



Universiteit Utrecht

Spelen met Fictie

Een conceptuele analyse van Waltons begrip van fictie in 'Fearing Fictions'

Bachelor-scriptie Filosofie
24-1-2020

Boet Bruijniks
5751799

Faculteit Geesteswetenschappen
Departement Filosofie en Religiewetenschap

Hoofdbegeleider
Niels van Miltenburg

Tweede beoordelaar
Maarten van Honte

Samenvatting

In deze thesis behandel ik de tekst *Fearing fictions* van Kendall Walton, waarin hij een verklaring biedt voor het feit dat de mens zich bezighoudt met fictie, terwijl we weten dat fictie over niet-bestaande zaken gaat. Waarom vinden we dat fictie ertoe doet en zien we het niet als onzin die geen relevantie heeft in ons leven? Kendall Walton beargumenteert dat fictie een spel van make-believe is. Hij illustreert dit aan de hand van het hypothetische geval van Charles, die schijnbaar doodsbang een film kijkt over een verschrikkelijk slijmmonster. Hoewel Waltons nieuwe benadering van fictie mogelijk tot een helderder begrip leidt, ben ik van mening dat deze benadering in *Fearing Fictions* niet aansluit op onze intuïtie over wat fictie is en hoe wij met fictie interageren. Om dit te bewerkstelligen zet ik in het eerste hoofdstuk Waltons tekst uiteen. In het tweede hoofdstuk behandel ik drie kritiekpunten op de theorie over fictie die hij in deze tekst construeert. In het derde en laatste hoofdstuk bespreek ik welke kritiek een probleem vormt voor Waltons theorie over fictie en hoe Waltons theorie kan worden aangepast. Ik eindig met een uitleg waarom Waltons theorie over fictie wel contra-intuïtief moet blijven, zonder dat dit problematisch is.

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Inleiding	2
1 <i>Fearing Fictions</i>	3
1.1 Charles en het slijmmonster.....	3
1.2 Make-believe.....	3
2 Kritiek	5
2.1 Lamarque & Olsen	5
2.2 Is Charles een acteur?	6
2.3 Quasi-angst.....	7
3 Aanpassing van de theorie	9
3.1 Waarom quasi-angst?.....	9
3.2 Andere quasi-gevoelens.....	9
3.3 Een nieuw begrip van fictie	10
Conclusie	11
Bibliografie	12

Waarom houdt de mens zich bezig met fictie? Fictie gaat over zaken die niet echt zijn, we weten dat ze niet echt zijn, en toch heeft fictie een duidelijke aantrekkingskracht op mensen. Mensen kunnen zich zelfs verliezen in fictie en de echte wereld tijdelijk vergeten. Ook lijkt fictie sterke gevoelens op te wekken. Hoe is dit mogelijk, als voor iedereen duidelijk is dat het niet voor waar aangenomen moeten worden? Om deze vraag te beantwoorden, moeten we eerst helder krijgen wat fictie überhaupt is. Dit kunnen we bijvoorbeeld doen door ons te richten op het onderscheid tussen fictie en non-fictie. We zeggen dat fictie verzonnen is en dat non-fictie op de waarheid is gebaseerd. Echter kun je verdedigen dat een natuurkundige theorie ook verzonnen is en niet op waarheid gebaseerd is, maar slechts als middel dient in de wetenschap.

Kendall Walton kiest in zijn tekst *Fearing fictions* en zijn boek *Mimesis as make-believe* een andere weg om te bepalen wat fictie is. Hij verklaart de fictie als een spel van make-believe, oftewel het 'doen alsof,' zoals we bij spelende kinderen zien. De aantrekkingskracht van fictie komt voort uit een natuurlijke neiging van de mens tot deze make-believe, die volgens hem dus niet verdwijnt wanneer we opgroeien, maar slechts een andere vorm aanneemt. Fictie is met andere woorden een voortzetting van doen alsof, die in ons volwassen leven nog steeds een rol speelt.

Hoewel Waltons nieuwe benadering van fictie mogelijk tot een helderder begrip leidt, ben ik van mening dat deze benadering in *Fearing Fictions* niet aansluit op onze intuïtie over wat fictie is en hoe wij met fictie interageren. Ik verdedig daarom de volgende these: de theorie over fictie die Walton presenteert in zijn tekst *Fearing fictions* resulteert in een contra-intuïtief begrip van fictie. Om dit te bewerkstelligen geef ik in het eerste hoofdstuk een overzicht van Waltons theorie. In het tweede hoofdstuk geef ik weer op welke punten Walton een contra-intuïtief beeld van fictie schetst. Ik geef kritiek op Waltons notie van 'quasi-angst' en de vergelijking die hij maakt tussen iemand die een film kijkt en een acteur. Daarnaast bespreek ik een kritiekpunt afkomstig uit het boek *Truth, Fiction, and Literature* van Lamarque en Olsen, die stellen dat Walton een te ruim begrip van fictie schetst, waardoor speelgoedpoppen ook onder fictie vallen. Ik concludeer dat Waltons theorie over fictie op het punt van quasi-angst en poppen als fictie resulteert in een contra-intuïtief begrip van fictie. In het derde hoofdstuk leg ik uit waarom de notie van quasi-angst problematisch is en stel ik een aanpassing van Waltons theorie voor, om zo tot een begrip van fictie te komen dat beter strookt met onze intuïtie. Als laatste beargumenteer ik dat het kritiekpunt van Lamarque en Olsen niet problematisch is voor Walton en dat zijn theorie over fictie op dit vlak contra-intuïtief moet blijven.

