

Gerhard Burda
Cartesianische Simulationen

Herausgegeben von
Hans Rainer Sepp

Wissenschaftlicher Beirat

Suzi Adams · Adelaide | Babette Babich · New York | Kimberly Baltzer-Jaray · Waterloo, Ontario | Damir Barbarić · Zagreb | Marcus Brainard · London | Martin Cajthaml · Olomouc | Mauro Carbone · Lyon | Chan Fai Cheung · Hong Kong | Cristian Ciocan · București | Ion Copoeru · Cluj-Napoca | Renato Cristin · Trieste | Eddo Evink · Groningen | Matthias Flatscher · Wien | Jean-Christophe Goddard · Toulouse | Andrzej Gniazdowski · Warszawa | Ludger Hagedorn · Wien | Seongha Hong · Jeollabukdo | René Kaufmann · Dresden | Vakhtang Kebuladze · Kyjiw | Dean Komel · Ljubljana | Pavlos Kontos · Patras | Kwok-ying Lau · Hong Kong | Mette Lebeck · Maynooth | Nam-In Lee · Seoul | Monika Małek · Wrocław | Balázs Mezei · Budapest | Viktor Molchanov · Moskwa | Liangkang Ni · Guangzhou | Cathrin Nielsen · Frankfurt am Main | Ashraf Noor · Jerusalem | Karel Novotný · Praha | Markus Ophälders · Verona | Luis Román Rabanaque · Buenos Aires | Rosemary Rizo-Patrón de Lerner · Lima | Kiyoshi Sakai · Tokyo | Javier San Martín · Madrid | Hilmar Schmiedl-Neuburg · Boston | Alexander Schnell · Paris | Marcia Schuback · Stockholm | Agustín Serrano de Haro · Madrid | Tatiana Shchyttsova · Vilnius | Olga Shparaga · Minsk | Michael Staudigl · Wien | Georg Stenger · Wien | Silvia Stoller · Wien | Ananta Sukla · Cuttack | Toru Tani · Kyoto | Detlef Thiel · Wiesbaden | Lubica Ucnik · Perth | Pol Vandavelde · Milwaukee | Chung-chi Yu · Kaohsiung | Antonio Zirion · México City – Morelia.

Die *libri nigri* werden am Mitteleuropäischen Institut für Philosophie,
Fakultät für Humanwissenschaften der Karls-Universität Prag herausgegeben.
www.sif-praha.cz

Gerhard Burda

Cartesianische Simulationen

Virtuelle Realität und reale Virtualität

Verlag Traugott Bautz GmbH

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie.
Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar über
<http://dnb.de>

Verlag Traugott Bautz GmbH
D-99734 Nordhausen 2024

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier
Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

ISBN 978-3-68911-014-7

Inhalt

Einleitung	7
Realität+	9
Das kartesische Szenario	12
Nicht-illusionäre Szenarien	15
Evidenz-transzendenter Skeptizismus	19
Radikaler Skeptizismus	30
Simulationsrealismus	36
Sim-Simulationen	42
Peer-to-Peer-Simulation	47
Super-Simulation	51
Referenzen	62

Einleitung

In der aktuellen Diskussion rund um die *Virtuelle Realität* (VR) wird regelmäßig auf die Zweifelsszenarien von René Descartes Bezug genommen. So auch im Text *Realität+* (2023) des australischen Philosophen David Chalmers, dessen *Simulationshypothese* im Folgenden als Ausgangspunkt für die Erkundung der Frage nach der Wirklichkeit genommen wird. Mit René Descartes (1596-1650) beginnt der moderne Rationalismus mit einer radikalen Wendung vom naiven Realismus zur Subjektivität. Descartes war allerdings – so Husserl in den *Cartesischen Meditationen* – nicht zur transzendentalen Subjektivität gelangt. Zwar habe er Philosophie als strenge Wissenschaft projiziert, der keine vorprädikative Selbstverständlichkeit als unreflektierter „Erkenntnisboden“ gelten darf. Descartes' Zweifel habe zwar die „natürliche Einstellung“ zur Erfahrungswelt ausgeschaltet, doch erst Husserls *Epoché* fragt danach, wie die Welt für das *Bewusstsein* ist. Descartes' Zweifel bleibt damit im Rahmen einer natürlichen Einstellung und sei lediglich die Modalisierung der „Urdoxa“ eines schlichten Weltglaubens. Zu ergänzen ist, dass die Urdoxa eigentlich einen unreflektierten Wirklichkeitsglauben betrifft.

