

Unendliche Weiten

Philosophische und theologische Aspekte der Science Fiction

Die 90er Jahre haben einem Film-Genre wieder zu neuen Ehren verholfen, das noch vor zehn, fünfzehn Jahren eher ein Insider-Dasein führte: der Science Fiction. Die unendlichen Weiten des Weltraums sind ein Experimentierfeld, in welchem altbekannte menschliche Grundgegebenheiten (Ängste, Hoffnungen oder geradezu archetypische Konflikte und Ereignisse) in neuem Gewande, verfremdet und verlagert aufeinandertreffen. Die Entgrenzung des Menschenmöglichen bis an den Rand des naturgesetzlich und logisch Geltenden (und oft darüber hinaus) läßt ganz eigene Kombinationsmöglichkeiten von Ereignissen, Personen und Kontexten zu, die einer Filmhandlung den Zuspruch des Kinopublikums sicherstellen.

Es ist die der Science Fiction anhaftende, enorme Verfremdungsmöglichkeit, die es zudem reizvoll macht, nach philosophischen und theologischen Themen Ausschau zu halten, um sie auf diesem Umweg vielleicht wieder neu zurückzugewinnen. Aber ist das nicht eine unverhohlene Indienstnahme des Mythos für ein anschauungsarm gewordenes philosophisches und theologisches Geschäft, wie der eine oder andere Einwand lauten mag, wobei dieser Einspruch nicht sagt, wieviel Mythos dem theologischen und philosophischen Logos zu konzedieren ist, damit er überhaupt eine Sprache finden kann. Das wäre zu diskutieren, jedoch soll diesem Einwand nicht begegnet werden auf dem komplizierten hermeneutischen Terrain der Logos-Mythos-Debatten, die ebenso alt sind wie die abendländische Philosophiegeschichte, sondern auf einem einfacheren Boden: dem der Logik und der Metaphysik.

Mögliche Welten

Die Ausgangsthese, mit der der philosophische und theologische Betrachter in die Richtung dieses Genres gelockt werden soll, könnte lauten: Science Fiction stellt mit den Mitteln des Films eine Vielzahl von Welten vor, die von unserer aktuellen Welt durch den Modus der Möglichkeit oder Unmöglichkeit unterschieden sind. Die Rede von möglichen Welten – sie wurde von Leibniz¹ salonfähig gemacht und gehört zum Grundwortschatz modallogischer und ontologischer Dis-

kussionen in der Analytischen Philosophie – erlaubt eine bestimmte Betrachtungsweise: die Betrachtung unserer Welt unter der Herausforderung durch die Vorstellung davon, wie eine Welt sein könnte. Dabei soll hier nicht weiter darüber nachgedacht werden, ob mögliche Welten auch existieren – wie das pointiert von David Lewis² behauptet wird – oder ob sie unsere eigenen Entwürfe und Konstruktionen darstellen, wie Nelson Goodman³ meint. Wichtig ist nur, daß diese Welten holistische, umfassende, selbstreferentielle Gebilde sind, je eine Gesamtheit von Sachverhalten, die sich von der Gesamtheit der Sachverhalte unserer wirklichen Welt durch den Modus der Möglichkeit unterscheiden. Reizvoll selbst ist dieser Unterschied, für den seine logische Natur (nicht aber die Frage, inwieweit er real oder konstruiert ist) ausschlaggebend ist. Denn sie erlaubt das, wonach im folgenden Ausschau gehalten werden soll: das Neugewinnen von Begriffen und Themen aus der Verfremdung, aus dem Kontext einer ganz anderen Welt und die Erschließung menschlicher Handlungsspielräume durch Imagination, wie das etwa Paul Ricœur⁴ betont.

Das logische Vehikel dieses Neugewinns ist in diesem Fall das Raumschiff, mit dessen Hilfe wir die Konturen bestimmter Themen für unsere Welt im Durchqueren anderer Welten vielleicht klarer bestimmen können als im unmittelbaren Zugriff, der die Welt, in der wir sind, nicht verlassen will. Das Motto der Star-Trek-Episoden, nämlich dorthin vorzudringen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist, soll dann als modallogische Anweisung gelesen werden, als Appell an unsere Imagination, der dazu ermuntert, sich das vorzustellen, was möglich ist, um das richtig ergreifen zu können, was wirklich ist. Der Reiz einer Reise durch mögliche Welten besteht nicht zuletzt darin, daß wir die Konturen unserer Ausgangswelt (der wirklichen Welt) schärfer wahrzunehmen lernen – besonders durch eine gesteigerte Sensibilität für das, was auch in möglichen Welten notwendig oder unmöglich ist.

Topographie des Himmels

„Der Weltraum ist und bleibt die große Herausforderung“, so formuliert es die Stimme des berühmten Paradevulkaniers Spock am Ende des zweiten Star-Trek-Kinofilms („Der Zorn des Khan“). Aber dieser Weltraum des Films unterscheidet sich in mancherlei Rücksicht von jenem Gebilde, das den Astrophysikern unserer Tage noch genügend Rätsel aufgibt. In den Weltraum hineinverlagert ist eine Weltanschauung – angefüllt mit Erwartungen, Ängsten und Hoffnungen, die weit über das hinausgehen, was uns die Naturwissenschaft über den Weltraum bislang sagen kann. Es sind imaginäre Möglichkeiten, die die Grenzen der Physik oft auf Metaphysik hin durchschreiten. Wenn beispielsweise das Raumschiff Enterprise diesen Weltraum in Über-Licht-Geschwindigkeit durchpflügt, so ähnelt es zuwei-

len dem platonischen Seelenwagen, der seine Bahn über den Himmel zieht und der seinen Insassen durch das Gefilde unverstellter Erkenntnis (in der Schau der Ideen) führt⁵. Der Himmel, der Weltraum steht offensichtlich für eine Art von Transzendenz, eine Entgrenzung, ein Überschreiten, das im physikalischen Gewand eine eigentlich metaphysische Gestalt verbirgt. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, diese Transzendenz zu deuten, wobei wir zunächst davon ausgehen müssen, daß die Science Fiction an die Stelle der Unendlichkeit, auf die diese Entgrenzung zielen könnte, eine sozusagen mathematisch prolongierte Endlichkeit setzt. Als Systematisierungshilfe dient ein Rückgriff auf die Topographie der griechischen Mythologie:

