

Exposé zur Dissertation mit dem Arbeitstitel:

What Are Pokémon GO Players Talking About?

On the (Meta-)Semantics of Virtualects

Daniel Milne-Plückebaum

In meiner Dissertation mit dem Arbeitstitel “What Are *Pokémon GO* Players Talking About? On the (Meta-)Semantics of Virtualects” möchte ich der Frage nachgehen, ob moderne Fiktionen virtueller oder erweiterter Realität (*Augmented Reality* [AR]) neue Probleme für klassische sprachphilosophische Theorien fiktionaler Rede aufwerfen, oder ob sich alte Probleme auf eine neue Weise betrachten und ggf. lösen lassen. Als zentrales Beispiel für meine Untersuchung dient mir dabei das AR-Spiel *Pokémon GO* (PG) (Nintendo/The Pokémon Company, 2016), welches im Sommer 2016 einen weltweiten Hype auslöste und bis heute von Millionen Spieler*innen gespielt wird.

Beim Spielen von PG zeigt ein Smartphone-Bildschirm nicht nur die von der Rückkamera des Geräts aufgenommene tatsächliche Spieler*innen-Umgebung an, sondern auch 3D-Drahtgittermodelle von Fantasiewesen verschiedenster Formen, Farben und Größen, die im Rahmen des Spiels als “Pokémon” bezeichnet werden. Diese Pokémon werden außerdem als mit der tatsächlichen Umgebung interagierend dargestellt. In diesem Sinne wird die Realität auf Smartphone-Bildschirmen als um diese Wesen *erweitert* dargestellt.

Ich arbeite in meiner Dissertation mit der Annahme, dass es Pokémon *nicht gibt* – weder als nicht-existierende (Meinong, 1971; Parsons, 1980; Priest, 2005), noch als abstrakte (van Inwagen, 1977; Zalta, 1983; Reicher, 2010; Kripke, 2013) oder nichtaktuelle Gegenstände (Lewis, 1978; Yagisawa, 2010). Es existieren allein *Darstellungen* von Pokémon, z.B. auf Smartphone-Bildschirmen, welche aber ebenfalls nicht mit Pokémon selbst zu *identifizieren* sind. Ich gehe also von einer gänzlich *anti-realistischen* Position in Bezug auf fiktionale Gegenstände aus.

Das Problem, das sich im Rahmen einer theoretischen Betrachtung des Phänomens *Pokémon GO* sprachphilosophisch ergibt, und welches ich in meiner Dissertation nicht nur theoretisch herleiten und pointiert darstellen, sondern auch lösen möchte, ist Folgendes: PG-Spieler*innen sagen Dinge wie

(1) Ich sehe ein Pummeluff!

Äußerungen wie (1) führen unter PG-Spieler*innen zu erfolgreicher Kommunikation (“Wo siehst du es? Oh, jetzt sehe ich es auch!”) und koordinierten Handlungen. Es ist daher plausibel, anzunehmen, dass Äußerungen wie (1), zumindest im Rahmen des Spiels, einen *semantischen Gehalt* besitzen. Diese Annahme lässt sich jedoch *prima facie* vor dem Hintergrund einer weiteren, sprachphilosophisch plausiblen Annahme schwer aufrecht erhalten: dass es sich beim Ausdruck “Pummeluff” um ein *Prädikat für Mitglieder einer natürlichen Art* (kurz: *Art-Prädikat*) handelt. Art-Prädikate haben nämlich Anwendungsbedingungen, die abhängig sind von *ursprünglichen Vertretern* der Art, d.h. von Artvertretern, die ursprünglich als unter das infrage stehende Art-Prädikat fallend herausgegriffen wurden (Putnam, 1975; Kripke, 1980; Nimtz, 2017). Im Fall des Prädikats “Pummeluff” *gibt es jedoch keine ursprünglichen Artvertreter*, die das notwendige Fundament seiner Anwendungsbedingung darstellen könnten. Also besitzt “Pummeluff” keine Anwendungsbedingung und damit auch keinen semantischen Gehalt. Aufgrund des semantischen Kompositionalitätsprinzips ergibt sich damit jedoch, dass auch (1) keinen semantischen Gehalt besitzt – entgegen der plausiblen Annahme.