1 *Fearing Fictions*

In de tekst *Fearing fictions* merkt Walton op dat fictieve werelden fysiek van de onze gescheiden zijn, maar dat we toch psychologische toegang tot die werelden lijken te hebben. Hoe kan het dat we emotioneel betrokken zijn bij entiteiten waarvan we weten dat ze niet bestaan?

“[...] *to construe this involvement as consisting of our having psychological attitudes toward fictional entities is, I think, to tolerate mystery and court confusion.*”¹

1.1 Charles en het slijmmonster

De tekst *Fearing fictions* biedt een alternatieve verklaring voor onze betrokkenheid bij verhalen. Hiervoor gebruikt Walton het hypothetische geval van Charles, die een film kijkt waarin een verschrikkelijk, groen slijmmonster voorkomt. Hoewel er geen fysieke interactie mogelijk is tussen Charles en het monster, is Charles toch bang. Charles weet dat hij een film aan het kijken is en dat hij dus niet echt in gevaar is, maar toch lijkt hij angst te ervaren. Hij vertoont een aantal zelfde verschijnselen als iemand die in echt gevaar is. Desalniettemin meent Walton, vanwege het feit dat Charles weet dat het monster fictief is, dat hier geen sprake is van echte angst, maar van ‘quasi-angst’.² Om van echte angst te kunnen spreken, moet Charles immers geloven dat hij daadwerkelijk in gevaar is. In dat geval zou Charles ook anders reageren. Hij zou niet blijven zitten kijken, maar vluchten voor het monster of de politie bellen. Het feit dat hij dit niet doet, geeft aan dat Charles zichzelf niet daadwerkelijk in gevaar acht. Om deze reden verwerpt Walton dat we psychologische attitudes hebben tegenover fictieve entiteiten.

1.2 Make-believe

We kunnen volgens Walton dus zeggen dat Charles niet echt bang is, maar Charles zegt zelf wel dat hij bang is. Waarom zegt hij dat, als hij niet gelooft dat hij echt in gevaar is? Om deze vraag te beantwoorden, kijkt Walton naar kinderen die ‘doen alsof’, oftewel een spel van make-believe spelen. Wanneer spelende kinderen doen alsof ze taarten maken van zand, aanvaarden ze collectief de regel dat een hoop zand een taart is. Deze regel maakt de uitspraak “wij bakken taarten” tot een *make-believe-truth* (MBT).³ Binnen het spel van make-believe dat de kinderen spelen, is het een waarheid dat ze taarten bakken. Als iets waar is in een spel van make-believe, is het een fictieve waarheid volgens Walton.⁴ Een spel van make-believe brengt een fictieve wereld voort waarover de deelnemers impliciet of expliciet regels stellen.⁵ We spreken van een fictieve waarheid wanneer het door de betrokkenen wordt geaccepteerd als waar binnen het spel zij spelen.⁶

Walton beschouwt het geval voor Charles op een vergelijkbare manier. Representatieve kunst brengt MBT's voort volgens Walton.⁷ Het is door de filmbeelden op het scherm voor Charles dus make-believe dat er een slijmmonster is losgeslagen. Er is een regel van kracht die vergelijkbaar is met de taarten-regel van de spelende kinderen, namelijk de regel dat het bewegende beeld een slijmmonster is.⁸ Charles doet bij de film dus *alsof* er een monster is, het is een MBT. We weten echter nog niet waarom Charles zegt dat hij bang is.

Om dit te beantwoorden vergelijkt Walton Charles met een kind dat een spel van make-believe speelt met zijn vader. De vader doet alsof hij een monster is dat het kind achterna zit en het kind rent gillend weg. Vader en kind voeren voor henzelf een toneelstuk op en plaatsen zichzelf in een fictieve wereld, waarin de vader een monster is en het kind bang en in gevaar is. Het is make-believe dat het kind bang is en zo is het ook in Charles' geval.

¹ Kendall Walton, “Fearing Fictions”, *The Journal of Philosophy* 75, nr. 1 (januari 1978): 6.

² Walton, 6.

³ Walton, 11.

⁴ Walton, 10.

⁵ Walton, 11.

⁶ Kendall Walton, *Mimesis as Make-believe*, 1ste ed. (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990), 44.