1. *Der Weltraum als Troja.* Troja als Knotenpunkt göttlicher Schicksalsmächte und menschlicher Heldentaten steht nicht nur für einen besonderen literarischen Schauplatz, sondern auch für ein sensibles Ordnungsgefüge – im homerischen Epos eine politische Ordnung, aber auch eine Ordnung aus göttlicher Bestimmung, aus Ehre und aus einer bestimmten Ethik. Analoges gilt für den Weltraum in der Science Fiction: In George Lucas' „Star Wars“ ist er Schauplatz einer kriegerischen Auseinandersetzung, die gewissermaßen über das Schicksal des Universums entscheidet; verschiedene, sehr gegensätzliche Kräfte sind am Werk, die Ordnung des Guten ist permanent gefährdet. Die Protagonisten müssen sich als Helden bewähren (oder erst zu Helden werden – hierin erinnert Luke Skywalker in auffälliger Weise an Parzival). In einer ganz anderen Weise ist der Ordnungsgedanke auch für das Star-Trek-Universum relevant: Da ist einerseits eine immer bedrohte Ordnung (in der Ablegerserie „Deep Space Nine“ vor allem durch das sogenannte „Dominion“), die verschiedene politische Größen und Imperien in Balance halten soll (Romulaner, Cardassianer, Klingonen); andererseits ist der Star-Trek-Weltraum auch als sensibles physisches Ordnungsgefüge dargestellt. Er ist voller Barrieren, die nur um den Preis eines erheblichen Schadens verletzt werden können.

Der hier unterlegte Naturbegriff hat stoische Anklänge; denn diese Natur ist ja nicht nur jene Größe, aus der alles kommt, sondern auch ein normatives Gefüge, das die Grundlinien des Handelns bestimmt. Das physische Ordnungsgefüge ist metaphysisch; und als metaphysisches ist es existentiell und ethisch bedeutsam. Das wird wie in kaum einer anderen Episode in der „Deep Space Nine“-Folge „Kinder der Zeit“ deutlich: Die Verletzung der Zeitlinie führt zu einem erheblichen Konflikt. Das Jetzt ist die Ursache für eine Folge in der Vergangenheit – ein beliebtes logisches Paradoxon in der Science Fiction –, die Lösung des Paradoxons würde die Folgen in der Vergangenheit beseitigen, von der in der genannten Episode eine Vielzahl von Menschenleben abhängt. Diese Zeitlinie ist eine metaphysische und ethische Größe, sie stellt das Recht auf die lineare Existenz des Individuums oder einer Gemeinschaft (wie in der „Voyager“-Doppelfolge „Vor dem Ende der Zukunft“) sicher oder verweigert es.

2. *Der Weltraum als Mittelmeer.* In der Odyssee ist das Mittelmeer ein unheimliches Gebilde; seine Ausmaße sind wohl zum Teil bekannt, aber vieles scheint unerforscht. Es ist riesig und wirkt nahezu unendlich. Und es ist ein gefährlicher Ort: Aufgebrachte Götter und Naturmächte, wütende Ungeheuer, bedrohliche Monster, gefährliche Verlockungen lauern überall. Der Mensch in seinem fragilen Schiff ist ein Spielball dieser Kräfte. Die „Meeresanalogie“ ist in der Science Fiction mit Händen zu greifen: Die interplanetarischen Vehikel sind nicht nur ihrer Bezeichnung, sondern oft auch ihrer aerodynamischen Gestaltung nach Raum-„Schiffe“, die Besatzungshierarchie ist nicht selten der Kommandostruktur der Marine angeglichen, die Orientierung erfolgt (wie auch anders) nach den Sternen usw.

So ist in Star Trek etwa der Weltraum ein weites Meer voller unbekannter Strände, voller Völker, die wie die Bewohner von Inseln eine eigene, besondere Kultur besitzen; er ist voller rätselhafter, bisweilen bedrohlicher Phänomene, aber auch voller Wunder. Wie das Meer im Sonnenlicht ein wunderbares Farbenspiel bereithält, so ist der tiefe Weltraum in den verschiedenen Episoden nur selten pechschwarz. In den meisten Fällen hält er ein psychedelisches Lichtspiel bereit – literarisches und filmisches Kennzeichen des Mysteriums. Nicht selten sind mit dem Mysterienmotiv die biblischen Topoi des Exodus, der Landnahme oder des Exils verbunden: Eine Mannschaft ist unterwegs zu einem verheißenen Land wie in „Kampfstern Galaktika“ oder auf dem Weg zurück in ihre Heimat wie in Voyager.

3. *Der Weltraum als Unterwelt.* Ein filmisches und ästhetisches Meisterwerk ist die Darstellung des fremden Raumschiffes, das die Alien-Brut in sich birgt, in Ridley Scotts „Alien“. Die Kulissen stammen von dem Schweizer Künstler H. R. Giger; sie sind Variationen der Grundformen des menschlichen Skeletts. Die beeindruckende Hintergrundszenerie ist ein einziger, in den Weltraum transponierter Totentanz. Und das auf einem unbekannten Planeten entdeckte fremde Schiff wiederum markiert – so legt es die ästhetische Symbolik nahe – den Eingang zur Unterwelt. Dramaturgisch wird diese Impression bestätigt durch den Gang der Handlung: Die Mannschaft kann, nachdem sie ihren Fuß in die Unterwelt gesetzt hat, dem bizarren Schattenreich des Todes nicht mehr entfliehen. Und auch die im Film einzig Überlebende dieses Horrors, Ellen Ripley, wird in den Fortsetzungen des Alienstoffes unter der Regie von James Cameron und David Fincher nie wieder richtig in das Reich der Lebenden zurückkehren können. Ihr Filmtod in „Alien 3“ ist die konsequente dramaturgische Umsetzung der Konzeption des Weltraums als Unterwelt. Der Weltraum als Unterwelt ist Ort der Einsamkeit, der Leere, der Schatten. Wie beklemmend sind die Aufnahmen des Raumschiffes Nostromo, das in „Alien 1“ mit einer im Kälteschlaf befindlichen Besatzung durch einen völlig leeren Weltraum gleitet. Der Weltraum als Unterwelt ist aber auch Ort der Strafe. Es wird eine Übertretung geahndet, eine Arroganz, die

glaubt, eine Technologie oder eine Biologie beherrschen zu können, die zu beherrschen der Mensch gar nicht in der Lage ist. Diese Bestrafung ist in der Science Fiction personifiziert oder hypostasiert; und es gibt überall mit Händen zu greifende dämonologische und satanologische Deutungsmuster: Das Alien beispielsweise ist der Protagonist eines Dämonen, das ein anderes Wesen vernichtet, indem es von ihm Besitz ergreift. Das Düstere des Schreckens ist gesteigert zu einem personifizierten Bösen.

