

Wie aus Gedanken Dinge werden

Eine Philosophie der Artefakte*

Von MARIA E. REICHER (Aachen)

Der Begriff des Artefakts ist zentral für jede Art von Kulturwissenschaft im weitesten Sinn. Denn Artefakte sind offenbar genau das, was den Unterschied zwischen kultureller Welt und natürlicher Welt ausmacht. Zu den Kulturwissenschaften im weiteren Sinn gehören alle Wissenschaften, die man nicht zu den Naturwissenschaften rechnen kann, also alle diejenigen, die man traditionellerweise zu den Geistes- und Sozialwissenschaften zählt. In mancher Hinsicht ist außerdem die Grenze zwischen Kultur- und Naturwissenschaften unscharf, sodass der Begriff des Artefakts auch in gewissen Bereichen der Naturwissenschaften eine Rolle spielt.

Wenn man bedenkt, welche Bedeutung die Kulturwissenschaften (in dem erläuterten weiten Sinn) im Konzert der Wissenschaften insgesamt haben und immer schon hatten, und wenn man überdies in Betracht zieht, dass der relativ junge Terminus „Kulturwissenschaft“ gegenwärtig große Popularität besitzt, ist es erstaunlich, dass es bis heute noch immer vergleichsweise wenige philosophische Arbeiten gibt, die sich ausdrücklich dem Thema „Artefakte“ widmen.¹

Ich spreche von „kultureller Welt“ in einem sehr weiten Sinn, und entsprechend umfassend ist auch das Gebiet der Artefakte. Die kulturelle Welt, so, wie ich sie verstehe, geht weit über den Bereich der Kunst hinaus. Zu ihr gehören auch die Wissenschaft, die Sprache und die Alltagskultur in all ihren Formen. Dabei verstehe ich unter „Alltagskultur“ jede Art von menschlicher Gestaltung der Umwelt, also zum Beispiel das Wohnen, das Essen, die Kleidung, Sitten und Gebräuche, die Organisation des Zusammenlebens in kleineren und größeren Einheiten. Die kulturelle Welt – und mithin das Gebiet der Artefakte – ist so umfassend, dass im Grunde ein großer Bereich der Philosophie unter die Überschrift „Philosophie der Artefakte“ subsumiert werden könnte.

* Dieser Text ist eine überarbeitete Fassung meiner Antrittsvorlesung an der RWTH Aachen vom 23. Juli 2010.

¹ Allerdings kann man mittlerweile so etwas wie eine kleine Konjunktur dieses Themas beobachten: vgl. zum Beispiel Kanzian (2006); Baker (2007); Margolis u. Laurence (2009); Jansen (2013). Besonders zu erwähnen sind die zahlreichen sehr interessanten Arbeiten einer Forschergruppe an den Universitäten Delft und Eindhoven über technische Artefakte: vgl. zum Beispiel Houkes u. Vermaas (2010). Ein sehr empfehlenswerter Übersichtsartikel ist Hilpinen (2011). Nach wie vor eine der wichtigsten Arbeiten zu dem Thema ist Dipert (1993).

Mit Artefakten in diesem weiten Sinn befassen sich viele philosophische Disziplinen, sowohl der theoretischen als auch der praktischen Philosophie: Ästhetik, Sprachphilosophie, Anthropologie, Ethik, politische Philosophie, Sozialphilosophie, Religionsphilosophie, Wissenschaftstheorie, Hermeneutik, Technikphilosophie. Das Thema dieses Aufsatzes ist jedoch spezieller angelegt. Es geht um so etwas wie philosophische Grundlagenforschung in Bezug auf die kulturelle Welt. Dabei spielen die Grundlagendisziplinen der theoretischen Philosophie eine sehr wichtige Rolle, vor allem die Ontologie. Es gibt dabei drei grundlegende Fragen zu beantworten: 1. Bilden Artefakte eine eigene Kategorie von Gegenständen, und wenn ja: Wodurch ist diese charakterisiert? 2. Wie kommen Artefakte zur Existenz? 3. Welche Arten von Artefakten können wir unterscheiden, und in welchen Beziehungen stehen diese zueinander?

In diesem Beitrag werde ich Antworten auf diese Fragen skizzieren. Ich werde zunächst den Begriff des Artefakts klären. Dabei wird sich zeigen, dass Artefakte wesentlich durch die Art und Weise ihrer Entstehung charakterisiert sind. Genauer gesagt verdanken Artefakte ihre Entstehung wesentlich bestimmten mentalen Akten, die ich „Schaffensakte“ nenne. Im zweiten Teil meines Beitrags werde ich die Auffassung vertreten, dass es nicht nur konkrete, materielle Artefakte gibt, sondern auch abstrakte, also Artefakte, die man nicht sinnlich wahrnehmen kann und die nicht räumlich verortet sind. Ich werde ferner argumentieren, dass diese abstrakten Artefakte in einem bestimmten Sinn sogar primär gegenüber den konkreten, materiellen Artefakten sind.

I. Was ist ein Artefakt?

Der Terminus „Artefakt“ wird in verschiedenen Bedeutungen verwendet. Es gibt spezielle Verwendungen dieses Ausdrucks in der Digitalfotografie, in der Messtechnik, in der Medizin, in der empirischen Sozialforschung und in der Archäologie. In manchen dieser Verwendungen bezeichnet man als „Artefakt“ einen Mess- oder Darstellungsfehler, der auf die verwendete Technik zurückzuführen ist. Diese Verwendung steht hier nicht im Fokus des Interesses. Die Bedeutung, die mir im Kontext dieses Aufsatzes vorschwebt, ist vielmehr die, die durch die wörtliche Übersetzung dieses lateinischen Kunstwortes erhellt wird: „etwas künstlich Gemachtes“. Eigentlich ist das ein Pleonasmus, denn etwas Gemachtes ist *per se* nicht mehr ein Stück Natur, also etwas Künstliches. In dieser Bedeutung ist das Wort „Artefakt“ eng verwandt mit dem Wort „Werk“, in dem ja ebenfalls ein Hinweis auf weltverändernde Tätigkeiten steckt: „werken“ oder „wirken“.

Um einen Eindruck von der Vielfalt des Gegenstandsbereichs der Artefakte zu vermitteln, gebe ich zunächst einmal eine Reihe von Beispielen für Artefakte, ohne Anspruch auf Vollständigkeit und endgültige systematische Ordnung: Gegenstände der Alltagskultur wie Kleidungsstücke (zum Beispiel der Bikini, der Reifrock), Speisen (zum Beispiel die Pizza, das Falafel) und Gegenstände des täglichen Bedarfs (zum Beispiel das Thermometer, der Kugelschreiber); Werkzeuge im engeren Sinn und Maschinen aller Art (zum Beispiel der Hammer, die Nähmaschine); technische Verfahren, Methoden im allgemeinen Sinn, Praktiken und Techniken im weitesten Sinn (zum Beispiel das Stricken, das Haltbarmachen von Speisen durch Räuchern); Gebäude, Städte und Kulturlandschaften; Sitten, Gebräuche und Traditionen; Sprachen (sowohl die so genannten „natürlichen“ als auch die „künstlichen“ Sprachen der Informatik und der Logik) und sprachliche Äußerungen aller Art; Institutionen (zum Beispiel Staaten, Universitäten, Aktiengesellschaften); Spiele, Sportarten und sportliche Ereignisse (zum Beispiel Schach, Fußball, Reitturniere); Regeln, Gesetze, Normen und Werte; Kunstwerke aller

Art (also Musikwerke, Romane, Bildwerke, Werke der Architektur etc.); wissenschaftliche Theorien und Modelle; künstliche Materialien; Computer-Software; Infrastruktur und Dienstleistungen (zum Beispiel Buslinien, Wege, Müllabfuhr); Finanzprodukte.

