

Dear reader,

This is an Accepted Manuscript that has been published in: *Virtuelle Bioethik. Ein reales Problem?* edited by Lukas Ohly.

The document does not include the final publisher's layout or pagination.

Original publication:

Ohly, Lukas

„Playing God“. Zur virtuellen Dimension einer bioethischen Metapher

in: Lukas Ohly (ed.), *Virtuelle Bioethik. Ein reales Problem?* pp. 75–99

Frankfurt a. M / Berlin / Bern / Bruxelles: Peter Lang 2015

URL: <https://www.peterlang.com/document/1048835>

Access to the published version may require subscription.

Published in accordance with the policy of Peter Lang: <https://www.peterlang.com/repository-policy/>

Your IxTheo team



**Lukas Ohly**

## **„Playing God“. Zur virtuellen Dimension einer bioethischen Metapher**

### **Einleitung**

Virtuelle Realitäten zeichnen sich durch eine Aufweichung klassischer Differenzen aus: Die Immersionskraft<sup>1</sup> virtueller Medien erzeugt beim Subjekt eine Unschärfe in der Frage, wofür es aktuell verantwortlich ist. Als ich Studierende in einer Vorlesung gefragt hatte, wie viele von ihnen gerade online sind, hatten sich 80 Prozent dazu bekannt. Meine Anschlussfrage, ob sie aktuell mehr verantwortungsvolle Präsenz für die Vorlesung zeigen würden oder für die Situation, in der sie gerade medial kommunizierten, erbrachte ein Ergebnis von Unklarheit: Nur vereinzelt fühlten sich die Kommilitoninnen und Kommilitonen für die Vorlesung verantwortlich; es waren aber auch nur ebenso viele, die sich für die Kommunikationssituation mit ihren aktuellen Smartphone-Partnern verantwortlich fühlten. Der große Rest wusste nicht, wie er sich entscheiden sollte. Es herrschte eine Sowohl-als-auch-Stimmung vor, die aber ebenso gut eine Weder-noch-Stimmung sein konnte. Mit virtuellen Kommunikationsmöglichkeiten werden ethische Hemmschwellen ebenso aufgebaut wie sie abgebaut werden. Dadurch bleibt nicht etwa alles beim Alten, sondern konkrete Verantwortung erodiert zugunsten einer unbestimmten Stimmung, irgendwie überall dabei sein zu müssen.

Solche Unschärfen begegnen wieder in bioethischen Diskursen: Der Unterschied zwischen Heilen und Optimieren verschwimmt ebenso wie die Differenz von Handeln und Unterlassen, von aktiver und passiver Sterbehilfe und schließlich sogar die Differenz zwischen Körper und Geist. Wenn das Gehirn die Schnittstelle von Körper und Geist ist, dann besitzt es ebenso eine Sowohl-als-auch-Struktur, die sogleich in eine Weder-noch-Struktur kippen kann. Als informationsverarbeitendes System generiert es eine Einheit, die weder der einen noch der anderen Seite zuzuschlagen ist, aber beide synthetisiert: Information ist die paradoxe hypostatische Union von zwei Naturen, die unvermischt und ungetrennt in dieser Schnittstelle zusammenliegen. Durch die „Schnittstelle“ Gehirn verlieren die Differenzpole ihre klassische Bedeutung und erhalten ein Janusgesicht: Der Geist wird körperlich simulierbar, während der Körper aus dem Blickwinkel des Datentransfers betrachtet wird. Schon der Körper ist „Hardware“ und „Software“ zugleich: Als Repräsentation wird er selbst kopierbar. Geist und Körper werden auf diese Weise informationstheoretisch dimensional erweitert. Zugleich wird Sinn auf Information reduziert. Jenseits des Kopierbaren tritt kein Sinnereignis auf. Im Folgenden werde ich die These vertreten, dass genau diese Unschärfen mit religiösen Skrupeln assoziiert sind, die in nahezu allen bioethischen Debatten auftreten und mit dem Stichwort „Playing God“ markiert werden. In meinem Beitrag geht es also darum, ein hermeneutisches Muster von „Playing God“-Argumenten zu rekonstruieren, das auch dann valide ist, wenn es den Vertretern dieser Argumente bislang nicht bewusst gewesen ist. Bislang besteht in der Literatur eine Uneindeutigkeit über die Genese und Bedeutung des „Playing God“-Motivs in der Bioethik. Teilweise wird es auf schöpfungstheologisch

---

<sup>1</sup> *Clemens Breuer*: Virtualität und Fortschritt. Moraltheologische Anmerkungen zur virtuellen computergenerierten 3-D-Rekonstruktion menschlicher Embryonen; in: *Peter Roth* u.a.: Die Anwesenheit des Abwesenden. Theologische Annäherungen an Begriff und Phänomene von Virtualität; Augsburg 2000; 157-171, 158; *André Nusselder*: Interface Fantasy. A Lacanian Cyborg Ontology; Cambridge, Massachusetts London 2009, 36; *Sherry Turkle*: Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other; New York 2011, 285.

inadäquate<sup>2</sup>, säkulare<sup>3</sup>, naturalistische<sup>4</sup> oder einfach emotionale<sup>5</sup> Abwehrreaktionen zurückgeführt. Nach meiner Interpretation bringen „Playing God“-Argumente hingegen einen wichtigen schöpfungsethischen Aspekt ein, der sich auch phänomenologisch unterstützen lässt: Sie zeigen entweder auf, wie sehr biotechnologische Möglichkeiten virtuelle Unschärfen erzeugen und damit einen Platz beanspruchen, der nur der schöpferischen Kraft Gottes vorbehalten ist. Oder sie entwerfen selbst diese Unschärfen, weil sie darin eine Vollzugsform schöpferischer Kraft zum Ausdruck bringen, die bei bioethischen Problemen angetastet wird. Ohne meinem Beweisgang vorzugreifen, bedarf diese These doch bereits jetzt einer Erläuterung: Schöpferische Prozesse bewegen sich – mit Sören Kierkegaard<sup>6</sup> – auf ungegenständlichen Übergängen zwischen Möglichkeit und Wirklichkeit und fügen sich keiner statischen Logik.<sup>7</sup> Sie besitzen darum eine kreative Indifferenz, die sich aber nichtsdestotrotz produktiv in der Wirklichkeit niederschlägt und dort zu klaren Konturen gegenständlicher Art führt. Werden nun solche Übergänge virtuell erzeugt, so besetzen Virtualisierungstechniken eine Rolle, die Gott zukommt. „Virtuelle Realität“ bedeutet dann, dass die Wirklichkeit nur noch in den Indifferenzen der Übergänge *besteht und diese auf Dauer stellt*. Sie materialisiert damit die Indifferenz und zerstört Konturen auf der begrifflichen und gegenständlichen Ebene.

Bioethische Probleme und Positionen verwischen somit auch das Verständnis von Leben, Mensch und Bewusstsein. Dabei entsteht jeweils etwas Drittes, das zwischen Sowohl-als-Auch und Weder-Noch schwankt. Dies werde ich an typischen bioethischen Problemstellungen nachzeichnen.

Dabei wird sich der erste Abschnitt ausführlicher mit neurowissenschaftlichen oder -philosophischen Beispielen beschäftigen, die virtuelle Techniken mit der Hirntätigkeit kombinieren. Daran soll deutlich werden, wie sehr bioethische Themen durch ihre Nähe zur Virtualisierung das religiöse Muster „Playing God“ affizieren. Ich werde dazu das Phänomen des religiösen Übergangs als Widerfahrnscharakter von Widerfahrnissen darstellen. Wie sehr der Widerfahrnscharakter von Widerfahrnissen in biotechnischen Problemen angetastet wird oder typischen bioethischen Argumentationsmustern zugrunde liegt, soll in einem zweiten Abschnitt vertiefter erläutert werden. Hier werde ich mich nur skizzenhaft bei einzelnen bioethischen Feldern aufhalten, um den hermeneutischen Ertrag des ersten Abschnitts für andere typische Themenfelder der Bioethik anzudeuten. Mein Beitrag erschöpft sich in dieser metaethischen Darstellung, die allenfalls kurz die abschließende normativ-ethische Frage streift, ob die virtuelle Transformation von Lebens- und Menschenbildern in der Bioethik den Menschen eher gefährdet, ihm nützlich ist oder ihm schließlich gleichgültig bleiben kann, weil er „real“ davon unbetroffen ist.

## **Menschliches Erleben und die Virtualisierung des Geistes**

Google bietet seit 2014 die Brille Google-Glass zum Verkauf an: Wer sie aufsetzt, bekommt überall, wo er sich gerade aufhält, Informationen auf den Brillengläsern über die Sehenswürdigkeiten, die es gerade zu sehen gibt. Zugleich navigiert Google-Glass den Nutzer

---

<sup>2</sup> Peter Dabrock: Playing God? Synthetic biology as a theological and ethical challenge; Syst Synth. Biol 3/2009, 47–54, 51.