4. *Der Weltraum als Olymp.* Der unendliche Weltraum ist in der Science Fiction nicht selten der physische Ersatz für eine metaphysische Unendlichkeit. Er ist Projektionsfläche vielgestaltiger Utopien: etwa der Hoffnung auf Vervollkommenung oder auf tiefere Einsicht in das Wesen des Seins. Er ist Ort der Götter, jener Wesen, die sich durch enormes Wissen und die Macht über Zeit und Sterblichkeit auszeichnen. In pointierter Weise gilt das zum Beispiel vom Star-Trek-Weltraum: Seine unendlichen Weiten bieten unerschöpfliche Möglichkeiten, die beschränkte Existenz des Menschen, sein beschränktes Wissen und seine beschränkte Daseinsform, aufzusprengen. Die Episoden handeln bisweilen von einem „Aufstieg“ der menschlichen Existenz, die dem patristischen Gedanken der „Theiosis“ (Gottwerdung) nahekomen: Die Filmcharaktere Wesley Crusher oder Kes beispielsweise erleben an sich einen „Evolutionssprung“, der ihre Natur so verändert, daß sie den Bedingungen von Raum und Zeit nicht mehr unterliegen.

Im siebten Star-Trek-Kinofilm („Treffen der Generationen“) sind Kirk und Picard in einem Energieband gefangen („Nexus“), das als Zustand reinsten Glücks ohne die Beschränkungen der Zeitlichkeit erlebt wird – eine ins Physische gewendete Version des christlichen Himmels? Die für eine vernünftige, aber nichtideologische wissenschaftliche Weltauffassung wichtigen Grenzlinien zwischen dem Physischen und dem Psychischen bzw. dem Objektiven und Subjektiven und schließlich dem Materiellen und dem Numinosen verschwinden. Und dies ist, wie Hans Jonas im Blick auf die Gnosis festgestellt hat (und manche Filme wie „Star Wars“ oder „Das fünfte Element“ sind ja mehr oder weniger gnostisch), ein deutliches Kennzeichen einer mythologischen Weltauffassung⁶. Sie wird wie in kaum einem anderen Genre in der Science Fiction trotz aller Technikverliebtheit heraufbeschworen.

Auf der Suche nach Gott

Das Verhältnis zwischen Science Fiction und Religion ist kompliziert. Die Situierung des Religiösen spiegelt mehr als andere Themen die Herkunft der Drehbuchautoren und der Regisseure. Ein Beispiel: Der relativ junge Kinofilm „Das fünfte Element“ rechnet sozusagen auch für die Zukunft mit dem Einfluß der ir-

dischen Weltreligionen; in einer flüchtigen Szene sehen wir einige ihrer Vertreter eingeblendet. Man erkennt hier den europäischen, sozusagen geschichtlich denkenden Film. Im Raumschiff Enterprise der nächsten Generation ist davon wenig zu spüren; es herrscht eine amerikanisch anmutende „political correctness“, die das Grundrecht der Religionsfreiheit in die Maxime einer Freiheit *von* der Religion umgekehrt hat⁷. Ja noch mehr: Religionen als konkrete kultische und soziale Systeme haben einen musealen und damit auch eher negativen Charakter. In soziologischer Hinsicht dienen sie – denken wir an den archaischen Messianismus der Klingonen oder an die Vorstellung einer „himmlischen Schatzkammer“ bei den radikalkapitalistischen Ferengi – der Bewältigung der eigenen Kontingenz (und hierfür sind in der Serie jeweils mythologische Ätiologien angedeutet, die nicht zufällig Mythologeme unserer irdischen Religionen und Religionsgeschichte aufnehmen) oder der Stabilisierung einer Gesellschaft etwa im Blick auf die nationale Identität. In dieser Hinsicht ähnelt die Bewertung der Religion durchaus zeitgenössischen religionssoziologischen Entwürfen⁸.

Die Weltanschauung von Star Trek ist also eher aufklärerisch: Religion wird nicht auf ihre Inhalte hin überprüft; nein – Religion ist allenfalls als Religiosität interessant, wenn sie „in den Grenzen der bloßen Vernunft“⁹ den Charakter einer Person bildet und der Ausbildung einer Ethik dient, die sich in das ungefragt als solches vorausgesetzte Hochethos der Star-Trek-Protagonistengesellschaft, der sogenannten „Föderation“, einfügt. Religion als System hingegen ist suspekt. Sie gehört einer niedrigeren kulturellen Stufe an.

Die funktionale Rolle der Religion, ihre Zuordnung zu weniger aufgeklärten und weniger freien Persönlichkeiten begegnet uns auch in anderen Filmen: Die vielgescholtene, aber beeindruckend düstere und insofern brillante zweite Fortsetzung des Alien-Epos, „Alien 3“, spielt auf einem Sträflingsplaneten, auf dem die persönlichkeitsgestörten, oft halbdebilen Insassen einer sektiererischen Version des Christentums anhängen; das „Alien“, ein in evolutionstheoretischer Hinsicht perfekter, aber absolut feindseliger Organismus, wird dann auch konsequent als apokalyptische Bestie interpretiert. Aber der aufgeklärte Geist weiß: Das ist nicht Satan, sondern „nur“ das vollkommene Produkt der Evolutionsgesetze. Die religiöse Interpretation dient der Dramaturgie.

Die funktionalistische Betrachtung der Religion ist jedoch nur eine Seite im Science Fiction; gerade jüngere Werke bieten ein anderes Bild, in dem das Aufklärungspathos verfliegen ist. Das läßt sich sehr gut an der Themenentwicklung der Raumschiff Enterprise-Ablegerserien „Deep Space Nine“ und „Voyager“ beobachten. Wir entdecken hier sogar eine gewisse Sympathie für Religion. So unterscheidet sich der Kommandant der Raumstation Deep Space Nine, Benjamin Sisko, vom distinguierten und distanzierten Raumschiffkapitän Jean-Luc Picard in einer grundsätzlichen Weise durch seinen Sendungsauftrag: Sisko wird im Pilotfilm „Emissary“ als „der Abgesandte“ der von den Bajoranern verehrten „Pro-

pheten“ vorgestellt. Diese Propheten sind in Wirklichkeit nichtlinear existierende, in einem Wurmloch (d.h. einem Tunnel durch Raum und Zeit) lebende Wesen. Aber diese sogenannte (physikalische) Wirklichkeit wird anders bewertet; sie ist nicht die allein gültige Realität, so wie ein nüchterner Picard in „Raumschiff Enterprise – das nächste Jahrhundert“ das vielleicht sehen würde; sie ist aus der Sicht der Hauptfigur Sisko eine alternative, aber gleichermaßen gültige Interpretation bestimmter Phänomene, eine ebenbürtige Benutzeroberfläche für einen interpretationsoffenen Datensatz.