Der unhinterfragte Ausgangspunkt dabei ist eine *Korrelation von Sein und Bewusstsein*. Dieses *Korrelationspriori* ist allerdings ein *Phantasma*. An dieser Stelle ist eine wesentliche Unterscheidung notwendig, die Unterscheidung zwischen einem *epistemischen* und einem *ontologischen* Zweifel: Am Sein wird man schlichtweg nicht zweifeln können, an der Art des *Zugangs zur Wirklichkeit* allerdings schon, und für diesen Zugang sind Phantasmen der Verbindung und Trennung – V-Phantasmen und T-Phantasmen – leitend. Dem werden wir später anhand einer antiken Geschichte vom Wettstreit zweier Maler, wer der beste Maler sei, genauer nachgehen. Es wird sich zeigen, dass in diesem Wettstreit *zwei* Zugänge zur Wirklichkeit miteinander konkurrieren, die *beide* keine letztgültige Aussage treffen können. Deshalb werden wir diese Zugänge als *Simulationen des Verhältnisses zur Wirklichkeit* (von lat. *similis*, ähnlich, *simulare*, nachahmen, vortäuschen, zu Erkenntniszwecken modellhaft nachbilden) bezeichnen und von der „Wirklichkeit“ einer *realen Virtualität*, d.h. einer uns existenziell betreffenden „Wucht“ oder Wirkmächtigkeit, unterscheiden. Ebendiese Unterscheidung wird auch in der Diskussion um die VR verwischt, wodurch ein völlig falscher Eindruck vom Wirklichkeitscharakter virtueller, d.h. computergenerierter Simulationen der „Wirklichkeit“ entsteht. In der VR wird nicht die „Wirklichkeit“ simuliert, sondern nur ein je phantasmatisch bestimmter Zugang. Die virtualisierte

Realität sollte deshalb nicht mit *der* Wirklichkeit verwechselt werden. Wegen dieser Verwechslung entstehen Simulationsszenarien, die paradoxerweise als real erlebt werden. Das liegt aber nicht an der Simulation selbst, sondern an dem, was in ihr verschleiert wird und das unbeachtet bereits im Erstellen der Simulation wirkte: die ungeformte, unverfügbare und unentrinnbare *reale Virtualität* oder Wirkmächtigkeit.

Nun kann man fragen, welchen Sinn es hat, sich mit solchen Fragen auseinanderzusetzen. Handelt es sich dabei nicht um rein intellektuelle Spielereien? Nein, denn der Punkt ist, dass diese Problematik tatsächlich in Zusammenhang mit der VR, mit ChatGPT, *Fake News*, *Deepfakes* usw. eine wichtige Rolle spielt. Fake News sind ein aktuelles Beispiel eines *lokalen* Außenweltskeptizismus und werfen die Frage auf, wie sie überhaupt erkannt werden können. Wie können wir wissen, dass uns eine Person nicht in Form eines *Deepfakes* erscheint und etwas mitteilt, das die reale Person nie gesagt hat? Wenn ein *Deepfake* ausschließlich als real erlebt wird, ohne dass es die Möglichkeit gibt, die Art seiner Realität zu hinterfragen, dann kollabiert etwas, was als Urszene von Erkenntnis gelten kann: das Verhältnis zur „Wirklichkeit“ in ihrer realen Virtualität (i.S. von Wirkmächtigkeit), die von – noch näher zu charakterisierenden – Subjekten existenziell erfahren wird und verstanden werden möchte. Obwohl Fake News und *Deepfakes* in zwei Wirklichkeitsbereichen agieren, geben sie dagegen vor, dass es nur mehr *einen* Wirklichkeitsbereich gibt, zu dessen Marionetten wir werden. *Wenn wir an der Realität nicht mehr zweifeln können, geht die Möglichkeit verloren, etwas wissen zu können.* Im Fall eines *Deepfakes* heißt das, dass etwas real wirkt, ohne real zu sein. Zudem wird das, was dabei tatsächlich als real gelten kann, nicht als solches ausgewiesen. Es reicht daher nicht, eine „Außenwelt“, z.B. eine virtuelle Umgebung, als real aufzufassen. Es muss auch die Möglichkeit geben, diese Realität jederzeit hinterfragen zu können. Dieses Hinterfragen ist allerdings nur dann möglich, wenn man sich dem phantasmatischen Aufbau jedes Wissens und letztlich auch dem *Phantasma vom Phantasma* stellt. Das gelingt allerdings nur in einer Radikalisierung des Skeptizismus, der den Cartesianismus, also die Durchsichtigkeit des Wissens für sich selbst, problematisiert. Was die Beschäftigung mit Fragen rund um die Simulationshypothese vor Augen führt, ist, dass wir tatsächlich unterschiedlichste Simulationsszenarien bewohnen und dies als „real“ erleben können, und zwar ungeachtet dessen, dass wir uns darüber täuschen können, was „real“ tatsächlich bedeuten mag. Was die Simulationshypothese noch eindrücklich verdeutlicht, ist die erstaunliche Tatsache, dass wir uns selbst