<sup>3</sup> Ted Peters: Proleptic Ethics vs. Stop Sign Ethics: Theology and Future of Genetics; Svensk Teologisk Kvartalskrift 83/2007, 146–168, 151, 165.

<sup>4</sup> Willem B. Drees: „Playing God? Yes!“ Religion in the Light of Technology; Zygon 37/2002, 643–654, 652f.

<sup>5</sup> Drees: „Playing God? Yes!“, 651.

<sup>6</sup> Sören Kierkegaard: Unwissenschaftliche Nachschrift Zweiter Teil; übersetzt v. Hans Martin Junghans; Düsseldorf/Köln 1958, 46.

<sup>7</sup> Kierkegaard: Der Begriff Angst; hg. v. Ernesto Grassi unter Mitarbeit v. Walter Hess; übersetzt v. Lieselotte Richter; o.O. 1963<sup>2</sup>, 16.

nach Interesse. Das natürliche Gesichtsfeld wird dabei virtualisiert. Die eigenen Augen bekommen eine navigierende Kommentierung.<sup>8</sup> Durch solche Erweiterungen von Nutzungsmöglichkeiten werden zugleich Reduktionen vorgenommen. Das Gesichtsfeld wird nämlich auf standardisierbare Wahrnehmungen reduziert. Wer eine Sehenswürdigkeit bewundern oder auf etwas sein Augenmerk richten möchte, was nicht durch Google-Glass kommentiert wird, wird geradezu vom Informationsangebot der Brille gestört. Dem menschlichen Auge werden stattdessen Reize in Aussicht gestellt, die datentechnisch verarbeitbar sind. Das Auge wird damit selbst ein Teil dieser Standardisierung. Man muss schon die Brille wieder absetzen, um den anderen Blick wiederzugewinnen. Aber das Absetzen der Brille befindet sich außerhalb des Datenhorizonts. Es ist weder informationstechnisch vorgesehen noch biotechnisch. Eine Brille ist medizintechnisch eine Prothese, für die gilt, dass sie zum Körper gehört und somit nicht „abgestellt“ werden soll – allenfalls sofern der Mensch es sich leisten kann, die entsprechende *Körperfunktion* „abzustellen“ (etwa beim Schlafen). Wird nun in die Prothese eine Informationstechnik eingesetzt, so wird Information prothetisch in den Körper implantiert. Zwischen Mensch und Maschine verschwimmen informationstechnisch Unterschiede, die auf der begrifflichen Ebene noch vorgenommen werden. Der Mensch wird ein Bündel von Informationen. Es ist denkbar, dass anstelle von Google-Glass ein navigierendes Implantat ins Gehirn eingesetzt wird, also ein Chip, der das Subjekt direkt im Gehirn mit allen Informationen versorgt. Das führt dann zu Zwischenwesen, die sich nicht mehr eindeutig der Ebene des Materiellen oder des Geistigen zuordnen lassen. Denn: Was geht in einem Subjekt vor, wenn die Prothese der Information in seinen Körper geschoben wird? Denkt das Subjekt die Information, die es hat? Oder hat es sie sogar, ohne dass es sie denken muss? Ist also die Information dem Subjekt verfügbar, oder ist sie etwas Unverfügbares *in ihm*? Dieser Unterschied wird virtuell eingeebnet. Das Selbsterleben ist ab jetzt abgelöst vom eigenen Körpererleben. Im Körper kommt die Information so vor, dass das Subjekt sie auch hat, ohne dass es sie denken muss. Das heißt zum einen, dass das subjektive Selbsterleben (die subjektive Qualität) entkoppelt wird von dem, *was* das Subjekt erlebt (der Gehalt). Es heißt zum anderen, dass auch der Körper seine materielle „Härte“ verliert. Er wird durch Information ersetzt<sup>9</sup>, also durch etwas Drittes zwischen Geist und Materie. Die Virtuelle Realität erzeugt Anwendungsbereiche, in denen man auf solche Konstellationen trifft. Plötzlich befindet man sich auf einer dritten Ebene zwischen dem Geistigen und Materiellen, die nicht einfach das Geistige materiell manipuliert, sondern zugleich das Materielle informationstechnisch konfiguriert. Das Subjekt bemerkt die Information, die in ihm auftaucht, ohne dass es erlebt, dass diese Information *in ihm geworden* ist. Sie ist in ihm, ohne in ihm geworden zu sein. Das Gewordensein eigenen Wissens muss aber miterlebt werden, damit es zur *Aneignung* von Information kommt.<sup>10</sup> Was passiert nun, wenn dieser Prozess der Aneignung übersprungen wird? Zwar wird vermutlich das Subjekt nicht erleben, dass jemand anderes in ihm denkt und es folglich kein Ich mehr ist. Vielmehr wird für das Subjekt der Unterschied zwischen angeeigneter Information und bloß vorhandener aber nicht abgerufener Information ununterscheidbar. Dem Subjekt sind auch solche Informationen präsent, die es nicht abrufen kann. Der Informationsfluss fließt durch das Subjekt hindurch, das die Information zwar registriert, sie aber dabei nicht aneignet.

---

<sup>8</sup> Miriam Meckel: Mensch wird Maschine; DIE ZEIT 27/2012, 13.

<sup>9</sup> Slavoj Žižek: Körperlose Organe. Bausteine für eine Begegnung zwischen Deleuze und Lacan; Frankfurt 2005, 42.

<sup>10</sup> Wolfgang Hogebe: Metaphysik und Mantik. Die Deutungsnatur des Menschen (Systeme Orphique de Iena); Berlin 2013<sup>2</sup>, 134, 148.

Nach Slavoj Žižek erzeugt die Virtuelle Realität eine „leere“ Subjektivität, die sich dadurch auszeichnet, dass der eigene Zugang zu sich selbst übersprungen wird.<sup>11</sup> Übrig bleibt ein Selbsterleben, das sich auf nichts richtet, über dessen Aneignung es sicher sein könnte. Das Ich mag sich zwar entweder so erleben, dass es die Information selbst generiert hat. Aber in diesem Fall täuscht es sich. Oder es merkt, dass in ihm etwas Sonderbares vorgeht. Aber dagegen hat es keine Steuerungsmöglichkeit: Es kann das Auftreten von Informationen nicht zurücknehmen oder hemmen. Es nimmt zwar richtig wahr, dass es nicht selbst die Information generiert, aber gerade dadurch kann es sie auch nicht als seine eigene erleben. Das Ich wird dadurch im doppelten Sinn „weltlos“, eben leer: Es richtet seine Aktivität weder auf sich selbst noch auf Angeeignetes. Das subjektive Erleben wird von der Welt sowohl geistig als auch materiell entkoppelt.

Ich habe hier ein Argument Žižeks für das Beispiel des implantierten Navigationsgeräts paraphrasiert, das er selbst für ein Gedankenexperiment benutzt, wie durch Virtualisierungstechnik sogar das Verhalten eines Lebewesens manipuliert werden kann. Dabei beeinflussen Informationen das Verhalten unabhängig von den Stellungnahmen des Subjekts, d.h. ohne eine subjektive Aneignung der entsprechenden Informationen. Sie fließen auch hier durch den subjektiven Selbstvollzug durch, ohne dass sie durch ihn transformiert werden. In Žižeks Beispiel wird in das Gehirn einer Ratte ein Chip eingebaut, durch den die Ratte wie ein Spielzeugauto ferngesteuert werden kann. Žižek fragt sich nun, was in der Ratte vorgeht, wenn sie ferngesteuerte Bewegungen macht: Erlebt sie sich so, als ob sie selbst spontan die Bewegung ausführt? Oder merkt sie, dass etwas nicht stimmt?<sup>12</sup> Žižek belässt diese Fragen unbeantwortet, vermutlich weil er sie rhetorisch versteht. Denn die Alternative ist hier nur noch eine scheinbare. Wenn die Ratte merkt, dass etwas nicht stimmt, ist ihr Selbsterleben abgelöst von ihrem Körpererleben. Wenn sie dagegen denkt, dass sie selbst die Bewegung ausführt, täuscht sie sich. Damit ist ihr Selbsterleben abgelöst von ihrem Körper. In beiden Fällen richtet sich ihr Erleben auf nichts Reales, weder geistig noch materiell Reales, sondern widerfährt „leer“. Es gibt also nichts, was ihrem Erleben entspricht. Die Differenz von Selbststeuerung und Fremdgesteuertwerden ist damit virtuell überholt. Die Leere der Subjektivität<sup>13</sup> lässt sich selbst nicht reduzieren. Aber sie lässt sich auch nicht zur Information machen, weil sie leer ist.