Noch einmal anders gelagert ist das in der Ablegerserie „Voyager“; Catherine Janeway, der weibliche Kapitän, erinnert uns bezüglich der Gretchenfrage: „Wie hast Du’s mit der Religion?“ zunächst an den zurückhaltenden Picard, läßt sich aber im Laufe der Serie immer mehr auf eine religiöse Grundhaltung ein. Diese langsame Bekehrung (mit einer noch völlig offenen Richtung) verdankt sie ihrem filmischen Pendant, dem ersten Offizier Chakotay; in der Serie wird er als ein Charakter mit indianischer Abstammung geschildert, der die religiösen Praktiken seines Stammes pflegt und hochschätzt. Die Konturen der hier mehr oder weniger fiktional konstruierten Religion dürften so etwas wie die „Haus- und Hofreligion“ der Star-Trek-Serie sein – etwas, was als Weltanschauung allen vier Serien und auch den Kinofilmen mehr oder weniger explizit zugrunde liegt: nämlich eine eigenartige Mischung aus Animismus, Vitalismus und heideggerianischem Seinsmystizismus in Verbindung mit einer stoischen Naturauffassung und Ethik. Sie liegt von der Patchwork-Weltanschauung unserer Zeitgenossen, von ihren bisweilen diffusen religiösen Bedürfnissen und „metaphysischen Instinkten“ gar nicht so weit entfernt. Im Film drückt sich das immer häufiger mit bewußten und unbewußten Anspielungen auf mythologische und soteriologische Denk- bzw. Deutungsmuster aus.

Und Gott? Die Frage bleibt offen; aber es gibt Hinweise darauf, wo die Antwort zu suchen sein wird. Wie die klassische Mythologie handelt auch die „neue“ Mythologie von Göttern, Dämonen und Mittlerwesen. Sie unterscheiden sich – betrachtet man die Differenz einfach einmal ausgehend vom unterschiedlichen Koordinatensystem – in ihrer Situierung in einem unterschiedlichen Universum; im klassischen Mythos hat es unterschiedliche, vornehmlich supranaturalistische Qualitäten; in der Science Fiction ist es hauptsächlich physischer Art, wobei nicht oft genug hervorgehoben werden kann, daß das Physische hier permanent aufs Metaphysische hin aufgesprengt wird. Im physischen Universum von Star Trek zum Beispiel gibt es durchaus Götter. Da treffen etwa Kirk, Spock und McCoy in der klassischen Serie auf den vertriebenen griechischen Gott Apoll, der sich in den weiten Weltraum zurückgezogen hat, weil die Menschen ihm die Anbetung verweigerten. Ein entthronter Gott! Oder da unternimmt die klassische Besatzung der Enterprise im fünften Kinofilm eine Reise an den Rand des Universums, um Gott zu suchen; was sie finden, ist ein sehr mächtiges Wesen. Gott ist es frei-

lich nicht. Eher käme für diese Rolle eine sehr eigenwillige Filmfigur in Frage, die seit „Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert“ in regelmäßigen Abständen auch die Ablegerserien Deep Space Nine und Voyager „heimsucht“: Q. (Der Buchstabe Q steht vermutlich für das englische Wort „question“, Frage, womit angezeigt ist, daß dieses Wesen erstens die Rolle eines permanent Hinterfragenden spielt und daß zweitens seine eigentliche Natur offengelassen wird.)

Q ist ein Wesen, auf das die Gottesprädikate der klassischen Theologie genauso wie der analytischen Philosophie wenigstens zu einem gewissen Teil zutreffen: Er ist eine körperlose Person, hat schöpferische, ja allmächtige Kräfte, ist allwissend und nicht an die Zeitlinie gebunden, er ist frei und unsterblich¹⁰. Eine Eigenschaft allerdings fehlt ihm: Q ist nicht gütig. Eher ist er ein „lieber Gott“, der seinen Dienst quittiert hat – aus Langeweile – und nunmehr dazu übergegangen ist, seine Geschöpfe zu ärgern, ohne sie ernsthaft verletzen zu wollen. Er ärgert die Geschöpfe mit ihrer Endlichkeit, weil ihn seine eigene Unendlichkeit unendlich langweilt. Dieser Gott macht so einiges, was thematisch an Grundaussagen des christlichen Credo erinnert, bis dahin, daß er einen Sohn mit einer menschlichen Frau zeugen will (in der Voyager-Episode „Die Q-Krise“). Aber seine Taten sind von einer unglaublichen Schalkhaftigkeit begleitet, so daß allem, was er tut, der nötige (göttliche) Ernst fehlt. Sein Tun ist im wahrsten Sinn eine göttliche Komödie, über die allerdings nur er lachen kann.

Die Figur des Q – im Verlauf vieler Episoden erfährt man, daß es mehrere Qs gibt, die in einem Kontinuum leben – gibt eine Vielzahl von Rätseln auf, und man darf auf ihre filmische Weiterentwicklung gespannt sein; aber sie markiert auch die Stelle, wo die fiktionale Gestaltung einer möglichen Welt an ihre Grenze stößt, an der ihr eine Notwendigkeit begegnet, die sie als Fiktion ausweist und uns in die wirkliche Welt zurückverweist: Der Gottesbegriff ist notwendigerweise mit den Attributen der vollkommenen Güte und der radikalen Unendlichkeit verknüpft. Das erste Attribut zeigt, daß eine freie Kombination außergewöhnlicher Eigenschaften zwar zu einem Überwesen, aber nicht zu Gott führt, wenn nicht die Güte etwa im Sinn Platons das oberste Regulativ darstellt, das eine Mehrzahl abstrakter Eigenschaften zum Gottesbegriff synthetisiert. Das zweite Attribut wiederum zeigt im Sinne des Dionysius Areopágita, daß der Weg zu Gott zunächst über die Negation der Endlichkeit führt. Die auf sich selbst zurückgeworfene Endlichkeit ist der Einsatzpunkt, an dem auch jede noch so geschlossene Science-Fiction-Welt aufgebrochen wird. Das Überschreiten in ein absolutes Jenseits der Endlichkeit ist eine Möglichkeit, die sozusagen nur von der wirklichen Welt aus zu erreichen ist.