⁷ Walton, “Fearing Fictions”, 12.

⁸ Walton, 12.

Walton suggereert dat het volgende gebeurt: Het is make-believe dat het monster Charles bedreigt. Charles is daardoor quasi-bang. Dit genereert de MBT dat Charles bang is voor het monster.⁹ De quasi-angst die door het spel van make-believe in Charles ontstaat, maakt in dat spel van make-believe de waarheid dat Charles bang is voor het slijmmonster. Charles accepteert dus nog een andere regel: de quasi-angst die hij ervaart, maakt het make-believe dat hij bang is. Charles' ervaring brengt waarheden in het spel van make-believe voort. Dit verschilt van het principe dat het spel van een acteur of de beelden van een film MBT's genereren.

Hieruit concludeert Walton dat er twee verschillende spellen van make-believe verbonden zijn aan de film die Charles kijkt. Er is het voor alle kijkers toegankelijke spel dat er een losgeslagen slijmmonster rondkruipt. Daarnaast is er Charles' persoonlijke spel dat er een slijmmonster is én een Charles die bang is voor dat monster. Walton vergelijkt Charles' mentale toevoeging aan het spel met een illustratie bij een geschreven verhaal. De illustratie vormt niet een fictieve wereld op zich, maar vormt samen met de tekst een uitgebreidere fictieve wereld. Net zo vormt Charles' beleving van de film niet een fictieve wereld die los staat van de film, maar vormt het een grotere fictieve wereld waarin de MBT's die voortkomen uit de beelden van de film samenkomen met de MBT's die gegenereerd worden door de mentale toestand van Charles.

Charles' quasi-angst komt dus voort uit het feit dat hij een spel van make-believe speelt waarin Charles bang is voor het slijmmonster. Het slijmmonster en de bange Charles maken deel uit van dezelfde fictieve wereld. Walton ziet Charles in deze zin als acteur. In het spel van make-believe speelt Charles, weliswaar onopzettelijk, een Charles die bang is voor het slijmmonster. Charles is dus niet slechts een externe observeerder, hij maakt zichzelf onderdeel van de fictie en is op die manier *involved* in het verhaal, zoals Walton zegt.

*“Rather than somehow fooling ourselves into thinking fictions are real, we become fictional.”*¹⁰

Charles speelt bij het kijken van de film dus een spel van make-believe, wat inhoudt dat hij een fictieve wereld creëert waar hij en het slijmmonster beiden deel van uitmaken. Door dit spel ervaart Charles quasi-angst, waardoor de MBT ontstaat dat Charles bang is voor het slijmmonster.

⁹ Walton, 14.

¹⁰ Walton, 23.

2 Kritiek

Nu we een beeld hebben van Waltons theorie geef ik in dit hoofdstuk weer waarom dit resulteert in een contra-intuïtief begrip van fictie. Ik bespreek eerst de kritiek van Lamarque & Olsen, namelijk dat een gevolg van Waltons theorie is dat we speelgoed, zoals poppen, ook als ficties moeten aanduiden. Vervolgens zet ik twee van mijn eigen kritiekpunten uiteen. Ten eerste meen ik dat Walton niet van Charles kan zeggen dat wat hij doet ‘acteren’ is. Ten tweede is Walton beschrijving van Charles’ gemoedstoestand mijns inziens niet aannemelijk. Ik beargumenteer dat het punt van Lamarque en Olsen en mijn eerste punt te weerleggen zijn, maar dat mijn laatste punt wel overeind blijft en dat Walton op dit punt dus concessies moet doen.

2.1 Lamarque & Olsen

Lamarque en Olsen werken in hun boek *Truth, Fiction, and Literature* hun eigen visie op fictie uit. Hierin bespreken ze Walton en geven ze aan waarom ze niet dezelfde weg van make-believe kiezen. Volgens Walton is fictie een rekvisiet in een spel van make-believe.¹¹ Lamarque en Olsen merken op dat Walton hiermee niet alleen de fictionaliteit van representatieve kunstwerken verklaart, maar dit doet voor alle vormen van representatie.¹² Volgens Lamarque en Olsen is een consequentie van Waltons make-believe-theorie dat bijvoorbeeld ook poppen en ‘taarten’ van modder ficties zijn.

“... *the theory has the consequence that dolls, mud pies, sculptures and portraits turn out to be fictions*”¹³

Dit is een contra-intuïtief gevolg, aangezien deze objecten doorgaans geen ficties worden genoemd. Betekent dit dat Waltons opvatting van wat onder fictie valt te ver gaat en zaken in zich opneemt die we niet als fictie dienen te beschouwen? Voordat ik hier antwoord op geef, probeer ik eerst Waltons visie op fictie helderder te krijgen.