Die drei Beispiele – Google-Glass, navigierendes Hirnimplantat, ferngesteuerte Ratte – stellen einen Zusammenhang her zwischen der virtuellen Generierung von Information, ihren biotechnologischen Konsequenzen und einem anwachsenden subjektiven Selbstentzug. In allen drei Fällen begegnet das Subjekt sich selbst als einem weltlosen Subjekt. Zwar bleibt im Fall der Google-Glass die Information noch einigermaßen weltverhaftet. Zugleich wird dabei allerdings das Gesichtsfeld ent-eignet und einem navigierenden Format unterstellt: Das Subjekt sieht nicht, was es will, sondern beugt sich dem Sichtangebot der virtuellen Informationsquelle. Seine Augen werden quasi in den virtuellen Apparat implantiert. Indem sie somit virtualisiert werden, werden sie materiell dekonstruiert.

Übrig bleibt eine Subjektivität, die von Beispiel zu Beispiel zunehmend „entleert“ wird. Sie kann in jedem Moment überrascht werden, weil sie immer weniger zum Selbsterleben beitragen kann. Ihr fehlen die angeeigneten Gehalte, die sie als Widerlager gegen die plötzlichen Eintritte der Selbstentzogenheit einsetzen könnte. Die leere Subjektivität impliziert das Erleben, seinem plötzlichen Auftreten völlig ausgeliefert zu sein. Weil das Ich nicht steuern kann, was es erlebt, erlebt es nicht nur das Ausgeliefertsein an Informationen, die es einfach überkommen, sondern auch das Ausgeliefertsein an das *Überkommen* solcher Informationen. Darin gerade besteht die leere Subjektivität: am bloßen und ungefilterten Überkommen von Informationen. Zwar widerfährt das Ich subjektivitätstheoretisch sich selbst

---

<sup>11</sup> Žižek: Das Reale des Christentums, Frankfurt 2006, 28.

<sup>12</sup> Žižek: Körperlose Organe, 32.

<sup>13</sup> Žižek: Körperlose Organe, 31.

immer schon auch als ein ihm entzogenes – darin besteht das Gefühl der „schlechthinnigen Abhängigkeit“ bei Friedrich Schleiermacher.<sup>14</sup> Die leere Subjektivität erfährt aber darüber hinaus auch die Welt als eine ihr entzogene. Das Subjekt ist auf sich zurückgeworfen, gerade weil es die Informationen, die es empfängt, nicht selbst generiert, sondern dabei einer von ihm entkoppelten Welt begegnet.

Phänomenologisch lässt sich zeigen, dass Menschen anfangen, von Gott zu reden, weil sie den *Widerfahrnscharakter von Widerfahrnissen* thematisieren.<sup>15</sup> Der Widerfahrnscharakter von Widerfahrnissen lässt sich dabei nicht auf gegenständliche Gehalte reduzieren. Auch Subjektivität besitzt einen Widerfahrnscharakter, weil sie sich immer auch als entzogene erfährt – also nicht erst durch die genannten Virtualisierungstechniken.<sup>16</sup> Durch die virtuelle Entleerung des Subjekts werden solche Anlässe jedoch auf eine absurde Weise auf ein Maximum gesteigert. Der Widerfahrnscharakter tritt nämlich umso stärker hervor, je weniger er mit einem objektiven Gehalt verbunden ist bzw. je mehr der objektive Gehalt zurücktritt. Das Ich erlebt sich – zumindest partiell – als weltlos, ohne Eingriffsmöglichkeit auf die Gehalte seiner Erlebnisse, die ihm widerfahren.

An dieser Stelle markiert das „Playing God“-Signal, dass durch die aktuellen Möglichkeiten der Informationstechnologien die Anlässe auf ein Maximum gesteigert werden, die Menschen mit Gotteserfahrungen verbinden. Die leere Subjektivität ist das Maximum an erlebter Selbstentzogenheit, in der sich ein Ich widerfährt. Und zwar widerfährt es sich so, dass es nicht einmal auf ein gegenständliches Korrelat ausweichen kann, wenn es sich erlebt. Denn dieses Selbsterleben ist weltlos. Zwar kann es sich auf die Informationsgehalte konzentrieren, die sich ihm darbieten, muss sich selbst dabei allerdings konsequent ausklammern: Die Informationsgehalte sind dann die Gehalte einer ihm fremden Welt. Dann muss es allerdings auch ausklammern, dass es sich selbst dabei widerfährt, indem *ihm* diese fremde Welt widerfährt. Die Welt ist eine Daten-Welt, in der das Subjekt nicht vorkommt, weil der Widerfahrnscharakter von Subjektivität informationstheoretisch ausgeklammert ist.

„Playing God“ markiert dabei ein dialektisches Verhältnis biotechnologischer Möglichkeiten: Sie erzeugen religiöse Anlässe, ohne sie im Gehalt zu thematisieren. Man kann sie als religiöse Offenbarungen ohne religiösen Inhalt verstehen. Die Erfahrung leerer Subjektivität verstärkt den Widerfahrnscharakter des Selbsterlebens, ohne ihn an Gehalten festmachen zu können. Denn da die Subjektivität leer ist, gibt es keine Gehalte, an denen sie sich zeigt. In der Hirnforschung wird Subjektivität folgerichtig zum „Epiphänomen“ erklärt<sup>17</sup> und ihr phänomenologischer Charakter als nicht-evident beschrieben.<sup>18</sup> Die Entkopplung des Subjekts von einer Welt wertet es dabei sowohl religiös auf wie auch ab: Religiös aufgewertet wird es dadurch, dass es auf seinen puren Widerfahrnscharakter reduziert wird. Subjektivität wird pures Erscheinen ohne realen Weltkontakt. Sie ist zwar phänomenal unhintergebar<sup>19</sup>, aber ohne essenziellen Kern.<sup>20</sup> Aber genau darin besteht die Abwertung religiöser Phänomene, die jetzt im Zusammenhang mit psychischen Erkrankungen oder Wahnvorstellungen thematisiert

---

<sup>14</sup> Friedrich Schleiermacher: *Der christliche Glaube*; Berlin/New York 1961 Bd. 1, 28. Lukas Ohly: *Warum Menschen von Gott reden*, 92.

<sup>15</sup> Ohly: *Warum Menschen von Gott reden. Modelle der Gotteserfahrung*; Stuttgart 2011, 25.

<sup>16</sup> Ohly: *Warum Menschen von Gott reden*, 30; Ders.: *Können wir autonom unser Gehirn manipulieren, bis wir jemand anderes sind? Zum Verhältnis von Neuroethik, Bewusstseinsphilosophie und Theologie*; NZSTh 56/2014, 141–159, 148f.

<sup>17</sup> Wolfgang Detel: *Perspektiven einer Freiheitstheorie*; in: Hans-Peter Krüger (Hg.): *Hirn als Subjekt? Philosophische Grenzfragen der Neurobiologie*; Berlin 2007, 349–374, 366.

<sup>18</sup> Thomas Metzinger: *Ganzheit, Homogenität und Zeitcodierung*; in: Ders. (Hg.): *Bewußtsein. Beiträge aus der Gegenwartsphilosophie*; Paderborn 2005<sup>5</sup>, 595–633, 605.

<sup>19</sup> Metzinger: *Ganzheit, Homogenität und Zeitcodierung*, 628.

<sup>20</sup> Metzinger: *Ganzheit, Homogenität und Zeitcodierung*, 626; Ders.: *Subjekt und Selbstmodell. Die Perspektive phänomenalen Bewußtseins vor dem Hintergrund einer naturalistischen Theorie mentaler Repräsentation*; Paderborn 1999<sup>2</sup>, 248.

werden.<sup>21</sup> Die Frage der Entstehung subjektiven Widerfahrens wird somit gerade nicht der Religion überlassen, sondern empirisch-reduktionistisch beantwortet.<sup>22</sup> Eine Reizung des Schläfenlappens aber auch eine Verletzung dieser Hirnregion kann dazu führen, dass Menschen religiöse Erlebnisse haben.<sup>23</sup> Danach gibt es etwa im Gehirn ein „Gottesmodul“<sup>24</sup> – beziehungsweise es tritt als Folge pathologischer Hirnzustände auf. Daraus wird gelegentlich gefolgert, „dass die Beziehung zu Gott unter dem Gesichtspunkt neuronaler Aktivität betrachtet werden soll“<sup>25</sup> oder eben auf diese Weise dekonstruiert wird. Somit werden religiöse Erlebnisgehalte auf ihre neuronalen Entsprechungen zurückgeführt. Subjektivität und ihre begleitenden religiösen Widerfahrensmomente gehören zwar der Realität nicht zu, aber ihre qualitativen Informationsgehalte lassen sich mit Hilfe von Realitätsmodellen erklären.