Wirklichkeit und Identität

Ein fundamentales Thema der Erkenntnistheorie und der Ontologie kreist um die Frage: Was ist Wirklichkeit? Die einfachen Verweise darauf, wie unproblematisch eine lebensweltliche Antwort auf diese Frage ist, zerschellen an ihrer skeptischen Radikalisierung: Was wäre, wenn alles nur Täuschung ist? Es gibt kaum schmackhaftere philosophische Leckerbissen als die, in denen die Science Fiction diese Grundfragen stellt und in radikaler Form illustriert. Der Film „Total Recall“ beispielsweise destruiert konsequent die Instanzen des Gedächtnisses und der (sensualistisch verstandenden) Erfahrung, von denen wir gewöhnlich eine Auskunft darüber erwarten, was denn nun wirklich ist. Und die Weise, wie das im Film geschieht, ist gar nicht so weit weg von René Descartes' universalem Zweifel in den berühmten „Meditationes de prima philosophia“. Auch Descartes verwendet ja so etwas wie Science Fiction (eigentlich müßten wir von Meta-Science Fiction sprechen), wenn er, um seinen Zweifel an der Sinneserfahrung auf die Spitze zu treiben, einen absolut übelwollenden Gott bemüht, der uns in allem hinters Licht zu führen versucht¹¹.

Die technische Gestaltung der Star-Trek-Serien beispielsweise läßt eine Vielzahl von Variationen über das Thema: „Was ist Wirklichkeit?“ zu. Da gibt es etwa das Holo-Deck, eine Art perfektes interaktives Fernsehen (eigentlich ein Nah-Sehen), das es einer Person ermöglicht, in jede beliebige fiktive, vorgegebene oder selbst entwickelte Handlung unmittelbar einzusteigen. Und viele Episoden handeln davon, wie die Schutzmechanismen dieser Technologie versagen, so daß die Hauptpersonen in einer Fiktion gefangen sind, die auf eine sehr unangenehme Weise real geworden ist. Aber nicht nur das Holo-Deck, auch kosmische Unfälle oder übelwollende Weltraumbewohner katapultieren die Hauptpersonen bisweilen in verschiedene alternative Wirklichkeiten, so daß am skeptischen Ende nur der Wahnsinn oder die Verzweiflung zu stehen scheinen. In der von Jonathan Frakes alias William T. Riker exzellent gespielten Folge „Phantasie oder Wahrheit“, deren englischer Titel „Frame of Mind“ (wörtlich: Rahmen des Geistes) sehr viel deutlicher einen Fingerzeig auf die philosophische Pointe enthält, geht es um jenen Führungsoffizier Riker, der zwischen Realitäten hin- und herwechselt und dadurch an den Rand des Wahnsinns getrieben wird: Einmal ist er an Bord des Raumschiffs Enterprise D, das andere Mal ist er Insasse einer Irrenanstalt, der nach Auskunft der Ärzte von Weltraumphantasien heimgesucht wird. In Wirklichkeit aber ist er Opfer eines üblen Experiments, bei dem ihm durch Drogen verschiedene mentale Zustände suggeriert werden.

Diese Folge illustriert und hinterfragt gleichzeitig zwei Grundtheorien der Philosophie, die auf die Frage: „Was ist ‚wirklich‘?“ eine Antwort geben wollen: Die Positionstheorie von Wirklichkeit geht davon aus, daß das als wirklich gelten kann, was mit einem anderen als wirklich erachteten Ereignis in einer gewissen

Beziehung steht. Die Qualitätstheorie von Wirklichkeit wiederum meint, wirklich sei eine (nicht notwendige) Eigenschaft von Ereignissen und hebe auf den Erfahrungsbezug und die Kohärenz mit anderen Erfahrungen ab¹². Beide Theorien haben ihre Probleme. Und die werden in der genannten Episode hervorragend illustriert: Die erste Theorie muß mittels einer mehr oder weniger willkürlich erscheinenden Setzung sagen, welches Ereignis (das als Ursprungs-Bezugsereignis gilt) nun als real anzusehen ist, so daß andere Ereignisse, die mit ihm in Verbindung stehen, ebenso als wirklich gelten können. Die zweite Theorie hat ihre Schwachstelle im Erfahrungsbegriff, weil uns die Erfahrung ihre Daten in einer schon interpretatorisch vorgeformten Weise, nie aber in Reinform darbietet, und in dem definitionsbedürftigen Kriterium der Kohärenz. Der in philosophischer Hinsicht nicht uninteressante Ausweg aus diesem Dilemma ist in dieser wie in anderen Star-Trek-Episoden eine Art komparativer Methode: Wirklich ist das, was sowohl eine größere Anzahl von Beziehungen (etwa kausaler Art) zu anderen, als wirklich schon erachteten Ereignissen als auch eine größere Kohärenz mit schon gemachten Erfahrungen aufweisen kann und so die Integration verschiedener Teilereignisse in das Gesamtbild einer (singulären) Wirklichkeit erlaubt; das geht manchmal eben nur, wenn bestimmte Ereignisse als Suggestionen, holographische Fiktionen usw. beurteilt werden.

Ein zweites, erkenntnistheoretisches und ontologisches Problem ist mit der Frage: „Was ist Identität?“ angerissen. Dabei geht es näherhin um die Identität eines Objektes oder einer Person in einem Universum, das nicht so bleibt, wie es ist, sondern ständig im Fluß ist. Paul Ricœur hat im Blick auf das analytisch konzipierte Werk „Reasons and Persons“ von Derek Parfit¹³ auf die wichtige Funktion der narrativen Rekonstruktion und Antizipation (und damit der Fiktion) in der Frage nach Identität (hier vor allem personaler Identität) hingewiesen; der Science Fiction kommt dabei eine schier unentbehrliche Rolle zu¹⁴. Dies wird bestätigt durch den konkreten Blick in eine philosophische Vorlage, die das komplexe Problem der Identität diskutiert. Als Beispiel sollen Robert Nozicks „Philosophical Explanations“¹⁵ dienen. Hier ist, um das Problem der Identität in seiner Schärfe überhaupt in den Blick zu bekommen, von Translokationen (ähnlich dem „Beamen“ in Raumschiff Enterprise), Zwillingsparadoxia oder Gehirntransplantationen die Rede. All das sind Fälle, die in nicht wenigen Science-Fiction-Filmen oder -Serienepisoden thematisiert und mit nicht geringem philosophischen Geschick durchgespielt werden. Mit Ricœur werden wir sogar einräumen müssen, daß die Bewährung einer ontologischen Lösungsstrategie für dieses schwierige Problem gar nicht ohne Science Fiction, d. h. ohne das Fingieren extremer Situationen, zu haben ist.