Mit diesem Problem konfrontiert, gilt es nun, konzeptuell aufzuräumen und argumentative Schlupflöcher zu finden. Insbesondere sollen die beiden Annahmen geprüft werden, die zum obigen Problem geführt haben:

A1: Äußerungen wie (1) besitzen einen semantischen Gehalt – *zumindest im Rahmen des Spiels*.

A2: “Pummeluff” ist ein *Art-Prädikat*.

Im Rahmen meiner Dissertation möchte ich A1 *explizieren* und A2 *verwerfen*. In Bezug auf A1 schlage ich vor, dass PG-Spieler*innen, indem sie PG spielen, (auch) ein Als-Ob-Spiel

im Sinne von Walton (1990) spielen; und es ist nicht nur Teil eines solchen Als-Ob-Spiels, sich vorzustellen, dass bestimmte nicht-linguistische Sachverhalte bestehen, z.B. dass es Wesen dieser-und-jener Art gibt, sondern auch, dass die verwendete *Sprache* auf eine bestimmte Weise funktioniert. Sätze wie (1) werden damit in erster Linie ebenfalls im Rahmen eines Als-Ob-Spiels geäußert, und es gehört zu den Als-Ob-Präsuppositionen, dass die darin verwendeten Ausdrücke bestimmten Funktionsweisen folgen und damit einhergehende semantische Gehalte besitzen. Es ist daher anzunehmen, dass Äußerungen wie (1), und damit auch Ausdrücke wie "Pummeluff", in erster Linie *im Rahmen des mit PG assoziierten Als-Ob-Spiels* einen semantischen Gehalt haben. Ich möchte Sprachen, die als Teil von Als-Ob-Spielen gesprochen werden, und die daher mit spezifischen (meta-)semantischen Als-Ob-Präsuppositionen einhergehen, *Virtualekte* nennen.

Das führt zur Aufgabe von A2. "Pummeluff" ist kein Art-Prädikat *in unserer tatsächlichen Sprache*, sondern bloß im PG-Virtualekt. *Im PG-Virtualekt* hat "Pummeluff" eine Anwendungsbedingung, die von Artvertretern fundiert wird, die ursprünglich als unter das infrage stehende Art-Prädikat fallend herausgegriffen wurden; und damit besitzt "Pummeluff" *im PG-Virtualekt* auch einen semantischen Gehalt.

Dieser Grundidee gehen einige Fragen voraus, die ich im Rahmen meiner Dissertation beantworten möchte: Was genau sind Als-Ob-Spiele, insbesondere die von mir postulierten (meta-)semantischen Als-Ob-Spiele, und die zu ihnen gehörenden (meta-)semantischen Als-Ob-Präsuppositionen? Im Zusammenhang mit dieser Frage ist es nötig, zu klären, ob Als-Ob-Spiele die Rolle von (Teilen von) *Äußerungskontexten* spielen können, wie sie in der Linguistik für die Modellierung verschiedener sprachlicher Phänomene (allen voran Indexikalität) angenommen werden. Letzteres erscheint notwendig, da die Anwendungsbedingung von beispielsweise "Pummeluff" auf den *Äußerungskontext* (oder *Taufkontext*) Bezug nimmt, in dem einige ursprüngliche Artvertreter als unter das infrage stehende Art-Prädikat fallend herausgegriffen wurden, und da (daher) "Pummeluff" auch bloß relativ zu diesen *Äußerungskontexten* einen semantischen Gehalt besitzt – ebenso wie beispielsweise ein Demonstrativum wie "dieses", dem nur relativ zu bestimmten *Äußerungskontexten* ein semantischer Gehalt zugeordnet werden kann. Eine Arbeitshypothese lautet also, dass sich Ausdrücke

wie "Pummeluff" als sogenannte *Supplementives* (King, 2014) auffassen lassen, die, um einen bestimmten semantischen Gehalt zugeordnet bekommen zu können, um Als-Ob-Spiele *ergänzt* werden müssen, welche in diesem Zusammenhang wiederum als Äußerungskontexte fungieren.