“*If it is "true in a game of make-believe" that Johnnie is a pirate, then fictionally Johnnie is a pirate.*”¹⁴

Het is dus wel een spel van make-believe wat maakt dat iets fictief is. Johnnie is zelf een rekvisiet in het spel en dus fictief. Wat is dan fictie? Is het zo dat een fictie per definitie een spel van make-believe is? Gregory Currie, een andere voorvechter van het make-believe-principe, geeft aan het begin van zijn boek *The Nature of Fiction* aan dat fictie een concept is dat we zonder moeite gebruiken, maar heel lastig kunnen uitleggen.¹⁵ In *Fearing Fictions* geeft Walton geen definitie van fictie, hij zegt alleen wat iets fictief maakt. In *Mimesis as Make-Believe* gaat hij hier wel op in.

Volgens Walton is het bijzonder lastig om een onderscheid te maken tussen fictie en non-fictie. Fictie kan, zij het toevallig, precies overeenkomen met de werkelijkheid en non-fictie kan volledig verzonnen zijn.¹⁶ Griekse mythologie was bijvoorbeeld ooit non-fictie. Walton ziet zijn make-believe-theorie als oplossing voor deze moeilijkheid. Wanneer we fictie zien als representaties die als rekvisiet dienen in spellen van make-believe, wordt het pas mogelijk om fictie en non-fictie uit elkaar te houden.¹⁷ Walton definieert fictie dus aan de hand van make-believe. Wat waar is in een spel van make-believe, noemt Walton fictie. Make-believe brengt altijd een fictie voort, een spel van make-believe creëert namelijk een eigen fictieve wereld.

Fictie is dus altijd een spel van make-believe. Is een spel van make-believe daarmee ook altijd fictie? Dat is volgens mij niet het geval in de theorie van Walton. Het is wel zo dat make-believe altijd fictie voortbrengt. Een pop is zelf bijvoorbeeld geen fictie, Lamarque en Olsen geven Waltons theorie op dit punt niet correct weer. Volgens Walton zijn poppen et cetera geen ficties, het zijn rekvisieten in een spel van make-believe.

¹¹ Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 11.

¹² Peter Lamarque en Stein Olsen, *Truth, Fiction, and Literature*, 1ste ed. (New York: Oxford University Press, 1994), 47.

¹³ Lamarque en Olsen, 47.

¹⁴ Walton, “Fearing Fictions”, 10.

¹⁵ Gregory Currie, *The Nature of Fiction*, 1ste ed. (Canada: Cambridge University Press, 1990), 1.

¹⁶ Walton, *Mimesis as Make-Believe*, 74.

¹⁷ Walton, 102–3.

Een kind dat speelt met een pop brengt volgens Walton wel de fictie voort dat er een mensenkind is dat door een ouder wordt verzorgd. De pop en het kind zijn fysieke objecten die een kind en een verzorger representeren in de fictieve wereld die is ontstaan. Zaken als poppen en moddertaarten moeten we dus niet begrijpen als ficties, maar als onderdeel van een spel van make-believe, dat ficties voortbrengt.

Ook boeken, films en toneelstukken moeten we volgens Walton op deze manier zien. Lamarque en Olsen hebben dus wel een punt, poppen behoren tot dezelfde categorie als boeken en brengen evenzeer ficties voor. Het zijn allemaal rekvisieten voor spellen van make-believe. Lamarque en Olsen hebben volgens mij echter de zaken omgedraaid: Het is niet zo dat poppen tot fictie behoren, fictiedragers als boeken en films behoren juist tot de categorie speelgoed. Wanneer we opgroeien, houden we niet op met het spelen in de vorm van make-believe, het spel wordt enkel subtieler en verfijnder, schrijft Walton.¹⁸ Aan de hand daarvan neemt ook de complexiteit van de rekvisieten die we in ons spel gebruiken toe, het kinderspeelgoed wordt vervangen door de bekende representatieve kunstvormen. Het kinderspeelgoed vervult is direct fysiek aanwezig in het spel van make-believe, zoals een pop die door een kind wordt vastgehouden en voortbewogen, terwijl ‘volwassen’ speelgoed als een boek een geheel mentaal spel faciliteert. Hoezeer deze zaken echter ook verschillen, zijn ze ieder toch met elkaar verbonden. Zowel de kunstvormen als het kinderspeelgoed brengen ficties voort, daar ze allemaal gebruikt worden in spellen van make-believe.

We kunnen de kritiek van Lamarque en Olsen nu correcter formuleren: Gaat Walton te ver als hij fictie rekent tot speelgoed? Ik vind van niet. Het harde onderscheid tussen fictie en speelgoed lijkt mij niet vol te houden. Films en boeken zijn er voor alle leeftijden, en hoe jonger het publiek is, des te meer is het visuele aspect van belang. We kunnen dit zien aan de vele felgekleurde illustraties in kinderboeken en het gebrek aan verbale dialoog in kinderfilms voor driejarigen. Aan de andere kant beleven volwassenen hun seksuele fantasieën met behulp van poppen, verliezen ze zich in videogames en spelen ze *Dungeons & Dragons*, waarbij ze zittend aan een tafel doen alsof ze dwergen en tovenaars zijn die allerlei avonturen beleven. Omdat deze zaken zo tussen fictie en speelgoed in liggen, denk ik niet dat we nog kunnen zeggen dat er een hard onderscheid is tussen deze categorieën.