Ein gelungenes Beispiel für diese illustrative Kraft ist die Voyager-Episode „Die Verdoppelung“. Wie es der Titel nahelegt, geht es um eine Art Zwillingsparadox: Durch ein ungewöhnliches physikalisches Ereignis wird das Raumschiff

Voyager komplett (mit allen Personen und Gegenständen an Bord) verdoppelt; einige Personen sterben im Lauf der Geschichte und werden durch ihre Doppelgänger ersetzt. Am Ende der Episode muß sogar eines der beiden Raumschiffe zerstört werden, während eine andere, schwer angeschlagene Voyager ihre Reise durch den Weltraum fortsetzen kann, und der verwirrte Zuschauer fragt sich: Welches Schiff ist nun die „richtige“ Voyager, welche Person ist nun das „richtige“ Besatzungsmitglied? Dieser Extremfall eines nichtlinearen Werde-Prozesses zeigt die Aporien, mit denen eine klassische Ontologie zu kämpfen hat, die davon ausgeht, daß die Identität eines individuellen Objektes in seinem Wesen zu suchen ist¹⁶, das sich im Grunde nicht ändert, sondern allen Änderungen zugrunde liegt. Die Lösung der Film-Episode rückt nahe an das heran, was Robert Nozick vorgeschlagen hat: eine anti-essentialistische Auffassung, die nicht von einem geheimnisvoll anmutenden „Wesen“ der Dinge ausgeht, sondern davon, daß individuelle Weltobjekte institutionelle Größen sind, die von unserem (sprachlichen) Umgang mit der Welt abhängen¹⁷. Identität bemißt sich dann nicht an einem ominösen Wesen, sondern an jenen Kriterien, die wir aus wohlüberlegten Gründen dafür veranschlagt haben; ja, wir sind gezwungen, ein möglichst engmaschiges Netz dieser Kriterien zu entwickeln. Aber manchmal kann es sein – wie es die Extrembeispiele der Science Fiction nahelegen –, daß bestimmte Kriterien von anderen Kriterien überboten werden und die Identität eines Objektes einen Sprung vollzieht.

Ethische Brennpunkte: Personsein und „Menschen“-Rechte

Neben dem Gebiet der theoretischen Philosophie findet natürlich auch der Bereich der praktischen Philosophie breiten Niederschlag in der Science Fiction. Im Star-Trek-Universum werden neben vielfältigen, für dieses Genre geradezu klassischen Themen aus dem Bereich der individuellen Ethik wie etwa Pflicht, Ehre, Treue oder Freundschaft auch Fragen aus der Sozialethik aufgegriffen; wirtschaftsethische Fragestellungen werden ebenso verhandelt wie Probleme des Umweltschutzes und der Ökologie, und auch rechts- und staatsphilosophische Thematiken kommen nicht zu kurz. Dabei sind im Zusammenhang ethischer Fragestellungen vor allem zwei Methoden zu erwähnen: Zum einen werden neue Völker und Rassen eingeführt, in denen bestimmte Eigenschaften in besonderer Weise – geradezu „chemisch rein“ – und oft auf Kosten anderer Charakterzüge verwirklicht sind. Ein zweites Mittel ist die hochentwickelte Technik des Star-Trek-Kosmos, die es ermöglicht, viele Probleme von philosophischem Interesse pointiert zu präsentieren oder sie gar erst hervorruft: etwa einen Androiden, der so hoch entwickelt ist, daß er danach strebt, wie ein Mensch zu werden, was für ihn vor allem bedeutet, Gefühle zu entwickeln; das Holo-Deck, also eine Vor-

richtung zur Erzeugung einer hochentwickelten virtuellen Realität, die jede gewünschte Umgebung und jede gewünschte Person simulieren kann; eine Technik (verbunden mit „Raumunfällen“), durch die Zeitsprünge oder Ausflüge in parallele Universen hervorgerufen und ermöglicht werden; schließlich eine computer-generierte, holographische Projektion, die ein Eigenleben entwickelt. Dadurch können nicht nur Probleme der theoretischen Philosophie etwa im Bereich der „personal identity“ oder von Kausalitätstheorien (vor allem in Verbindung mit Zeitreisen) in Szene gesetzt, sondern auch ethische Fragestellungen illustriert werden.

Als Beispiel kann dafür etwa die Episode „Der Schwarm“ der Fernsehserie *Voyager* dienen, deren Inhalt in seinen wesentlichen Zügen kurz dargestellt werden soll: Eingebaut in eine Rahmenhandlung, die für den hier diskutierten Fall unerheblich ist, stellt sich für die Besatzung der *Voyager* das Problem, daß sich ihre medizinische Versorgung als gefährdet erweist. Als nämlich das Schiff in einen entlegenen Teil des Weltalls geschleudert wurde, wobei das gesamte Personal der Krankenstation ums Leben kam, wurde das „medizinische holographische Notfallprogramm“ (kurz der „Holo-Doc“ genannt) gestartet, eine vom Computer generierte, holographische Projektion eines Arztes, die die Besatzung medizinisch betreut. Dieser Holo-Doc zeigt nun fortschreitenden Gedächtnisverlust und ist dadurch nicht mehr in der Lage, die Besatzung angemessen medizinisch zu versorgen. Die Untersuchung durch die Chefingenieurin ergibt, daß die Störung des Programms verursacht wird durch die vom Holo-Doc gemachten Erfahrungen, die den Speicher des Programms überlasten und so Störungen verursachen, die letztlich zum kompletten, irreparablen Ausfall des Programms führen würden. Abhilfe könnte nur der Neustart des Programms bringen, was aber den Verlust sämtlicher Erfahrungen, Erinnerungen und Charakterzüge des Holo-Docs mit sich bringen würde. Auf den Einwand eines Teils der Besatzung hin, daß dies den Verlust der Persönlichkeit des Doktors bedeuten würde, wird nach einer anderen Alternative gesucht, um die „Person“ des holographischen Arztes zu retten.