dann, wenn wir uns der jederzeit gegebenen Möglichkeit von Täuschung bewusst sind, gerade darüber täuschen können, *worüber* wir uns eigentlich täuschen. Davor sind wir ebenso wenig gefeit wie davor, das jeweilige Szenario als *real* aufzufassen. Dass auch dabei immer blinde Flecken bleiben müssen, bestätigt die für Erkenntnis konstitutive „Lücke“. Gerade sie steht im Verwirrspiel rund um die VR auf dem Spiel.

Realität +

Diese Arbeit setzt sich mit der im jüngsten Werk *Realität +* (2023) diskutierten Simulationshypothese des 1966 in Sidney geborenen, australischen Philosophen David J. Chalmers auseinander. Chalmers ordnet sich selbst der *Analytischen Philosophie* zu und beschäftigte sich schon in früheren Texten mit dem *hard problem of consciousness* in Physik und Philosophie. Das Meta-Problem des Bewusstseins ist das Problem, wie zu erklären sein kann, dass wir denken, dass es dieses Problem überhaupt gibt. Chalmers geht davon aus, dass die Wirklichkeit objektiv und unabhängig von uns existiert sowie dass es Wahrheit in Bezug auf die Realität gibt (ebd. 25). Der Geist soll Teil der Wirklichkeit sein, es soll aber auch einen Großteil der Wirklichkeit außerhalb des Geistes geben. In Chalmers neuem Text geht es um *Technophilosophie*, d.h. um die Kombination philosophischer Fragen mit Technik und um die Anwendung von Technik zur Beantwortung philosophischer Fragen, um Fragen wie folgende: *Was ist Bewusstsein, was Realität, was können wir über die Realität wissen? Wie kann man überhaupt etwas von einer Realität der Außenwelt wissen?* Diese Fragen kulminieren in der Frage „*Woher wissen Sie, dass Sie sich nicht gerade in einer virtuellen Welt befinden?*“ (ebd. 16). Die Simulationshypothese besagt, dass ein „Sim-Universum“, also eine Computersimulation, von „innen“ betrachtet nicht von einem Universum, das es simuliert zu unterscheiden ist. Das könnte bedeuten, dass wir uns „schon immer in einer künstlich geschaffenen Computersimulation einer Welt“ befanden und befinden (ebd. 60). Was das genau heißt, werden wir zu erörtern haben. Das Nachdenken über VR entzündet sich besonders an dem durch Descartes *Meditationen über die Erste Philosophie* aufgeworfenen *Außenweltskeptizismus*. Dieser stellt sich in Zusammenhang mit dem Descartes'schen *Cogito, ergo sum* bzw. dem epistemologisch strukturellen Dualismus von *res extensa* und *res cogitans* ein. Das *Cogito* kann sich zwar seines Seins vergewissern, es kann aber nicht sicher sein, dass es nicht Täuschungen in Bezug auf sein Wissen um die Natur der Wirklichkeit unterliegt. Dieser Verdacht kann sich an den Sinnen und am

Träumen festmachen und steigert sich an der Vorstellung eines bösen Geistes, der uns alles nur vortäuscht.