Außerdem schließen sich an das obige Bild einige Fragen an. Zum einen sollte vor dem Hintergrund der grundlegenden Annahme, dass PG-Spieler*innen aufgrund eines gemeinsamen Verständnisses der semantischen Gehalte ihrer geäußerten Sätze erfolgreich kommunizieren und koordiniert handeln, geklärt werden, wie es möglich ist, dass verschiedene PG-Spieler*innen *denselben Virtualekt sprechen*. Diese Frage ist von großer Bedeutung insbesondere vor dem Hintergrund der Tatsache, dass es auch im Rahmen des Als-Ob-Spiels nicht *einfach so* Pummeluffs gibt, die für die Geist-unabhängige und intersubjektive Bezugnahme zur Verfügung stehen; und auch die ursprünglichen Pummeluffs, deren Existenz im Rahmen der (meta-)semantischen Als-Ob-Präsupposition, dass der Ausdruck "Pummeluff" eine Art-Prädikat-typische Anwendungsbedingung besitzt, präsupponiert wird, sind nicht *einfach so* im Als-Ob-Spiel zu lokalisieren. Es ist daher erforderlich, der Frage nachzugehen, was *in der Realität* die PG-Virtualekt-interne Semantik der verwendeten Ausdrücke begründet. Als Antwort auf diese metasemantische Frage schlage ich vor, dass es das AR Spiel selbst ist, PG, welches Spieler*innen mit *Denotations-Fixierern* versorgt, die innerhalb des Als-Ob-Spiels zwar nicht den semantischen Gehalt von Pokémon-Termen darstellen, es Spieler*innen aber durchaus ermöglichen, die jeweiligen Pokémon erfolgreich zu *identifizieren* – ähnlich wie beispielsweise die Kennzeichnung "katzenartiges Wesen mit schwarz-orangen Streifen und weißem Unterbauchfell" zwar nicht den *semantischen Gehalt* des tatsächlichen Art-Prädikats "Tigers" wiedergibt, Sprecher*innen aber doch dabei helfen kann, Tiger erfolgreich zu identifizieren.

Es ist also das externe Wissen von PG-Spieler*innen über PG *qua* AR Spiel, das metasemantisch den PG-Virtualekt fundiert. Mit anderen Worten: Während die *Semantik* des PG-Virtualekts nur im Rahmen des Als-Ob-Spiels spezifiziert werden kann, ist diese "virtuelle" Semantik *metasemantisch* in der Realität begründet. Insbesondere beinhaltet der Denotations-Fixierer von "Pummeluff" die *pummeluffigen* Oberflächen-Eigenschaften, die auf den Smart-

phones von PG-Spieler*innen zu sehen sind. In meiner Dissertation möchte ich dieses Wechselspiel zwischen realer Metasemantik und virtueller Semantik explizieren.

Offen ist noch die Frage, welche Art von Ausdruck "Pummeluff" außerhalb des PG-Virtualekts darstellt, also in unserer realen Sprache. Ich möchte, gegen Kripke (2013), vorschlagen, dass "Pummeluff" in der realen Sprache schlicht als *Als-Ob-Art-Prädikat* aufzufassen ist, wobei Als-Ob-Art-Prädikate (allgemein: Als-Ob-Ausdrücke, zu denen auch beispielsweise Als-Ob-Eigennamen gehören) eine eigene semantische Kategorie bilden. Als-Ob-Art-Prädikate zeichnen sich wesentlich dadurch aus, dass sie in ihrem jeweils assoziierten Virtualekt *echte* Art-Prädikate sind; und ein Als-Ob-Art-Prädikat wie "Pummeluff" *zu verstehen*, involviert das Wissen, dass der Ausdruck dieser semantischen Kategorie angehört. Ob es jedoch auch zum (vollen) Verständnis eines Als-Ob-Art-Prädikats gehört, den damit assoziierten *Virtualekt* zu sprechen, und damit das zugrundeliegende Als-Ob-Spiel zu spielen oder gespielt zu haben, werde ich im Rahmen der Dissertation ebenfalls klären.