Een tegenwerping is dat fictie een verhaal geeft dat vastligt, het verloop ervan is van tevoren bedacht, terwijl een spel van make-believe met speelgoed ter plekke wordt bedacht en nog alle kanten op kan. Ik ontken niet dat dit verschil er is, maar ik ben niet van mening dat we daarom moeten zeggen dat speelgoed geen fictie voortbrengt en representatieve kunstvormen dus geen speelgoed zijn. We vullen verhalen altijd zelf aan, hoe vast deze ook liggen. Onze eigen fantasie vult de gaten in waar het fictieve werk niet expliciet is. Bovendien grijpen we bij spellen van make-believe die nog niet vastliggen altijd terug op conventies voor verhalen en de regels die gelden bij het doen alsof. Het verhaal moet enigszins logisch en begrijpelijk blijven, anders is het voor de deelnemers niet interessant. Deze verhalen liggen dus vaster dan in eerste instantie leek. Ik erken dat het verloop van spellen van make-believe die berusten op fictiedragers vaster ligt dan andere spellen van make-believe, maar ik vind het verschil niet groot genoeg om fictiedragers en speelgoed van elkaar te scheiden.

2.2 Is Charles een acteur?

Zoals in hoofdstuk 1 aan bod is gekomen, vergelijkt Walton in *Fearing fictions* de situatie van Charles met die van een kind dat met zijn vader speelt. Maar deze situaties zijn toch zeer verschillend? De vader en het kind zijn actief aan het spelen. Make-believe is een activiteit, je doet letterlijk alsof. Dat kan van iemand als Charles, die een film kijkt of een boek leest niet gezegd worden, dat zijn toch juist passieve bezigheden?

Ik denk dat Walton het kijken van een film niet anders ziet dan het doen alsof van de vader en het kind. Het in stilte appreciëren van representatieve kunst is ook een activiteit, Charles is wel degelijk actief. Hij zit misschien stil, maar ondertussen is hij zich een wereld met een slijmmonster aan het voorstellen. Make-believe kan volgens Walton ‘passief’ gedaan worden, een kind kan stil zitten en zich inbeelden dat zich een monster in dezelfde kamer bevindt. Dit kind ervaart ook quasi-angst, net als het kind dat met zijn vader speelt en net als Charles die een enge film kijkt. Spreken van ‘passieve bezigheden’ is een contradictio in terminis. Ook als je stil zit, blijft make-believe een activiteit.

¹⁸ Walton, 12.

Walton beweert dat Charles ook een acteur is, maar op een opmerkelijke manier: Charles speelt Charles, die bang is voor een slijmmonster. Toch verschilt Charles volgens mij duidelijk van een gewoon acteur, waar de vader en het kind meer op acteurs lijken. Ten eerste rent Charles niet weg voor het monster, zoals we van een acteur zouden verwachten. Ten tweede is het spel van een acteur opzettelijk, terwijl Charles' reactie op het slijmmonster onvrijwillig is.

Walton geeft op mijn eerste punt zelf niet direct antwoord. Hij heeft laten zien dat make-believe zich eventueel passief kan voltrekken, maar hij geeft niet aan waarom Charles op die manier de film kijkt en niet wegrent of de politie belt. We weten dat Charles weet dat hij niet echt in gevaar is, maar dat weet een acteur ook; toch gedragen ze zich anders. Waarom speelt Charles niet mee door weg te rennen? De reden hiervoor is natuurlijk uiterst vanzelfsprekend, maar moet mijns inziens toch genoemd worden: wanneer Charles wegrent is het spel voorbij, want hij kijkt dan niet langer de film. Om mee te spelen met dit spel van make-believe moet hij blijven kijken. Het verschilt volgens mij dus per spel van make-believe wat je moet doen om mee te spelen. Walton geeft bijvoorbeeld wel aan dat filmbeelden bepaalde restricties met zich meebrengen wat meedoen aan het spel:

“The screen images, of course, do not lend themselves to bring “dressed” or manipulated in all the ways that dolls do, and this limits the extent of Charles's participation in the game.”¹⁹

Het feit dat Charles naar het scherm moet blijven kijken, is net zo'n restrictie. We moeten dus wel toegeven dat niet alle make-believe hetzelfde is, elk spel brengt andere voorwaarden en beperkingen met zich mee. Fictie brengt echter wel meer restricties met zich mee dan het vrije spel dat kinderen spelen. Toch denk ik niet dat dit Waltons theorie ontkracht, het betekent slechts dat er verschillende manieren zijn om spellen van make-believe te spelen, waar spellen met boeken of films een deel van uitmaken. Het is niet contra-intuïtief om te zeggen dat een boek lezen een ander spel van make-believe faciliteert dan het spelen met een pop.