Das „kartesische“ Szenario lautet bei Chalmers folgendermaßen: „Wir wissen nicht, dass wir uns nicht in einer virtuellen Welt befinden, und da in einer virtuellen Welt nichts real ist, wissen wir nicht, ob irgendetwas real ist“ (ebd. 20). Demnach wäre die VR keine „echte“ Realität. Chalmers möchte dagegen zeigen, dass virtuelle Realitäten sehr wohl *echte* Realitäten sind und dass auch die Objekte in einer VR real sind:

„Wenn meine Analyse richtig ist, löst sich damit der in der westlichen Tradition wohl primäre Grund für den Zweifel daran auf, dass wir irgendetwas über die Außenwelt wissen können, und hilft uns zumindest bei dem Versuch nachzuweisen, dass wir Wissen über die uns umgebende Realität haben“ (ebd. 20).

Nun, am Zweifel wird sich dabei nicht viel ändern, und dies aus gutem Grund: Wie noch genauer zu erläutern sein wird, ist der Zweifel für die Möglichkeit von Erkenntnis unverzichtbar. Die Antwort, die Chalmers anbietet, ist folgende: Wir werden die Außenwelt real auffassen, können aber nie sicher sein, dass wir uns nicht über die Art der Realität täuschen. Für Chalmers ist der so genannte *Simulationsrealismus* eine Erwiderung auf das Descartes'sche Szenario. Dabei verbindet er das „kartesische“ Szenario mit *virtuellen Simulationen*, die einen globalen Skeptizismus nahelegen. Die Absicht ist dabei nicht, das Szenario zu bestätigen, sondern im Gegenteil, das *kartesische Argument zu blockieren*, um einen *imperfekten* Realismus zu argumentieren. Seine Simulationshypothese ist damit eine *metaphysische* Hypothese über die Natur der Realität: Realität oder Wirklichkeit enthält dieser Hypothese nach „viele Realitäten und diese Realitäten sind real“ (ebd. 157). Anders formuliert: Alles, was physisch oder virtuell existiert, ist real.

Chalmers zentrale Behauptung ist, dass virtuelle Realitäten *vollwertige Realitäten* und keine Illusionen, sind. Wir werden das später so interpretieren, dass VR reale Simulationen sind, d.h. Simulationen einer *realen Virtualität*, die paradoxerweise gerade im Bestreben, immer „wirklichkeitsnähere“ Repliken zu schaffen, das Real-Virtuelle verfehlen. Sie „virtualisieren“ nicht die Wirklichkeit (Zizek), die Wirklichkeit *ist* schon virtualisiert und muss es nicht erst in der Simulation werden. Der Grund für diese Täuschung liegt in der Verwechslung des *Zugangs* zur Wirklichkeit mit *der* Wirklichkeit. Das ist in Erinnerung zu rufen, wenn Chalmers meint, dass das, was in

der VR geschieht, wirklich geschieht, und dass die Gegenstände in der VR real sind. Chalmers geht sogar so weit, dass ein Verbrechen an einem Sim (einer simulierten Person in der VR) einem Verbrechen in der Welt außerhalb der Simulation gleichzusetzen sein soll. Seiner Meinung nach kann man auch bei entsprechend fortgeschrittener Technik in der VR ein ebenso vollkommenes und sinnvolles Leben führen wie in der realen Welt. Aus dieser Realitätsvermutung wird geschlossen, dass die Welt, in der wir leben, tatsächlich eine virtuelle Welt sein könnte. Es mag in der VR zwar Schwachstellen wie das Fehlen sensueller Reize geben, das sei jedoch etwas, das sich irgendwann beheben ließe. Jede virtuelle Welt ist eine neue Realität, eine *Realität+*, ein „Sammelsurium“ unterschiedlichster realer und virtueller Welten. Die Kategorien „real“ und „virtuell“ werden hier einerseits voneinander unterschieden und andererseits in Beziehung zueinander gesetzt. Fünf Kriterien gelten dabei als hinreichende Bedingungen dafür, dass etwas *real* ist: (1) Existenz, (2) Geistunabhängigkeit, (3) kausale Kraft, (4) Nicht-Illusionäres und (5) Echtheit. Eine VR muss drei Bedingungen erfüllen: Sie ist eine immersive, interaktive und computergenerierte Wirklichkeit (ebd. 256): Man befindet sich in einer Umgebung, interagiert mit den Gegenständen der Umgebung und alles beruht auf einer Programmierung.