Alle diese zum Teil untereinander sehr verschiedenen Gegenstände haben eines gemeinsam: Sie sind *Menschenwerk*. Was das genau bedeutet beziehungsweise welche Bedingungen notwendig und hinreichend dafür sind, dass etwas ein Artefakt ist, soll im Folgenden geklärt werden.²

Zunächst könnte man versuchen, den Begriff des Artefakts folgendermaßen zu definieren:

(A1) *x* ist ein Artefakt genau dann, wenn *x* durch menschliche Einwirkung entstanden ist.

Diese Definition schließt alle Dinge ein, die oben aufgezählt wurden. Bemerkenswert ist jedoch, dass sie darüber hinaus auch Gegenstände einschließt, die in der Aufzählung gar nicht vorkamen, nämlich gewisse *Lebewesen* beziehungsweise gewisse *Arten* von Lebewesen. Ich vertrete die Auffassung, dass das kein Nachteil ist. Zwar denken die meisten Menschen, wenn von „Artefakten“ die Rede ist, vermutlich zunächst an unbelebte Dinge. Aber bei näherer Überlegung erscheint es *ad hoc*, den Begriff des Artefakts so zu definieren, dass Lebewesen nicht unter diesen Begriff fallen können.³ Der Kern des Artefakt-Begriffs ist offenbar die absichtliche Einwirkung. Aber es ist evident, dass nicht nur einzelne Lebewesen, sondern sogar *Arten* von Lebewesen Produkt einer solchen absichtlichen Einwirkung sein können. Das gilt etwa für Lebewesen beziehungsweise Arten von Lebewesen, die durch planvolle Züchtungsauslese oder absichtliche genetische Manipulation entstanden sind. Es erscheint bei näherer Betrachtung nicht abwegig, sondern im Gegenteil konsequent, solche (Arten von) Lebewesen als Artefakte zu kategorisieren.

Ein Artefakt muss also nicht unbedingt ein unbelebter Gegenstand sein. Insofern ist es aus ontologischer Perspektive auch nicht von vornherein abwegig, für gezüchtete Pflanzen Patentschutz zu beantragen, wie das die britische Firma *Plant Bioscience* für eine bestimmte Art von Brokkoli getan hat – um einen Fall aufzugreifen, der eine breite öffentliche Debatte ausgelöst hat.⁴ Hingegen wäre es aus ontologischer Perspektive sehr wohl abwegig, für natürlich vorkommende und bloß *entdeckte* Pflanzen oder pflanzliche Wirkstoffe Patentschutz zu

² Natürlich gibt es bereits eine Reihe von Definitionsvorschlägen für den Artefakt-Begriff: vgl. zum Beispiel Iseminger (1973); Hilpinen (1992); Dipert (1993); Hilpinen (1993) u. (2011); Kanzian (2006); Baker (2007); Houkes u. Vermaas (2010); Jansen (2013). Ich verdanke diesen Definitionsvorschlägen zum Teil wertvolle Einsichten und Anregungen; ich werde sie hier aber nicht im Detail diskutieren. Angemerkt sei an dieser Stelle nur, dass in allen genannten Arbeiten mit Ausnahme von Jansen (2013) der Artefakt-Begriff ausschließlich materielle Gegenstände einschließen soll – was mir (wie ich weiter unten noch näher ausführen werde) zu eng erscheint. Kanzian (2006) spricht allerdings von „nicht-natürlichen Arten“, was der Sache nach abstrakten Artefakten sehr nahe zu kommen scheint.

³ Gleichwohl tun das manche, zum Beispiel Thomasson (2009) u. Kanzian (2009). Kanzian (2008) räumt jedoch ein, dass zumindest genmanipulierte Lebewesen als „Grenzgänger“ zwischen Vorkommen natürlicher Arten und Artefakten zu werten sind. Man könnte an dieser Stelle auch Peter van Inwagen erwähnen. Streng genommen gibt es für van Inwagen überhaupt keine Artefakte (jedenfalls keine *materiellen* Artefakte), sondern nur Lebewesen, abstrakte Gegenstände und materielle *simples* (atomare Teilchen), die in bestimmter Weise konfiguriert sind. Jedenfalls schließen sich bei van Inwagen (1990) die Kategorien *Lebewesen* und *Artefakt* wechselseitig aus. Anerkannt werden belebte Artefakte hingegen zum Beispiel von Dan Sperber (2009) und Ludger Jansen (2013).

⁴ Vgl. zum Beispiel Spiegel Online vom 20. Juli 2010; die Badische Zeitung vom 21. Oktober 2011; Transkript vom 25. Oktober 2011. Für eine informative Darstellung des Falles vgl. auch biotechnologie.de vom 28. Oktober 2011.

beantragen. Nicht abwegig wäre hingegen, aus dieser Perspektive, die Patentierung eines *Verfahrens zur Gewinnung* eines Wirkstoffs aus einer natürlich vorkommenden Pflanze.

Fragen der Patentierung von Lebewesen sind emotional stark aufgeladen. Es soll hier nicht diskutiert werden, ob die Patentierung von Pflanzen moralisch zulässig oder politisch wünschenswert ist. Es mag starke moralische und/oder politische Gründe dagegen geben. Hier sollen aber nicht politische oder moralische Fragen diskutiert, sondern es soll der Begriff des Artefakts geklärt werden.

Unter dieser Perspektive betrachtet, ist die Definition (A1) einerseits zu eng und andererseits zu weit. Zu eng ist sie auf Grund der Einschränkung auf *menschliche* Einwirkung. Zu weit ist sie, weil sie auch sämtliche Wirkungen *unabsichtlicher* menschlicher Einwirkung einschließt.

Zum ersten Punkt: Es gibt keinen guten Grund, *a priori* auszuschließen, dass Artefakte durch Einwirkung nichtmenschlicher Lebewesen oder eventuell auch durch Einwirkung von Maschinen entstehen können. Auf die Frage, ob es *faktisch* Artefakte nichtmenschlichen Ursprungs gibt, wird weiter unten zurückzukommen sein, sobald der Artefakt-Begriff hinreichend geklärt ist. Solange noch offen ist, welche Bedingungen notwendig und hinreichend dafür sind, dass ein Gegenstand ein Artefakt ist, lässt sich aber nicht begründet ausschließen, dass nichtmenschliche Subjekte Artefakte hervorbringen können. In diesem Sinne ist (A1) zu eng. Dieser Mangel lässt sich freilich leicht beheben, indem man „menschliche Einwirkung“ ersetzt durch die Spezies-neutrale Formulierung „Einwirkung eines Subjekts“.

Zum zweiten Punkt: (A1) ist zu weit, weil gemäß (A1) zu viele Produkte menschlicher Einwirkung als Artefakte zu klassifizieren wären, zum Beispiel das CO₂, das durch menschliche Atmung freigesetzt wird, der Schweiß, den ein menschlicher Körper absondert, oder Fußspuren auf weichem Boden. Diese Dinge haben offensichtlich gemeinsam, dass sie (im Normalfall jedenfalls) *unabsichtlich* entstehen.⁵

Die beiden gegen (A1) vorgebrachten Einwände und die aufgezeigten Wege, diese zu umgehen, führen zu folgender modifizierter Definition des Artefakt-Begriffs:

(A2) *x* ist ein Artefakt genau dann, wenn *x* durch *absichtliche* Einwirkung eines Subjekts entstanden ist.

