliche Klärungen vorgenommen werden. Die Darstellung von »x«, z.B. die entsprechende sprachliche Formulierung, nenne ich das *Fiktionale*. Der Gehalt von x, also das mit bzw. durch x Ausgesagte oder Dargestellte, wird als das *Fiktive* bezeichnet.<sup>20</sup> Die Vorstellung, die der Gehalt von x evoziert, soll *Imagination* genannt werden. Dass diese begrifflichen Unterscheidungen sinnvoll sind, lässt sich leicht illustrieren. Ich kann mit unterschiedlichen Worten (bzw. einer anderen Satzstellung) oder in unterschiedlichen Sprachen die gleichen bzw. annähernd gleichen Gehalte ausdrücken. Aus diesem Grund ist das Medium, die Fiktion, nicht gleich dem Gehalt, dem Fiktiven. Nun können die gleichen Gehalte jedoch von unterschiedlichen Individuen verschieden aufgefasst – oder auch gar nicht »verstanden« – werden, je nach Sprachkenntnissen und Vorwissen. Dies zeigt, dass die imaginative Dimension weder mit dem Fiktiven noch mit dem Fiktionalen identisch ist.

Bei dem im Fiktionsspiel zugrunde gelegten Spielbegriff kann speziell an Wittgenstein, Gadamer, Iser und Walton gedacht werden.<sup>21</sup> Wittgenstein fasst bekanntlich mit dem Konzept des Sprachspiels die soziale und interaktive Natur des Sprechens (Wittgenstein, 1953/2003). Sprechen sei inhärent ein intersubjektiver Akt und eine Privatsprache daher nicht möglich. Spiele sind an Regeln geknüpft und nur in sozialen Kontexten kann überhaupt sinnvoll von Regeln gesprochen werden, da sie stets zwischen verschiedenen Menschen bestehen. Analog fasse ich auch Fiktionsspiele als soziale Akte auf, die ebenfalls auf geteilten und sozial eingebüßten Praktiken beruhen. Fiktionsspiele basieren zudem auf Symbolgebrauch, durch den das Fiktive repräsentiert wird, jedoch nicht zwangsläufig auf Symbolen der Verbalsprache. Gadamer räumt dem Spiel eine zentrale Stellung in seiner Kunsthphilosophie ein. In der kleinen Schrift *Die Aktualität des Schönen* entfaltet er diese Philosophie anhand der Begriffe »Spiel«, »Symbol« und »Fest« (Gadamer, 1977).<sup>22</sup> Spiel versteht Gadamer dabei als »elementare Funktion des menschlichen Lebens« (S. 29). Das Spielen habe einen »Überschusscharakter« und sei eine »Selbstdarstellung des Lebendigseins« (S. 30). Das Spiel zeichne sich nicht nur negativ als »Freiheit

<sup>20</sup> Vgl. dazu z.B. Kablitz (2013, S. 166).

<sup>21</sup> Eine breit angelegte philosophische Verortung des Spielbegriffs nimmt Klager (2016) vor.

<sup>22</sup> Die Schrift geht auf einen Vortrag aus dem Jahre 1974 mit dem Titel »Kunst als Spiel, Symbol und Fest« zurück (S. 70); in der publizierten Fassung blieb dies lediglich als Untertitel erhalten. Ähnliche Gedanken finden sich auch in seinem Hauptwerk (Gadamer, 1960/2010).