In der Künstlichen-Intelligenz-Forschung oder Robotik kehrt interessanterweise die religiöse Metaphorik wieder. Die Rhetorik spielt bewusst auf religiöse Semantiken an, um religiöse Visionen gerade durch einen wissenschaftlichen Reduktionismus selbst zu generieren.<sup>26</sup> Ist nämlich subjektives Selbsterleben weltlos, lässt sich aber neurowissenschaftlich sowohl erklären als auch materialistisch generieren, so kann das Subjekt dialektisch mit materialistischen Methoden von der Welt befreit werden. „Apocalyptic AI advocates see the spread of intelligent computation in cyberspace as the solution to the limits of the human body. They intend to upload human consciousness into machine bodies and permanently occupy virtual realities.“<sup>27</sup> Hier wird der Gottesersatz wieder religiös-emphatisch, der noch auf der Ebene der informationstheoretischen Erklärung nur zur Dekonstruktion des Religiösen diene: Das Subjekt soll hier nun von der Welt erlöst werden. Einerseits wird auf der Ebene reduktionistischer Erklärungen religionskritisch verfahren, aber dialektisch, nämlich so, dass der Widerfahrscheinheit in seiner Entweltlichung zugleich auf ein Maximum gesteigert wird. Andererseits wird auf der Ebene der Konstruktion (Künstliche-Intelligenz-Forschung) genau diese Entweltlichung als existenzielles und religiöses Ziel ausgegeben. Aus der expliziten Religionskritik der Erklärung erwächst eine emphatisch ausgegebene Wiederkehr der Religion auf der Konstruktionsebene.

Oben hatte ich die These vertreten, dass in Virtuellen Realitäten Gegensätze ins Unbestimmte verschwimmen und zur opaken Präsenz mutieren, irgendwie überall dabei zu sein. Diese opake Präsenz tritt nun auch im Playing God-Signal neurowissenschaftlicher Beiträge auf: Das Subjekt überkommt sich verstärkt, gerade weil seine Weltlosigkeit zunimmt. Der Epiphänomenalismus befreit die Welt vom Subjekt und überlässt sie fortan dem informationstheoretischen Reduktionismus. Zugleich befreit er das Subjekt von der Welt, indem er ihm ein herstellbares Jenseits in Aussicht stellt: eine Befreiung von der Welt aber mit den Mitteln einer virtuellen Welt. Hier kehrt wieder, was ich in meiner Eingangserzählung vom Hörsaal wiedergegeben hatte: Das Subjekt ist irgendwie überall zugleich, ohne aber konkret verantwortungsfähig zu sein. Sein Platz ist das weltlose Konfrontiertsein mit seinem eigenen Widerfahrscheinheit, auf das es keinen Einfluss hat, weil diese Situation der weltlosen Selbsterfahrung auf ein Maximum gesteigert ist.

---

<sup>21</sup> Metzinger: *Subjekt und Selbstmodell*, 56, 136, 184.

<sup>22</sup> Patricia Smith Churchland: *Die Neurobiologie des Bewußtseins. Was können wir von ihr lernen?* in: Metzinger: (Hg): *Bewußtsein*, 463-490, 464.

<sup>23</sup> Christina aus der Au: *Ein neues Menschenbild der Neurowissenschaften?* in: Susanne Dungs/Uwe Gerber/Eric Mührel (Hg.): *Biotechnologie in Kontexten der Sozial- und Gesundheitsberufe*, 359-377, 361.

<sup>24</sup> Ebd.; Anne Foerst: *Von Robotern, Mensch und Gott. Künstliche Intelligenz und die existenzielle Dimension des Lebens*; Göttingen 2009, 27.

<sup>25</sup> Aus der Au: *Ein neues Menschenbild der Neurowissenschaften?*, 363.

<sup>26</sup> Robert M. Geraci: *Apocalyptic AI. Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality*; Oxford 2010, 37.

<sup>27</sup> Ebd.

Man kann sich fragen, wer eigentlich von der Befreiung der Welt vom Subjekt profitiert. Wer ist das „Subjekt“ der informationstheoretischen Welterklärung, wenn es in der Welt keine Subjekte gibt? Irgendwie muss ein Korrelat von Verantwortungsträgern in der Welt präsent sein. Aber diese Verantwortungsträger anonymisieren sich. Es gilt beides und es verschwimmt beides: das Sowohl-als-Auch und das Weder-Noch. Sowohl Religionskritik als auch Religionsersatz kippen kaum merklich in ein Weder-Noch der subjektgereinigten Weltlichkeit. Durch die leere Subjektivität entsteht in der Welt eine Verantwortung ohne Subjekte: Sowohl Verantwortung als auch Anonymität ihrer Träger. Konkret benennbar dagegen sind die Träger, wenn sie keine Verantwortung haben, weil sie in der Welt nicht mehr vorkommen: Weder Verantwortung noch Anonymität ihrer Träger. Beides, das Sowohl-als-Auch und das Weder-Noch, verschwimmt in der subjektlosen Erklärung der Welt. Hier ist die leere Subjektivität das Dritte, das virtuelle Unschärfen erzeugt.

Diese opake An- und Abwesenheit von Subjektivität in der Welt tritt in der neuroethischen Reflexion wieder auf, die damit die virtuelle Grenzaufweichung der Neurowissenschaften fortsetzt. Wie ist es ethisch zu bewerten, dass Menschen zur Optimierung ihrer Hirntätigkeit pharmazeutische Substanzen einnehmen oder sogar Computerchips in ihr Gehirn implantieren lassen? Sieht man einmal von Risiken und Nebenwirkungen ab, so wird vor allem darüber diskutiert, ob jemand das Recht hat, „nicht mehr derselbe zu sein“<sup>28</sup> und sich entsprechend zu manipulieren. Kann sich ein Subjekt autonom entscheiden, ein anderes Subjekt zu werden, oder ist eine solche Veränderung gerade mit einem Verlust von Autonomie verbunden? „Die zentrale ethische Frage in Bezug auf das Neuroenhancement lautet also, wie eine vertretbare Selbstmanipulation von einer problematischen, mit der Freiheit der Person nicht mehr zu vereinbarenden Manipulation des Selbst zu unterscheiden ist.“<sup>29</sup> Entsprechend findet man in neuroethischen Beiträgen interessante dialektische Stilblüten. Mit der Begründung eines „Rechts auf Unvollkommenheit“<sup>30</sup> wird gefordert, „den Prozess fortschreitender Unfreiheit unter dem Appell zu Selbstverwirklichung und Vollkommenheit unterbrechen zu können.“<sup>31</sup> Sprich: Das Subjekt bleibt nur dann es selbst, wenn es seine Selbstverwirklichung nicht optimiert.

Eine solche Argumentation rechnet mit einem „Subjekt hinter dem Subjekt“. Das Subjekt wird also quasi virtuell dupliziert: Denn woran soll ich nach einer Maßnahme des Neuroenhancements merken können, dass ich ein anderer geworden bin? Wie soll ich mich mit einem Subjekt identifizieren können, das ich nicht mehr bin? Und wie soll ich schließlich daraus schließen können, dass das Subjekt, das jetzt durch ein anderes ausgetauscht worden ist, mehr Rechte hat als das aktuelle Subjekt, das durch Manipulation zustande gekommen ist? Die Figur des „Subjekts hinter dem Subjekt“ enthält dieselbe Indifferenz eines Sowohl-als-Auch, die sogleich in ein Weder-Noch kippen kann: Das Subjekt ist sowohl Vollzug als auch Maßstab für den Vollzug. Nach einer Manipulation lässt sich aber zwischen beiden nicht mehr unterscheiden: Der Maßstab fällt, da sich nicht feststellen lässt, ob der Vollzug noch derselbe ist. Weder ist klar, ob der Vollzug derselbe ist, noch ist klar, welcher Maßstab dann neuroethisch gelten soll. Könnte man nicht mit derselben Denkfigur eines „Subjekts hinter dem Subjekt“ argumentieren, dass nach einer neuronalen Optimierung der Weg zurück moralisch falsch ist, weil das jetzt optimierte Subjekt sowohl Maßstab als auch Vollzug ist? Die neuroethische Gegenposition bringt hingegen reduktionistisch in Anschlag, dass das Subjekt nur ein Epiphänomen neuronaler Repräsentationen ist. Von einer „Selbst“-Manipulation kann dann nur in dem Sinn gesprochen werden, dass das Gehirn

---

<sup>28</sup> Jens Clausen/Oliver Müller/Sebastian Schwenzfeuer: Neuroethik. Aktuelle Fragen im Spannungsfeld zwischen Neurowissenschaften und Ethik; ZEE 52/2008, 286–297, 290.

<sup>29</sup> Clausen/Müller/Schwenzfeuer: Neuroethik, 294.

<sup>30</sup> Ulrich H.J. Körtner: Psychiatrie im Kontext von Diakonie und Ökonomie; ZEE 55/2011, 119–129, 124.

<sup>31</sup> Henriette Krug: „Creatio ex medicamento?“. Ein Beitrag zur ethischen Diskussion um das Neuroenhancement aus christlich-anthropologischer Perspektive; ZEE 54/2010, 290–300, 299.