Akzeptiert man die fiktionalen Vorgaben („denkende“ Computer, die Verschmelzung von Hologrammen usw.), ergeben sich nicht nur für die theoretische Philosophie bedeutsame Fragen wie etwa nach der Möglichkeit künstlicher Intelligenz¹⁸, sondern auch die ethisch bedeutsame Frage nach dem Status und der Persönlichkeit künstlicher Intelligenz. Diese ist jedoch nicht nur für zukünftige Generationen mit weiter entwickelter Technologie von Bedeutung, sondern unter etwas veränderten Vorzeichen auch für die heutige Zeit: Verbindet man nämlich das Recht auf Leben oder die Schutzwürdigkeit des Lebens mit dem Status der Person, so hängt von der Antwort auf die Frage „Wer ist Person?“ das jeweilige moralische Verhalten ab. So ist etwa der Status menschlicher Zygoten, Embryonen und Föten, geistig Schwerbehinderter oder irreversibel Komatöser, also nur noch

vegetativ Überlebender, Gegenstand der aktuellen medizinethischen Diskussion. Die radikalen Antworten, die etwa der australische Philosoph und Ethiker Peter Singer gibt, zeigen die Brisanz dieser Fragestellung auf.

Die Antwort auf die Frage nach den Kriterien des Personalität, die in der geschilderten Episode gegeben wird, kann allerdings nicht überzeugen. Sie besteht letztlich in der Position, die sich schon bei John Locke findet:

Person bedeutet für ihn „ein denkendes, verständiges Wesen, das Vernunft und Überlegung besitzt und sich selbst als sich selbst betrachten kann. Das heißt, es erfaßt sich als dasselbe Ding, das zu verschiedenen Zeiten und zu verschiedenen Orten denkt. Das geschieht lediglich durch das Bewußtsein, das vom Denken untrennbar ist und ... zu dessen Wesen gehört. ... Denn da das Bewußtsein das Denken stets begleitet und jeden zu dem macht, was er sein Selbst nennt und wodurch er sich von allen anderen denkenden Wesen unterscheidet, so besteht hierin allein die Identität der Person, das heißt das Sich-Selbst-Gleich-Bleiben eines vernünftigen Wesens.“¹⁹

Dieser so gewonnene Personbegriff kann aber nicht die ihm zugeordnete praktische Aufgabe erfüllen: So leidet der Holo-Doc ja gerade unter fortschreitendem Gedächtnisverlust, so daß er schließlich nicht einmal mehr die Besatzungsmitglieder identifizieren kann, geschweige denn „sich selbst als sich selbst betrachten kann“, da er von seiner Identität und seinen Aufgaben keine Erinnerung mehr besitzt. Vor einem ähnlichen Problem steht auch Locke, wenn er die Rechte wie etwa das Recht auf Leben in bezug auf Unmündige und Nichtzurechnungsfähige zu etablieren hat. Er greift hierbei nicht auf den Personbegriff, sondern auf den Artbegriff zurück, den er mit den Begriffen der Schöpfung und des Eigentums Gottes an seinen Geschöpfen als normativ legitimiert. So sind schwer Mißgebildete einer Zwischenart zuzuordnen, die zu schützen ist, weil sie Eigentum Gottes ist²⁰. Dieser Weg ist aber in der geschilderten Episode versperrt, da es sich in diesem Fall um künstliche Intelligenz handelt.

Die Frage nach Status und Personalität künstlicher Intelligenz wird auch in der Episode „Wem gehört Data?“ der Serie „Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert“ gestellt. In dieser Episode sollen nach dem Vorbild des hochentwickelten Androiden Data, des zweiten Offiziers der Enterprise D, weitere Androiden gebaut werden. Dazu ist zuerst eine genaue Analyse Datas notwendig. Der verantwortliche Wissenschaftler Bruce Maddox kann jedoch nicht garantieren, daß dieser dabei keinen Schaden nehmen wird. Als sich Data daraufhin weigert, an den geplanten Experimenten teilzunehmen, versucht Maddox, Datas Selbstbestimmungsrecht mit Hinweis auf seine artifizielle, von Menschen geschaffene Existenz zu negieren und im Namen der Föderation das Eigentumsrecht an Data zu beanspruchen. Diese Rechtsansprüche sollen im Rahmen einer Verhandlung entschieden werden.

Auch in dieser Episode wird eine ähnliche Antwort auf die Frage nach den Kriterien von Personalität gegeben wie in der zuvor geschilderten. Im Verlauf der Verhandlung wird nämlich wiederum – wenn auch nicht explizit – auf J. Lockes

Philosophie zurückgegriffen: Maddox nennt bei seiner Befragung als Kriterien des Person-Seins Intelligenz, Selbstbewußtsein und Bewußtsein. Er argumentiert, daß dies nur Eigenschaften biologischer Organismen sein können. Da diese Schlüsselkriterien nach der Überzeugung des Gerichts jedoch auch dem Androiden Data zugesprochen werden müssen, erkennt es ihm Persönlichkeitsrechte wie etwa das umstrittene Recht auf Selbstbestimmung zu. Zugleich wird Data als „neue Lebensform“ bzw. „neue Rasse“ anerkannt.

Die Probleme einer derartigen Erweiterung und Universalisierung des „Menschen“rechtsbegriffs finden allerdings auch hier keine Erwähnung. Das Kriterium der Intelligenz stellt nämlich eine Abkehr von der derzeitigen Position dar, die jedem Menschen mit seiner Geburt auch Personrechte zugesteht. Wenn aber der Rechtsstatus einer Person von ihrem Intelligenzgebrauch abhängt, tauchen verschiedene Fragen auf: Ab welcher Intelligenzstufe oder welchem Intelligenzquotienten oder – bleibt man beim Beispiel künstlicher Intelligenz – ab welcher Rechenleistung müssen Personrechte zugeschrieben werden? Welcher Status kommt den nicht, nicht mehr oder vorübergehend nicht vernunftbegabten Exemplaren einer Lebensform zu, deren vernunftbegabte Vertreter Personrechte besitzen?