Bei weiterer Überlegung erscheint jedoch auch (A2) noch zu weit. Das Problem ist, dass, wie wir alle wissen, auch *absichtliche* menschliche Einwirkung *unbeabsichtigte Nebenwirkungen* haben kann. Genetische Veränderungen in Pflanzen oder Tieren können *als Folge* menschlicher Einwirkung auftreten, ohne dass sie als solche beabsichtigt sind (etwa als Folge von Umweltverschmutzung oder Klimawandel). Es erscheint nicht angebracht, auf diese Weise entstandene Lebewesen beziehungsweise Arten von Lebewesen als Artefakte zu klassifizieren.

Der Brokkoli der Firma *Plant Bioscience* ist, wie gesagt, ein Artefakt. Denn die Firma hat dieses Gemüse bewusst und planvoll gezüchtet. Aber nehmen wir zum Kontrast folgenden – fiktiven – Fall an: Der neue, besonders gesunde Brokkoli der Firma *Plant Bioscience* wäre nicht durch absichtliche Züchtung, sondern durch einen Betriebsunfall entstanden, aufgrund von Schlamperie eines Mitarbeiters, durch welche gentechnisch veränderte Samen auf das

⁵ Natürlich könnten zum Beispiel Fußspuren auch absichtlich gemacht werden – vielleicht als ein Zeichen für Nachkommende oder (etwa bei einer Wanderung im Schnee) um anderen das Weiterkommen zu erleichtern oder vielleicht sogar als ein Kunstwerk im öffentlichen Raum. In diesem Fall hätten die Spuren Artefakt-Status. Solche Beispiele sind also keine Einwände dagegen, Absichtlichkeit in die Definition des Artefakt-Begriffs aufzunehmen – eher im Gegenteil.

Feld eines Bio-Bauern gelangten und sich dort mit einer alten Sorte kreuzten. In diesem Fall wäre der neue Brokkoli kein Artefakt in dem hier intendierten Sinn – und zwar, obwohl der Bio-Bauer sein Feld bestimmt absichtlich bestellt hat und daher ein kausaler Zusammenhang zwischen einer absichtlichen Handlung und dem Entstehen der neuen Sorte besteht. Ich würde in diesem Fall die Auffassung vertreten, dass weder der Firma *Plant Bioscience* noch dem Bio-Bauern Patentschutz für die neue Pflanze zusteht, weil nämlich keiner von diesen beiden (und auch sonst niemand) diese neue Sorte *entwickelt* hat. Diese Pflanze wäre nämlich hinsichtlich ihres Artefakt-Status auf einer Ebene anzusiedeln mit der Hausmaus, die wohl ohne absichtliche menschliche Veränderung der natürlichen Umwelt auch nicht existieren würde (zumindest dürfte das für manche Unterarten der Gattung *Mus musculus* gelten). Dennoch ist sie in einem wesentlichen Sinn eine natürlich entstandene Art.

Fälle dieser Art – also das Entstehen einer neuen Pflanze durch unbeabsichtigte Kreuzung oder der Hausmaus-Fall – lassen sich ausschließen, wenn (A2) durch (A3) ersetzt wird:

- (A3) x ist ein Artefakt genau dann, wenn x seine Entstehung einer absichtlichen Aktivität eines Subjekts S verdankt und wenn S *wusste*, dass durch seine Aktivität x entstehen würde.

Der Bio-Bauer wusste ebenso wenig wie der schlampige Mitarbeiter des Biotechnologie-Konzerns, dass durch seine Aktivität eine neue Art entstehen würde. Daher ist der Fall der unbeabsichtigten Kreuzung ausgeschlossen.

Aber auch (A3) ist unter einer bestimmten Rücksicht noch zu weit. Man denke zum Beispiel an Schnittmuster. Stoffe bekommt man üblicherweise in rechteckigen Stücken oder Bahnen mit geraden Kanten. Wenn nun eine Schneiderin aus so einem Stoffstück zum Beispiel die Teile für einen Mantel ausschneidet, so entstehen einerseits jene Teile, die auf dem Schnittmuster aufgezeichnet sind; andererseits entstehen aber auch Abfallstücke. Der fertige Mantel ist natürlich ein Artefakt, und auch die ausgeschnittenen Stoffteile sind bereits Artefakte. Aber die Abfallstücke sind keine Artefakte in dem hier intendierten Sinn – obwohl sie ebenso wie der Mantel durch absichtliche menschliche Einwirkung entstanden sind und obwohl man gewiss nicht sagen kann, dass die Schneiderin nicht wusste, dass sie durch ihre Tätigkeit entstehen würden.

Man kann in diesem Fall offenbar nicht sagen, dass die Abfallstücke *unabsichtlich* entstanden sind, jedenfalls nicht im selben Sinn, in welchem in dem vorigen Beispiel die neue Brokkoli-Art unabsichtlich entstanden ist. Die Schneiderin kann genau voraussehen, wie die Abfallstücke aussehen werden, bevor sie die Schere ansetzt. Aber andererseits sind die Abfallstücke beim Schneiden auch nicht in dem Sinn *beabsichtigterweise* entstanden, in dem der Mantel beabsichtigterweise entstanden ist. Offenbar steht Letzterer in einer besonderen Beziehung zu den Absichten der Schneiderin, in welcher die Abfallstücke nicht stehen.

Es stellt sich nun die Frage, was das für eine Beziehung ist. Die Antwort lautet: Es ist eine *intentionale* Beziehung im Sinne Franz Brentanos. Nach Brentano (1874, Buch 2, Kap. I, § 5) ist Intentionalität das Wesensmerkmal von Bewusstsein, genauer: von Bewusstseinszuständen, Bewusstseinsprozessen beziehungsweise Bewusstseinsakten. Dass ein Zustand intentional ist, bedeutet, im Sinne Brentanos, dass er „auf etwas gerichtet“ ist beziehungsweise „etwas zum Gegenstand hat“. Zum Beispiel: Denken ist immer denken *an etwas*, vorstellen ist immer *etwas* vorstellen, wünschen ist immer *etwas* wünschen etc. Wenn sich eine Person ein Einhorn vorstellt, ist ihr Vorstellungsakt auf ein Einhorn gerichtet. Wenn sich eine Person ein großes Haus wünscht, hat ihr Wunsch ein großes Haus zum Gegenstand etc. Auf diese Weise gelangt man zu (A4):

(A4) x ist ein Artefakt genau dann, wenn x seine Entstehung intentionalen Akten verdankt, die x zum Gegenstand haben.

Es ist zu betonen, dass hier mit „intentionalen Akten“ *mentale* Akte gemeint sind – und nicht etwa absichtliche Handlungen.⁶ Das absichtliche Heben eines Arms ist also *kein* intentionaler Akt in dem hier gemeinten Sinn. Nur ein Entschluss, den Arm zu heben, wäre ein intentionaler Akt. Dass ein intentionaler Akt etwas zum Gegenstand hat, bedeutet also zum Beispiel, dass das Subjekt des intentionalen Akts an den Gegenstand denkt, sich den Gegenstand vorstellt, sich den Gegenstand wünscht etc.

Die Definition (A4) vermeidet sowohl den CO₂-Einwand als auch den Brokkoli-Einwand als auch den Abfallstücke-Einwand. Dennoch scheint, zumindest auf den ersten Blick, auch (A4) noch zu weit zu sein. Man denke an *Wunschkinde*. Ein Wunschkind verdankt seine Existenz auf jeden Fall absichtlichen Handlungen, die ihrerseits in einem kausalen Zusammenhang stehen zu intentionalen Akten, die ein Kind zum Gegenstand haben, das durch die betreffenden Handlungen entstehen soll. Es erscheint aber als abwegig, Wunschkinde generell als Artefakte zu kategorisieren.⁷ Analoges gilt für Wildtiere, die in Gefangenschaft gezeugt, geboren und aufgezogen werden, oder für Wildpflanzen, die ihre Existenz absichtlicher Vermehrung oder sonstigen für die Existenz dieser Lebewesen unabdingbaren absichtsvollen Aktivitäten verdanken.⁸ Ich beziehe mich aber im Folgenden auf diesen Einwand mit der Kurzbezeichnung „das Wunschkind-Problem“.