Willensmomente generiert, um seine eigene Leistungsfähigkeit zu steigern. Maßnahmen des Neuroenhancements lassen sich also als Instrument der Selbstorganisation des Gehirns verstehen, die es ohnehin kontinuierlich leistet.<sup>32</sup> Das Subjekt kann nach einer Selbstmanipulation gar kein „anderes“ sein, weil es nicht einmal „etwas“ ist oder gewesen ist. Es ist ja als realer Gehalt aus der Welt ausgeschlossen. – Diese neuroethische Position erzeugt eine neue Indifferenz, nämlich die zwischen dem, was angeblich ein Teil von mir ist (z.B. natürliches Talent), und einem manipulativen Eingriff von „außen“: Eine solche Differenz wird nämlich eingeebnet, sobald auch das, was ein „Teil von mir“ ist, „auf chemischen Prozessen in meinem Gehirn basiert.“<sup>33</sup> „Warum sollten wir darauf verzichten, das Gerät zu verbessern, wenn wir wissen, wie es funktioniert?“<sup>34</sup> Es entsteht dabei eine Indifferenz, die noch in einer moralischen Sprache spricht („sollten“) und mit moralischen Agenten rechnet („wir“), die aber neurobiologisch eingeebnet worden sind. Sowohl moralisch als auch epiphänomenal! Dieser Standpunkt, der vor allem die Debatte vom unfreien Willen prägt, wird in der Neuroethik praktisch konkret. Er kippt in die Figur „Weder moralisch noch epiphänomenal“, wenn das Strafrecht dennoch aufrecht erhalten werden soll: Menschen sind zwar nicht zurechnungsfähig, aber sie *sollten* sich praktisch so behandeln, als ob sie es wären.<sup>35</sup>

Ich fasse diesen Abschnitt zusammen. Zwischen Virtuellen Realitäten, neurowissenschaftlichen bzw. neuroethischen Beiträgen und einer religiösen Thematik besteht ein Zusammenhang: Mit Hilfe virtueller Modellierungstechniken lässt sich das menschliche Selbsterleben von seinem Weltbezug entkoppeln. Übrig bleibt der Widerfahrnscharakter des subjektiven Erlebens, der aber computertechnologisch von der Möglichkeit abgetrennt werden kann, ins Weltgeschehen einzugreifen. Begleitet werden diese Innovationen durch materialistische Theorien des Geistes, die zudem Metaphern der Informationswissenschaften benutzen und dabei das Subjekt zu einem Epiphänomen erklären. Solche Theorien werden zunehmend mit computergestützten Experimenten vernetzt. Das Objekt der Erkenntnis wird damit selbst indifferent, weil es zum virtuellen Gegenstand der Erkenntnis mutiert. Das dabei beschriebene oder auch biotechnisch manipulierte Subjekt wird weltlos und damit in ein Jenseits weltlicher Realität abgeschoben.<sup>36</sup> Biotechnologische Möglichkeiten erlauben nun, genau auf dieser jenseitigen Ebene aufzurüsten und die Weltentkopplung des Subjekts als Erlösungsphantasie zu vollenden. Diese Möglichkeit wird in der bioethischen Kritik mit der Metapher „Playing God“ markiert.

Nun kann man fragen, ob nicht bereits jede Theorie virtuell ist: Greift nicht jede Theorie verändernd in die Wirklichkeit ein, indem sie sie modelliert? In diesem Abschnitt habe ich gezeigt, dass virtuelle Welten Indifferenzen erzeugen, die Grenzen zwischen Realität und Illusion, Diesseits und Jenseits verschleiern und schließlich auch die Grenzen zwischen Realität und ihrer Modellierung. Das Gehirn, das neurophilosophisch modelliert wird, ist selbst Modellierungsorgan. Nach Auffassung der Neurowissenschaften modelliert es dabei ebenso, wie es modelliert wird, nämlich durch Virtualisierungstechniken des Modularisierens, Formatierens und Repräsentierens. Zwischen Explanandum und Explanans wird eine virtuelle Indifferenz aufgebaut.

Solche Indifferenzen unterscheiden Virtuelle Realitäten von Theorien. Letztere sind geradezu durch eine begriffliche Schärfe ausgezeichnet. Zwar verändern auch Theorien den menschlichen Blick auf die Wirklichkeit, ohne aber dabei selbst zur Wirklichkeit zu werden,

---

<sup>32</sup> Ähnlich *Peters*: Proleptic Ethics, 166.

<sup>33</sup> *Žižek*: Körperlose Organe, 181.

<sup>34</sup> *Žižek*: Körperlose Organe, 175.

<sup>35</sup> *Reinhard Merkel*: Willensfreiheit und rechtliche Schuld – Eine strafrechtsphilosophische Untersuchung; Baden-Baden 2008, 135; *Wolfgang Prinz*: Kritik des freien Willens. Bemerkungen über eine soziale Institution; Psychologische Rundschau 55/2004, 198–206, 205.

<sup>36</sup> Zu einer analogen Indifferenz in der Künstlichen-Intelligenz-Forschung s. den Beitrag von *Jonathan Horstmann* in diesem Band.

sie zu ersetzen oder von ihr ununterscheidbar zu werden. Das permanente Schillern zwischen Explanandum und Explanans zeichnet Animationstechniken aus, die Wirklichkeit simulieren, ohne dass man merkt, ob man sich im Modell befindet oder in der modellierten Wirklichkeit.

## Der virtuelle Einfluss des „Playing God“ auf andere bioethische Themen

### *Virtuelle Ermächtigung des Widerfahrenscharakters am Erbgut des Lebens*

Was passiert, wenn aus leblosen Bausteinen Zellen nachgebaut werden können, die sich selbst organisieren? Wird Leben nachgebaut oder umgekehrt auf materielle Strukturen reduziert? Pioniere der Synthetischen Biologie geben vor, das Wunder des Lebens nicht nur entschlüsselt zu haben, sondern es selbst in die Hand nehmen zu können.<sup>37</sup> Ihre derzeitige Top-Down-Methode, nach der die Minimalbedingungen lebendiger Strukturen gesucht und nachgebaut werden, ist aber reduktionistisch. Wieder handelt es sich um ein Sowohl-als-auch-Schema: Leben wird nachgebaut und zugleich auf die Summe lebloser Bausteine reduziert. Es kommt keine emergente Eigenschaft hinzu; Leben *besteht* vielmehr in einer digital speicherbaren Form: „DNA sequencing of a cellular genome allows storage of the genetic instructions for life as a digital file.“<sup>38</sup> „Playing God“ markiert hier den Übergriff auf den Widerfahrenscharakter des Lebens: Leben widerfährt nicht mehr, wenn es kausal herstellbar ist. Wer wiederum den Widerfahrenscharakter des Lebens von diesen Maßnahmen unbetroffen sieht, rekurriert darauf, dass die Synthetische Biologie bislang nur unter der Voraussetzung des Lebens Leben nachbauen konnte: Sie verlässt sich auf evolutionär erfolgreiche Bedingungen des Lebens, die sie nicht selbst reproduziert.<sup>39</sup> Hier kippt das Sowohl-als-auch-Schema in ein Weder-noch-Schema: Es ist nicht das Leben selbst, das nachgebaut wird, das vielmehr unverfügbar allen Anordnungen und Produkten der Synthetischen Biologie zugrunde liegt. Demzufolge ist es auch nicht das Leben, das auf seine materiellen Strukturen reduziert wird. Synthetische Biologie hantiert mit etwas indifferentem Drittem zwischen Leben und Leblosem.

Es handelt sich um eine virtuelle Indifferenz. Was auf begrifflicher Ebene auseinander liegt, wird in der synthetischen Modellierung miteinander verschmolzen. Nur wenn man den Widerfahrenscharakter des Lebens ausklammert, lässt sich Leben mit seinen Bausteinen identifizieren. Wieder wird der Widerfahrenscharakter „weltlos“: Er kommt in den Modellen der Synthetischen Biologie entweder nicht mehr vor oder wird unreflektiert vorausgesetzt. Die Synthetische Biologie möchte nicht einfach Leben im Labor reproduzieren, was bereits durch Künstliche Befruchtung oder Klonen gelungen ist. Vielmehr besteht die Hoffnung der Synthetischen Biologie, den *Ursprung* des Lebens zu reproduzieren. Dieser Ursprung wird aber nicht in seinem Widerfahrenscharakter betrachtet, sondern in seiner Kausalität. Die virtuelle Dimension der Synthetischen Biologie wurde bereits mit der Gentechnologie vorbereitet, die nämlich die Erbsubstanzen des Lebens als „Texte“ versteht. Danach sind Gene nicht einfache materielle Konfigurationen, sondern eine Reihe von Buchstaben, die einen „Sinn“ ergeben muss, um den Organismus zu erhalten und zu entfalten. Dieser „Text“ wird aber von niemandem gelesen. Während es für Texte charakteristisch ist, dass sie ihren Sinn durch eine Sprachpraxis verdanken, funktioniert die Weitergabe von genetischen Erbsubstanzen „systemisch“: Die Gene werten ihre „Informationen“ nach ihren systemimmanenten Regeln aus. Ludwig Wittgenstein hätte diesen Umgang mit „Texten“ eine

---

<sup>37</sup> S. den Beitrag von *Daniel Falkner* in diesem Band.