An die These, dass es *realiter* Als-Ob-Art-Prädikate gibt, lässt sich schließlich die Frage anschließen, welche semantischen Gehalte Als-Ob-Art-Prädikate außerhalb ihrer jeweiligen Virtualekte besitzen. Um diese Frage zu beantworten, möchte ich mir die Tatsache, dass Als-Ob-Art-Prädikate wesentlich mit ihren jeweiligen Virtualekten verbunden sind, zunutze machen, und mithilfe sprachphilosophischer Überlegungen und linguistischer Mechanismen versuchen, zu modellieren, wie *von außen* auf diese Virtualekt-internen semantischen Gehalte zugegriffen wird. Insbesondere verwende ich Fregeanische Ideen (Künne, 2007), Überlegungen von Anhängern der zweidimensionalen modalen Semantik (García-Carpintero, 2006; Predelli, 2008; Murday, 2011) und die Theorie der *Deflektoren* (Kracht, 2015). Deflektoren sind Ausdrücke, die es erlauben, semantische Gehalte anderer Sprecher*innen und Sprachen zu "zitieren". Ich schlage vor, "Pummeluff", außerhalb des PG-Virtualekts, als synonym zur Deflektor-Phrase "was, in der Sprache von PG-Spieler*innen, ein Pummeluff ist" aufzufassen, wobei diese Sprache der PG-Virtualekt ist. So können auch inaktive PG-Spieler*innen (und ggf. auch Nicht-PG-Spieler*innen; s.o.) die metasemantische Wechselwirkung zwischen den realen pummeluffigen *Beschreibungen* und virtuellen Gehalten ausnutzen, um (1) einen realen semantischen Gehalt zuzuordnen.

In meiner Dissertation möchte ich diesen Vorschlag ausbuchstabieren und modelltheoretisch implementieren. Insbesondere möchte ich Deflektoren, die Kracht selbst nur als Teile von Satzoperatoren einführt, auf (Als-Ob-)Prädikate anwendbar machen.

Insgesamt entwickle ich in meiner Dissertation eine sprachphilosophische Position mit folgenden Eigenschaften: *Erstens* ist die Position *Ausdrucks-transformierend*; beispielsweise ist "Pummeluff" als *Als-Ob-Art-Prädikat* aufzufassen, was bedeutet, dass "Pummeluff" innerhalb des PG-Virtualekts ein Art-Prädikat ist und außerhalb des Virtualekts synonym zu einer Deflektor-Phrase. *Zweitens* ist meine Position *monströs* (im Sinne von Kaplan (1989)), da die Interpretations-Mechanismen der vorgeschlagenen Deflektor-Phrasen einen *Kontext-Wechsel* involvieren – gegeben, dass Virtualekte von Als-Ob-Spielen in der Rolle von Äußerungskontexten abhängen. *Drittens* ist meine Position *metalinguistisch*; allerdings wird in der "Pummeluff"-Deflektor-Phrase nicht der Ausdruck "Pummeluff" selbst zitiert, sondern sein PG-Virtualekt-interner semantischer Gehalt. *Viertens* ist die Position *doppelt parasitär*, da der externe semantische Gehalt des Als-Ob-Art-Prädikats "Pummeluff" darin begründet ist, wie der Ausdruck innerhalb des PG-Virtualekts verwendet wird – was wiederum im AR Spiel PG selbst begründet ist, welches die Denotations-Fixierer für das Als-Ob-Prädikat, wie es innerhalb des PG-Virtualekts als Art-Prädikat verwendet wird, bereitstellt.