Simulationsrealismus bedeutet nun nicht, dass das skeptische Szenario aufgelöst werden kann. Der Chalmers'sche Skeptizismus lässt sich so formulieren: Obwohl wir unsere Umgebung, ihre Gegenstände und auch uns selbst als real erleben, können wir weder mit Sicherheit wissen, dass wir uns in einer Simulation befinden, noch, dass wir uns nicht in einer Simulation befinden. Oder etwas umformuliert: Wir können nicht wissen, dass wir uns in einer bestimmten Wirklichkeit befinden. Wir können auch nicht wissen, dass wir uns nicht in einer bestimmten Wirklichkeit befinden. So gelesen, könnte die Conclusio als Ausdruck eines radikalen Skeptizismus verstanden werden, den Chalmers allerdings zugunsten einer bestimmten Version von Wirklichkeit hinter sich lassen möchte. Am Ende ist es nämlich eher *wahrscheinlich*, dass wir uns in dieser bestimmten Wirklichkeit des Simulationsrealismus befinden, worüber wir uns aber doch auch täuschen können. Die Zweideutigkeit dieser Aussage wird besonders dort deutlich, wo er die „perfekte“ Simulation mit Kants transzendentalen Idealismus in Verbindung bringt. Interessanterweise wird Kant auch mit dem Realismus in Verbindung gebracht als einem Konstruktivismus, für den die „Wirklichkeit“ des Dings-an-sich nicht erkennbar ist.

Der strategische Weg zur Simulationshypothese führt über folgende drei Schritte:

1. Diskussion des kartesischen Szenarios und der Möglichkeit von Täuschung
2. Diskussion nicht-illusionärer Auffassungen gegen die Möglichkeit von Täuschung: Idealismus, Verifikationismus und Externalismus
3. Plädoyer für einen Simulationsrealismus mit Bezug auf Wahrscheinlichkeiten und einen kausalen Strukturalismus (der dann vorliegt, wenn eine kausale Struktur die formale Struktur abbildet)

Dieser Wegbeschreibung möchte ich nun folgen. Zwischen dem zweiten und dem dritten Punkt werde ich noch genauer auf den Skeptizismus eingehen. Nach dem dritten Punkt wird es um die Diskussion unterschiedlicher Simulationen und darum gehen, was daraus gefolgert werden kann.

Das kartesische Szenario

Descartes' leitende Idee ist die Begründung einer universalen Wissenschaft, deren Ideal die Geometrie ist. Wissenschaft muss die Gestalt eines deduktiven Systems haben, dessen Bau *ordine geometrico* auf einem die Deduktion „absolut“ gründenden Fundament ruhen muss (Husserl 1987, 9). Den geometrischen Axiomen entspricht dabei das Axiom einer absoluten Selbstgewissheit des *Ego cogito* und seiner eingeborenen Prinzipien. Obwohl Descartes eigentlich ein anti-skeptizistisches Interesse verfolgt, stellt er die diskursive Rationalität als solche generell methodisch in Frage. Der methodische Weg führt über den hyperbolischen Zweifel zum Ego der reinen *cogitationes* (Denkinhalte): Descartes beginnt mit einer Kritik des im natürlichen Erfahrungs- und Denkraum Gegebenen, die das Sein der Welt außer Kraft setzt. Die sinnlich gegebenen Erfahrungsgewissheiten, in denen die Welt im natürlichen Leben gegeben ist, halten dieser Art Kritik nicht stand. Woran jedoch nicht mehr gezweifelt werden soll, ist Descartes zufolge das reine Ego der *cogitationes*, das in einer Art „solipsistischen Philosophierens“ (ebd. 5) apodiktisch gewisse Wege sucht, durch die sich die objektive Außenwelt einer reinen Innerlichkeit erschließen kann. Descartes versucht, den Skeptizismus mit einer anti-skeptizistischen Strategie aufzuheben: durch die Behauptung der Selbstgewissheit des Cogito. Nachdem er diese behauptet hat, fragt er weiter, *wer* oder *was* dieses Gewisse ist, das dem Denker aufgegangen ist: „Noch erkenne ich aber nicht zur Genüge, wer ich denn bin, wenn ich jetzt notwendig bin“ (II. *Med.*, 3. und 4. Absatz). Die Antwort lautet: „Ein denkendes Ding“ (14. Absatz). Was das sich seiner selbst gewisse Ich ist, wird