von Zweckbindungen« (S. 29) aus – vielleicht sollte man besser sagen: Freiheit von *externen* Zweckbindungen – sondern auch dadurch, so zu tun »als ob da Zwecke wären« (S. 30), dadurch dass die Vernunft sich »selber Regeln setzt« (S. 30). Spiele sind nach Gadamer gekennzeichnet durch ein »Hin und Her« (S. 29). Dabei sind Spiele – etwa kindliche Spiele – selbst oft von Wiederholung und Interaktion geprägt. Aber auch die Spiele der Kunst leben von der Interaktion – und zwar nicht nur zwischen Künstler\*innen, sondern auch zwischen Rezipienten und Künstlerinnen. Gadamer spricht davon, »daß Spielen immer Mitspielen verlangt« (S. 31); Kunstwerke aktualisierten sich erst durch die »beständige hermeneutische Bewegung« (S. 37). Dies unterstreicht, dass die aktuellen Spiele der Kunst immer schon von vorangegangenen Spielen abhängen. Ein ähnlich gelagertes »Hin und Her« identifiziert Wolfgang Iser auch beim Umgang mit fiktionaler Literatur (Iser, 1993, S. 406–411). Er greift dabei ebenfalls auf einen Spielbegriff zurück, der nahe an Gadamers liegt (S. 378–380, 406–411). Die größte Ähnlichkeit hat meine Rede vom Fiktionsspiel jedoch mit Waltons »games of make-believe«, einem Erklärungsmodell, mit dem er sich verschiedenen Formen darstellender Kunst nähert (Walton, 1990). Bei Walton ist damit ebenfalls an zentraler Stelle von Spielen die Rede, wenn es um Fiktionen geht. Er thematisiert explizit die Spiele in bzw. mit der Vorstellungskraft (»imagination«), die von bestimmten Repräsentationen und Objekten angeregt werden.

Das Modell (F) sowie die explizierten Konnotationen des Spielbegriffs machen bereits deutlich, dass hier ein nicht-reduktionistisches Bild des Menschen und seiner Darstellungspraktiken zugrunde gelegt wird. Menschen werden mit Wittgenstein als soziale, kommunikative Wesen aufgefasst; ihre Darstellungspraktiken basieren auf überindividuellen Strukturen (Wittgenstein, 1953/2003). Trotzdem wird dem qualitativen Erleben von Vorstellungsinhalten, dem »Innenleben«, der Erste-Person-Perspektive, eine wichtige Rolle eingeräumt. Nur unter dieser Annahme sind Spiele der Form »Stell dir ... vor« überhaupt möglich und die Rede davon nicht bedeutungslos. Zudem wird angenommen, dass menschliche Darstellungspraktiken erfolgreich auf raum-zeitliche wie auch auf nicht-raum-zeitliche Entitäten Bezug nehmen können. Ich lege damit einen breiten Begriff von Wirklichkeit oder Realität zugrunde, nach dem sich Wirklichkeit nicht in physischen, raum-zeitlich verortbaren Gegenständen erschöpft. Oder knapp formuliert: Es wird ein antireduktionistischer, realistischer Zugang gewählt.

An der bisherigen Einführung des Fiktionsbegriffs fällt weiterhin auf, dass weder das Fiktionsspiel noch die Begriffe des Fiktionalen und Fiktiven an eine bestimmte Kunstrform oder auch nur an Kunst überhaupt gebunden sind. Dies hat verschiedene Gründe. Erstens ist Kunst nicht identisch mit fiktiven Gehalten. Es gibt nicht-fiktionale Kunst; das ist jede Kunst, die nicht darstellend ist: etwa Musik (Programmmusik ausgenommen) oder abstrakte Malerei (Barnett Newmans *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue* ist ein populäres Beispiel in der Ästhetik und Kunsttheorie).<sup>23</sup> Fiktionalität ist an Repräsentation gebunden. Kunst, die nicht repräsentiert, ist nicht fiktional – was natürlich nicht heißt, dass jede repräsentierende Kunst fiktional ist. Nun könnte man das Fiktionale noch als Teilmenge des Künstlerischen betrachten; aber dann muss angegeben werden, welche Eigenschaften diese Teilmenge auszeichnen und damit von nicht-fiktionaler Kunst abgrenzen. Hier wird nun genau nach solchen Eigenschaften fiktionaler Ge-