Überdies wirft (A4) eine neue Frage auf: *Was für intentionale Akte sind es*, durch welche neue Gegenstände hervorgebracht werden können? Denn offenbar wird nicht durch jeden *beliebigen* intentionalen Akt ein neuer Gegenstand hervorgebracht. Es reicht nicht aus, einen Wunsch, einen Traum oder eine flüchtige Phantasievorstellung zu haben, um Neues zu schaffen.

Ich denke, dass ein Schlüssel zur Lösung des „Wunschkind-Problems“ darin liegt, genauer zu bestimmen, welche intentionalen Akte für die Entstehung von Artefakten notwendig sind. Meines Erachtens sind dies wesentlich Akte der *Festlegung*, genauer gesagt: Akte der *Festlegung von Korrektheitsbedingungen* beziehungsweise der *Festlegung beziehungsweise Auswahl von Eigenschaften*. Das heißt, es reicht nicht aus, sich etwa in Form eines Tagtraums einen Gegenstand vorzustellen und vielleicht zu wünschen, dass ein solcher Gegenstand existieren möge.⁹ Eine solche spontane Vorstellung eines gewünschten Gegenstandes kann zwar der Anfangspunkt eines Prozesses sein, an dessen Ende ein neues Artefakt steht, aber

⁶ Der Ausdruck „absichtliche Handlung“ ist eigentlich ein Pleonasmus. Es ist ein Gemeinplatz der philosophischen Handlungstheorie, dass der Begriff der Handlung den Begriff der Absichtlichkeit einschließt. Das unterscheidet *Handeln* vom bloßen *Verhalten*. Letzteres könnte etwa auch reflexhaft oder instinktiv sein. (Man vergleiche „Ich hebe meinen Arm“ mit „Mein Arm hebt sich“.) Außerhalb philosophischer Debatten wird dieser begriffliche Zusammenhang zwischen Handlungen und Absichten jedoch nicht selten ignoriert; um dem vorzubeugen, spreche ich hier von „absichtlichem Handeln“ beziehungsweise „absichtlichen Handlungen“.

⁷ Damit ist jedoch nicht gesagt, dass es in *jedem* Fall abwegig wäre, einen Menschen als Artefakt zu kategorisieren. Dies erschien mir etwa dann nicht mehr grundsätzlich als abwegig, wenn manche der Eigenschaften dieses Menschen durch absichtliche Eingriffe in dessen Genom festgelegt worden wären.

⁸ Man denke etwa an forstwirtschaftliche Maßnahmen gegen Wildverbiss oder die Dezimierung natürlicher Feinde einer Tierart durch planvollen Abschuss.

⁹ Vgl. dazu auch Macdonald (1954) u. Voltolini (2006). Macdonald unterscheidet explizit Träume und Wahnvorstellungen Geisteskranker von absichtlich und freiwillig erfundenen Fiktionen. Ähnlich Voltolini: Er vertritt die Auffassung, dass fiktive Gegenstände (also zum Beispiel Figuren aus Romanen, Mythen und Märchen) durch intentionale Akte geschaffene abstrakte Gegenstände sind;

die wesentlichen intentionalen Akte sind jene, in denen das schöpferische Subjekt zumindest einige der Eigenschaften des Gegenstandes *bestimmt*. Mit anderen Worten: Der schöpferische Prozess involviert wesentlich bewusste *Entscheidungen*. Wer zum Beispiel ein Musikwerk komponiert, der legt (unter anderem) Eigenschaften fest, die ein Ereignis haben muss, um eine korrekte Aufführung dieses Musikwerks zu sein, zum Beispiel die Tonart und den Rhythmus und die Klangfarben, die darin vorkommen sollen. Wer ein Kleid entwirft, der legt (unter anderem) fest, welche Eigenschaften ein Gegenstand haben muss, um ein korrektes Exemplar dieses Modells zu sein, zum Beispiel, aus welchem Material es bestehen soll, welche Farbe es haben soll und welche Länge, ob es weit oder gerade geschnitten sein soll. Wer ein Gedicht schreibt, der legt unter anderem fest, welche konkreten Wortfolgen ein korrektes Exemplar des Gedichts ausmachen etc.

Ich bezeichne daher jene intentionalen Akte, in denen die Eigenschaften eines intendierten Gegenstandes festgelegt werden, als *Schaffensakte*. Ein Schaffensakt ist also eine *Entscheidung*. Man könnte sie etwa mit den Worten ausdrücken: „*So und nicht anders soll es sein!*“ Es sind diese besonderen intentionalen Akte, welche die Kraft haben, Artefakte hervorzubringen.

Auf der Grundlage der vorangegangenen Überlegungen schlage ich nun folgende Definition des Artefaktbegriffs vor:

(A5) *x* ist ein Artefakt genau dann, wenn *x* seine Entstehung *Schaffensakten* verdankt, durch die Eigenschaften von *x* festgelegt wurden.

Diese Definition schließt sowohl durch Atmung entstandenes CO₂ aus als auch unbeabsichtigte „Nebenwirkungen“ absichtlicher Eingriffe in die Natur oder anderer Aktivitäten (sowohl solche, die von den Akteuren vorhergesehen, als auch solche, die nicht vorhergesehen werden). (A5) ist aber nicht nur gegen den CO₂-Einwand, den Brokkoli-Einwand und den Abfallstücke-Einwand immun, sondern auch gegen den Wunschkind-Einwand. Denn Wunschkindern verdanken zwar ihre Existenz absichtlichen Handlungen (und mithin intentionalen Akten), aber ihre Eigenschaften werden (in der Regel)¹⁰ nicht durch intentionale Akte festgelegt.

Diese Klärung des Schaffensbegriffs weist auch einen Weg zur Beantwortung der bereits oben aufgeworfenen Frage, ob (und gegebenenfalls unter welchen Umständen) nichtmenschliche Subjekte die Fähigkeit haben, Artefakte zu schaffen. Die Antwort lautet: Es hängt davon ab, ob die betreffenden Subjekte die entscheidenden intentionalen Akte vollziehen können. Bei zumindest manchen höheren Tieren scheint dies tatsächlich der Fall zu sein. Bestimmte Verhaltensweisen von höheren Tieren lassen sich möglicherweise am besten verstehen, wenn man hypothetisch annimmt, dass sie so etwas wie Schaffensakt-Intentionen haben. Verhaltensforscher berichten, dass malenden Menschenaffen „ein deutlich feststellbares Empfinden für kompositionelle Verteilung und Balance nachzuweisen ist“ und dass ihre Zeichnungen „visuell organisiert und kontrolliert sind“ (Morris 1963, 24–25). Es wird von einem Schimpansenweibchen berichtet, das beim Malen „völlig versunken in ihre Tätigkeit [war] und [sich] weder durch Apfelsinen noch durch Süßigkeiten [ablenken ließ], bis die Zeichnung ‚fertig‘ war“ (ebd., 36–37). Einerseits sollen die Tiere sehr ungehalten reagieren, wenn man sie zwingt, den

aber es ist ihm sehr wichtig, zu betonen, dass nicht jeder intentionale Akt, der ein Phantasiegebilde als intentionalen Gegenstand hat, zur Entstehung eines solchen Gegenstandes führt.

¹⁰ Die Situation ist grundlegend anders, wenn Eltern die Eigenschaften ihrer Kinder entweder durch bewusste Auswahl oder durch Manipulation des Genmaterials bestimmen. Der Ausdruck „Designerbaby“ weist ja in diese Richtung. Mir ist die polemische Färbung dieses Terminus in der öffentlichen Debatte bewusst. Ich möchte aber festhalten, dass ich damit hier keinerlei moralische Wertung zum Ausdruck bringen will.