hier angesprochen: Es ist denkende Substanz, *res cogitans*. Substanz deshalb, weil nur Substanzen – das ist ein Erbe aus der antiken Metaphysik – *real* sind. Da das Ich Eigenschaften aufweist und Eigenschaften nur Eigenschaften von Substanzen sein können, ist das Ich folglich Substanz. Dieses substantialisierte Ich ist ein Paradefall eines mentalen Formats und steht im cartesianischen Dualismus den ausgedehnten Dingen gegenüber. Ergänzen wir hier noch, dass dazu auch das Phantasma eines gütigen Gottes gehört, dessen *veracitas* (Wahrhaftigkeit) das Wissen über uns selbst und über die Welt vermittelt und dadurch das *malin génie* entkräften soll. Husserl schreibt dazu in seinen *Cartesischen Meditationen*: „Das geschieht in der bekannten Weise, dass zunächst Gottes Existenz und *veracitas* erschlossen wird und dann mittels ihrer die objektive Natur, der Dualismus der endlichen Substanzen, kurz der objektive Boden der Metaphysik und der positiven Wissenschaften und diese selbst. Alle Schlussweisen erfolgen, wie sie es müssen, am Leitfaden von Prinzipien, die dem reinen Ego immanent, ihm ‚eingeboren‘ sind“ (ebd. 5).

Descartes' Gedankenexperiment besteht aus drei Schritten: (1) Es beginnt mit der Fragestellung, wie wir uns überhaupt sicher sein können, etwas zu wissen, wenn wir doch ständig die Erfahrung unserer Fallibilität machen. Es sind zunächst vor allem unsere Sinne, die uns täuschen und das „Gebot der Klugheit“ nahelegen, „denen niemals ganz zu trauen, die uns auch nur einmal getäuscht haben“ (Descartes 1994, 62). Dass die durch Vermittlung der Sinne gewonnenen Erkenntnisse falsch sein können, lässt sich nicht in dem Sinne generalisieren, dass die Erfahrung insgesamt dadurch beeinträchtigt wäre (etwa am Kamin zu sitzen und Papier in den Händen zu halten etc.). Deshalb führt Descartes (2) das *Traum*-Argument ein, um dem Zweifel Ausdruck zu verleihen, dem zufolge wir niemals imstande sein werden, Wachen von Träumen unterscheiden zu können. Mathematische Wahrheiten werden dadurch jedoch noch nicht beeinträchtigt: Dass $10 \times 10 = 100$ ist, ist auch dann nicht falsch, wenn es nur geträumt ist. Es bedarf deshalb eines weiteren Schrittes (3), um den Skeptizismus radikaler in Szene zu setzen. Dieser Schritt wird durch das *Genius-malignus*-Argument vollzogen, eines mit den Menschen ein böses Spiel treibenden Gottes oder Demiurgen: Dieser könnte die Welt so eingerichtet haben, dass wir meinen, in einer Außenwelt zu leben oder auch, dass $10 \times 10 = 100$ sei. Woher können wir wissen, „ob er nicht bewirkt hat, dass es überhaupt keine Erde, keinen Himmel, kein ausgedehntes Ding, keine Gestalt, keine Größe, keinen Ort gibt und dass dennoch dies alles genau so, wie es mir jetzt vorkommt, bloß da zu sein scheint“ (ebd. 64)? Descartes' Zweifel soll zeigen, dass die Welt ganz anders sein könnte, als sie

uns erscheint. Es wäre z.B. möglich, dass wir rein immaterielle Geister wären, denen ein böser Geist die Welt bloß vorgaukelt. Diese Thematik begegnet in moderner Form in Zusammenhang mit dem Gehirn-im-Tank-Problem bzw. mit simulierten Welten (VR).