<sup>38</sup> *John Craig Venter u.a.*: Creation of a Bacterian Cell Control by a Chemical Synthesized Genome; *Science* 2/2010 Vol. 329 no. 5987 pp. 52-5 (<http://www.sciencemag.org/content/329/5987/52.full>, Zugriff 18.04.2014).

<sup>39</sup> *Dabrock/Jens Ried*: Weder Schöpfer noch Plagiator. Theologisch-ethische Überlegungen zur Synthetischen Biologie zwischen Genesis und Hybris; *ZEE* 55/2011, 179–191, 185.

„private Sprache“ genannt, die es nicht geben kann, weil es für den solipsistischen „Leser“ kein Kriterium gäbe, seine eigenen Sprachregeln wiederzuerkennen.<sup>40</sup> Entsprechend kritisiert Peter Janich die Metaphorik der Gentechnologie, weil sie sich gegen mögliche Widerlegungen immunisiert und jeden möglichen Irrtum a priori ausschließt.<sup>41</sup> Janichs Kritik ist aufschlussreich, weil sie wieder zeigt, dass in virtuellen Modellen die Grenzen zwischen Modell und Erkenntnisgegenstand verschwimmen. Virtuelle Modelle sind zirkulär aufgebaut: Man muss die Maßstäbe des Modells benutzen, um es zu verifizieren. Dadurch ist eine Falsifikation des Modells unmöglich. Das Modell ist „selbstreferenziell“ wie sein Gegenstand: die Gene, die ebenfalls „Textautoren“ wie ihre eigenen „Hermeneuten“ sind. Aber funktionieren die Ergebnisse der Biotechnologien nicht auch „real“? Lassen sich nicht wirklich Tiere gentechnisch klonen oder manipulieren? Und ist es eben nicht nur eine virtuelle Simulation, wenn die Synthetische Biologie neues Leben hervorbringt? Für die Synthetische Biologie kann man freilich sagen, dass sie den Ursprung des Lebens nicht selbst herstellt, sondern ihren Nachbau diesem Ursprung verdankt. Der Erfolg der Synthetischen Biologie beruht also auf Voraussetzungen, die sie in ihrem Modell ausklammert und der hier der Widerfahrnscharakter des Lebens genannt wird. Klammert man ihn aus, so lässt sich eben nur zirkulär behaupten, dass Synthetische Biologie den Ursprung des Lebens reproduziert. Der Anspruch der Synthetischen Biologie beruht dann auf einer virtuellen Privatsprache.

Entsprechendes lässt sich auch von der Gentechnologie sagen: Gentechniker verweisen selbst darauf, dass das Bild vom genetischen Determinismus falsch ist: Zwei genidentische Zwillinge entwickeln sich phänotypisch unterschiedlich, weil die individuelle Entwicklung eines Organismus von der Interaktion zwischen Genom und seiner Umwelt abhängt.<sup>42</sup> Was Gentechnik *produzieren* kann, unterscheidet sich dabei stark von dem, was Gentechnik *prognostizieren* kann. Eine gezielte gentechnische Manipulation lässt sich schwer abschätzen – ein Argument, das von Umweltschützern gegen Freilandversuche gentechnischer Pflanzen ebenso eingewendet wird wie von Ethikern gegen die Manipulation des menschlichen Erbguts. „Playing God“ markiert hier die ethischen Skrupel, dass mit dem Widerfahren des Lebens allzu leichtfertig gespielt wird. Wer wiederum die Risiken mit Computersimulationen einschätzen möchte, verwechselt wieder Explanans mit Explanandum: Denn um die richtigen Daten einzugeben, die das Programm dann prüft, muss Gentechnik bereits richtig prognostizieren, welche Daten benötigt werden.

### *Virtuelle Diskussion zum Status des Embryos*

Beim Embryonenschutz hält sich beharrlich das Potenzialitätsargument, um einem Embryo Menschenwürde zuzugestehen: Ein Embryo besitzt danach Menschenwürde, weil er potenziell ein Mensch ist.<sup>43</sup> Dieses Potenzialitätsargument ist mehrfach kritisiert und logisch widerlegt worden.<sup>44</sup> Warum hält es sich aber dann noch so beharrlich? Meine These lautet,

---

<sup>40</sup> Ludwig Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen § 259.

<sup>41</sup> Peter Janich: Was ist Information? Kritik einer Legende; Frankfurt 2006, 92.

<sup>42</sup> Elliott Sober: The Meaning of Genetic Causation; in: Alan Buchanan u.a.: From Chance to Choice. Genetics and Justice; Cambridge 2000, 347–370.

<sup>43</sup> Z.B. Donum Vitae. Instruktion der Kongregation für die Glaubenslehre über die Achtung vor dem beginnenden menschlichen Leben und die Würde der Fortpflanzung. Antworten auf einige aktuelle Fragen; Verlautbarungen des Apostolischen Stuhls 74, hg. Sekretariat der deutschen Bischofskonferenz Bonn 2000<sup>5</sup>, 15. Martin Hein: Präimplantationsdiagnostik. Überlegungen zur Begründung ihrer Ablehnung aus evangelischer Perspektive; ZTHK 109/2012, 501–515, 510f.

<sup>44</sup> Gregor Damschen/Dieter Schönecker: In dubio pro embryone. Neue Argumente zum moralischen Status menschlicher Embryonen; in: Dies. (Hg.): Der moralische Status menschlicher Embryonen. Pro und contra Spezies-, Kontinuums-, Identitäts- und Potentialitätsargument; Berlin, New York 2003, 187–267, 223–227;

dass das Potenzialitätsargument den Widerfahrnscharakter der Menschwerdung reflektiert, der durch die Virtualisierung der Bioethik verschüttet wird.

Dass die Frage nach dem Anfang des menschlichen Lebens inzwischen eine virtuelle Debatte geworden ist, dürfte einleuchten. Denn seitdem man den Beginn menschlichen Lebens von der Geburt in das vorgeburtliche Leben vorverlegt hat, ist man auf Medien angewiesen, die es repräsentieren. Schon in den Debatten um den Schwangerschaftsabbruch seit den 1980er Jahren benutzten sowohl Befürworter wie Gegner mediale Aufbereitungen des Embryos, entweder um die phänotypischen Ähnlichkeiten oder Unähnlichkeiten zum geborenen Menschen herauszustellen. Seitdem hat sich die Statusfrage des Embryos weiter molekularisiert. Das Dilemma dieser Entwicklung liegt auch hier in ihrer zirkulären Struktur: Man muss bereits davon überzeugt sein, dass die molekularisierte Erklärung die Fakten liefert, dass das Menschsein vom Embryonen eine biologische Tatsache ist oder nicht. Nur dann können die angeführten Fakten diese Tatsache bestätigen oder widerlegen.

Wer dieses Dilemma durchschaut, schlägt inzwischen vor, Menschenwürde nicht allein von biologischen Fakten abhängig zu machen, sondern auch von praktischen Zurechnungsregeln.<sup>45</sup> Allerdings ist die Entscheidung, welche Zurechnungsregeln gelten sollen, willkürlich. Ansonsten müsste sie Kriterien zur Entscheidung zugrunde legen, die sie für ihre Entscheidung erst etabliert. In diesem Fall wäre sie zirkulär und damit ebenfalls willkürlich. Solche Vorschläge besitzen eine Sowohl-als-auch-Struktur, die sogleich in eine Weder-noch-Struktur kippt: Der Embryo ist sowohl Mensch aufgrund von Entscheidungen, die ihn zum Menschen machen, als auch kein Mensch aufgrund der willkürlichen Voraussetzungen dieser Entscheidungen. Er ist weder Mensch noch kein Mensch, weil sich auf natürlicher Ebene keine Kriterien finden lassen, dies in die eine oder andere Richtung empirisch eindeutig zu entscheiden. Vielmehr wird der Embryo zu einem virtuellen Dritten. Der Vorschlag, Menschenwürde zu einem Attributionsbegriff zu machen, ist eine Konsequenz der Virtualisierung der Entstehung des Menschen. Seitdem der Beginn des menschlichen Lebens mediatisiert verhandelt wird, entsteht eine Unentscheidbarkeit auf empirischer Ebene, die mit dem Attributionsvorschlag zu einer logisch-zirkulären Indifferenz auf der Geltungsebene führt.

Für viele Ethiker ist das eine besorgniserregende Situation. Sie befürchten, der Mensch mache sich zum Herrn über Leben und Tod, wenn es keine faktenorientierten Regeln für die Zuerkennung von Menschenwürde gibt. Mir scheint, dass der Zirkel mit dem Potenzialitätsargument auf interessante Weise vertieft wird, nämlich so, dass es zwar logisch willkürlich ist, einem Wesen Menschenwürde zuzuschreiben, bereits weil es das Potenzial besitzt, ein Mensch zu sein. Aber diese logische Willkür entspringt der Ahnung einer existenziellen Alternativlosigkeit, den Embryo zu sehen wie einen Menschen.