Zum Schluss möchte ich auf die Ausgangsfrage zurückkommen. Unsere fiktionale Rede-weise ist von Intuitionen gekennzeichnet, die in grundverschiedene Richtungen zu verweisen scheinen. Obwohl die hier umrissene Position auf den ersten Blick womöglich über die Maßen kompliziert erscheinen mag, ist es ein zentrales Anliegen meiner Dissertation, zu zeigen, dass dieser Eindruck nicht richtig ist. Die Theorie kann gegenläufige Intuitionen erklären und ist *nicht* revisionistisch, sondern expliziert das, was unser fiktionales Sprechen und Denken tatsächlich auszeichnet, ganzheitlich. Der systematische Blick auf eine AR Fiktion wie PG hilft dabei, Ordnung in das vermeintliche Chaos fiktionaler Rede zu bringen; und diese Ordnung lässt sich, so vermute ich, auch in den sprachphilosophischen Umgang mit klassischen Fiktionen bringen.

Referenzen

- García-Carpintero, Manuel. 2006. Two-Dimensional Semantics: A Neo-Fregean Interpretation. In *Two-Dimensional Semantics*, ed. Manuel García-Carpintero and Josep Macià, 181–204. Oxford University Press.
- van Inwagen, Peter. 1977. Creatures of Fiction. *American Philosophical Quarterly* 14:299–308.
- Kaplan, David. 1989. Demonstratives. In *Themes from Kaplan*, ed. Joseph Almog, John Perry, and H. Wettstein, 481–563. Oxford University Press.
- King, Jeffrey C. 2014. The Metasemantics of Contextual Sensitivity. In *Metasemantics. New Essays on the Foundations of Meaning*, ed. A. Burgess and B. Sherman, 55–96. Oxford University Press.
- Kracht, Marcus. 2015. Using Each Other's Words. In *The Road to Universal Logic*, ed. Arnold Koslow and Arthur Buchsbaum, 241–249. Birkhäuser.
- Kripke, Saul A. 1980. *Naming and Necessity*. Blackwell.
- . 2013. *Reference and Existence: The John Locke Lectures*. Oxford University Press.
- Künne, Wolfgang. 2007. Fiktion ohne fiktive Gegenstände: Prolegomenon zu einer Fregeanischen Theorie der Fiktion. In *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit: Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*, ed. Maria E. Reicher, 54–72. Mentis.
- Lewis, David. 1978. Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly* 15:37–46.
- Meinong, Alexius. 1971. Über Gegenstandstheorie. In *Alexius Meinong Gesamtausgabe, Band II: Abhandlungen zur Erkenntnistheorie und Gegenstandstheorie*, ed. Rudolf Haller and Rudolf Kindinger, 483–530. Akademische Druck- und Verlagsanstalt Graz.
- Murday, Brendan. 2011. Two-Dimensionalism and Fictional Names. In *Truth in Fiction*, ed. Franck Lihoreau, 43–76. Ontos Verlag.

- Nimtz, Christian. 2017. Paradigm Terms: The Necessity of Kind Term Identifications Generalized. *Australasian Journal of Philosophy* 95:124–140.
- Parsons, Terence. 1980. *Nonexistent Objects*. Yale University Press.
- Predelli, Stefano. 2008. Modal Monsters and Talk About Fiction. *Journal of Philosophical Logic* 37:277–297.
- Priest, Graham. 2005. *Towards Non-Being: The Logic and Metaphysics of Intentionality*. Oxford University Press.
- Putnam, Hilary. 1975. The Meaning of “Meaning”. In *Minnesota Studies in the Philosophy of Science, viii. Language, Mind, and Knowledge*, ed. Keith Gunderson. University of Minnesota Press.
- Reicher, Maria. 2010. The Ontology of Fictional Characters. In *Characters in Fictional Worlds. Revisionen. Grundbegriffe der Literaturtheorie 3*, ed. Jens Eder, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider, 111–133. De Gruyter.
- Walton, Kendall L. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- Yagisawa, Takashi. 2010. *Worlds and Individuals, Possible and Otherwise*. Oxford University Press.
- Zalta, Edward N. 1983. *Abstract Objects: An Introduction to Axiomatic Metaphysics*. Reidel.