Malvorgang zu unterbrechen (ebd., 45); andererseits sollen sie deutlich zu verstehen geben, dass sie an einer bestimmten Zeichnung nicht weiterarbeiten wollen, aber unmittelbar im Anschluss mit großem Elan die Arbeit an einem neuen Bild aufnehmen: „Bei den Tests mit Congo kam es öfter zu Situationen, in denen das Tier eine Zeichnung oder Malerei als ‚fertig‘ ansah. Wenn man – was selten vorkam – den Versuch machte, das Tier zur Weiterarbeit an einem solchen, als ‚fertig‘ betrachteten Bild anzuhalten, anstatt ihm ein neues Blatt zuzuschieben, kreischte und winselte Congo und zerstörte schließlich das Bild, wenn man nicht auf seinen Protest einging, durch sinnloses Gekritzel.“ (Ebd., 188; siehe auch ebd., 56 und 59–60) Es sieht also ganz danach aus, als könnten manche Tiere *entscheiden*, dass ein Bild zu einem bestimmten Zeitpunkt *fertig* ist. Das mag etwas spekulativ sein; aber das ist hier nicht wichtig. Der entscheidende Punkt ist: *Wenn* es eine solche Entscheidung gibt, dann ist der so entstandene Gegenstand ein Artefakt; andernfalls ist er kein Artefakt. Daraus folgt, dass die ästhetische Qualität des entstandenen Gegenstandes für die Frage der Artefaktizität belanglos ist. Ein Bild könnte entstehen, weil ein verspielter Waschbär Farbtöpfe umgeworfen hat, in der auslaufenden Farbe herumgetappt ist und dabei seine Spuren auf einer Leinwand hinterlassen hat; und ein so entstandenes Bild könnte ästhetisch anspruchsvoller sein als manches, das die Definition (A5) erfüllt. Aber wenn (wie ich annehme) der Waschbär nicht die Absicht hatte, in einer ganz spezifischen Weise Farbe auf der Leinwand zu verteilen, dann ist das so entstandene Gebilde kein Artefakt. Analoge Überlegungen gelten für nichtkünstlerische Artefakte, zum Beispiel für Werkzeuge, Architektur etc. So eindrucksvoll etwa zum Beispiel Vogelneester oder Bienenwaben aussehen, sie sind doch keine Artefakte, sofern die Tiere beim Bau dieser Gebilde keine Entscheidungen treffen, sondern sich einfach nur instinktgeleitet verhalten.

Vom Schaffensakt ist der *Schaffensprozess* zu unterscheiden. Der Schaffensprozess ist jener Prozess, der (im Idealfall jedenfalls) zu einem Schaffensakt führt. Schaffensprozesse können sehr verschieden sein. Sie können sich ausschließlich „im Kopf“ abspielen oder im Zuge der Bearbeitung materieller Gegenstände. In beiden Fällen werden meist im Verlauf dieses Prozesses viele vorläufige Einzelentscheidungen getroffen, bis schließlich (wenn es gut läuft) der „So-soll-es-sein“-Akt erfolgen kann. Man denke etwa an den Prozess des Schreibens eines wissenschaftlichen Essays, an das oftmalige Überarbeiten des Texts, bis man ihn schließlich zur Veröffentlichung freigibt.

II. Materielle und abstrakte Artefakte

Ich möchte mich nun der *Ontologie* der Artefakte zuwenden. Letztlich drehen sich die meisten Debatten auf dem Gebiet der Ontologie um eine oder mehrere der folgenden drei Grundkategorien:

1. Die Kategorie der materiellen Gegenstände: Diese Gegenstände sind sinnlich wahrnehmbar und räumlich ausgedehnt oder zumindest an einem bestimmten Punkt im Raum lokalisierbar.

2. Die Kategorie der mentalen Gegenstände: Dazu gehört einerseits das, was man „Seele“ oder „Bewusstsein“ nennt, andererseits gehören dazu aber auch alle Zustände und Vorgänge im Bewusstsein, also zum Beispiel Gedanken, Emotionen, Vorstellungen.

3. Die Kategorie der abstrakten Gegenstände: Diese Gegenstände sind weder materiell noch mental; sie sind nicht sinnlich wahrnehmbar, nirgends im Raum lokalisiert, aber doch irgendwie objektiv zugänglich. In der Philosophiegeschichte begegnen uns die abstrakten Gegenstände zunächst in Form der platonischen Ideen (zum Beispiel der Idee der Schönheit, der Idee des Menschen). Diese Ideen existieren unabhängig von konkreten Personen und

Dingen. Die Idee des Menschen existiert auch dann, wenn es überhaupt keine Menschen gibt, die Idee der Schönheit existiert, auch wenn es nichts Schönes in der Welt gibt.

Ich vertrete einen Realismus in Bezug auf abstrakte Gegenstände. Im Gegensatz zu Platon und den meisten seiner Nachfolger bin ich jedoch der Meinung, dass das Reich der abstrakten Gegenstände zumindest unter anderem von *Artefakten* bevölkert wird.¹¹

Von Artefakten spricht man in zweierlei Sinn: Meist meint man damit zunächst einmal ganz konkrete materielle Gegenstände, zum Beispiel: der Bikini in meinem Schrank, der Kugelschreiber auf meinem Telefonkästchen etc. Andererseits jedoch spricht man von Artefakten noch in einem anderen Sinn, nämlich nicht als materiellen Gegenständen, sondern als abstrakten und vielfach instantiierbaren Gegenständen, also als *Typen*. Wenn man zum Beispiel sagt: „Der Bikini wurde 1946 von einem französischen Maschinenbau-Ingenieur erfunden und ist auch heute noch ein beliebtes Kleidungsstück“, dann spricht man offenbar nicht über einen ganz bestimmten Bikini in irgendeinem Schrank oder einer Auslage, sondern eben über den *Typus*. Analog spricht man wohl nicht über ein ganz konkretes Buch in irgendeiner Bibliothek (und auch nicht über eine Menge konkreter Bücher), wenn man etwa sagt: „Günther Grass' Roman *Die Blechtrommel* gilt heute als Jahrhundertwerk.“ Und wenn man sagt „Johann Sebastian Bachs h-moll-Messe wurde erst nach dem Tod des Komponisten erstmals als Ganzes aufgeführt“, dann spricht man offenbar nicht über eine bestimmte Aufführung und auch nicht über ein bestimmtes Exemplar der Partitur, sondern eben über das *Werk*, also einen Typus. Ich plädiere dafür, diese Redeweisen ernst zu nehmen, im Sinne einer ontologischen Festlegung auf Typen.

Artefakt-Typen sind abstrakte (also nicht raum-zeitlich lokalisierte und nicht sinnlich wahrnehmbare) Gegenstände, die in konkreten Gegenständen *realisiert* sein können, in ihrer Existenz aber nicht von der Existenz solcher konkreten Realisierungen abhängen. Meine These lautet also, dass es zusätzlich zu den konkreten Einzeldingen noch abstrakte Gegenstände gibt, die in konkreten Gegenständen realisiert werden können, aber unabhängig von konkreten Realisierungen existieren. Solche Gegenstände werden in der Philosophie traditionellerweise als *Universalien* bezeichnet.