Da sich das Potenzialitätsargument in der Frage enthält, ab wann der Embryo ein Mensch ist, signalisiert es, dass der Beginn des Menschseins ein ungefähres Geschehen ist, dessen wir nicht ansichtig werden. Der Beginn des Menschseins wird vielmehr als Widerfahrnis erlebt, für das charakteristisch ist, dass wir es immer erst erfassen, wenn es bereits widerfahren ist. Der Widerfahrnscharakter wird uns erst nachträglich präsent und bestimmt daher die Situation retrospektiv. Das Widerfahrnis tritt durch seinen Widerfahrnscharakter auf, der aber – jedenfalls hier<sup>46</sup> – erst rückwirkend das Widerfahrnis auftreten lässt. Das

---

*Voler Gerhardt*: Der Mensch wird geboren. Kleine Apologie der Humanität; München 2001, 29; *John Harris*: Der Wert des Lebens. Eine Einführung in die medizinische Ethik; Berlin 1995, 39; *Michael Tooley*: Abtreibung und Kindstötung; in: *Anton Leist*: Um Leben und Tod. Moralische Probleme bei Abtreibung, künstlicher Befruchtung, Euthanasie und Selbstmord; Frankfurt 1990, 157–195, 177f., 182f.

<sup>45</sup> *Johannes Fischer*: Verstehen statt Begründen. Warum es in der Ethik um mehr als nur um Handlungen geht; Stuttgart 2012, 92, 97; *Rainer Forst*: Toleranz im Konflikt. Geschichte, Gehalt und Gegenwart eines umstrittenen Begriffs; Frankfurt 2004, 613.

<sup>46</sup> Zu weiteren Beispielen solcher retrospektiven Bestimmungen von Widerfahrnissen durch ihren Widerfahrnscharakter s. *Ohly*: Warum Menschen von Gott reden, 37–39, 140, 162f.

Potenzialitätsargument macht auf diese retrospektive Relevanz des Widerfahrenscharakters aufmerksam: Sobald wir einem Menschen begegnen, wird seine vorherige Potenzialität *rückwirkend realisiert*: Er ist dann ein Mensch schon zu dem Zeitpunkt, an dem er es nur *potenziell* ist. Denn nicht Zeitpunkte realisieren den Beginn zum Menschsein, sondern Situationen, die auch eine unbestimmte Zeitrichtung haben.

Ähnlich argumentieren Ethiker, die das Kontinuitätsargument zugrunde legen.<sup>47</sup> Das Kontinuitätsargument behauptet, dass ein Embryo bereits ein Mensch ist, weil er sich kontinuierlich zum Menschen entwickelt. Auch dieses Argument enthält sich in der Frage, ab welchem Zeitpunkt die Entwicklung zum Menschen abgeschlossen ist. Phänomenologisch kann es dazu wieder den Widerfahrenscharakter von Begegnungen einbringen: Weil wir die Begegnung mit dem vorgeburtlichen menschlichem Leben als Widerfahrnis erleben (z.B. im Schwangerschaftstest, in der Ultraschalluntersuchung oder sogar nur wenn ein Paar darauf hofft, ein Kind zu bekommen<sup>48</sup>), ist sein Menschsein jetzt bereits aufgetreten, das es erst zu einem späteren Zeitpunkt seiner Ontogenese erreichen wird. Phänomenologisch sind solche Zeitumkehrungen im Hinblick auf den Widerfahrenscharakter von Widerfahrnissen nicht ungewöhnlich.<sup>49</sup>

Aus dieser Perspektive fängt der Mensch an, Gott zu spielen, wenn er die Eigendynamik des Widerfahrenscharakters übergehen will. Potenzialität und Kontinuität sind *rückwirkende Realisierungen* des Menschseins. Wer dieses Phänomen zurückweist, konstruiert eigenmächtig Zäsuren in der Entwicklung zum Menschen. Playing God bedeutet hier: an die Stelle des Widerfahrenscharakters des Menschseins eigenmächtige kausale Ketten auszulösen.

### *Virtuelle Differenzen an der Grenze zum Tod*

Medizinisch-praktisch hat sich die begriffliche Differenz zwischen aktiver und passiver Sterbehilfe als wenig hilfreich erwiesen. Während es theoretisch einen signifikanten moralischen Unterschied gibt, ob man jemanden tötet oder ihn sterben lässt, lässt sich dieser Unterschied medizinethisch wenig überzeugend anwenden. Bekanntlich läuft die Unterscheidung von aktiver und passiver Sterbehilfe quer zur Unterscheidung von Tun und Unterlassen.<sup>50</sup> Das Abschalten lebenswichtiger intensivmedizinischer Apparate setzt kausal ein Tun voraus, gilt aber nach deutschem Recht nicht als Tötung, sondern als Sterbenlassen.<sup>51</sup> Rechtlich und rechtsethisch gilt inzwischen eine Äquivalenz zwischen dem Nicht-Einschalten lebenswichtiger Apparate und ihrem Abschalten, obwohl der erste Fall eine Unterlassung impliziert, der zweite Fall ein Tun.

Wie kam es dazu, dass diese Differenzen inzwischen verschwimmen? Zweifellos haben die Innovationen der Intensivmedizin tragische Einzelfälle zur Konsequenz, in denen eine bloße Aufrechterhaltung lebenswichtiger Organfunktionen das Einzige ist, was manche Patienten zu erwarten haben. Sie stehen auf einer Ebene „zwischen Leben und Tod“, weil ihr Zustand unheilbar ist und sie keine Aussicht haben, ein Leben außerhalb intensivmedizinischer Betreuung führen zu können. Solche Einzelfälle haben die Sterbehilfedebatte seit den 1970er Jahren neu angeheizt, weil sie Zustände verursacht haben, die es nicht in der „Natur“ gibt.

---

<sup>47</sup> So Jürgen Habermas, der dem Embryo ein wachsendes Schutzrecht einräumt, ohne klare Zäsuren erkennen zu können. Entsprechend bringt Habermas eine emotionale Sicht ein, weil auf der begrifflichen oder natürlichen Ebene keine Klarheit erreicht werden kann. Wenn über Embryonen frei verfügt wird, erzeugt dies eher ein Gefühl der Abscheu als eine moralische Empörung (Habermas: Die Zukunft der menschlichen Natur. Auf dem Weg zu einer liberalen Eugenik? Frankfurt a.M. 2001, 60, 72).

<sup>48</sup> Fischer: Leben aus dem Geist. Zur Grundlegung christlicher Ethik; Zürich 1994, 211.

<sup>49</sup> Žižek: Körperlose Organe, 155.

<sup>50</sup> Dieter Birnbacher: Tun und Unterlassen; Stuttgart 1995, 373.

<sup>51</sup> Grundsätze der Bundesärztekammer zur ärztlichen Sterbebegleitung. Deutsches Ärzteblatt Jg. 101 Heft 19, 7. Mai 2004, A-1298-1299, 1298.

Solche nicht wünschenswerten Schwebestände „zwischen Leben und Tod“ sind somit Konstruktionen der Intensivmedizin, die das Verständnis des Lebens auf die Probe stellen. Denn wieder verschwimmen klassische Gegensätze, sogar der Gegensatz zwischen Leben und Tod.

Schwebestände zwischen beidem hat es in der Natur nicht gegeben, sondern sie waren allenfalls religiöse Offenbarungserlebnisse von Menschen mit Nahtoderfahrungen oder von Trauernden, die dem Geist Verstorbener begegneten. Klassische Duale Leben/Tod, Tun/Unterlassen und die gegensätzlichen Arten von Sterbehilfe verschwimmen in ein Sowohl-als-Auch, das sofort in ein Weder-Noch kippen kann. Diese Schwebestände sind zeitgleich mit der virtuellen Vermessung des Patienten entstanden, etwa mit dem Umschlag des Todeskriteriums vom Herz- zum Hirntodkriterium in den 1960er Jahren. Letzteres lässt sich nur unter starken hypothetischen Voraussetzungen und empfindlichen Messinstrumenten treffen (Elektroenzephalographie, Dopplersonographie, Angiographie)<sup>52</sup>. Zudem zeigt sich im Hirntodkriterium eine Ungleichzeitigkeit, weil der genaue Zeitpunkt des Hirntodes nicht ermittelt werden kann, sondern der Patient nur rückwirkend für tot erklärt wird. Damit besitzt der Hirntod eine Unschärfe, die nur durch die virtuelle Methode zu einem gehärteten Todeskriterium wird. Der Hirntod ist kein reales Ereignis, sondern ein virtueller Zustand. Während in den Richtlinien der Bundesärztekammer zur Sterbebegleitung die Alternative von aktiver und passiver Sterbehilfe nicht mehr verwendet wird, behalten vor allem kirchliche Stellungnahmen diese Differenz bei. Die klassische Differenz bleibt hier valide, weil nicht auf die kausale Unterscheidung abgehoben wird, sondern auf die *Wahrnehmungssituation*: Alle Maßnahmen, die nicht über den Todeszeitpunkt verfügen, sondern aus einer Situation des *Wartens* auf den Tod veranlasst werden, haben den Charakter der passiven Sterbehilfe.<sup>53</sup> Die kirchlichen Verlautbarungen beschreiben dabei die Begriffe „aktiv“ und „passiv“ völlig neu, um die Differenz vor einer Bedeutungs nivellierung zu schützen, wie sie durch die virtuellen dritten Schwebestände zwischen Leben und Tod droht. Es ist aufschlussreich, dass auch hier der Widerfahrnscharakter des Sterbens im Mittelpunkt der kirchlichen Argumentation steht.