Noch einmal: Mögliche Welten

Wir hatten am Anfang versucht, uns dem Phänomen Science Fiction von dem logisch-ontologischen Konzept möglicher Welten zu nähern. Überlagern wir diesen modallogischen Ausdruck mit dem konstruktivistisch anmutenden Ansatz Nelson Goodmans, so dürfen wir den Ausdruck „Welt“ in einem durchaus weiten Sinn verwenden und von Textwelten, Welten der Kunst und Welten des Films sprechen. Es ist dann auch gar nicht mehr so einfach, anzugeben, wo wir uns jetzt, d. h. in welcher Welt wir uns gerade befinden. Diese Schwierigkeit markiert zugleich eine ontologische Anstößigkeit, weil es als Unausgegorenheit, wenn nicht gar als Widerspruch aufzufassen ist, wenn wir behaupteten, in verschiedenen Welten zu Hause zu sein. Intuitiv gehen wir von *einer* Welt und *einer* Wirklichkeit aus. Aber wo und wie ist diese Wirklichkeit? Es ist ein Zeichen unserer Zeit, daß uns die Homogenität unserer Welt abhanden gekommen ist: Bereiche wie unsere Alltagsauffassung von Wirklichkeit, Wissenschaft und Religion driften immer weiter auseinander – bis dahin, daß sie nicht mehr Teilbezirke einer Welt, sondern eigene Welten bilden, die in sich geschlossene alternative „Wirklichkeiten“ darstellen, welche sich uns, solange wir auf der Suche nach unserer Welt sind, als Möglichkeiten darbieten.

Der Weg zu dem, was wirklich ist, wird uns nicht ohne Vernunft gelingen, auch wenn deren Universalität (d. h. Welten vermittelnde und verbindende Kraft) bisweilen bestritten wird. Aber diese Vernunft ist in ihrer Wirklichkeitserfassung

wesentlich kreativer und imaginationsfreudiger, als man meinen könnte. Sie braucht ihre Geschichten, Fiktionen und Mythen. Und manche ihrer Themen, das wußte schon Platon, lassen sich gar nicht ohne den Mythos darstellen: etwa die Grundfragen der Metaphysik. Hier scheint nur die imaginative Kraft des Mythos in der Lage zu sein, etwas zur Aussage zu bringen, was in der Geradlinigkeit der feststellenden Sprache an deren Vergegenständlichungsdrang scheitert. Die Innovation, die die Sprache braucht, um sich von dieser Tendenz lösen zu können, dürfte auch nur aus der Imagination und Fiktion zu holen sein. Und so kommt es, daß Mythen ihren festen Ort haben, wo es um Transzendenz oder Identität geht – egal ob diese Themen nun philosophisch, religiös-theologisch, politisch oder auch psychologisch durchgespielt werden.

Vor diesem Hintergrund hat Science Fiction als „neue Mythologie“, die (wie auch anders) eine Vielzahl klassischer Mythen (mehr oder weniger gekonnt) in sich aufnimmt und neu kombiniert, eine eigene Dignität. Problematische Aspekte kommen erst dann herein, wenn sich dieses Genre auf die Aufgabe einer Darstellung von Utopien kapriziert oder sich als (oft leicht zu durchschauender) ätiologischer Mythos (in futuristischem Gewande) für ein bestimmtes nationales Sendungsbewußtsein gebärdet (das gilt von nicht wenigen Science-Fiction-Filmen wie zum Beispiel „Independence Day“, „Deep Impact“ u. ä., die von einem zum Teil penetranten Amerikanismus getränkt sind). Hier kann das buchstäbliche Verständnis der Science Fiction wie jedes buchstäbliche Verständnis von Mythologemen in Abwege führen bis hin zu einer Flucht aus jener Wirklichkeit, die wir kraft unserer Vernunft erreichen und dank unserer Imagination bewohnen können.

ANMERKUNGEN

¹ G. W. Leibniz, Die Theodizee. Von der Güte Gottes, der Freiheit des Menschen u. dem Ursprung des Übels, Werkausgabe Bd. 2.1 (Frankfurt 1996) 221–225.

² D. Lewis, On the Plurality of Worlds (Oxford 1986).

³ N. Goodman: Ways of Worldmaking (Hassocks 1978).

⁴ Vgl. dazu P. Ricoeur, Zeit u. Erzählung, 3 Bde (München 1988–1991).

⁵ Platon, Phaidros 245–253.

⁶ H. Jonas, Gnosis u. spätantiker Geist (Göttingen ³1964) bes. 94–145; ähnlich, wenn auch unabhängig davon: F. v. Kutschera, Vernunft u. Glaube (Berlin 1990) 140–168.

⁷ Th. Richards, Star Trek. Die Philosophie eines Universums (München 1998) 180–185.

⁸ Vgl. dazu nur als grobe Anhaltspunkte Th. Luckmann, Das Problem der Religion in der modernen Gesellschaft. Institution, Person u. Weltanschauung (Freiburg 1963); P. L. Berger, Der Zwang zur Häresie. Religion in der pluralistischen Gesellschaft (Frankfurt 1980); N. Luhmann, Funktion der Religion (Frankfurt 1982); H. Lübbe, Religion nach der Aufklärung (Graz 1986).

⁹ I. Kant, Die Religion innerhalb der Grenzen der bloßen Vernunft, in: Werkausgabe Bd. IV: Schriften zur Ethik u. Religionsphilosophie, hg. v. W. Weischedel (Darmstadt 1963) 645–879.

¹⁰ Vgl. exemplarisch R. Swinburne, *The Coherence of Theism* (Oxford 1977) 2.

¹¹ R. Descartes, *Meditationes* I–II.

¹² Vgl. dazu als Übersicht U. Meixner, *Ereignis u. Substanz. Die Metaphysik von Realität u. Realisation* (Paderborn 1997) 52–86.

¹³ D. Parfit, *Reasons and Person* (Oxford 1984).

¹⁴ P. Ricœur, *Das Selbst als ein Anderer* (München 1996) 165 f. u. 185 f.

¹⁵ R. Nozick, *Philosophical Explanations* (Oxford 1981) 27–70.

¹⁶ Aristoteles, *Metaphysik* Z 1033 a24 – b19.

¹⁷ Nozick (A. 15) 29–37.

¹⁸ Vgl. stellvertretend für geradezu unzählige Publikationen zu diesem Thema J.R. Searle, *Künstliche Intelligenz I: Ist der menschliche Geist ein Computerprogramm?*; P. Churchland, *Künstliche Intelligenz II: Ist eine denkende Maschine möglich?*, in: *Spektrum der Wissenschaft*, März 1990, 40–55. Hier werden zustimmende wie ablehnende Positionen in allgemeinverständlicher Weise abgehandelt.

¹⁹ J. Locke, *Über den menschlichen Verstand*, 2 Bde. (Hamburg 1968) hier Bd. 1, 419 f.

²⁰ Ebd. Bd. 2, 226 ff. Vgl. auch L. Honnfelder, *Der Streit um die Person in der Ethik*, in: *PhJ* 100 (1993) 246–265, hier 248 f.