Die Annahme der Existenz von Universalien ist von Platon bis heute umstritten und für viele völlig unannehmbar. Daher ein paar grundsätzliche Bemerkungen zu meinen Beweggründen für diese Annahme: Ich halte es für ein vernünftiges Prinzip in der Philosophie, fest verwurzelte *Common Sense*-Auffassungen nicht ohne gute Gründe über Bord zu werfen. Eine philosophische Theorie sollte also – sofern nicht gute Gründe dagegen sprechen – mit den relevanten *Common Sense*-Auffassungen verträglich sein. Abweichungen vom *Common Sense* sind natürlich möglich (und oft auch nötig), aber grundsätzlich begründungsbedürftig. Ein Grund dafür kann zum Beispiel der sein, dass *Common Sense*-Auffassungen sich bei näherer Betrachtung als inkohärent oder gar inkonsistent erweisen. Aber so lange solche Gründe nicht vorliegen, sollte eine philosophische Theorie *Common Sense*-Auffassungen *erklären* und nicht verwerfen.

¹¹ Die frühesten Vertreter der Auffassung, dass es abstrakte Artefakte gibt (nicht unbedingt dem Wortlaut, aber der Sache nach!), sind meines Wissens Roman Ingarden (1960 [zuerst 1931] u. 1962); Margaret Macdonald (1954); Peter van Inwagen (1977). Bei den Genannten geht es um fiktive Gegenstände, literarische Werke beziehungsweise „theoretische Entitäten der Literaturwissenschaft“ (van Inwagen), beziehungsweise (bei Ingarden) um Kunstwerke im Allgemeinen. Macdonald und van Inwagen verdanke ich die zentrale und titelgebende These meiner Diplomarbeit *Kontingente Abstrakta* (vgl. Reicher 1995). Für eine Fortführung und Erweiterung dieser Theorie, die sehr viel einer intensiven Auseinandersetzung mit Roman Ingarden verdankt, siehe Reicher (1998). Heute hat die Annahme abstrakter Artefakte bereits eine gewisse Verbreitung gefunden: vgl. zum Beispiel Salmon (1998); Thomasson (1999); Voltolini (2006); Eder (2008); Jansen (2013).

Ich behaupte nun, dass es eine fest verwurzelte *Common Sense*-Auffassung ist, dass verschiedene konkrete Artefakte Realisierungen ein und desselben Artefakt-Typus sein können und dass Artefakt-Typen nicht identisch sind mit ihren konkreten Realisierungen. Dies gilt vielleicht nicht für alle Artefakte, aber es gilt für viele – jedenfalls, um ein paar Beispiele zu nennen, für Werke der Musik und Literatur, für Sprachzeichen und Komplexe von Sprachzeichen und für sehr viele (wenn nicht alle) Gegenstände der Alltagskultur, die uns heute umgeben, wie zum Beispiel Kleidungsstücke, Autos, Möbel, Küchengeräte etc. Die betreffende *Common Sense*-Auffassung zeigt sich sehr deutlich in der Art und Weise, wie Menschen über diese Gegenstände sprechen, aber auch darin, wie sie (in einem erweiterten Sinn) mit diesen Gegenständen umgehen. Wenn man etwa darüber diskutiert, ob der *Toyota Corolla* oder der *VW Polo* das meistverkaufte Auto aller Zeiten ist, oder wenn man darüber streitet, wer die *Sachertorte* erfunden hat, dann ist es klar, dass von Typen die Rede ist, nicht von konkreten Dingen. Diese *Common Sense*-Auffassung findet sogar juristischen Niederschlag, als Schutz des so genannten „geistigen Eigentums“, unter anderem in Form des Urheberrechts und des Patentrechts. Geistiges Eigentum ist Eigentum an einem Typus, nicht an einem konkreten Ding.

Dass es eine *Common Sense*-Auffassung ist, dass es Artefakt-Typen gibt, impliziert natürlich nicht, dass der Begriff des Typus (in dem eben erläuterten Sinn) oder der Begriff des Universales ein *Common Sense*-Begriff ist, in dem Sinn, dass „der Mann von der Straße“ (oder auch der typische Urheber- oder Patentrechtler) eine explizite Universalienontologie vertritt. Die meisten Menschen beschäftigen sich niemals mit Ontologie als philosophischer Disziplin und sind daher auch mit der Terminologie dieser Disziplin nicht vertraut. Aber jeder hat so etwas wie eine *implizite* Ontologie, also eine Menge von ontologischen Annahmen, die seinen Überzeugungen zu Grunde liegen und die sich in seinem Reden und Handeln indirekt zeigen. Eine der Aufgaben der Ontologie ist es, diese impliziten Ontologien explizit zu machen; und genau das versuche ich zu tun.

Es ist aber zu betonen, dass jene Gegenstände, um die es mir hier geht, sich von den traditionellen Universalien in einem ganz wesentlichen Punkt unterscheiden: Traditionelle Universalien (von Platons Ideen bis zu Freges Gedanken und darüber hinaus) sind *notwendige* und *unzeitliche* beziehungsweise ewige Gegenstände. Das heißt: Sie verdanken ihre Existenz nicht menschlichen Schaffensakten oder anderen kontingenten Ereignissen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Weltgeschichte stattgefunden haben, sondern sind gewissermaßen „immer schon“ da, völlig unabhängig von menschlichen Aktivitäten. Artefakt-Typen verdanken hingegen – wie ausgeführt – ihre Existenz bestimmten intentionalen Akten, und daher sind sie kontingente und zeitliche Gegenstände. Das heißt: Artefakte existieren (im Gegensatz zu platonischen Ideen) nicht notwendigerweise, und sie sind historisch verortet, sie beginnen also zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Geschichte zu existieren. Manchmal können wir den Zeitpunkt des Anfangs der Existenz eines Artefakts gut datieren (wie bei den meisten neuzeitlichen Kunstwerken), manchmal können wir es nicht (wie bei den natürlichen Sprachen, deren Anfänge irgendwo in grauer Vorzeit liegen). Aber das spielt keine Rolle. Auch Sprachen haben irgendwann angefangen zu existieren – auch wenn wir nicht mehr feststellen können, wann das gewesen ist.

Es sind also konkrete Artefakte von Artefakt-Typen zu unterscheiden. Obwohl, wie gesagt, die meisten Menschen wohl in erster Linie an konkrete Dinge denken, wenn von Artefakten die Rede ist, sind die Artefakt-Typen in einem wichtigen Sinn *primär* gegenüber den konkreten Artefakten. Es gilt nämlich: Es kann Artefakt-Typen ohne entsprechende konkrete Artefakte (Realisierungen) geben. Aber es kann keine konkreten Artefakte ohne entsprechende Artefakt-Typen geben. Dies ergibt sich aus der vorgeschlagenen Definition des

Artefaktbegriffs: Gemäß (A5) ist ein Produkt menschlicher Einwirkung (etwa ein bearbeitetes Stück Holz) ohne entsprechende Schaffensakte kein Artefakt. Die Schaffensakte (das Auswählen von Eigenschaften und das Anerkennen dieser Auswahl) generieren aber immer einen Artefakt-Typus. Mit Schaffensakten werden primär *Artefakt-Typen* geschaffen.

Im Folgenden soll die Natur von Artefakt-Typen durch einige ergänzende Hinweise erhellt werden:

1. Es gehört zum Wesen von Typen überhaupt, mithin auch zum Wesen von Artefakt-Typen, dass sie *unvollständig bestimmt* sind. Das bedeutet: Sie definieren *einige, aber nicht alle* Eigenschaften ihrer Realisierungen. Das Merkmal der unvollständigen Bestimmtheit von Typen hat also zur Konsequenz, dass ein und derselbe Typus nicht nur in mehreren *gleichen* Einzeldingen realisiert sein kann, sondern auch in *qualitativ verschiedenen* Einzeldingen.

Man denke zum Beispiel an Theaterstücke. Zu Beginn des ersten Akts von Ferdinand Raimunds *Der Barometermacher auf der Zauberinsel* gibt der Autor folgende Regieanweisung:

Feenpalast. FEE ROSALINDE, auf einem Blumenthron, der zur Seite steht. NYMPHEN gruppieren sich um sie herum.