Op mijn tweede punt heeft Walton wel een antwoord. Hij geeft aan dat Charles van een acteur verschilt omdat de MBT “Charles is bang voor het slijmmonster” voortkomt uit Charles' eigen mentale toestand en niet alleen uit hoe hij zich voordoet, zoals een acteur.²⁰ Wat Charles in het echt voelt, speelt mee in het spel van make-believe, terwijl de mentale toestand van een gewoon acteur niet meespeelt in een toneelstuk. Charles vertoont verschijnselen van angst, zoals verhoogde hartslag en ademhaling, en dat incorporeert hij onbewust in het spel dat hij speelt aan de hand van de film.

2.3 Quasi-angst

Een ander punt van kritiek dat ik heb op Waltons tekst is dat Walton Charles' gemoedstoestand in mijn ogen onterecht ‘quasi-fear’ noemt. Volgens Walton kan het niet zo zijn dat Charles echt angst ervaart omdat hij weet dat het monster fictief is en daarom handelt Charles op geen enkele manier naar wat hij ziet.

“The fact that Charles is fully aware that the slime is fictional is, I think, good reason to deny that what he feels is fear.”²¹

Ik ben het op dit punt niet eens met Walton en meen dat het prefix ‘quasi-’ beter weggelaten kan worden. Ik heb hier twee redenen voor. Ten eerste ben ik van mening dat dit prefix vreemd aanvoelt wanneer we het gebruiken bij andere vormen van fictie die een fysieke reactie teweegbrengen. Mensen kunnen een fysieke reactie hebben op fictie, dit kunnen we bij erotische literatuur of films bijvoorbeeld heel duidelijk zien. Ik denk niet dat we hier kunnen zeggen dat dit quasi-opwinding veroorzaakt, net als een horrorfilm quasi-angst teweegbrengt. De gemoedstoestanden die fictie oproept, kunnen we volgens mij niet afdoen met ‘quasi-angst’ of ‘quasi-opwinding’.

Ten tweede geeft Walton volgens mij een te simpele weergave van ‘angst’. Angst verstoord ons handelen helemaal niet zodanig dat een mens alleen maar in blinde paniek kan vluchten, zonder ook maar een moment na te denken over wat in de situatie in kwestie verstandig is om te doen. In dat geval zou angst onze

¹⁹ Walton, 18.

²⁰ Walton, 13.

²¹ Walton, 6.

overlevingskansen eerder verkleinen dan vergroten. Wanneer we angst ervaren, kunnen we volgens mij nog steeds nadenken en is het dus goed mogelijk dat Charles ondanks zijn angst in staat is te bedenken dat het slijmmonster slechts een filmbeeld is en dat wegrennen dus zinloos is. Charles is zich er bewust van dat het monster fictief is, maar desondanks reageert zijn lichaam onvrijwillig op indrukken die op gevaar wijzen. Over het opkomen hiervan hebben we geen controle, er treedt volgens mij een overlevingsreflex op. We kunnen deze reflexen echter wel onderdrukken en de film blijven kijken zonder daadwerkelijk weg te vluchten. Volgens mij zijn het juist ook die lichamelijke reacties die Charles' spel van make-believe zo sterk maken, het spel wordt extra spannend en echt door de lichamelijke angst die hij ervaart. Ook moeten we niet vergeten dat mensen wel degelijk handelen naar hun angst die door een film is opgewekt, bijvoorbeeld door hun deur op slot te doen of met het licht aan te slapen. Bovendien houden veel mensen helemaal niet van enge films. Mensen kunnen wekenlang nachtmerries hebben van films die ze hebben gezien. Ik denk niet dat te verdedigen valt dat al die nachtmerries en ander onbehagen onderdeel zijn van een spel van make-believe. Een spel van make-believe heeft een duidelijk eind, als een film is afgelopen is ook het spel ten einde. Als iemand nachtmerries heeft is dit dus geen onderdeel van het spel van make-believe. Ik vermoed eerder dat de angst die zij ervaren te hevig is om te incorporeren in een spel van make-believe en dat iemand daarom ook niet in staat is voldoening uit die vorm van fictie te halen. Ik denk dat we daarom de angst die mensen ervaren bij het kijken van een film niet kunnen afdoen als quasi-angst.

3 Aanpassing van de theorie

In hoofdstuk 2 heb ik kritiek gegeven op de tekst van Walton. De eerste twee punten heb ik volgens mij kunnen weerleggen, maar de kritiek dat het niet intuïtief is om van quasi-angst te spreken, is gerechtvaardigd gebleken. Ik bespreek eerst waarom er volgens Walton in Charles' geval sprake moet zijn van quasi-angst. Vervolgens beargumenteer ik dat andere quasi-gevoelens wel geschikt zijn als onderbouwing van Waltons theorie. Als laatste bespreek ik waarom het punt van Lamarque en Olsen, hoewel contra-intuïtief, niet problematisch is voor Waltons theorie.