Die Differenz zwischen aktiver und passiver Sterbehilfe ist nicht durch die begriffliche Unterscheidung von Tun und Unterlassen geprägt, sondern durch Wahrnehmung und emotionales Erleben der Situation.<sup>54</sup> Dabei unterlässt der passive Sterbehelfer nicht etwa kausale Handlungen, die den Sterbevorgang beschleunigen, sondern er unterlässt das Verfügen über den Todeszeitpunkt, den er vielmehr als Widerfahrnis einräumt. Passive Sterbehilfe ist in erster Linie durch eine Haltung gekennzeichnet, nämlich eine Haltung des Respekts gegenüber dem Widerfahrnscharakter des Todes. Dagegen bemächtigt sich der aktive Sterbehelfer mit seiner Haltung des Lebens eines Menschen und spielt daher Gott. Er möchte den Widerfahrnscharakter überspringen und zu einem kausalen Akt transformieren.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Wissenschaftlicher Beirat der Bundesärztekammer: Richtlinien zur Feststellung des Hirntodes. Dritte Fortschreibung 1997 mit Ergänzungen gemäß Transplantationsgesetz (TPG) Deutsches Ärzteblatt 95, Heft 30, 24. Juli 1998, A-1861–1868.

<sup>53</sup> Kundgebung der 9. Synode der Evangelischen Kirche in Deutschland; in: Kirchenamt der Evangelischen Kirche in Deutschland: Sterbebegleitung statt aktiver Sterbehilfe. Eine Sammlung kirchlicher Texte; Hannover 2011/2, 17–19, 18. Ferner: Erste Stellungnahme zum Urteil des Bundesgerichtshofes vom 25. Juni 2010 zum Abbruch lebenserhaltender Behandlung auf der Grundlage eines Patientenwillens (Pressemitteilung der Deutschen Bischofskonferenz); in: , 62–63, 62.

<sup>54</sup> Fischer: Verstehen statt Begründen, 61.

<sup>55</sup> Diese Haltung ist tragisch zu nennen, weil sie den Widerfahrnscharakter des Sterbens nicht wirklich ablösen kann. Denn aufgrund seiner retrospektiven Kraft kann dem aktiven Sterbehelfer die Tötung wie ein Widerfahrnis vorkommen, dem er nicht gewachsen ist. Vgl. Ohly: Einstellung lebenserhaltender Maßnahmen und der gemutmaßte Wille von Koma-Patienten; WzM 58/2006, 122–134, 132f.

Es ist offensichtlich, dass in diesen kirchlichen Stellungnahmen die überkommenen Begrifflichkeiten „aktiv“ und „passiv“ nichts mehr mit ihrer ursprünglichen Bedeutung zu tun haben, da sowohl die Haltung, das Widerfahrnis des Todes abzuwarten als auch den Todeszeitpunkt kausal herbeizuführen, aktive und passive Handlungsmomente umfasst. So nimmt das palliativmedizinische Engagement beim Abwarten des Todes zu, während das gezielte Herbeiführen des Todes die Ohnmachtserfahrung besiegeln kann, keine Alternativen gegen den Tod zur Verfügung zu haben. Zudem ist die kirchliche Unterscheidung von aktiv/passiv in der Sterbehilfedebatte wahrnehmungszentriert und zeigt damit selbst „virtuelle“ Züge. Weder aktive noch passive Sterbehilfe sind natürliche Formen des Sterbens, sondern basieren auf einer Konstruktion, die die Wahrnehmung des Sterbens betrifft. Allerdings sind diese virtuellen Züge selbst eine Reaktion auf die Virtualisierung des Sterbens, wie sie in der Intensivmedizin zu medial messbaren Schwebeständen geführt hat.

### „Playing God“ – Ein reales oder ein virtuelles Problem?

Dieser Aufsatz wollte illustrieren, dass die „Playing God“-Metapher in der Ethik auf Tendenzen der biotechnologischen Revolution reagiert, die auf der Virtualisierung des Lebens beruhen. Dabei habe ich „Playing God“ auf das Phänomen bezogen, dass biotechnologisch der Widerfahrnscharakter von Widerfahrnissen heruntergespielt wird, sei es dass er virtuell ersetzt wird („leeres Subjekt“ in der Hirnforschung, aktive Sterbehilfe), sei es dass er unsichtbar gemacht wird, obwohl er noch auftritt (Status des Embryos, Gentechnologie bzw. Synthetische Biologie). Lassen sich aus diesem metaethischen Befund auch normativ-ethische Konsequenzen ziehen?

Normativ ist zwischen einer Alternative zu entscheiden:

1. Entweder betrifft es nur virtuelle Wesen, dass Menschen in der Biotechnologie Gott spielen. Dann ist dieses virtuelle Spiel „real“ belanglos.
2. Oder es betrifft Lebewesen real, dass sie biotechnologisch mit zunehmender Tendenz virtualisiert werden. Dann könnten hierdurch Gefahren drohen, die ethisch zu bewerten sind.

Nun habe ich in diesem Aufsatz den Widerfahrnscharakter als ungegenständliches Phänomen dargestellt. Durch ihn treten Widerfahrnisse hervor, ohne dass er selbst ein Widerfahrnis mit gegenständlicher Qualität ist. Insofern ist der Widerfahrnscharakter selbst nicht „real“, sondern *realisierend*. Er besitzt selbst eine Unbestimmtheit, die hier als virtuelle Indifferenz aufgefallen ist. Ilona Nord hat dementsprechend den Übergang von der Möglichkeit zur Wirklichkeit im Anschluss an Sören Kierkegaard als die Schöpferkraft Gottes dargestellt, die sich ebenso in der Virtualität zeige.<sup>56</sup>

Bioethische Probleme, die sich mit einer anhaltenden Indifferenz beschäftigen müssen, befinden sich in einem auf Dauer gestellten Übergang.<sup>57</sup> Sie erzeugen damit moralische Unverbindlichkeiten, existenzielle Orientierungsschwächen und begriffliche Unschärfen. Das Ausweichen auf prozeduralistische Ethik-Konzepte, die ethische Klarheit allein von Vereinbarungen abhängig machen, die aber in einem dauerhaft fließenden Diskurs eingebettet bleiben, ist ein Symptom für dieses anhaltende Problem bioethischer Indifferenz. Dabei müssen sie sogar die Autonomie des Patienten als „mutmaßlichen Willen“ virtuell konstruieren, wenn diese nicht mehr real ist.<sup>58</sup> Playing God spielt sich auf dieser Ebene ab, auf der der Widerfahrnscharakter virtuelle Übergangswelten schafft, die auf Dauer gehalten werden aber indifferent sind.

---

<sup>56</sup> Ilona Nord: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität; Berlin u.a. 2008, 94.

<sup>57</sup> Habermas: Faktizität und Geltung; Frankfurt a.M. 1992, 56.

<sup>58</sup> Ohly: Problems of Bioethics; Frankfurt 2012, 146f.; Ders.: Sterbehilfe: Menschenwürde zwischen Himmel und Erde; Stuttgart 2002, 299.

Für Lebewesen aus Fleisch und Blut bleiben solche dauerhaften Übergangsbereiche nicht ohne Folgen für ihre „reale“ Leiblichkeit.<sup>59</sup> Das auf Dauer gestellte Widerfahren von Indifferenz hat Resonanz für das reale Leben. Denn in einer Welt, in der Leben und Tod existenzielle Gegensätze sind, kann Indifferenz nur das Spiel gut situerter Eliten sein.

---

<sup>59</sup> Es sei hier nur am Rande bemerkt, dass im christlichen Glauben die Indifferenz des kreativen Übergangs immer distinkte Wirklichkeiten erzeugt hat. Der christliche Glaube hat sich deshalb vor einer Virtualisierung von Religion bewahrt. Dazu wurde der „irreale aber realisierende“ Widerfahrenscharakter immer an reale Gegenständlichkeiten gebunden, namhaft an die Geschichte Israels und an die Person Jesus von Nazareth. S. hierzu *Ohly*: Was Jesus mit uns verbindet. Eine Christologie; Leipzig 2013, 26f.