Das ist alles, was der Autor zur Beschreibung der folgenden Szene sagt. Der Rest sind nur noch Dialoganweisungen. Der Autor beschreibt weder Kleidung noch Frisuren der handelnden Personen, es bleibt offen, welche Blumen den Feenthron schmücken, von wie vielen Nymphen die Fee umgeben ist etc. Das sind, um einen Terminus Roman Ingardens zu verwenden, *Unbestimmtheitsstellen* des Werks (siehe Ingarden 1960). Das bedeutet, beispielsweise: Sowohl eine Aufführung, in der Rosalinde ein rosarotes Kleid trägt, als auch eine Aufführung, in der sie ein hellblaues Kleid trägt, könnten korrekte Aufführungen dieses Stücks sein.

Natürlich gibt es Unbestimmtheitsstellen auch in der Musik: Oft sind Angaben zu Tempo und Dynamik entweder gar nicht vorhanden oder sehr vage; vielfach lassen Komponist(in)en absichtlich Raum für Improvisation; und es können Feinheiten in der Betonung und in den Klangfarben große Unterschiede in der Wirkung ausmachen.

Die unvollständige Bestimmtheit von Werken ist also der Grund dafür, warum es verschiedene (korrekte) Aufführungen ein und desselben Musikwerks oder verschiedene Inszenierungen desselben Theaterstücks geben kann, die sich deutlich voneinander unterscheiden.

Die unvollständige Bestimmtheit von Artefakt-Typen ist aber auch der Grund dafür, dass Autos, die verschieden aussehen und sich auch in technischen Eigenschaften unterscheiden, dennoch Vorkommnisse des Typus *Toyota Corolla* sein können oder dass Textilien durchaus unterschiedlichen Schnitts und unterschiedlicher Farbgebung Vorkommnisse des Typus *Bikini* sein können etc.

2. Artefakt-Typen sind oftmals Typen materieller Gegenstände, das heißt: Ihre Realisierungen sind materielle Gegenstände. Mit anderen Worten: Die Eigenschaften, durch die sie definiert sind, werden von materiellen Gegenständen exemplifiziert. Ich habe bisher hauptsächlich Beispiele dieser Art gewählt. Aber nicht alle Artefakt-Typen sind Typen materieller Gegenstände. Es gibt auch Artefakt-Typen, die Typen mentaler Zustände oder Prozesse sind. Ein philosophischer Essay zum Beispiel ist sicher nicht (oder jedenfalls nicht nur) ein Typus eines Schriftgebildes; er ist vor allem ein *Gedankengebilde*, genauer: ein Gedankentypusgebilde. Das heißt: Er ist realisiert in konkreten Gedankenvorkommnissen verständiger Leser.

Vielleicht spielt sogar in diesem Fall das Schriftgebilde überhaupt keine Rolle. Natürlich, als Autorin eines Essays (oder auch eines Romans) schreibt man einen Text nieder, und das bedeutet zwangsläufig, dass man sich einer bestimmten Wortfolge bedient. Aber es ist durchaus möglich, dass die Absichten einer Autorin nicht auf die Wörter (als konkrete schriftliche

oder lautliche Gebilde) gerichtet sind, sondern ausschließlich auf das, was mithilfe dieser Wörter vermittelt werden soll – eben eine Folge von Vorstellungen und Gedanken, vielleicht auch Emotionen.

Das ist unter anderem wichtig für die Frage der *Übersetzbarkeit* von sprachlichen Werken. Wenn die konkreten Wörter (in ihrer besonderen Schrift- oder Lautgestalt) für die Identität eines Werks konstitutiv sind, dann ist ein solches Werk im strikten Sinn nicht übersetzbar. Jede Übertragung in eine andere Sprache würde das Werk zerstören. Ein Exemplar einer Übersetzung wäre nicht mehr ein Exemplar des Werks. (Man spricht daher manchmal auch von „Nachdichtungen“ anstatt von Übersetzungen.)

Es gibt gewiss sprachliche Werke, auf die das zutrifft. Aber es ist unplausibel, zu sagen, dass das auf *alle* sprachlichen Werke zutrifft. Bertrand Russells berühmten Essay *On Denoting* zum Beispiel kann man auch in einer (guten) deutschen Übersetzung lesen; und man kann behaupten, dieses Werk zu kennen, auch wenn man niemals das englische Original gelesen hat. Das liegt daran, dass die Intentionen des Autors bei diesem Text primär, wenn nicht sogar ausschließlich, auf die vermittelten Gedanken gerichtet waren, und allenfalls (wenn überhaupt) ganz rudimentär auf die konkrete Schrift- oder Lautgestalt der Wörter.

Bernard Bolzano spricht in diesem Zusammenhang von den „Künsten des bloßen Gedankens“. Darunter fällt für ihn einerseits die Dichtkunst, andererseits aber auch die Philosophie und die Mathematik, die Kunst des Beschreibens, die Kunst des Erzählens, die „Kunst des Beweisens empirischer Wahrheiten“ sowie die „Kunst, bestimmte Empfindungen, Wünsche und Willensentscheidungen durch bloße Vorhaltung gewisser Wahrheiten zu erzielen“ (Bolzano 1849, § 15). Demnach sind also auch historische Abhandlungen, Zeitungsberichte, naturwissenschaftliche Texte, Predigten und Politikerreden „Werke des bloßen Gedankens“. Das bedeutet natürlich nicht, dass die Sprache für solche Werke irrelevant ist. Denn schließlich geht es ja darum, die betreffenden Gedanken zu vermitteln, und dazu braucht es Sprache (oder ein anderes Zeichensystem). Auch ist das Denken, vor allem wenn es sehr komplex wird, wohl oft ohne Sprache gar nicht möglich. Aber es ist ein Unterschied, ob die konkreten Wörter nur Mittel zum Zweck des Fassens und Vermittelns von Gedanken sind oder ob sie selber konstitutiv für die Identität eines Werks sind.

3. Artefakt-Typen können außerdem *Typen von Handlungen* sein. Ich denke, dass Handlungstypen eine wichtige Rolle für die Ontologie von Spielen und von Institutionen spielen, aber auch für das, was man – wenn auch in potenziell irreführender Weise – „funktionale Artefakte“ nennen könnte. Ich denke dabei an Naturdinge, die auf eine bestimmte Weise gebraucht werden. Zum Beispiel kann ein Stück Holz, das jemand im Wald findet, als Hackstock gebraucht werden, ein Stein, den man am Strand aufgelesen hat, als Briefbeschwerer etc. Gemäß (A5) ist jedoch der am Strand gefundene Stein, den ich als Briefbeschwerer benutze, kein Artefakt. Dies scheint mir auch richtig. (Deshalb ist die Bezeichnung „funktionales Artefakt“ nicht ganz glücklich. Funktionale Artefakte sind eigentlich keine Artefakte.) Und doch: Wenn Subjekte beginnen, Dinge auf eine bestimmte Weise zu verwenden, kann etwas Neues in die Welt kommen, nämlich ein Handlungstypus.

4. Es gibt Artefakt-Typen höherer Ordnung. Das heißt, es gibt Artefakt-Typen, die ihrerseits nicht nur in konkreten Gegenständen, sondern in anderen Typen realisiert sind. So ist zum Beispiel der Typus *Klaviersonate* ein solcher Typus höherer Ordnung. Dieser Typus ist realisiert in Klaviersonaten (zum Beispiel in Schuberts *Klaviersonate Nr. 21*), die ihrerseits realisiert sind in konkreten Aufführungen.