3.1 Waarom quasi-angst?

Ik heb beargumenteerd dat er in Waltons voorbeeld van Charles geen sprake van quasi-angst is, omdat angst een overlevingsmechanisme is en dus niet voortkomt uit make-believe. Waarom moet dat dan toch 'quasi' zijn voor Walton en accepteert hij niet dat hier sprake is van echte angst, zoals Charles zelf wel doet? Ik vermoed dat hij met quasi-angst wil aantonen dat Charles' angst niet echt is, om zo te bewijzen dat Charles met make-believe bezig is. Toch denk ik dat niet dat we kunnen volhouden dat deze gevoelens make-believe zijn, het zijn immers gevoelens die onvrijwillig bij ons opkomen. Dit kan zeker gebeuren in een spel van make-believe en ze kunnen daar vervolgens ook een rol in spelen, maar ze verschillen niet van andere gevallen van hetzelfde gevoel en dienen daarom niet 'quasi' genoemd te worden. Ik ben van mening dat we op dit vlak moeten vertrouwen op onze intuïtie. We hebben de intuïtie dat wat we echte angst ervaren bij het kijken van een horrorfilm, zoals te zien is aan de uitspraken van Charles die Walton beschrijft. Als we dit gevoel als quasi-angst moeten beschouwen, sluit dit niet aan op onze eigen ervaring. Dit vind ik een onwenselijke situatie, aangezien het Waltons doel is om inzichtelijk te maken hoe wij ons verhouden tot fictie. Als we hiervoor niet kunnen vertrouwen op onze eigen ervaring, komt dit de inzichtelijkheid van Waltons theorie over fictie niet ten goede. Daarom ben ik van mening dat gebruik van het contra-intuïtieve begrip 'quasi-angst' problematisch is voor Waltons theorie over fictie.

3.2 Andere quasi-gevoelens

Voor Walton zou dit betekenen dat we geen bewijs hebben voor het feit dat we aan make-believe doen, maar ik denk niet dat dat het geval is. Dit zien we als we kijken naar andere gevoelens dan angst. Walton heeft in zijn tekst voor angst gekozen als voorbeeld van een gemoedstoestand die door fictie teweeg wordt gebracht, maar angst bij het zien van een film is slechts een voorbeeld van de effecten fictie op ons gemoed kan hebben. Geldt het probleem van quasi-angst ook voor andere gevoelens die door fictie worden veroorzaakt? Angst is slechts een van de vele gemoedstoestanden die fictie teweeg kan brengen, en bovendien is het een van de meest uitgesprokenen.

Ook als een film opwinding, blijdschap of verdriet veroorzaakt, kunnen we deze gevoelens volgens mij niet afdoen als quasi-gevoelens, als iemand blij wordt van een film beschouwen we de persoon in kwestie ook echt als blij. Hetzelfde geldt voor angst en opwinding. Moeten we misschien een onderscheid maken tussen vrijwillige en onvrijwillige gevoelens? Als er gevoelens zijn waar we zelf meer controle over hebben, zou het logischer zijn als we die bij make-believe 'quasi' zouden noemen, omdat we ze oproepen als onderdeel van het spel van make-believe. Walton gebruikt zelf bewondering en medelijden als voorbeelden van andere gevoelens die fictie bij ons kunnen opwekken. Deze gevoelens verschillen van angst in het feit dat ze niet gepaard gaan met een heftige lichamelijke verschijnselen als een sterk versnelde hartslag of ademhaling. Ook is het intuïtiever om de bewondering die we hebben voor een superheld quasi-bewondering te noemen dan de angst voor een monster quasi-angst te noemen. Bewondering is geen gevoel dat we 'aan den lijve ondervinden' en daarom kunnen we het volgens mij makkelijker afdoen als een quasi-gevoel. Walton heeft in mijn ogen een slecht voorbeeld gekozen, angst is hier niet geschikt voor.

Kan Waltons theorie dus overeind blijven zonder een beroep te doen op quasi-angst? Ik denk dat we de fysieke reactie die Charles heeft bij het kijken van de film ook moeten zien als een rekwisiet in zijn spel van make-believe. We hoeven dus niet te spreken van quasi-angst. Echter is het nog steeds make-believe dat Charles bang is voor het slijmmonster. Charles plaatst zich nog steeds in een spel van make-believe waar zowel hij als het slijmmonster deel van uitmaken, maar het zijn echte angstverschijnselen die deze MBT's genereren. Om deze reden is het dus ook mogelijk dat wanneer het spel voorbij is, Charles nog steeds deze angstverschijnselen kan vertonen. Verder zijn er dus andere gevoelens die we wel 'quasi' kunnen noemen wanneer ze worden opgewekt door fictie.