Ein gewichtiges Problem ist, dass der Dualismus von *res cogitans* und *res extensa* eine Welt qua Aggregat vorhandener Dinge unterstellt, zu denen wir nur einen durch unsere Vorstellungen vermittelten und auch nur in Ausschnitten präsenten Zugang haben. Das Außenweltproblem im Sinne eines Zweifels an der Existenz eines Superdings namens Welt bemüht so etwas wie einen unreflektierten Weltbegriff. Ein Begriff wie „Welt“ entbehrt jedoch jeglicher empirischen Grundlage. Er hat kein Korrelat und ist, wie Kants Schlussfolgerung aus dem Hume'schen und dem cartesischen Skeptizismus lautet, ein „Vernunftbegriff“ bzw. eine „regulative Idee“: die „Idee der absoluten Totalität“ (KrV, B 534) und der Name für einen *Horizont*, innerhalb dessen Gegenstände begegnen können. Kant deutet in der *Kritik der reinen Vernunft* den Weltbegriff durch eine Analyse der Möglichkeitsbedingungen einer semantisch stabilen Vorstellungswelt transzendental um. Eine Außenwelt im Sinne einer Welt-an-sich kann es gar nicht geben, wir sind aber genötigt, ein Ganzes als Einheitshorizont zu antizipieren, innerhalb dessen alles begrifflich und prädikativ bestimmt werden kann. Eine Welt in diesem Sinne zu unterstellen, ist also eine Möglichkeitsbedingung kognitiver Praxis und untersagt, die Welt nach dem Modell eines vorstellungsexternen Gegenstands – etwa als physikalisches Universum – zu konzipieren. Eine Konsequenz daraus, dass die Welt kein in Raum und Zeit ausgedehntes und mit Einzeldingen ausgefülltes großes Ganzes sein kann, ist, dass Welt in Kants *transzendentalen Idealismus* nicht unabhängig von der Existenz endlich epistemischer Wesen sein kann. Damit ist auch der rationalen Kosmologie und ihrem *transzendentalen Realismus* (die Welt ist a priori die Totalität aller modal robusten Fakten, die auch dann der Fall ist, wenn sich niemand mit epistemischer Absicht auf sie bezieht) ihr Gegenstandsbereich abgesprochen: Die Welt als Ding-an-sich ist unmöglich zu erkennen.

Obwohl Descartes eigentlich ein anti-skeptizistisches Interesse verfolgt, stellt er die diskursive Rationalität als solche generell methodisch in Frage. Besonders das *Genius-malignus*-Argument zeigt, dass alle unsere Überzeugungen falsch sein könnten. Nicht bezweifeln kann Descartes daran nicht, dass er denkt.. Selbst wenn er daran zweifelt, dass er denkt, wäre der Zweifel ein Denken. Der Zweifel zeigt, dass es falsch ist, am Denken zu zweifeln. Aus dem Wissen, dass

er denkt, schließt Descartes auf die Existenz des Denkenden. Welche Chancen räumt Chalmers nun den diversen anti-skeptizistischen Anstrengungen ein? Wird sich in der Diskussion zeigen, ob man dem Skeptizismus entkommen kann oder ob dies ein hoffnungsloses Unterfangen ist?

Nicht-illusionäre Szenarien

Das Hauptargument für den Skeptizismus ist, dass wir nicht wissen können, dass wir nicht in einer Simulation sind, und dass wir daher auch nichts Substanzielles über die Außenwelt wissen können. Das Gegenargument besteht nun darin, die erste Prämisse abzulehnen, indem man behauptet, dass wir sehr wohl wissen können, dass wir uns *nicht* in einer Simulation befinden, dass wir *nicht* von einem bösen Dämon getäuscht werden oder dass wir *keine* Gehirne im Tank sind. Alle Argumente scheitern jedoch. Chalmers führt dieses Scheitern anhand von Idealismus, Verifikationismus und Externalismus vor. Ein erster Ansatz ist der Idealismus. Chalmers nennt den indischen Philosophen Vasubandhu (4. Jh. n. Chr.), für den die Wirklichkeit nur Bewusstsein ist: Alles ist Geist. Auch George Berkeleys *Esse est percipi*, Erscheinung ist Wirklichkeit, weist in diese Richtung: Die Welt ist in unserem Geist, es gibt keine Trennung zwischen Geist und Welt. Es gibt allerdings doch auch Lücken, so z.B. wenn „ein rosa Elefant“ phantasiert wird. Dass er in Wirklichkeit nicht da ist, soll das Ausstrecken der Hand erweisen, um ihn zu berühren (was allerdings in einer Psychose nicht möglich ist). An diesem Beispiel ist deutlich, dass es notwendig ist, das dominante Verbindungsphantasma (V-Phantasma), das Geist und Wirklichkeit gleichsetzt, doch durch ein Trennungsphantasma (T-Phantasma) zu ergänzen, da sonst alles wahr wäre. Damit ist auch ausgeschlossen, dass die Simulationshypothese vollständig realisiert werden kann: In einer (perfekten) Simulation gäbe es nämlich keinen Hinweis darauf, dass man sich in einer Simulation befindet. Es gäbe also auch nicht die Möglichkeit des Zweifels. Ein weiteres Problem des Idealismus ist der Solipsismus, bei dem man unweigerlich landet, da es in diesem Fall keine zwischen Subjekten geteilte Wirklichkeit geben kann. Es gäbe keine Möglichkeit des Anerkennens eines anderen Bewusstseinsinhabers. Sobald man weitere Bewusstseinsträger ins Spiel bringt, führt man wieder ein kompensierendes T-Phantasma ein:

“Wenn die Wirklichkeit [...] aus unser aller Geist besteht, dann gibt es eine Lücke zwischen meinem Geist und der Realität im Ganzen: Vielleicht sehe ich da ein Einhorn, wo alle anderen einen Elefanten sehen, was bedeuten würde, dass in Wirklichkeit ein

Elefant da ist. Hier droht wieder die Gefahr des Skeptizismus: Woher kann ich wissen, dass die Wahrnehmungen der anderen mit den meinen übereinstimmen?“ (ebd.108).

Eine weitere Frage betrifft das Thema von unbeobachteten Teilen der Wirklichkeit. Was passiert z.B. mit den Dingen in einem Raum, wenn eine Person X den Raum verlässt? (Das Problem ist hier ein dominantes V-Phantasma, das beim Verlassen des Raumes ins Nichts einer Trennung fielen. Dieser Raum wäre ja medial, ein Verbindungs-Trennungs-Verhältnis (VTV). In der medialen Matrix ist das kein Problem, alles, was vorher Medium war, bleibt im submedialen Raum als potenzielles VTV. Ähnlich verhält es sich auch mit dem *Bewusstsein*: Als *Medium des Realisierens von Selbst-Differenz* ist es von submedial verlaufenden Prozessen abhängig, die auch dann wirken, wenn sie nicht wahrgenommen werden.) Der Idealismus hat Probleme damit, die Regelmäßigkeiten der Erscheinungen zu erklären, und muss eine Realität jenseits der Erscheinungen postulieren. Damit entsteht freilich wieder eine Lücke, die es nicht geben dürfte. Berkeleys Diktum ist daher zu stark, denn es könnte reale Dinge geben, die wir nie wahrnehmen können.

Eine nicht-illusionäre Auffassung von Realität vertritt auch der Wittgensteinschüler Oets Kol Bouwsma. Von ihm stammt eine Fabel über einen bösen Dämon, der Menschen zu täuschen versucht und dabei jedes Mal scheitert: Zuerst verwandelt er alles in Papier, doch die Menschen merken das dadurch, dass sie, selbst zu Papier geworden, merken, dass Papierblumen nicht gleich riechen wie wirkliche Blumen. Im zweiten Versuch zerstört der Dämon alles außer dem Geist der Menschen, er flüstert dem Protagonisten ins Ohr, dass die Blumen nichts als Illusion sind. Auch das scheitert aber, weil dennoch zwischen Illusion und Blumen unterschieden werden kann. Was der Dämon eine Illusion nennt, ist selbst eine Blume. Der Dämon hat damit eine Blume geschaffen und keine Illusion. Eine Illusion ist nur dann eine Illusion, wenn sie entdeckt werden kann, eine nicht erkennbare Illusion ist keine Illusion. Der Dämon benennt bereits die Illusion als das, was sie ist – eine Illusion. Die Hypothese, es gibt eine Illusion, ist bedeutungslos, wenn sie nicht verifiziert werden kann. „Wenn wir nie verifizieren können, dass das Böse-Dämon-Szenario eine Illusion ist, dann ist es überhaupt keine Illusion“ (ebd. 174). Chalmers lehnt den Verifikationismus zwar ab, er gibt Bouwsma aber Recht, dass das Subjekt keiner Täuschung unterliegt. Der Verifikationismus erachtet eine Hypothese nur dann als sinnvoll, wenn sie durch sensorische Belege als wahr oder falsch ausgewiesen werden kann. Diesem Anspruch kann der Verifikationismus jedoch nicht gerecht werden, da er selbst nicht derart überprüft werden kann.