23 Auf Newman beziehen sich z.B. Seel (1997, S. 284), Mersch (2002, S. 30) und Ullrich (2003, S. 23).

genstände gesucht. Allerdings lässt dieser Weg immer noch die Option offen, dass diejenigen Charakteristika, die das Fiktionale in der Kunst auszeichnen, auch Gegenständen außerhalb der Kunst zukommen. Das Fiktionale wäre damit keine echte Teilmenge der Kunst, sondern würde eine – wenn auch möglicherweise große – Schnittmenge mit der Kunst aufweisen. Man könnte natürlich die Kunsthaftigkeit selbst als ein notwendiges Kriterium für Fiktionalität fordern. Nur ist damit wenig gewonnen. Dies führte dazu, (F) vorauszusetzen – zusammen mit den hier erfolgten begrifflichen Klärungen – und einfach konjunktiv noch die Forderung der Kunsthaftigkeit anzuhängen. Somit würde (F) nur dann als Fiktionsspiel, »x« als Fiktionales und x als Fiktives bezeichnet werden, wenn diese innerhalb der Kunst verortet wären. Zudem müsste vorausgesetzt werden, dass sich der Bereich der Kunst klar umreißen lässt. Dies bringt jedoch keine zusätzliche Einsicht und schränkt zudem den Suchbereich für Fiktionsspiele, Fiktionales und Fiktives unnötig ein. Fänden sich dann Phänomene, für die (F) eine adäquate Beschreibung ist, müsste man sie anders bezeichnen. Ich wähle daher erst einmal die Strategie, mit den hier erfolgten begrifflichen Festlegungen fortzufahren und Fiktionsspiele nicht explizit an Kunst zu binden.

### 3.2.3 Zentrale Elemente des Fiktionsspiels

In (F) tauchen verschiedene Bestandteile auf, die genauer erläutert werden müssen. Da ist zum Ersten das x in »Stell dir x vor«. (F) selbst ist hier in eine sprachliche Form gebracht. Dies sagt jedoch nichts darüber aus, wie das Fiktionale x dargestellt ist. Zudem muss geklärt werden, wie das »Stell dir ... vor«, also die Aufforderung zur Imagination, aufgefasst werden soll. Auf den Hinweis »aber beachte, dass x nicht real ist« sowie das dabei implizierte Verständnis von »real« komme ich am Ende des nächsten Abschnittes zurück.

Die Fiktionstheorie resultiert zu einem großen Teil aus der Auseinandersetzung mit verbalsprachlichen Fiktionen. Selbst wenn andere Medien in den Blick genommen werden, bleibt trotzdem die Verbalsprache eindeutig der zentrale Bezugspunkt. So schlägt etwa Marie L. Ryan explizit vor, immer von »sprachlicher Narration auszugehen und sie durch Analogieschluss auf andere kulturelle Hervorbringungen auszuweiten, aber ohne auf einer wörtlichen oder vollständigen Äquivalenz zu bestehen.« (Ryan, 2009, S. 85–86) Eine der wenigen Ausnahmen, in denen verschiedene Medien genuin in den Blick genommen werden, stellt Waltons *Mimesis as Make-Believe* dar (Wenninger, 2014). Dieser Impuls von Walton wird hier aufgenommen; daher ist auch das Modell des Fiktionsspiels (F) auf kein bestimmtes Medium festgelegt.<sup>24</sup> Entsprechend wird es im Folgenden darum gehen, das Fiktionspotential verschiedener Medien plausibel zu machen, von der Verbalsprache ebenso wie von Bildern, Filmen oder Computerspielen. Der gemeinsame Tenor wird dabei sein, dass das Fiktionspotential von Medien daraus resultiert, dass sie in gewöhnlichen menschlichen Praktiken – d.h. außerhalb von Fiktionsspielen – die erfolgreiche Bezugnahme auf die nicht-fiktionale Realität erlauben.

---

24 Ich stimme daher auch der folgenden Einschätzung von Walton (1990, S. 4) zu: »Concentrating just on literature, or just on the visual arts, has sometimes led to serious misconceptions that are best corrected by placing representations of one sort alongside ones of the other.«