3.3 Een nieuw begrip van fictie

Waltons theorie vraagt om een verandering in ons begrip van fictie, alles wat wij normaal gesproken onder fictie verstaan is een rekwisiet in een spel van make-believe. De term ‘fictie’ wordt synoniem met make-believe. Walton noemt boeken, films et cetera ‘representatieve kunstvormen’, en deze maken net als poppen en ander speelgoed deel uit van de rekwisieten die we kunnen gebruiken in een spel van make-believe. Dit leidt tot een contra-intuïtief begrip van fictie, maar dat is ook Waltons bedoeling. We moeten volgens hem fictie niet begrijpen als een andere, fysiek verwijderde wereld waar we toch psychologische toegang toe hebben, maar als een spel waar we zelf deel van uitmaken. Onze intuïtie over fictie is op dit vlak dus verkeerd, is zijn standpunt. Ik denk dat Walton hier wel gerechtvaardigd is om van onze intuïtie af te wijken. Walton daagt op dit punt onze eigen ervaring niet uit, hij daagt daarentegen onze opvatting over wat fictie is uit. Hij gaat hier doelbewust in tegen de gangbare visie op fictie en speelgoed en laat zien waarom deze visie precies moet veranderen. Als we boeken namelijk begrijpen als middelen om mee te spelen, zien we dat er geen afgesloten fictieve werelden zijn waar we zelf buitenstaan, maar dat we zelf in een wereld van make-believe stappen. Precies dit is Waltons oplossing voor het probleem waar hij mee begon, namelijk de vraag waarom we fictie niet gewoon negeren? Omdat het een spel is wat we ermee spelen, is het antwoord van Walton. Ik ben dus van mening dat Waltons theorie over fictie op dit punt contra-intuïtief moet blijven en zie ik het punt van Lamarque en Olsen niet als problematisch.

Conclusie

We kunnen concluderen dat Waltons theorie inderdaad contra-intuïtief is, maar dat de theorie daarmee zeker niet is afgedaan. Ik heb beargumenteerd dat Walton niet gerechtvaardigd is om te spreken van quasi-angst, maar in mijn ogen kan hij een beroep doen op andere quasi-gevoelens, zoals quasi-bewondering. Mocht Walton toch onderscheid willen maken tussen angst die door fictie wordt opgewekt en andere angst, dan zal hier een term voor moeten worden bedacht die in stand houdt dat het gaat om echte angst. Waltons begrip van fictie blijft anders dan de gangbare definitie, omdat hij fictie ziet als een spel en daarmee boeken en andere fictiedragers in feite als speelgoed geassocieerd kunnen worden. Het is echter ook Waltons bedoeling om ons gangbare begrip van fictie uit te dagen, hij biedt een radicaal nieuwe kijk op fictie en de aantrekkingskracht ervan. Walton pleit ervoor fictie niet te zien als een afgesloten wereld waar we van buitenaf inkijken, maar juist als een wereld waar we zelf deel van uitmaken en in kunnen spelen. Walton illustreert hiermee een veel hechtere relatie tussen mens en fictie, waardoor de aantrekkingskracht van fictie minder mysterieus wordt.

We hebben interesse in fictie vanwege onze neiging tot make-believe. Maar waar komt die neiging vandaan? Waarom spelen we? Ik denk dat het een vorm van oefening of training is. Walton suggereert zelf dat spellen van make-believe ons leren onze gedachten helder over te brengen en ons voorbereiden op mogelijke problemen. Ik denk dat Walton hier op het goede spoor zit, we leren veel door te spelen. Kinderen ontwikkelen hun motoriek door met blokken te spelen, jonge roofdieren stoeien met elkaar en leren zo om te jagen. Waar deze spellen fysieke ontwikkeling stimuleren, biedt fictie misschien een spel dat ons mentaal ontplooit. Ik pleit daarom voor een herwaardering van het spelen. Fictie is een spel en daarmee doet het ons groeien. Het is een prachtige kunstvorm waarin eindeloos creatief met woorden wordt gespeeld en verhalen worden verteld die ons iets leren over wat het is om mens te zijn. Dat iets een spel is betekent niet dat er geen grootse dingen uit voort kunnen komen, integendeel. Laten we spelen daarom niet afdoen als iets kinderlijks, maar inzien hoe waardevol het is.

Bibliografie

Currie, Gregory. *The Nature of Fiction*. 1ste ed. Canada: Cambridge University Press, 1990.

Lamarque, Peter, en Stein Olsen. *Truth, Fiction, and Literature*. 1ste ed. New York: Oxford University Press, 1994.

Walton, Kendall. "Fearing Fictions". *The Journal of Philosophy* 75, nr. 1 (januari 1978).

———. *Mimesis as Make-Believe*. 1ste ed. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990.