Ich fasse zusammen: Artefakte sind das, was die kulturelle Welt ausmacht, und daher ist es eine Aufgabe für die Philosophie der kulturellen Welt, eine allgemeine Theorie der Artefakte

zu entwickeln. Zu den Grundlagen einer solchen Theorie gehört zunächst einmal die Klärung des Artefaktbegriffs, aber auch eine Ontologie der Artefakte sowie eine Phänomenologie der intentionalen Akte, durch welche Artefakte zur Existenz kommen. In weiterer Folge gilt es dann, eine Systematik der Artefakte zu entwickeln, eine Unterscheidung ihrer Arten und Unterarten und ihrer Beziehungen zueinander. Eine solche allgemeine Philosophie der Artefakte könnte die begrifflichen Grundlagen für viele Wissensgebiete bereitstellen und unter Umständen auch Anwendung in der Rechtsphilosophie finden, insbesondere in Zusammenhang mit dem Urheber- und dem Patentrecht.

Zugleich ist eine allgemeine Philosophie der Artefakte ein innovativer Beitrag zur philosophischen Grundlagenforschung. Es ist immer noch ein weithin akzeptiertes philosophisches Vorurteil, dass abstrakte Gegenstände – sofern es sie überhaupt gibt – keinen menschlichen Ursprung haben können. Des Weiteren herrscht unter den Philosophen, die sich bisher überhaupt explizit mit dem Artefaktbegriff auseinandergesetzt haben, die Auffassung vor, dass Artefakte ausschließlich materielle Gegenstände sind. Ich aber behaupte nicht nur, dass es *auch* abstrakte Artefakte gibt, sondern sogar, dass die abstrakten Artefakte gegenüber den konkreten primär sind. Aber wie wir spätestens seit Ray Bradbury's Roman *Fahrenheit 451* wissen sollten: Zumindest manche der Dinge, die aus Gedanken entstehen, kann kein Feuer vernichten.

Prof. Dr. Maria E. Reicher, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen, Philosophisches Institut, Eilfschornsteinstraße 16, 52062 Aachen

Literatur

- Badische Zeitung, 21. Oktober 2011. URL: <http://www.badische-zeitung.de/wirtschaft-3/amt-erlaubt-patent-auf-brokkoli--50855638.html> [letzter Zugriff: 15. März 2013].
- Baker, L. R. (2007), *The Metaphysics of Everyday Life. An Essay in Practical Realism*, Cambridge.
- biotechnologie.de, 28. Oktober 2011. URL: <http://www.biotechnologie.de/BIO/Navigation/DE/Aktuelles/menschen,did=136586.html> [letzter Zugriff: 15. März 2013].
- Bolzano, B. (1849), Über die Einteilung der schönen Künste. Eine ästhetische Abhandlung, in: ders., *Untersuchungen zur Grundlegung der Ästhetik*, hg. v. D. Gerhardus, Frankfurt/M. 1972, 119–173.
- Bradbury, R. (1963), *Fahrenheit 451*, Zürich.
- Brentano, F. (1874), *Psychologie vom empirischen Standpunkt. Erster Band. Mit Einleitung, Anmerkungen und Register* hg. v. O. Kraus, Hamburg 1973 [unveränderter Nachdruck der Ausgabe von 1924].
- Dipert, R. R. (1993), *Artifacts, Art Works, and Agency*, Philadelphia.
- Eder, J. (2008), *Was sind Figuren? Ein Beitrag zur interdisziplinären Fiktionstheorie*, Paderborn.
- Hilpinen, R. (1992), On artifacts and works of art, in: *Theoria*, 58, 58–82.
- Ders. (1993), Authors and artifacts, in: *Proceedings of the Aristotelian Society, New Series*, 93, 155–178.
- Ders. (2011), Artifact, in: E. N. Zalta (Hg.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL: <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/artifact/>.
- Houkes, W. u. Vermaas, P. E. (2010), *Technical Functions. On the Use and Design of Artefacts*, Dordrecht.
- Ingarden, R. (1960), *Das literarische Kunstwerk*, 2. Aufl., Tübingen.
- Ders. (1962), *Untersuchungen zur Ontologie der Kunst. Musikwerk – Bild – Architektur – Film*, Tübingen.
- Iseminger, G. (1973), The work of art as artifact, in: *British Journal of Aesthetics*, 13, 3–16.

- Jansen, L. (2013), Artefact kinds need not be kinds of artefacts, in: C. Svennerlind u. a. (Hg.), *Johanssonian Investigations. Essays in Honour of Ingvar Johansson on His Seventieth Birthday*, Heusenstamm, 317–337.
- Kanzian, C. (2006), Artefakte, in: *Metaphysica*, 7, 131–158.
- Ders. (2008), Lebewesen als Artefakte: Zur Ontologie der Genmanipulation, in: H. Bohse u. S. Walter (Hg.), *GAP 6. Ausgewählte Sektionsbeiträge* (CD), Paderborn, 624–643.
- Ders. (2009), *Ding – Substanz – Person. Eine Alltagsontologie*, Heusenstamm.
- Macdonald, M. (1954), The Language of Fiction, in: *Proceedings of the Aristotelian Society*, Erg.-bd. 27, 165–184.
- Margolis, E. u. Laurence, S. (Hg.) (2009), *Creations of the Mind. Theories of Artifacts and their Representation*, Oxford.
- Morris, D. (1963), *Biologie der Kunst. Ein Beitrag zur Untersuchung bildnerischer Verhaltensweisen bei Menschenaffen und zur Grundlagenforschung der Kunst*, Düsseldorf.
- Reicher, M. E. (1995), *Kontingente Abstrakta. Zur Ontologie und Logik fiktiver Gegenstände*, Diplomarbeit, Graz (Univ.).
- Dies. (1998), *Zur Ontologie der Kunst. Eine logisch-ontologische Untersuchung des Werkbegriffs*, Graz.
- Salmon, N. (1998), Nonexistence, in: *Noûs*, 32, 277–319.
- Sperber, D. (2009), Seedless grapes: nature and culture, in: Margolis u. Laurence (2009), 124–137.
- Spiegel.de, 20. Juli 2010. URL: <http://www.spiegel.de/wirtschaft/patente-auf-nahrungsmittel-die-brokkoli-revolte-a-707385.html> [letzter Zugriff: 15. März 2013].
- Thomasson, A. L. (2009), Artifacts and human concepts, in: Margolis u. Laurence (2009), 52–73.
- Transkript, 25. März 2011. URL: <http://www.transkript.de/nachrichten/nachrichten-archiv-politik/article/plant-bioscience-hat-brokkoli-neu-erfunden.html> [letzter Zugriff: 15. März 2013].
- van Inwagen, P. (1977), Creatures of fiction, in: *American Philosophical Quarterly*, 14, 299–308; deutsch: Fiktionale Geschöpfe, in: M. E. Reicher (Hg.), *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*, Paderborn 2006, 73–94.
- Ders. (1990), *Material Beings*, Ithaca, New York; Kap. 13 deutsch in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 61 (2), 2013, 233–249.
- Voltolini, A. (2006), *How Ficta Follow Fiction. A Syncretistic Account of Fictional Entities*, Dordrecht.

Abstract

The aim of this paper is an ontological clarification of the concept of artefact. The following questions are addressed: 1. Do artefacts constitute an ontological category of objects in its own right, and if so, how could this category be characterized? 2. How do artefacts come into existence? 3. What kind of artefacts are there, and in which relations do they stand to each other? It is argued that artefacts are characterized essentially through their genesis and that they owe their existence to mental acts of a particular kind, which I call “acts of creation”. It is maintained that there are not only concrete, material artefacts, but also abstract artefacts, that is, artefacts that cannot be perceived through the senses and are not located in space. Furthermore, it shall be claimed that in a sense those abstract artefacts are even primary to the concrete, material artefacts.